



Lêmia

Daiane Emiliano dos Santos

Heloisy Oliveira Mota

Nicole Freitas

Marcel Thomé Filho

Escola Técnica Estadual de Guarulhos

RESUMO

Pesquisas afirmam que ler influencia positivamente a saúde mental e física de um ser humano. Porém, com os avanços tecnológicos, infelizmente, o hábito da leitura não é mais presente na vida das pessoas como já foi um dia, principalmente entre os jovens. Este é o problema que o projeto visa encerrar. Lêmia é um software que tem como principal intuito incentivar pessoas a voltar a ler, ou até mesmo criar o hábito de ler. O aplicativo funciona como um grande catálogo de livros onde o público, com um perfil, têm acesso a chats em grupo para fazer resenhas e discutir ideias sobre o livro indicado na comunidade, os usuários também podem avaliar esses livros. O diferencial do projeto é a possibilidade de encontrar sebos próximos da localização do cliente, tendo acesso a livros mais baratos. Também contém pontos de coletas para a doação de livros. Com essa proposta temos a intenção de transformar a leitura em algo divertido, dinâmico e de fácil acesso.

Palavras-chave: Leitura, Incentivo, Resenha, Acesso à leitura.

INTRODUÇÃO

A leitura estimula o raciocínio, melhora o vocabulário, e além disso proporciona ao leitor um conhecimento amplo e significativo sobre assuntos diversos. Segundo dados do IBGE, através do CENSO 2022, apenas 16% da população maior de idade desprende gastos com livros nos últimos 12 meses registrados. Visando esse âmbito, o objetivo principal é a incitação à leitura e o estímulo através de um aplicativo com chats interativos, avaliações de livros e um sistema de pontuação baseado nas avaliações realizadas pelo usuário. Ademais, o aplicativo conta com funcionalidades que são o seu diferencial, permitindo o acesso a localização de sebos e pontos de coletas mais próximos, mostrando também os usuários que estão nas proximidades.

Os pontos de coleta tem como principal objetivo levar a leitura aos usuários que não tem condições financeiras para adquirir livros em livrarias, ou até mesmo em sebos, sendo

geralmente os espaços onde os livros são mais acessíveis, assim abrangendo e levando o acesso à leitura a todos.

Essa abordagem é fundamental para compreender as melhores alternativas para que esse público possa ser auxiliado, pois ao decorrer dos anos os valores em livros sofreram um grande aumento, e a ausência de livrarias em cidades, são sem dúvida fatores que dificultam essa motivação em boa parte da população. Porém, esse fator isoladamente não justifica os baixos índices de leitores no país. A pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil” também apontou que a falta de tempo é o principal motivo que os entrevistados citaram para não lerem, os mesmos entrevistados afirmaram que, no seu tempo livre, preferem assistir televisão, ver a filmes e vídeos em casa, escutar música ou rádio e usar a internet. A partir dessas informações, pode-se concluir, que a partir do desenvolvimento do aplicativo Lêmia, será visado o incentivo a leitura de uma forma mais dinâmica, e o acesso a livros por populações com diferentes condições financeiras, pois o acesso à leitura é direito de todos.

OBJETIVO

Temos o objetivo de propagar o incentivo à leitura através do nosso software, utilizando o site desenvolvido para mostrar às pessoas os benefícios que o hábito da leitura traz para nossa saúde mental, fazendo com que os usuários se sintam motivados e consigam visualizar e compreender a importância de ler. Aplicar a tecnologia a favor do projeto, pois ele estará acessível para todas as pessoas que possuam um dispositivo eletrônico conectado à internet. Nesse contexto, o objetivo geral engloba o intuito de fazer com que as pessoas utilizem aparelhos eletrônicos para seu bem-estar, sendo nesse caso, para ler.

METODOLOGIA

Por intermédio de um formulário, houve um levantamento dos dados necessários para nossa pesquisa e metodologia com colegas de classe e moradores da região. Foi criado um formulário através do software Google Forms, gerando cerca de 321 respostas para as 10 perguntas oferecidas no formulário. Com base no retorno que obtivemos, foi possível identificar qual metodologia seria utilizada no decorrer do projeto, levando em consideração a principal pergunta que obteve 97% de respostas afirmativas. A pesquisa de campo,

juntamente a pesquisas individuais por parte do grupo, ajudaram a formular a ideia central do projeto.

DESENVOLVIMENTO

A princípio, a paleta de cores foi a primeira preocupação. Assim, quando chegou a fase de desenvolvimento de mock-ups do site e do aplicativo, as principais cores do projeto já estavam definidas. A equipe utilizou o modelo Cascata para desenvolver o protótipo, que deu andamento focando no desenvolvimento *WEB*. Após a estrutura do sítio finalizada, adicionou-se uma maior identidade visual, como elementos gráficos e garantia de uma boa usabilidade para o usuário. Posteriormente, parte do grupo focou no desenvolvimento Mobile. Apesar de ainda não finalizado, já existem algumas telas completamente desenvolvidas e estilizadas, todas com praticidade de uso e design já implementados.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos com o app “*Lêmia*”, mostram-se muito animadores. A partir de inúmeras pesquisas e formulários disponibilizados, obtivemos que a maior parte das pessoas maiores de 18 anos consideram o hábito de leitura importante para o desenvolvimento intelectual de um ser humano. De acordo com os poucos usuários do teste, a meta de incentivar a leitura através do aplicativo está acontecendo. Os feedbacks são positivos em relação à usabilidade e conteúdo do serviço mobile. Contudo, ainda há desafios a enfrentar, como o desenvolvimento de chats em grupo no aplicativo.

Resultados que também mostraram-se otimistas, são os de implementação do serviço no mercado. Previamente, deve-se pesquisar empresas no ramo da leitura que estariam dispostas a patrocinar a ideia, como livrarias e editoras. Assim, com recursos disponíveis, pode-se investir em tecnologias avançadas para melhorias no aplicativo, como também, manter o aplicativo nas lojas de celular sem grandes preocupações. E também, focar em canais de divulgação, que será nossa principal forma de obter novos usuários, principalmente os que fazem parte do nosso público alvo. Após análises, foi verificado que apesar do nível de dificuldade, colocar o aplicativo no ar é totalmente possível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo de incentivo a leitura, Lêmia, tem como sua principal meta incentivar o hábito de leitura entre jovens e está prestes a alcançar essa meta com êxito, sempre garantindo formas de contornar as dificuldades descobertas ao longo da jornada até aqui. Atualmente em fase de finalização e testes internos, a equipe está garantindo a versão do aplicativo e site estejam prontos para o mês de dezembro, conforme planejado inicialmente. Em algum momento do desenvolvimento, pretende-se implementar testes com possíveis usuários do aplicativo. Em conclusão, desde o progresso do projeto até a possível implementação só traz animações para a equipe. Até o momento os resultados obtidos no andamento do Trabalho de Conclusão de Curso estão sendo muito satisfatórios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Internet

- (1) ALVES, J. Retratos da leitura no Brasil: por que estamos perdendo leitores. Disponível em: <<https://saberesepraticas.cenpec.org.br/tematicas/retratos-da-leitura-no-brasil-por-que-estamos-perdendo-leitores>>. Acesso em: 26 set. 2024.
- (2) Livros no Brasil: pesquisa revela hábito de leitura no País. Disponível em: <<https://www.negociossc.com.br/blog/livros-no-brasil-pesquisa-revela-habito-de-leitura-no-pais/>>. Acesso em: 26 set. 2024.
- (3) TALARICO, P. Grande São Paulo cresce em 1 milhão de habitantes e região de Osasco é a que mais ganha novos habitantes. Disponível em: <https://agenciamural.org.br/populacao-de-sao-paulo-e-gsp-censo-2022/?gad_source=1&gclid=CjoKCQjwjNS3BhChARIsAOxBM6qkCNTc5opTGTPlxOV1tzmo6_iN2woFAGvb-5WlocEso946obJsEtIaAqYGEALw_wcB>. Acesso em: 26 set. 2024.