



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
INSTITUTO INTERDISCIPLINAR DE SOCIEDADE, CULTURA E ARTES
CURSO DE DESIGN

GABRIELLE DE OLIVEIRA MELO

**A MARCA DO DRAGÃO: *E-BOOK* DE ROMANTASIA POR MEIO DA
INTEGRAÇÃO ENTRE ESCRITA CRIATIVA E DESIGN EDITORIAL**

JUAZEIRO DO NORTE

2026

GABRIELLE DE OLIVEIRA MELO

A MARCA DO DRAGÃO: *E-BOOK* DE ROMANTASIA POR MEIO DA INTEGRAÇÃO
ENTRE ESCRITA CRIATIVA E DESIGN EDITORIAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design, Instituto Interdisciplinar
de Sociedade, Cultura e Artes, Universidade
Federal do Cariri, como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharela em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Barroso
Botelho

Coorientador: Prof. Dr. Manoel Deisson
Xenofonte Araújo

JUAZEIRO DO NORTE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Cariri
Sistema de Bibliotecas

M528m Melo, Gabrielle de Oliveira.

A marca do dragão: e-book de romantasia por meio da integração entre escrita criativa e design editorial / Gabrielle de Oliveira Melo. – 2026.
84 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE, 2026.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Barroso Botelho.

Coorientador: Prof. Dr. Manoel Deisson Xenofonte Araújo.

1. Design editorial. 2. Escrita criativa. 3. Livros eletrônicos (E-books). 4. Literatura de fantasia — Romantasia. 5. Editoração digital. I. Botelho, Adriana Barroso (Orient.). II. Araújo, Manoel Deisson Xenofonte (Coorient.). III. Universidade Federal do Cariri. IV. Título.

CDD 741.64

Bibliotecário: João Bosco Dumont do Nascimento – CRB 3/1355

GABRIELLE DE OLIVEIRA MELO

A MARCA DO DRAGÃO: *E-BOOK* DE ROMANTASIA POR MEIO DA INTEGRAÇÃO
ENTRE ESCRITA CRIATIVA E DESIGN EDITORIAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design, Instituto Interdisciplinar
de Sociedade, Cultura e Artes, Universidade
Federal do Cariri, como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharela em Design.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **ADRIANA BARROSO BOTELHO**
Data: 30/09/2026 10:54:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª. Dra. Adriana Barroso Botelho (Orientadora)
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO**
Data: 30/09/2026 10:20:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Manoel Deisson Xenofonte Araújo (Coorientador)
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **ZULMIRA ALVES CORREIA**
Data: 30/09/2026 23:59:57-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª. Me. Zulmira Alves Correia
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **LUCIANA BESSA SILVA**
Data: 02/10/2026 19:43:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª. Dra. Luciana Bessa Silva
Centro Universitário Doutor Leão Sampaio (UNILEÃO)

JUAZEIRO DO NORTE, 25 DE AGOSTO DE 2026

Dedico este trabalho aos meus pais, ao meu irmão e aos meus amigos, que sempre acreditaram em mim quando eu mesma não acreditava.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Zeneide, que sempre acreditou nos meus sonhos, por mais loucos que fossem. Se eu dissesse que queria ser astronauta, ela daria um jeito de me fazer trabalhar na NASA. Agradeço ao meu pai, Ribamar, que demorou quatro anos para descobrir que eu fazia gráfico, e não moda, mas nunca mediu esforços para que eu pudesse estudar. Ao meu irmão, Pedro, que está sempre orgulhoso de mim, independentemente do que eu faça. Agradeço aos meus amigos Barbara, Duda, Hiury e João Victor. Para eu chegar até aqui, precisei — obviamente — passar pelo ensino médio, e esse período só foi legal graças a vocês, que viram o meu pior lado e não me deixaram. Agradeço à “tia” Cláudia, que abrigou em seu lar uma família que ficou sem casa. Parte das ideias deste trabalho eu escrevi na mesa da sua cozinha. Agradeço à professora Adriana por ter acreditado no meu trabalho e ao professor Deisson pela paciência e pela sabedoria compartilhadas. Agradeço, principalmente, à família que formei na UFCA: o Site Miséria. Tenho poucas certezas neste mundo, mas uma delas é que não teria conseguido sem vocês. Obrigada, Ryan, Raíssa, Lucíola, Joana e Manu. Vocês fizeram e ainda fazem tudo parecer possível. Serei eternamente grata pela existência de cada um de vocês. E, como sempre, deu tudo certo. Não posso deixar de agradecer aos meus gatos por manterem minha sanidade. Também preciso usar este espaço para deixar registrado que eu consegui. Nunca, em toda a minha vida, duvidei da educação e sempre soube que esse era o meu caminho. Por último, tenho que agradecer à Gabi pré-adolescente, que descobriu a existência da fantasia e das *fanfics*, e isso guiou o rumo de sua vida. Não me leve a mal: ainda me sinto perdida, mas sempre terei a leitura para manter os pés no chão e a cabeça nas nuvens.

“Às estrelas que ouvem e aos sonhos que são atendidos.” (MAAS, 2016, p. 333)

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do *e-book* de romantasia *A Marca do Dragão*, a partir da integração entre escrita criativa e design editorial. O projeto teve como objetivo construir uma experiência narrativa imersiva por meio da articulação entre elementos literários, visuais e gráficos. A metodologia foi estruturada em cinco etapas: pesquisa bibliográfica, análise de similares, desenvolvimento da narrativa, desenvolvimento editorial e avaliação com leitores beta. A construção da obra envolveu a concepção de um universo ficcional próprio, seus personagens, reinos e sistema de magia, além do desenvolvimento da identidade visual, capa, mapa, ilustração, definição da paleta cromática, seleção tipográfica e diagramação. O protótipo foi submetido à avaliação de oito leitores beta, cujas respostas permitiram identificar aspectos relacionados à experiência de leitura e orientar o refinamento do projeto. A avaliação geral apresentou resultado positivo, com média de 4,75 de 5 estrelas. A partir dos resultados, foram realizados ajustes gráficos e textuais, incluindo alterações tipográficas e de diagramação e a incorporação de recurso ilustrativo. Como resultado, foram desenvolvidas versões finais nos formatos PDF, com *layout* fixo, e EPUB, com *layout* fluido, ampliando as possibilidades de acesso e leitura da obra em diferentes dispositivos. O desenvolvimento evidencia as possibilidades de integração entre narrativa e design editorial na materialização visual de uma obra literária autoral em formato digital.

Palavras-chave: design editorial; escrita criativa; *e-book*; romantasia.

ABSTRACT

This work presents the development of the romantasy e-book *A Marca do Dragão* through the integration of creative writing and editorial design. The project aimed to create an immersive narrative experience through the combination of literary, visual, and graphic elements. The methodology was structured into five stages: bibliographic research, analysis of similar works, narrative development, editorial development, and evaluation with beta readers. The development of the work involved the creation of an original fictional universe, including its characters, kingdoms, and magic system, as well as the development of its visual identity, cover, map, and illustration, in addition to the definition of the color palette, typographic selection, and layout. The prototype was evaluated by eight beta readers, whose responses made it possible to identify aspects related to the reading experience and guide the refinement of the project. The overall evaluation showed positive results, with an average rating of 4.75 out of 5 stars. Based on these results, graphic and textual adjustments were made, including typographic and layout changes and the incorporation of an illustrative element. As a result, final versions were developed in PDF, with a fixed layout, and EPUB, with a reflowable layout, expanding the possibilities for accessing and reading the work on different devices. The development highlights the possibilities of integrating narrative and editorial design in the visual materialization of an original literary work in digital format.

Keywords: editorial design; creative writing; e-book; romantasy

LISTA DE FIGURAS

Imagem 01 - Diferentes capas e edições de Corte de Espinhos e Rosas.....	20
Imagem 02 - Capa da edição especial de Quarta Asa.....	20
Imagem 03 - Capas dos três primeiros volumes da série De Sangue e Cinzas.....	21
Imagem 04 - Capa do conto original que serviu como ponto de partida para a expansão do universo ficcional.....	23
Imagem 05 - Quadro dos reinos do continente de Gardyn e suas características.....	26
Imagem 06 - Representação conceitual das referências dos cinco reinos.....	27
Imagem 07 - Painel semântico com referências de capas do mercado editorial.....	29
Imagem 08 - Diário pessoal da autora, utilizado como referência visual.....	30
Imagem 09 - Referências visuais do cotidiano: padrões da colcha de cama e da cortina da casa da avó.....	31
Imagem 10 - Rascunhos da capa.....	32
Imagem 11 - Paleta de cores definida.....	33
Imagem 12 - Resultados dos testes de contraste das combinações cromáticas.....	33
Imagem 13 - Tipografia principal escolhida para o título da obra.....	34
Imagem 14 - Ornamentos, padrões e símbolos.....	35
Imagem 15 - Elemento gráfico de dragão.....	35
Imagem 16 - Testes de composição para a capa.....	36
Imagem 17 - Composição final da capa de A Marca do Dragão.....	37
Imagem 18 - Mapa de Mesorregiões do Ceará.....	37
Imagem 19 - Processo de reorganização das regiões para a construção do continente fictício.....	38
Imagem 20 - Tipografias Beth Ellen e Almendra utilizadas na composição do mapa....	39
Imagem 21 - Estudos e versões preliminares do mapa.....	40
Imagem 22 - Versão final do mapa desenvolvido para a obra.....	41
Imagem 23 - Teste de aplicação da tipografia Literata utilizando trecho original da obra.	42
Imagem 24 - Teste de aplicação da tipografia Pinyon Script utilizando trecho original da obra.....	43
Imagem 25 - Aplicação do fundo preto na página inicial do prólogo.....	44
Imagem 26 - Transição visual entre a página de abertura do Capítulo 1 e as páginas seguintes.....	45
Imagem 27 - Composição prévia da diagramação do protótipo de A Marca do Dragão.	46
Imagem 28 - Resultado da avaliação geral do protótipo.....	47
Imagem 29 - Resultado da avaliação sobre a aplicação do fundo preto.....	48
Imagem 30 - Resultado da avaliação sobre a fonte Pinyon Script.....	49
Imagem 31 - Resultado da percepção dos leitores beta sobre a ausência de ilustrações durante a leitura.....	49
Imagem 32 - Identificação de erros e observações apontadas.....	50
Imagem 33 - Aplicação da fonte Great Vibes após o refinamento.....	51

Imagem 34 - Diagramação revisada.....	52
Imagem 35 - Fotografia de referência e resultado da manipulação realizada.....	53
Imagem 36 - Rascunho da ilustração.....	54
Imagem 37 - Versão final da ilustração.....	55
Imagem 38 - Aplicação da ilustração na versão final do protótipo.....	55
Imagem 39 - Composição do PDF com layout fixo.....	57
Imagem 40 - Composição do EPUB no ReadEra.....	58
Imagem 41 - Composição do EPUB no Aquile Reader.....	59
Imagem 42 - Visualização do e-book no aplicativo ReadEra em mockup de smartphone... 60	61
Imagem 43 - Visualização do prólogo em mockup de tablet.....	61
Imagem 44 - Visualização do mapa do continente de Gardyn em mockup de notebook. 62	62
Imagem 45 - Visualização do prólogo em mockup de Kindle.....	63
Imagem 46 - Mockup de aplicação do projeto editorial em livro impresso: Capa.....	64
Imagem 47 - Mockup do projeto editorial em formato impresso: capa, lombada adaptada e quarta capa.....	65
Imagem 48 - Mockup de aplicação do projeto editorial em livro impresso: páginas internas.....	66
Imagem 49 - Mockup do diário da protagonista de A Marca do Dragão.....	67
Imagem 50 - Código QR para acesso à versão em PDF.....	82
Imagem 51 - Código QR para acesso à versão em EPUB.....	83

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Justificativa.....	14
1.2 Objetivo Geral.....	15
1.3 Objetivos Específicos.....	15
2 METODOLOGIA.....	15
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
3.1 Design editorial e objeto livro.....	17
3.2 Livros digitais.....	17
3.3 Escrita criativa.....	18
3.4 Romantasia.....	18
3.5 Análise de similares.....	19
3.6 Narrativa.....	21
4 PROJETO EDITORIAL.....	22
4.1 Concepção da narrativa.....	22
4.2 Capa.....	28
4.2.1 Conceito visual.....	29
4.3 Identidade visual.....	32
4.4 Mapa.....	37
4.5 Diagramação.....	41
5 PROTÓTIPO FINAL.....	46
5.1 Avaliação do protótipo com leitores beta.....	46
5.2 Refinamento do projeto.....	50
5.3 Protótipo final e aplicações.....	56
5.3.1 Mockups e materiais de futuro lançamento.....	60
6 CONCLUSÃO.....	67
REFERÊNCIAS.....	70
APÊNDICE A - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO PROTÓTIPO DO E-BOOK “A MARCA DO DRAGÃO”.....	73
APÊNDICE B - ACESSO ÀS VERSÕES EM PDF E EPUB DO PROTÓTIPO DO E-BOOK “A MARCA DO DRAGÃO”.....	82

1 INTRODUÇÃO

A leitura sempre esteve presente na vida da autora deste projeto como forma de entretenimento, conforto emocional e aproximação com diferentes perspectivas e realidades. Mais do que um hábito, os livros tornaram-se um espaço de refúgio e imaginação, despertando interesse pelas histórias, pelos universos ficcionais e pelas emoções transmitidas por meio da narrativa.

Durante a adolescência, esse interesse foi impulsionado pelo contato com *fanfictions*, ou *fanfics*, narrativas produzidas por fãs que utilizam referências preexistentes como ponto de partida para a criação de novas histórias. Nesse percurso, as *fanfics* funcionaram como uma forma de aproximação com a leitura, especialmente por partirem de produções midiáticas com as quais a autora já possuía familiaridade, como filmes e séries. Essa proximidade tornou o contato com as narrativas mais acessível e contribuiu posteriormente para o interesse por obras autorais de fantasia. As pesquisadoras Lana e Gracioso (2025) apontam que a familiaridade com enredos preexistentes pode tornar a experiência de leitura mais prazerosa e envolvente para o público jovem, além de auxiliar na compreensão da estrutura dos textos.

A partir da leitura dessas narrativas, surgiu também o interesse pela escrita e pelo design. O contato com plataformas voltadas à criação e ao compartilhamento de *fanfics*, como Wattpad e +Fiction (antigo Nyah! Fanfiction) possibilitou uma aproximação com a produção literária e com comunidades de leitores e autores, despertando o interesse pela criação de personagens, ambientações, relações interpessoais dentro da ficção e pelas capas das obras. Posteriormente, o contato frequente com obras de fantasia ampliou esse interesse para a possibilidade de construir mundos, personagens e sistemas próprios, estimulando o desejo de transformar referências, sentimentos e ideias em uma narrativa autoral. A escrita passou, ainda, a representar uma forma de expressão pessoal e organização criativa. Em sua pesquisa de conclusão de curso em Psicologia, Bertagnolli (2020) aponta que o processo de escrita pode atuar como ferramenta de reflexão e elaboração subjetiva, especialmente entre jovens adultos. Assim, o projeto surge também do desejo pessoal da autora de transformar anos de contato com a literatura fantástica, somados à experiência de produzir textos avulsos, em uma obra autoral própria.

Dentro da literatura fantástica, o subgênero *romantasia* destacou-se como principal inspiração para este projeto. A romantasia combina elementos característicos da fantasia, como magia, criaturas fictícias, conflitos políticos e universos imaginários, com o desenvolvimento de relações afetivas e emocionais entre os personagens. Caracterizado por

protagonistas femininas marcantes e pelo forte apelo emocional, o gênero consolidou-se como uma tendência mercadológica impulsionada principalmente pelas redes sociais, especialmente no TikTok, onde *hashtags*¹ relacionadas ao tema ultrapassaram a marca de 14 bilhões de visualizações (Sguario, 2025).

Além do interesse narrativo, também existe forte identificação com a construção estética presente nesse tipo de obra. Livros de fantasia frequentemente utilizam elementos visuais capazes de ampliar a imersão do leitor, como capas com ornamentação elaborada, paletas de cores específicas, tipografias elegantes e projetos gráficos que dialogam diretamente com o universo da narrativa. Nesse contexto, o design editorial exerce papel fundamental na experiência de leitura, atuando não apenas como suporte visual, mas também como extensão da identidade da obra. Segundo os pesquisadores da UNESP, Zugliani e Moura (2019), o objeto editorial contemporâneo ultrapassa sua função informativa e passa a integrar experiências culturais, estéticas e de consumo.

Somadas aos aspectos visuais e gráficos característicos do livro impresso, as transformações tecnológicas ampliaram as possibilidades de produção e consumo de obras literárias. O desenvolvimento das plataformas digitais de leitura permitiu o surgimento de novos formatos editoriais, que passaram a integrar o cenário contemporâneo do mercado editorial. Entre eles, destaca-se o *e-book*, ou livro eletrônico, que vem ganhando espaço por oferecer diferentes formas de acesso, distribuição e interação com o conteúdo. Embora apresente algumas limitações quando comparado ao livro físico, como a ausência de elementos táteis, da materialidade do objeto e da experiência sensorial proporcionada pelo manuseio das páginas, o *e-book* consolidou-se como uma alternativa relevante para a leitura contemporânea. Trata-se de uma publicação em formato digital que pode ser acessada por computadores, tablets, smartphones e leitores digitais específicos, permitindo o armazenamento de diversas obras em um único dispositivo (Gogoni, 2023). Entre suas principais vantagens estão a praticidade, a portabilidade, a facilidade de distribuição e o acesso imediato ao conteúdo, além de recursos que favorecem a experiência do usuário, como ajustes de fonte, navegação por capítulos e integração com plataformas digitais de leitura. Sua construção envolve não apenas o conteúdo textual, mas também aspectos relacionados à organização visual, formatação, compatibilidade entre dispositivos e escolha dos formatos e plataformas de publicação (Gogoni, 2023). Essa evolução tecnológica amplia as formas de

¹*Hashtags* são termos ou expressões precedidos pelo símbolo da cerquilha (#), utilizados nas redes sociais para categorizar conteúdos e reunir publicações relacionadas a um mesmo assunto. (RD Station, 2026).

leitura na atualidade, visto que, conforme apontam os professores Miranda e Sousa (2013, p. 144):

O *ebook* não se apresenta necessariamente como um concorrente do livro. Apesar de ser equiparado ao livro impresso, o livro eletrônico surge como uma possibilidade de maior aproximação da cultura livresca com a sociedade do conhecimento, onde as necessidades de acesso rápido à informação e de interação com o conteúdo se fazem cada vez mais prementes.

Dessa forma, este trabalho propõe o desenvolvimento do *e-book* de romantasia *A Marca do Dragão*, contemplando tanto a criação literária — ainda que em estágio inicial de desenvolvimento² — quanto o desenvolvimento visual e editorial da obra. O projeto busca integrar escrita criativa e design editorial na construção do livro digital, considerando aspectos narrativos, estéticos, gráficos e conceituais característicos do gênero, de modo a contribuir para a identidade visual da obra e para a experiência de leitura do público.

1.1 Justificativa

O desenvolvimento do *e-book* de romantasia *A Marca do Dragão* surge da convergência entre dois interesses centrais da autora: a literatura fantástica e o design editorial. Ao longo dos anos, o contato frequente com livros de fantasia, *fanfictions* e plataformas digitais de leitura despertou não apenas o interesse pela narrativa ficcional, mas também pela criação de obras próprias, unindo escrita criativa e desenvolvimento visual.

No campo do design, o projeto se justifica pela oportunidade de aplicar conhecimentos de design editorial na construção de um produto autoral, explorando processos de concepção, planejamento visual e organização gráfica voltados à experiência de leitura no formato digital.

Além disso, o crescimento do gênero romantasia no mercado editorial evidencia a relevância da proposta. A combinação entre fantasia e romance tem atraído um número crescente de leitores, especialmente entre o público jovem adulto, impulsionando discussões sobre representação, construção de universos ficcionais e novas formas de consumo literário. Nesse contexto, a criação de uma obra autoral permite desenvolver um projeto alinhado às tendências contemporâneas do mercado editorial.

A escolha pelo formato *e-book* está relacionada à acessibilidade e às possibilidades de distribuição digital. Segundo Zugliani e Moura (2019, p. 148):

A prática da auto publicação associada ao pensamento do design faz florescer a importante função social deste segmento. Com o acesso aos meios de produção

²O planejamento narrativo prevê a expansão do universo de *A Marca do Dragão* em uma trilogia literária.

facilitado, organização e projeto, vê-se uma movimentação em que pessoas que não tinham condição (financeira ou social) para produzir, agora se expressam por meio do objeto editorial de diversas maneiras.

Cabe ressaltar que, por se tratar de um projeto com escopo acadêmico delimitado, o desenvolvimento do texto literário será apresentado em sua etapa inicial, com foco na concepção do universo ficcional, na estrutura narrativa e na produção do primeiro capítulo como prova de conceito. O valor central do trabalho reside na documentação do processo criativo e editorial, demonstrando como o design pode atuar na materialização de uma obra literária desde suas fases iniciais.

1.2 Objetivo Geral

Desenvolver o *e-book* de romantasia *A Marca do Dragão*, integrando escrita criativa e design editorial para construir uma experiência narrativa imersiva através de elementos visuais, gráficos e literários.

1.3 Objetivos Específicos

- Analisar obras do gênero romantasia para identificar padrões visuais e narrativos característicos que possam orientar o projeto editorial.
- Compreender os fundamentos do design editorial aplicados à produção de livros digitais.
- Ampliar o repertório dos elementos visuais e gráficos do projeto editorial.

2 METODOLOGIA

O desenvolvimento do livro digital *A Marca do Dragão* será dividido em cinco etapas principais: pesquisa bibliográfica, análise de similares, desenvolvimento da narrativa, desenvolvimento editorial e avaliação com leitores beta³.

- **Pesquisa bibliográfica:** consiste no levantamento e estudo de referências relacionadas ao design editorial, objeto livro, livros digitais, escrita criativa, narrativa e romantasia. Serão consultados livros, artigos científicos, trabalhos acadêmicos e outras

³Leitor beta é aquele que avalia uma obra antes de sua publicação e fornece comentários ao autor, contribuindo para a identificação de possíveis ajustes e melhorias.

publicações pertinentes, com o objetivo de construir a fundamentação teórica que orientará as decisões projetuais adotadas ao longo do desenvolvimento do trabalho.

- **Análise de similares:** contempla a observação de obras representativas do gênero romantasia, considerando aspectos narrativos e visuais como construção de personagens, ambientação, capa, tipografia, paleta cromática e recursos gráficos utilizados para comunicar visualmente o gênero. Os resultados obtidos servirão como referência para o desenvolvimento da identidade visual e editorial do projeto.

- **Desenvolvimento da narrativa:** compreende a concepção do universo ficcional da obra, incluindo a definição dos personagens, do sistema de magia, dos reinos, dos conflitos centrais e da estrutura narrativa. Nesta etapa também será elaborada a escrita do primeiro capítulo, que servirá como demonstração da proposta literária e como base para a aplicação do projeto editorial.

- **Desenvolvimento editorial:** consiste na definição da identidade visual do *e-book*, contemplando a criação da capa, do mapa do universo ficcional, da ilustração, da paleta cromática, da seleção tipográfica e dos demais elementos gráficos que compõem a publicação. Também será realizada a diagramação do primeiro capítulo, considerando princípios do design editorial, legibilidade, hierarquia visual e experiência de leitura em dispositivos digitais, resultando em um protótipo editorial que materializa a proposta desenvolvida neste trabalho.

- **Avaliação com leitores beta:** após a finalização do protótipo, será realizada uma etapa de avaliação com leitores beta, que terão acesso ao material desenvolvido e serão convidados a registrar suas percepções por meio de um formulário. A seleção dos participantes buscará contemplar predominantemente mulheres jovens adultas, por constituírem o principal público-alvo definido para a obra, mas também incluirá leitores de outros perfis, incluindo participantes do gênero masculino, com o objetivo de observar diferentes percepções sobre a narrativa e o projeto editorial. O formulário abordará aspectos relacionados à compreensão da narrativa, interesse pela continuidade da história, personagens, legibilidade, diagramação, identidade visual e experiência geral de leitura. As respostas serão utilizadas para identificar aspectos positivos, dificuldades e possibilidades de aprimoramento do protótipo.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo apresenta os fundamentos teóricos que orientam o desenvolvimento do projeto, abordando aspectos relacionados ao design editorial, ao objeto livro, aos livros digitais e ao gênero romantasia.

3.1 Design editorial e objeto livro

Historicamente, a concepção visual de publicações carrega um peso significativo para a profissão, visto que “o design do livro é um dos primeiros exemplos do que hoje chamamos de ‘design gráfico’ ” (Roberts, 2007, p. 6). Partindo dessa premissa, o livro pode ser compreendido não apenas como suporte para a leitura, mas como um artefato resultante de diferentes decisões de projeto. Essa amplitude pode ser observada na própria organização da obra compilada por Fawcett-Tang (2007), que aborda o design do livro a partir de quatro aspectos: embalagem, navegação, estrutura e especificação.

Nesse cenário, a produção editorial contemporânea deixa de ser uma linha de montagem massificada para se tornar um processo estratégico. O designer passa a atuar ativamente em duas frentes complementares: o design da capa, responsável por comunicar a essência da narrativa antes mesmo da leitura, e a diagramação do miolo, que organiza a hierarquia visual e a tipografia. Como definem Zugliani e Moura (2019), o "objeto editorial" atual estabelece um diálogo direto com o leitor. Assim, as decisões gráficas não atuam como meros enfeites, mas como dimensões fundamentais para amplificar o alcance da obra e qualificar a experiência de leitura.

Embora as discussões clássicas sobre o "objeto livro" estejam fortemente associadas à materialidade tátil do papel, os princípios do design editorial permanecem como alicerce no ambiente digital. No desenvolvimento de um *e-book*, a experiência sensorial tátil é substituída pela adaptação à interface das telas. O desafio, portanto, não é tentar reproduzir características físicas no formato digital, mas aplicar o mesmo rigor projetual. Escolhas precisas em relação a diagramação e identidade gráfica assumem o papel de ancorar o universo ficcional, garantindo uma leitura imersiva, fluida e esteticamente coerente com as particularidades do suporte escolhido.

3.2 Livros digitais

A ascensão da cultura digital trouxe metamorfoses significativas para o mercado literário, destacando-se o formato *e-book* (livro eletrônico). Originado na década de 1970 com

o Projeto Gutenberg — quando Michael Hart digitalizou a Declaração de Independência dos Estados Unidos —, o livro digital evoluiu para englobar uma vasta variedade de formatos, gêneros e interfaces (Lebert, 2005 *apud* Miranda; Sousa, 2013).

Os livros digitais democratizaram o acesso à literatura, permitindo que obras cruzassem fronteiras de forma instantânea. Além disso, plataformas de leitura digital influenciaram a forma de consumo dos jovens leitores, servindo de base para comunidades virtuais onde a leitura deixa de ser um ato solitário e passa a ser uma prática coletiva e de pertencimento, fortemente impulsionada por redes sociais (Ramos *et al.*, 2026). Além das possibilidades de acesso e distribuição, o desenvolvimento de um livro digital exige atenção aos aspectos do design editorial, como legibilidade, organização das informações, hierarquia visual e adaptação da publicação aos diferentes dispositivos de leitura. Dessa forma, o projeto gráfico exerce papel fundamental para garantir uma experiência de leitura confortável e compatível com o formato digital.

3.3 Escrita criativa

A escrita criativa, aliada à cultura participativa, tem se mostrado um pilar essencial no letramento literário e no desenvolvimento de jovens adultos. Um reflexo direto disso é a popularização das *fanfics*. Para o pesquisador Almeida (2023), as *fanfics* funcionam como estratégias didático-pedagógicas na cultura digital, transformando leitores em produtores ativos de conteúdo. Ao se apropriarem de universos já existentes, os jovens reinventam narrativas, exploram tensões e ideais próprios, o que contribui significativamente para o seu desenvolvimento pessoal e cultural (Riscado, 2025).

Para além da criatividade, a escrita possui um forte impacto psicológico. Pesquisas baseadas no trabalho de James W. Pennebaker demonstram que a "escrita expressiva" ou "escritoterapia" funciona como um importante recurso de autoconhecimento e alívio emocional (Bertagnolli, 2020). Nesse sentido, a produção de narrativas ficcionais possibilita a construção de novos significados e experiências, aspecto que dialoga com a proposta deste trabalho ao integrar escrita criativa e desenvolvimento editorial.

3.4 Romantasia

A romantasia é um subgênero literário híbrido que combina elementos da literatura de fantasia com o desenvolvimento central de uma trama romântica e que tem alcançado

crescente popularidade no mercado editorial contemporâneo (Capoia, 2026). Diferentemente da fantasia tradicional em que o romance ocupa uma posição secundária, na romantasia a relação amorosa assume papel relevante no desenvolvimento da trama e se articula aos conflitos do universo fantástico (Capoia, 2026). Essa combinação também pode se refletir na apresentação visual das obras, por meio de capas e projetos gráficos que recorrem a elementos associados aos seus universos ficcionais. No presente trabalho, essas características servem como referência para a construção visual do *e-book*, buscando estabelecer uma relação entre o projeto editorial e o universo narrativo de *A Marca do Dragão*.

3.5 Análise de similares

Para compreender a aplicação do design editorial e da construção de narrativas dentro da romantasia, faz-se necessária a análise de obras que se consolidaram como alguns dos maiores expoentes do gênero no mercado atual. A análise de similares foca em observar como o projeto gráfico, as capas e a estrutura narrativa conversam com o público-alvo. As obras foram selecionadas não apenas por sua relevância comercial, mas também por apresentarem características narrativas e visuais que dialogam diretamente com a proposta deste projeto.

1. *Corte de Espinhos e Rosas* (Sarah J. Maas): Obra fundamental para a popularização recente do gênero, combinando elementos de fantasia e romance e direcionando-se principalmente ao público *New Adult*⁴. A análise visual considera a variedade de capas e edições da obra, observando diferenças na composição, na ornamentação, na tipografia e no uso de elementos simbólicos associados ao universo fantástico. Além dos aspectos gráficos, a obra também é utilizada como referência para a construção da ambientação fantástica e do núcleo feérico⁵ proposto para este projeto.

⁴*New Adult* é uma categoria literária situada entre a literatura *Young Adult* (jovem adulto) e a adulta, caracterizada por abordar temas relacionados ao início da vida adulta e às transições próprias desse período (Almeida, 2013).

⁵Que denota magia, que pertence ao mundo da fantasia: Fadas são feéricas.

Imagem 01 - Diferentes capas e edições de *Corte de Espinhos e Rosas*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de Livraria Guilherme Freire e Amazon (2026).

2. *Quarta Asa* (Rebecca Yarros): A obra combina uma academia de guerra, cavaleiros de dragões e alta tensão romântica. Editorialmente, destaca-se pelo uso de bordas pintadas e uma iconografia marcante com dragões. Esses aspectos serão utilizados como referência para a construção dos dragões presentes na narrativa, além de orientar a definição da identidade visual e da paleta cromática do projeto editorial.

Imagem 02 - Capa da edição especial de *Quarta Asa*



Fonte: Amazon (2024).

3. *De Sangue e Cinzas* (Jennifer L. Armentrout): A obra destaca-se pela construção de mundo centrada em reinos, profecias e na desconstrução de dogmas religiosos vivenciados pela protagonista. A análise visual revela uma identidade gráfica padronizada, caracterizada pelo uso de armas, elementos orgânicos e símbolos que reforçam a atmosfera de mistério e conflito. Essas características serão utilizadas como referência para a construção de uma atmosfera mais sombria, orientando o desenvolvimento de parte do universo ficcional proposto neste trabalho.

Imagem 03 - Capas dos três primeiros volumes da série *De Sangue e Cinzas*



Fonte: Amazon (2022).

3.6 Narrativa

A narrativa corresponde ao conjunto de elementos responsáveis pela organização dos acontecimentos de uma obra literária. Segundo a professora e pesquisadora Gancho (2006), ela é composta por aspectos como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, que atuam de forma integrada para construir sentido e envolver o leitor ao longo da história.

Na literatura fantástica, a narrativa envolve também a construção de um universo ficcional próprio, conhecido como *worldbuilding*. Esse processo consiste na definição das regras que regem o mundo imaginário, incluindo aspectos históricos, culturais, políticos e mágicos, contribuindo para a coerência interna da obra e para a imersão do leitor.

Além da ambientação, os personagens desempenham papel central na condução da trama. Segundo Christopher Vogler (2006), personagens consistentes são aqueles que

apresentam objetivos claros, enfrentam conflitos significativos e passam por transformações ao longo da jornada narrativa. Essas mudanças contribuem para a construção do arco dramático e para a conexão emocional entre leitor e personagem.

Dessa forma, a construção de um universo ficcional consistente e de personagens bem desenvolvidos torna-se essencial para narrativas pertencentes ao gênero romantasia, em que elementos fantásticos e relações interpessoais se desenvolvem de forma integrada.

Considerando esses aspectos, a narrativa de *A Marca do Dragão* será desenvolvida a partir da criação de um universo ficcional original, da definição de seus sistemas político e mágico, da elaboração de personagens com objetivos e conflitos próprios e da construção de uma trama centrada nos temas de pertencimento, identidade e descoberta pessoal.

4 PROJETO EDITORIAL

Esta seção descreve o percurso de elaboração de *A Marca do Dragão*, da ideia inicial à configuração do *e-book*.

4.1 Concepção da narrativa

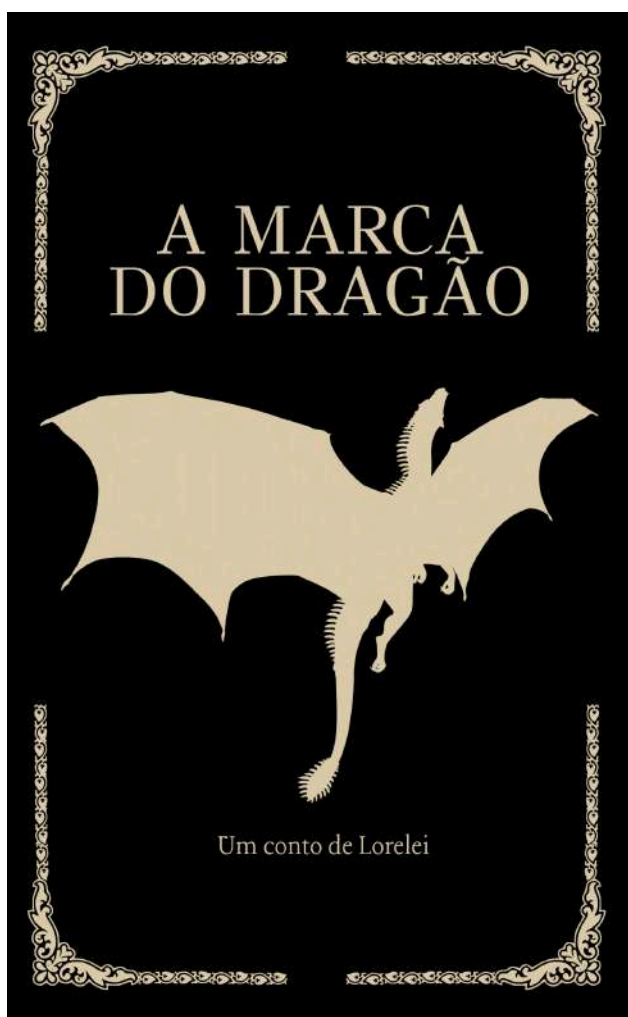
A concepção de *A Marca do Dragão* foi fundamentada no subgênero da romantasia, que combina a construção de universos fantásticos com o desenvolvimento central de uma trama romântica. O projeto tem como público-alvo principal mulheres jovens adultas, enquadrando-se no segmento *New Adult*. A escolha por esse público justifica-se por dialogar com uma fase da vida marcada por mudanças, amadurecimento e pela busca por identidade e pertencimento, temas que também orientam a narrativa.

A premissa da obra surgiu inicialmente a partir de um exercício prático de escrita criativa: um conto⁶ desenvolvido pela autora como trabalho para a disciplina optativa de Arte Contemporânea e Novas Mídias, cujo título foi retomado para este projeto. A partir desse primeiro contato com os personagens e a ambientação, consolidou-se o interesse da autora pela possibilidade de expandir esse material para construir um universo original e aprofundado. A escolha por utilizar criaturas míticas, especialmente feéricos e dragões,

⁶O conto *A marca do Dragão* narra a história de Elleirya, uma princesa lidando com fortes crises de ansiedade diante de um casamento político arranjado com o príncipe de um misterioso reino de dragões. A trama foca na quebra de expectativas da protagonista em relação ao desconhecido e conclui com um tom metalinguístico, no qual a própria autora reflete sobre o processo criativo e sua identificação pessoal com a personagem. A assinatura “Lorelei”, presente na capa, corresponde ao pseudônimo adotado pela autora, escolhido por ser um nome frequentemente utilizado por ela como nome de usuário em plataformas digitais.

funciona tanto como uma forma de escapismo literário quanto como um recurso para abordar questões humanas por meio da fantasia. A criação de um mundo de ficção permite estabelecer a estrutura da narrativa, universo ficcional, ambientação, reinos, sistema de magia, povos e personagens, contribuindo para o desenvolvimento de uma narrativa coerente e imersiva.

Imagem 04 - Capa do conto original que serviu como ponto de partida para a expansão do universo ficcional



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Nesse contexto, a narrativa concentra-se nos desejos não realizados de Elleirya e nos arrependimentos provocados por sua dificuldade de agir. A protagonista ocupa a posição de observadora: acompanha os acontecimentos a distância, guarda perguntas e sentimentos e deseja experimentar atividades, mas evita expressar suas vontades. Com a proximidade do casamento e de sua partida, Elleirya percebe que o tempo que acreditava possuir está se esgotando e que, durante anos, observou a própria vida em vez de vivê-la. Esse conflito

estabelece o ponto de partida de seu arco de transformação, que posteriormente se amplia para questões relacionadas à identidade e ao pertencimento.

Esses aspectos narrativos, aliados à inserção de elementos pessoais da autora, constituem a base para o desenvolvimento do projeto editorial. A atmosfera introspectiva, os conflitos da protagonista, a ambientação fantástica e as simbologias presentes na narrativa orientarão as escolhas visuais relacionadas à identidade gráfica, à capa, às ilustrações, à paleta cromática e à diagramação do *e-book*.

● **Estrutura narrativa**

A estrutura narrativa foi planejada para acompanhar a trajetória da protagonista de forma linear, desde a apresentação do universo ficcional até o desenvolvimento dos principais conflitos da história. A narrativa será escrita em primeira pessoa e no tempo presente, adotando exclusivamente o ponto de vista de Elleirya Dorenoir. Essa escolha busca aproximar o leitor de suas percepções, emoções e descobertas ao longo da trama, favorecendo uma experiência mais imersiva.

Sinopse:

Elleirya Dorenoir, princesa do reino feérico de Faerylar, sempre acreditou conhecer seu lugar no mundo. Criada em meio ao luxo e às tradições da corte, sua vida muda completamente quando um acordo político a obriga a se casar com Riardon Valtheris, herdeiro do isolado reino dragontino de Valthar.

Longe de casa e cercada por uma cultura completamente diferente, Elle precisa lidar com a adaptação ao novo reino enquanto tenta compreender os mistérios envolvendo os dragontinos, seus vínculos mágicos e as antigas tensões entre os povos de Gardyn. Ao mesmo tempo, ela trabalha secretamente em seu verdadeiro objetivo ao aceitar o casamento, sem imaginar que os acontecimentos em Valthar mudarão completamente os rumos de seus planos.

● **Universo ficcional**

O universo ficcional de *A Marca do Dragão* foi concebido para sustentar os acontecimentos da narrativa e contribuir para a construção da identidade visual da obra. Sua estrutura combina elementos característicos da romantasia, como reinos independentes, criaturas fantásticas, sistemas de magia e conflitos políticos, buscando criar um cenário coerente para o desenvolvimento da história. Embora inspirado em referências do gênero, o

universo foi desenvolvido de forma autoral, estabelecendo regras próprias para seus habitantes, relações de poder e funcionamento da magia.

- **Ambientação**

A Marca do Dragão é ambientada em Gardyn, um continente fictício formado por cinco reinos independentes: Cionar, Faerylar, Valthar, Thalassar e Noctari. Além desses territórios, existem as Cidades Livres, regiões sem domínio de qualquer coroa onde convivem indivíduos de diferentes povos. A disposição geográfica desses territórios pode ser visualizada no mapa apresentado na Seção 4.4.

Após a Grande Guerra de Sayar, os reinos passaram a viver de forma mais isolada, desenvolvendo culturas, organizações políticas e características próprias. Essas diferenças constituem a base dos conflitos presentes na narrativa e orientam a construção do universo ficcional da obra.

- **Reinos**

Os cinco reinos de Gardyn foram desenvolvidos de modo a apresentar identidades próprias, tanto do ponto de vista narrativo quanto visual. Cada território possui características geográficas, culturais, políticas e arquitetônicas específicas, que contribuem para a construção do universo ficcional e influenciam diretamente a ambientação da história.

Imagem 05 - Quadro dos reinos do continente de Gardyn e suas características.

REINOS DO CONTINENTE DE GARDYN	
REINO	CARACTERÍSTICA
ACIONAR - REINO DOS HUMANOS	LOCALIZADO NA REGIÃO CENTRAL DE GARDYN, DESTACA-SE PELO GRANDE TERRITÓRIO, INTENSA ATIVIDADE COMERCIAL E ELEVADO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO. SUA SOCIEDADE VALORIZA O PROGRESSO, A EXPANSÃO TERRITORIAL E O PODER POLÍTICO.
FAERYLAR - REINO DOS FEÉRICOS	CARACTERIZADO PELA FORTE INTEGRAÇÃO COM A NATUREZA E GRANDE PRODUÇÃO AGRÍCOLA. SUA CULTURA VALORIZA A ARTE, A LITERATURA, A RELIGIÃO E A DIPLOMACIA.
VALTHAR - REINO DOS DRAGÕES	SITUADO EM UMA REGIÃO MONTANHOSA E DE CLIMA FRIO. POSSUI ARQUITETURA DE INFLUÊNCIA GÓTICA E UMA SOCIEDADE BASEADA NA DISCIPLINA, NA COMPETÊNCIA E NA RESPONSABILIDADE.
THALASSAR - REINO OCEÂNICO	REINO FORMADO POR ARQUIPÉLAGOS, RESPONSÁVEL PELO CONTROLE DAS PRINCIPAIS ROTAS MARÍTIMAS DE GARDYN. SUA ECONOMIA ESTÁ VOLTADA AO COMÉRCIO E À NAVEGAÇÃO, MANTENDO POSIÇÃO POLÍTICA TRADICIONALMENTE NEUTRA.
NOCTARI - REINO DO SUBMUNDO	LOCALIZADO EM EXTENSAS CAVERNAS SUBTERRÂNEAS. APESAR DA APARÊNCIA SOMBRIA, POSSUI UMA SOCIEDADE ORGANIZADA, MARCADA PELA VALORIZAÇÃO DA FAMÍLIA, DA LEALDADE E DO CONHECIMENTO.

Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Com o objetivo de orientar a construção visual dos reinos, foram reunidas referências conceituais que representam a atmosfera pretendida para cada território. A seleção das imagens levou em consideração estilos artísticos e arquitetônicos que dialogam com a estética desejada para o projeto, buscando traduzir visualmente a identidade de cada reino e servir como apoio durante o desenvolvimento dos elementos gráficos da obra.

Imagem 06 - Representação conceitual das referências dos cinco reinos.



Fonte: Elaborada pela autora com imagens do Pexels (2026).

● Sistema de magia e povos

O sistema de magia de *A Marca do Dragão* foi desenvolvido a partir de Sayar, o Primeiro Dragão. Segundo a narrativa, após sua morte, sua energia espalhou-se por Gardyn, enquanto seu coração fragmentou-se, dando origem aos Objetos Prismáticos, artefatos capazes de provocar profundas transformações no mundo e em seus habitantes.

Toda magia existente no universo da obra possui essa mesma origem. No entanto, cada povo desenvolveu uma forma própria de acessá-la: os feéricos estabelecem uma conexão com a natureza, os dragontinos manifestam seus poderes por meio de vínculos e runas⁷ (alguns dragontinos conseguem se transformar em dragões. Os que não conseguem, podem se vincular aos que se transformam e usufruir parcialmente de seus poderes), os noctaris apresentam características vampíricas⁸, o povo oceânico (constituído por seres com diferentes características associadas ao ambiente marinho) possui uma relação própria com a energia mágica ligada ao oceano e as bruxas utilizam a magia por meio do estudo e da compreensão dessa energia.

A construção desse sistema buscou estabelecer regras e limitações para o uso da magia, contribuindo para a coerência do universo ficcional e para o desenvolvimento dos conflitos da narrativa.

● Personagens

Os personagens foram desenvolvidos de forma a contribuir para os principais conflitos da narrativa e para a construção do universo ficcional. Entre os personagens centrais estão Elleirya Dorenoir, protagonista inspirada em aspectos da personalidade, das experiências e das emoções da própria autora; Jacob Vallen, seu guarda pessoal e um de seus vínculos mais próximos; e Riardon Valtheris, personagem apresentado no prólogo como recurso para antecipar sua importância na narrativa e despertar a curiosidade do leitor. Os demais personagens surgiram da combinação de traços, comportamentos e experiências de pessoas conhecidas pela autora, adaptados às necessidades da narrativa.

4.2 Capa

A capa atua como o principal elemento de persuasão em um projeto editorial, sendo decisiva para a avaliação inicial do público sobre a qualidade da obra (Roberts, 2007). Assim,

⁷A palavra runa deriva de um termo nórdico antigo que significa "segredo" ou "mistério". Originalmente, as runas correspondiam aos caracteres de antigos alfabetos utilizados por povos germânicos e escandinavos entre os séculos II e XI, possuindo fins de escrita, magia e proteção (Testoni, 2026). No universo ficcional de *A Marca do Dragão*, as runas também possuem uma função própria: quando um indivíduo estabelece um vínculo com um dragão, uma runa surge em seu corpo como marca dessa ligação, conferindo-lhe parte dos poderes da criatura.

⁸Os vampiros são criaturas presentes em diferentes tradições mitológicas e folclóricas, frequentemente associadas ao consumo de sangue para a manutenção de sua existência. Em *A Marca do Dragão*, essa característica serviu como referência principal para a construção dos noctari.

o ditado popular que recomenda não julgar um livro por sua capa é contestado pela mecânica do design gráfico, na qual o poder de sedução visual dita o primeiro contato com o leitor.

Imagem 07 - Painel semântico com referências de capas do mercado editorial



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

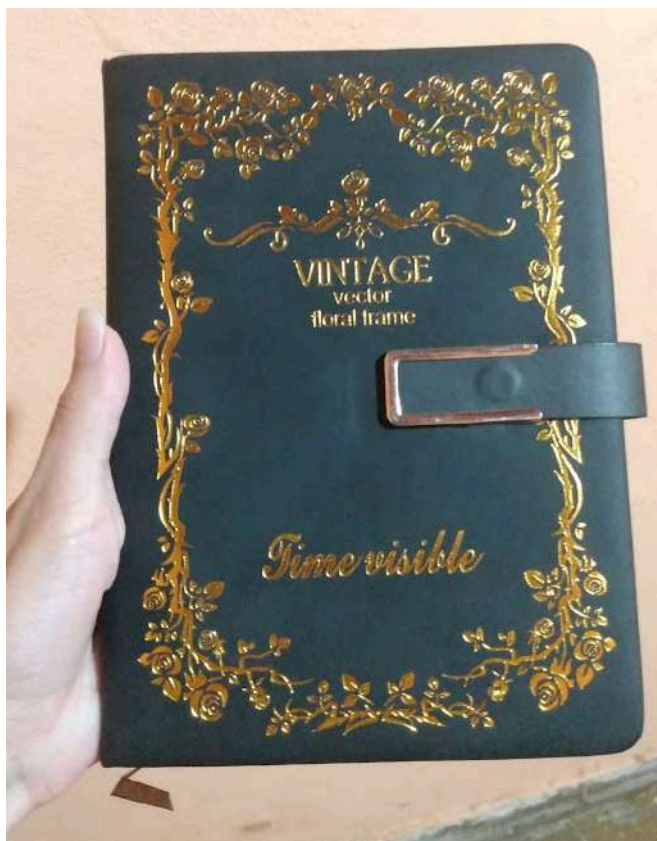
4.2.1 Conceito visual

O conceito visual de *A Marca do Dragão* surgiu da combinação entre diferentes referências que acompanharam o desenvolvimento do projeto. Além das obras analisadas anteriormente e das tendências observadas no mercado editorial da romantasia, a autora buscou incorporar elementos de sua própria vivência.

O principal conceito adotado foi aproximar a obra da estética de um diário. Essa escolha está relacionada ao fato de a protagonista, Elleirya, registrar seus pensamentos e acontecimentos ao longo da história em um diário, objeto que desempenha papel importante na narrativa. A ideia também possui um significado pessoal, uma vez que esse elemento foi

inspirado no diário da própria autora, estabelecendo uma conexão entre sua experiência pessoal e a construção da obra.

Imagem 08 - Diário pessoal da autora, utilizado como referência visual



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

A partir desse conceito, pretende-se desenvolver uma proposta visual que reforce o caráter íntimo da narrativa, buscando transmitir ao leitor a sensação de estar em contato com os registros da própria protagonista. Para isso, serão explorados arabescos e elementos florais inspirados na estética da *Art Nouveau*⁹, referência adotada para representar a corte feérica de Faerylar. Esses arabescos serão construídos a partir da releitura de formas presentes em objetos do cotidiano da autora, como os padrões de uma colcha de cama e de uma cortina da casa de sua avó. A incorporação dessas referências busca estabelecer uma relação entre memórias pessoais e a construção visual da obra, reforçando seu caráter autoral e afetivo durante o desenvolvimento do projeto.

⁹A *Art Nouveau* é caracterizada pela presença de linhas ondulantes e dinâmicas, a fim de transmitir a ideia de movimento. Seu estilo se aproxima da estética naturalista, o qual é composto por formas orgânicas relacionadas com a natureza (Aidar, [s.d.]).

Imagem 09 - Referências visuais do cotidiano: padrões da colcha de cama e da cortina da casa da avó



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Com o objetivo de explorar diferentes possibilidades para a linguagem visual da obra, foram produzidos rascunhos iniciais durante o desenvolvimento do projeto. Esses estudos permitiram investigar a composição da capa, a presença de elementos orgânicos inspirados na *Art Nouveau* e a aplicação de arabescos relacionados às referências pessoais da autora. Embora ainda representem uma etapa preliminar do processo criativo, esses registros contribuíram para a definição do conceito que orientará o desenvolvimento da identidade visual.

Imagem 10 - Rascunhos da capa



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

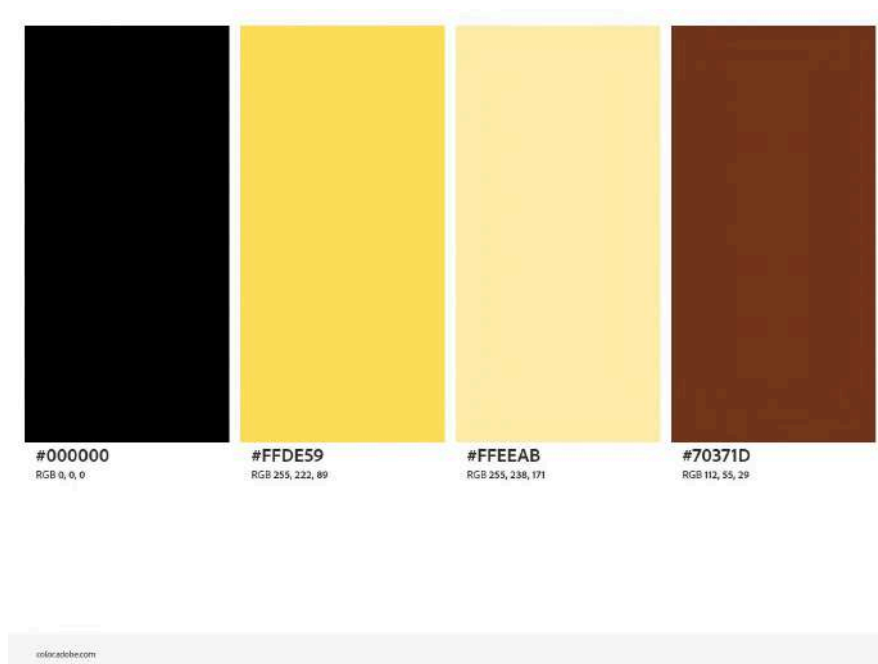
4.3 Identidade visual

A identidade visual de *A Marca do Dragão* tem o objetivo de traduzir visualmente os principais conceitos definidos para a obra, buscando estabelecer unidade entre narrativa e projeto editorial. Para isso, serão explorados aspectos como paleta cromática, tipografia e elementos gráficos, de modo a construir uma linguagem visual coerente com o universo ficcional e com a experiência de leitura pretendida.

● Paleta cromática

A paleta cromática foi definida a partir da combinação entre preto, amarelo e marrom, tendo como principal referência visual o contraste entre preto e dourado, combinação de cores preferida da autora e incorporada também à protagonista por meio de elementos como seu diário. Foram selecionados dois tons de amarelo e um tom de marrom, utilizados tanto individualmente em diferentes elementos da identidade visual quanto combinados para criar o efeito dourado que estará presente na capa e nos ornamentos.

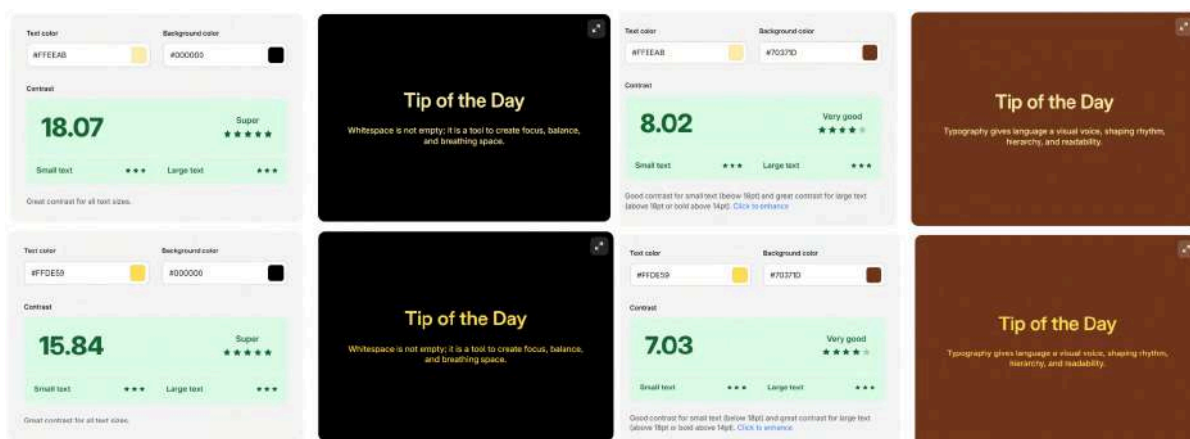
Imagem 11 - Paleta de cores definida



Fonte: Elaborada pela autora a partir da ferramenta Adobe Color (2026).

Para assegurar a legibilidade e a acessibilidade visual do material, as cores escolhidas foram submetidas a um teste de contraste. Utilizou-se a ferramenta Contrast Checker, da plataforma Coolors, para analisar a aplicação dos tons de amarelo sobre os fundos preto e marrom. O resultado obtido para ambas as combinações confirmou a adequação da paleta, indicando um bom contraste no geral. Dessa forma, comprova-se que as cores definidas não apenas cumprem seu papel estético e conceitual, mas também garantem o conforto visual necessário para a leitura.

Imagem 12 - Resultados dos testes de contraste das combinações cromáticas



Fonte: Elaborado pela autora a partir da ferramenta Contrast Checker da plataforma Coolors (2026).

- **Tipografia**

A tipografia desempenha um papel fundamental na construção da identidade visual do *e-book*, atuando como o primeiro ponto de contato simbólico com a narrativa. Para a definição da fonte principal, que será aplicada na capa, realizou-se uma pesquisa tipográfica aprofundada focada em famílias de estilo fantasia, caligráfico e gótico. Após diversas análises de legibilidade e adequação conceitual ao universo da obra, a escolha final recaiu sobre a fonte Black Chancery.

Imagem 13 - Tipografia principal escolhida para o título da obra.



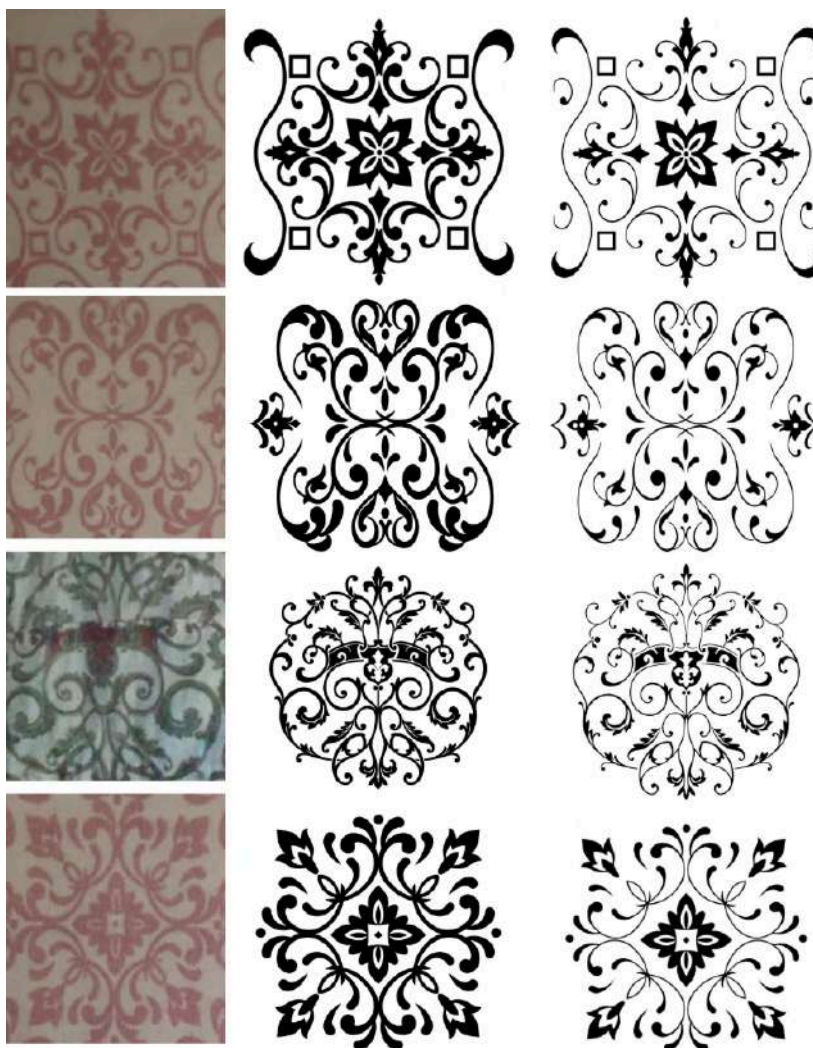
Fonte: Elaborada pela autora a partir da plataforma DaFont (2026).

A seleção da Black Chancery justifica-se pelo seu equilíbrio preciso entre o peso histórico da alta fantasia e a fluidez orgânica do romance. Suas formas caligráficas, com excelente contraste entre traços espessos e finos, remetem imediatamente a manuscritos antigos e diários pessoais — estabelecendo uma conexão direta com o hábito de escrita da protagonista.

- **Elementos gráficos**

Os elementos gráficos têm como objetivo reforçar visualmente a identidade da obra e contribuir para a construção de um universo coerente com a narrativa. Para isso, foram desenvolvidos ornamentos, padrões, símbolos e outros elementos inspirados tanto nas referências visuais do gênero romantasia quanto em registros pessoais da autora, reinterpretados por meio de um processo de simplificação e adaptação gráfica.

Imagem 14 - Ornamentos, padrões e símbolos



Fonte: Elaborado pela autora a partir do *software* Adobe Illustrator (2026).

Imagem 15 - Elemento gráfico de dragão



Fonte: Elaborada pela autora a partir do Canva e do Adobe Illustrator (2026).

A partir dos elementos gráficos desenvolvidos, foram realizados diferentes testes de composição para a capa, explorando variações na disposição dos ornamentos, do dragão, da tipografia e das cores. Esses estudos permitiram comparar diferentes possibilidades visuais e observar quais combinações apresentavam maior coerência com o conceito definido para a obra, orientando a escolha da composição final.

Imagem 16 - Testes de composição para a capa



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Após a definição da composição, a proposta foi expandida para a lombada e a quarta capa, mantendo a mesma linguagem visual e garantindo unidade entre as diferentes partes.

Imagem 17 - Composição final da capa de A Marca do Dragão



Fonte: Elaborada pela autora a partir do *software* Adobe Illustrator (2026).

4.4 Mapa

O mapa foi concebido como um dos principais elementos de apoio à narrativa, auxiliando na compreensão da organização espacial do universo fictício e na localização dos reinos ao longo da história. Além de sua função narrativa, buscou-se desenvolver uma representação visual que dialogasse com a estética da alta fantasia.

Como ponto de partida para sua construção, foi utilizado o mapa do estado do Ceará, mais especificamente a divisão de suas mesorregiões¹⁰. A escolha dessa referência surgiu do interesse da autora em incorporar ao projeto um elemento relacionado ao estado onde vive. Como o Ceará possuía sete mesorregiões e o universo da obra é composto por cinco reinos, duas regiões foram retiradas, permitindo que a estrutura territorial servisse de base para a organização inicial do continente fictício.

Imagem 18 - Mapa de Mesorregiões do Ceará

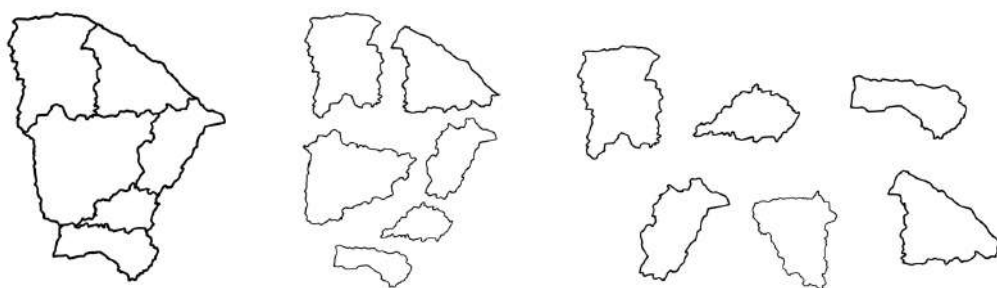
¹⁰As mesorregiões eram divisões territoriais criadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística para agrupar municípios com características econômicas, sociais e naturais semelhantes. Não existem mais oficialmente desde 2017.



Fonte: Baixar Mapas (2025).

Em seguida, as regiões remanescentes foram reorganizadas e adaptadas para atender às necessidades da narrativa, considerando aspectos como a posição geográfica dos reinos, suas características climáticas, relações políticas e deslocamentos previstos ao longo da história. Essa etapa permitiu transformar a referência inicial em uma configuração própria, adequada ao universo ficcional.

Imagem 19 - Processo de reorganização das regiões para a construção do continente fictício



Fonte: Elaborada pela autora a partir do *software* Adobe Photoshop (2026).

Para os textos do mapa, foram utilizadas as fontes Beth Ellen e Almendra, escolhidas por apresentarem estilos que se complementam e dialogam com a estética de mapas de fantasia.

Imagem 20 - Tipografias Beth Ellen e Almendra utilizadas na composição do mapa



Fonte: Elaborado pela autora a partir do Google Fonts (2026).

Para complementar a composição, foram utilizados ícones relacionados às características de cada reino, buscando facilitar sua identificação e reforçar visualmente as particularidades dos territórios. Alguns desses elementos foram produzidos com auxílio do ChatGPT, por meio de ferramenta de inteligência artificial generativa, sendo posteriormente selecionados, editados e adaptados no Adobe Illustrator e no Adobe Photoshop pela autora para manter a unidade visual do mapa.

Imagem 21 - Estudos e versões preliminares do mapa



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Após esses estudos, o mapa passou por um refinamento visual, buscando reforçar a ambientação da obra.

Imagem 22 - Versão final do mapa desenvolvido para a obra



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

4.5 Diagramação

A etapa de diagramação do *e-book* foi executada no *software* Affinity. Devido à necessidade de familiarização técnica com as ferramentas da plataforma, o processo prático de montagem foi fundamentado e guiado por materiais de estudo do canal especializado Affinity Direto ao Ponto.

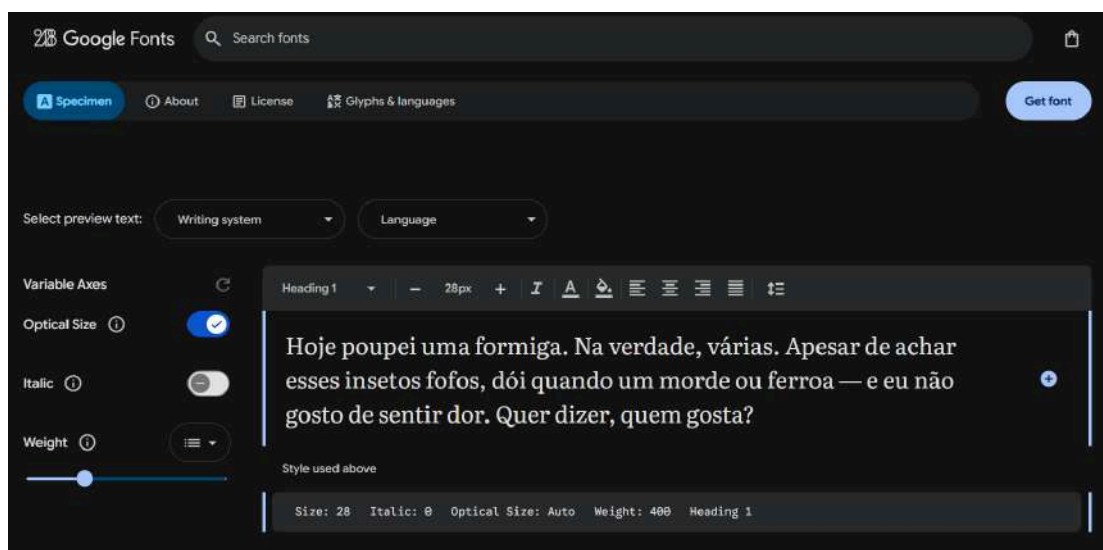
O arquivo digital foi configurado tendo como base estrutural as dimensões do formato A5¹¹. Para garantir o conforto visual durante a leitura em telas, as margens foram definidas em 160 *pixels*. Essa escolha teve como objetivo criar um espaço de respiro adequado ao redor do texto, evitando a poluição visual. Essa decisão encontra forte respaldo nas diretrizes do design clássico de livros; conforme defende Bringhurst (2005, p. 47), "não importa quão cheia ou vazia, a página precisa respirar, e num livro — isto é, num texto longo feito para ser habitado pelo leitor — é preciso que ela respire em ambas as direções". Ao

¹¹O formato A5 corresponde às dimensões de 148 x 210 mm. Optou-se por utilizá-lo como base estrutural por ser uma proporção clássica do mercado editorial, oferecendo dimensões que se adaptam e escalam de forma harmônica e confortável para a visualização em *tablets* e *e-readers*.

aplicar margens generosas, o projeto protege o texto e garante uma navegação confortável para o usuário.

Para a composição do corpo de texto dos capítulos, foi selecionada a fonte Literata. Trata-se de uma tipografia serifada desenvolvida pelo estúdio TypeTogether e encomendada pelo Google, em 2014, especificamente para o leitor digital Google Play Livros. A fonte foi projetada para proporcionar uma leitura contínua e confortável em diferentes telas e densidades de *pixels* (TypeTogether, 2020), características técnicas que justificam sua aplicação no *e-book*. Além de sua funcionalidade digital, suas proporções equilibradas e sua aparência literária clássica contribuem para a imersão na atmosfera fantástica da obra, mantendo a legibilidade exigida por textos extensos.

Imagem 23 - Teste de aplicação da tipografia Literata utilizando trecho original da obra

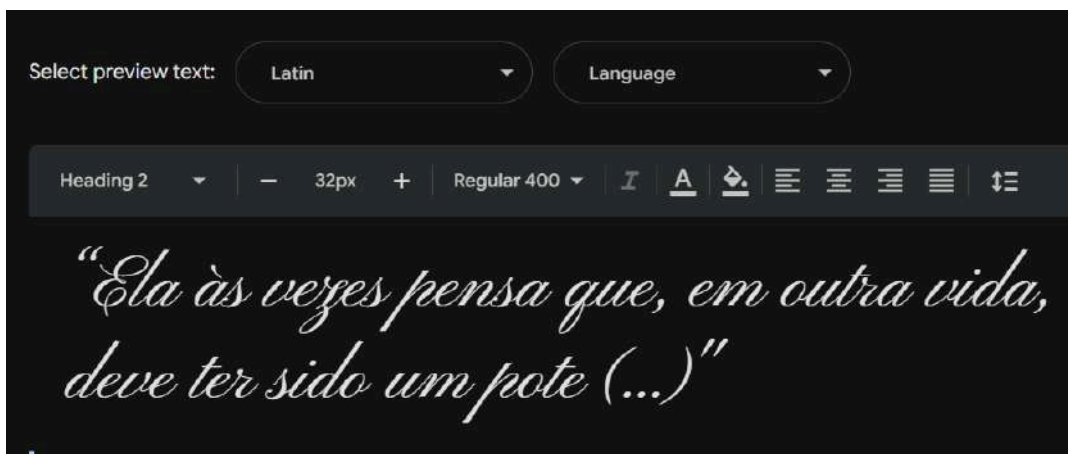


Fonte: Elaborada pela autora a partir do Google Fonts (2026).

A fim de estabelecer uma hierarquia visual entre o texto principal e os trechos de abertura dos capítulos, foi escolhida a fonte Pinyon Script para a composição dessas passagens. A tipografia apresenta formas caligráficas que remetem à escrita realizada com pena e tinta, além de possuir uma aparência menos contemporânea, características que dialogam com o universo fantástico da obra e com a estética de registros manuscritos. Sua utilização também contribui para conferir um caráter mais íntimo e pessoal aos trechos, estabelecendo uma relação com o hábito de escrita da protagonista. Em contraste com a família Literata, utilizada no corpo do texto, a Pinyon Script permite diferenciar visualmente essas passagens e reforçar seu caráter reflexivo dentro da narrativa. A mesma tipografia foi

aplicada ao título do prólogo, contribuindo para integrá-lo visualmente à proposta gráfica das páginas de abertura e manter a unidade tipográfica do projeto.

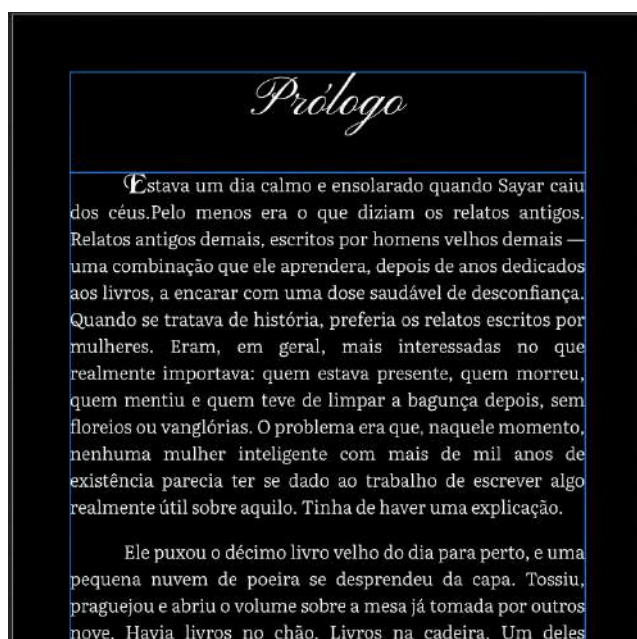
Imagem 24 - Teste de aplicação da tipografia Pinyon Script utilizando trecho original da obra



Fonte: Elaborada pela autora a partir do Google Fonts (2026).

Na composição das páginas, optou-se pelo fundo preto no prólogo como forma de diferenciá-lo visualmente do restante da narrativa e criar uma atmosfera de mistério para a abertura da obra. Essa escolha foi estendida à primeira página do Capítulo 1, estabelecendo uma transição visual entre o prólogo e o início da narrativa principal. Após essa abertura, as páginas seguintes retornam ao fundo claro adotado no restante do miolo.

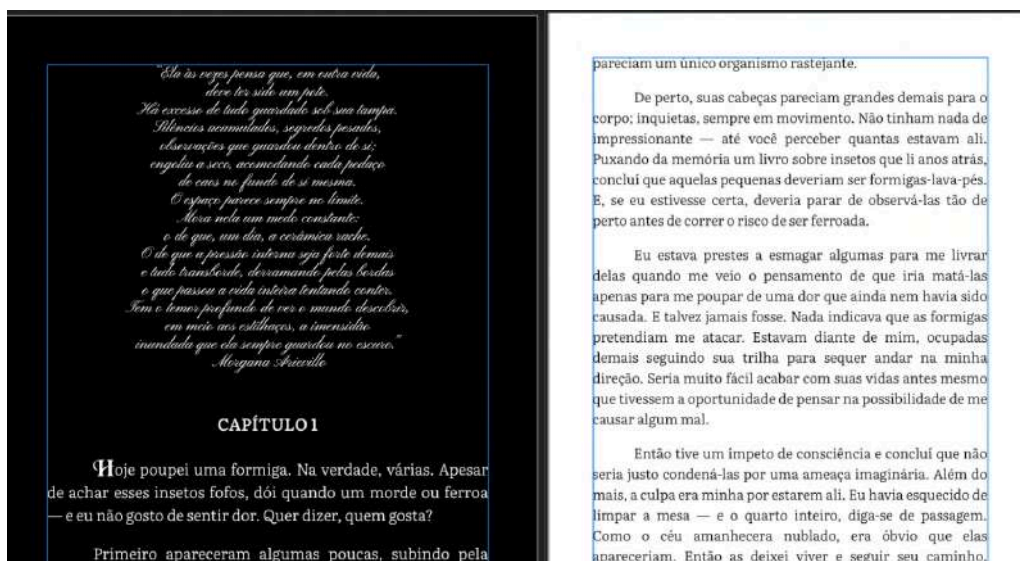
Imagem 25 - Aplicação do fundo preto na página inicial do prólogo



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Além do contraste entre as fontes do miolo e da abertura, a diagramação incorporou o uso de uma letra capitular para demarcar o início do texto narrativo. Esse recurso, tradicional no design de livros, atua como um sinalizador que guia o olhar do leitor de forma imersiva para o primeiro parágrafo. Para a composição dessa capitular, optou-se por utilizar a fonte Black Chancery, a mesma utilizada no título da capa. A escolha busca estabelecer uma continuidade entre a identidade visual externa e o interior do *e-book*.

Imagem 26 - Transição visual entre a página de abertura do Capítulo 1 e as páginas seguintes



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Após a definição da estrutura das páginas, foram incorporados à diagramação os demais componentes do *e-book*, como capa, contracapa, sumário, dedicatória e mapa. O elemento gráfico do dragão em sua versão preenchida também foi utilizado como recurso de separação entre trechos do texto, reforçando a identidade visual ao longo do miolo. Com a inserção e organização desses elementos, chegou-se à versão prévia da diagramação do protótipo, apresentada a seguir.

Imagem 27 - Composição prévia da diagramação do protótipo de *A Marca do Dragão*



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

5 PROTÓTIPO FINAL

Este capítulo apresenta a etapa conclusiva do desenvolvimento do projeto editorial de *A Marca do Dragão*.

5.1 Avaliação do protótipo com leitores beta

Com o objetivo de avaliar a experiência de leitura e identificar possíveis aspectos a serem aprimorados antes da finalização do protótipo, foi aplicado um formulário *on-line* a oito leitores beta após a leitura do material desenvolvido. A avaliação contemplou aspectos relacionados à narrativa, compreensão do universo ficcional, personagens, capa, mapa, tipografia, diagramação e experiência geral de leitura. O formulário foi estruturado como uma pesquisa de usabilidade e recepção de abordagem mista (quali-quantitativa) e encontra-se disponível no Apêndice A deste trabalho.

A análise inicial focou em delinear o perfil demográfico e os hábitos de consumo dos participantes. A amostra consistiu de oito leitores, sendo sete situados na faixa etária de 18 a 24 anos (87,5%) e um na faixa de 25 a 34 anos (12,5%). Em relação à identidade de gênero, a maioria é composta por leitoras do gênero feminino (cinco participantes, 62,5%), complementada por três participantes do gênero masculino (37,5%).

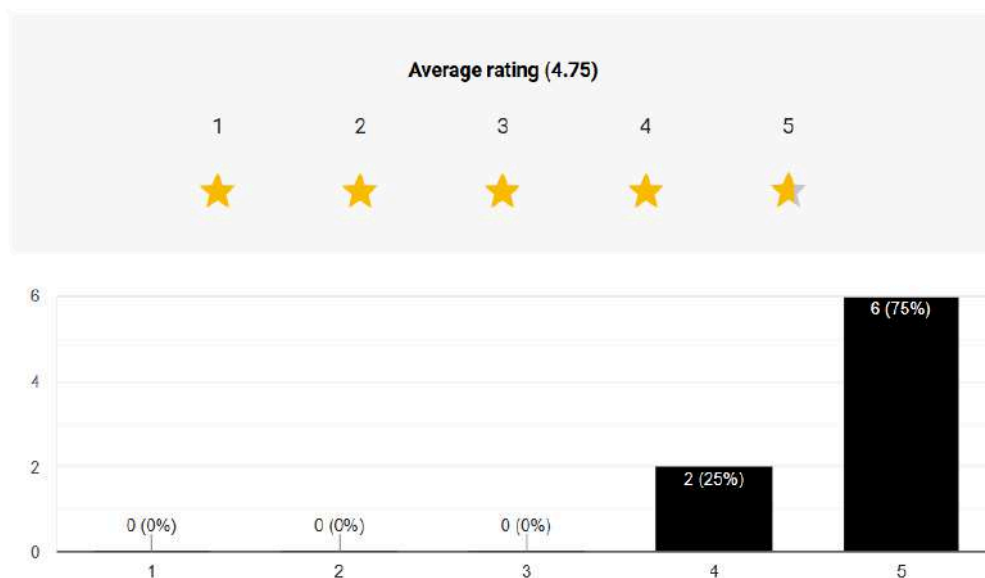
Na avaliação geral do protótipo, 75% dos leitores avaliaram em 5 estrelas e 25% em 4 estrelas, totalizando uma média de 4,75 de 5. O resultado indica uma percepção predominantemente positiva.

Imagem 28 - Resultado da avaliação geral do protótipo

38. Como você avalia o protótipo de forma geral?

 Copiar gráfico

8 respostas



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Apesar da alta aprovação quanto à narrativa e ao universo ficcional, o formulário apontou questões importantes sobre o design editorial:

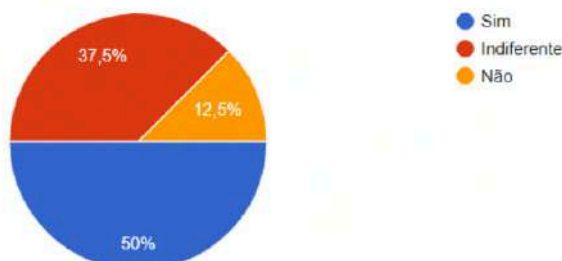
- **Diagramação e cores:** A utilização do fundo preto na página inicial do Capítulo 1 causou estranhamento. Leitores relataram surpresa e quebra de imersão no momento em que a página seguinte retornava abruptamente para o fundo branco.

Imagem 29 - Resultado da avaliação sobre a aplicação do fundo preto

27. Você gostou do uso do fundo preto no prólogo e na abertura dos capítulos?

[Copiar gráfico](#)

8 respostas



27. 1. Caso queira, explique o motivo da resposta:

5 respostas

Quando trocou pro branco de repente foi impactante

Acho que deixa muito chique e parece ser mais importante por estar destacado. Também fica mais confortável de ler por ter o fundo escuro

Achei maravilhosa a proposta pq é incomum e destaca o prólogo, no entanto, a aplicação gráfica física estaria limitada. Gostaria de acrescentar também q estranhei o início do capítulo 1 estar na mesma cor e o resto sem estar preto.

Não peguei bem o porquê de ter fundo preto, imaginei que seria pra diferenciar prólogo de capítulos normais, mas como ele parou depois do capítulo fiquei sem entender. Eu acho interessante ter diferenciação de fundo quando há um motivo específico pra aquilo.

Gostei pois facilitou a leitura e ambientou a estética de sala fechada cheia de livros velhos e misteriosos. A pesar de ter gostado desse recurso no prólogo, achei estranho o capítulo 1 ter uma parte preta e uma parte branca. Quando eu passei a página e vi que o fundo do capítulo 1 tinha mudado de cor, cheguei a checar se meu celular tinha dado algum defeito, tamanha foi a surpresa.

Fonte: Elaborada pela autora (2026).

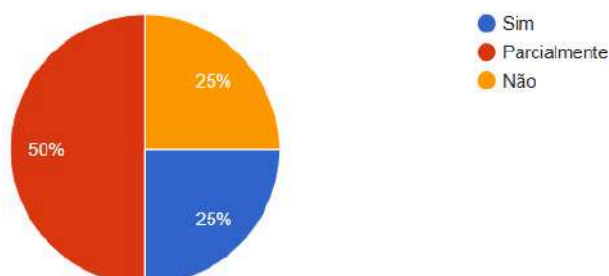
- **Legibilidade tipográfica:** A aplicação da fonte manuscrita Pinyon Script nos trechos de abertura dos capítulos apresentou problemas de acessibilidade. Apenas 25% consideraram a fonte totalmente legível, enquanto 25% não acharam legível e 50% indicaram que estava parcialmente legível.

Imagem 30 - Resultado da avaliação sobre a fonte Pinyon Script

29. A fonte manuscrita utilizada no trecho de abertura dos capítulos está legível?

[Copiar gráfico](#)

8 respostas



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

- **Ilustrações:** Quando questionados sobre a ausência de ilustrações, 5 leitores (62,5%) afirmaram que, embora não fosse estritamente necessário, seria um recurso interessante para enriquecer a experiência.

Imagem 31 - Resultado da percepção dos leitores beta sobre a ausência de ilustrações durante a leitura

31. Durante a leitura, você sentiu falta de ilustrações?

[Copiar gráfico](#)

8 respostas



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

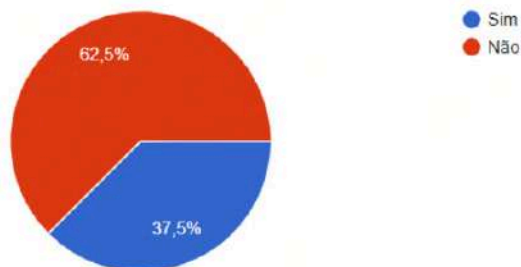
- **Revisão e formatação:** Foram apontados pequenos ajustes necessários na formatação dos parágrafos e na pontuação de trechos específicos.

Imagem 32 - Identificação de erros e observações apontadas

34. Você percebeu algum erro durante a leitura?

8 respostas

 Copiar gráfico



34.1. Se sua resposta foi sim para a pergunta anterior, onde?

3 respostas

Pelo que lembro foi mais uma questão de espaçamento no começo

Alguns pontos de melhoria seriam alguns lugares que tem ponto (.) e não tem espaço depois, os que consegui pegar aqui foram:

Céus.
Dormindo.
Abrindo.

Outro ponto é na parte que ela diz: " ele andava fazendo essa coisa", sobre o coração dele...achei um pouco estranha a contrução da frase

Na parte que diz: "Véus naturais" pouco tempo depois tu diz "cortinas naturais" achei meio repetitivo, talvez eu pudesse só ajustar pra dar outra ideia em algum desses.

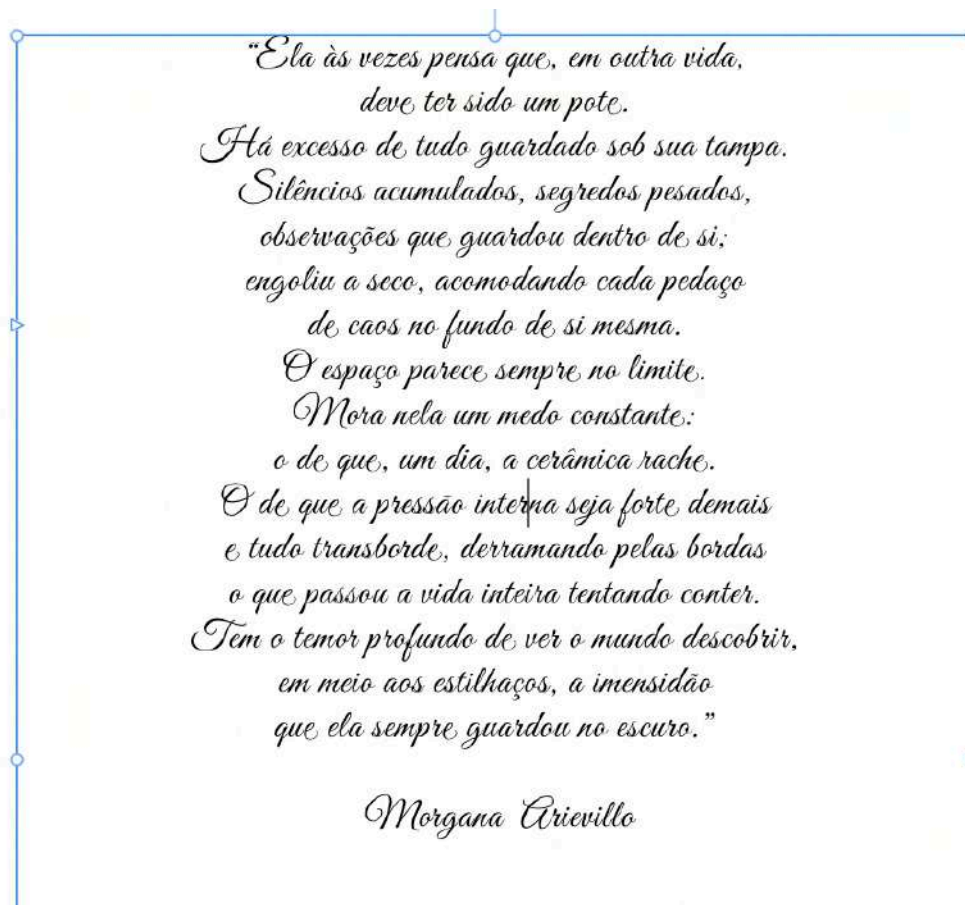
Na segunda linha do prólogo, é pra ter um espaço entre o ponto final e a palavra "Pelo". Foi só isso mesmo.

Fonte: Elaborada pela autora (2026).

5.2 Refinamento do projeto

A partir dos dados coletados, o projeto gráfico e o texto literário passaram por uma etapa de refinamento, considerando as necessidades identificadas durante a avaliação com os leitores beta. Em razão das dificuldades de legibilidade apontadas nos testes, a tipografia utilizada no título do prólogo e nos trechos de abertura dos capítulos foi substituída, buscando preservar a estética clássica e elegante associada ao universo fantástico, mas com caracteres que favorecessem a leitura em telas. Ainda mantendo a característica de manuscrita, foi selecionada a fonte Great Vibes.

Imagem 33 - Aplicação da fonte Great Vibes após o refinamento



Fonte: Elaborada pela autora, com tipografia disponível no Google Fonts (2026).

O uso de páginas com fundo preto também foi revisto e passou a ser restrito exclusivamente ao prólogo (cujo título foi atualizado para a fonte Great Vibes), reforçando a atmosfera de mistério dessa seção e evitando a transição abrupta de uma página para outra no capítulo 1. A formatação do texto foi igualmente padronizada, com a retirada dos espaçamentos adicionais entre os parágrafos e a manutenção apenas do recuo na primeira linha.

Imagem 34 - Diagramação revisada

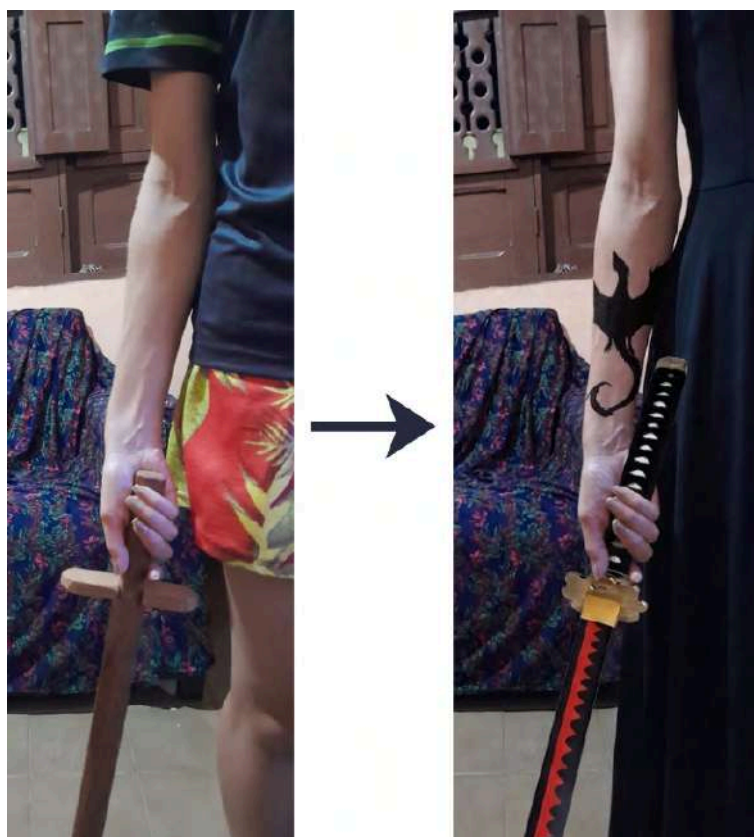


Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Considerando ainda o interesse demonstrado pela maioria dos participantes na presença de recursos ilustrativos, foi desenvolvida e incorporada uma ilustração ao protótipo, ampliando sua dimensão visual e estabelecendo maior diálogo com a estética da história. Para sua produção, a própria autora foi fotografada em uma pose previamente definida, utilizando uma espada de madeira como objeto de cena. A fotografia foi posteriormente manipulada por meio de inteligência artificial generativa, para a inclusão de elementos relacionados ao universo da obra e para a modificação visual da espada. Para esta última, utilizou-se como referência uma das *katanas*¹² empunhadas pelo personagem Roronoa Zoro, da obra *One Piece*, escolhida principalmente pelo formato de sua guarda, cuja aparência remete a uma flor e dialoga com os elementos ornamentais presentes na identidade visual de *A Marca do Dragão*.

¹²A *Katana* é o principal instrumento de manuseio no *Kenjutsu*, a arte marcial japonesa dedicada especialmente ao treinamento com espadas (Dorigatti, 2023).

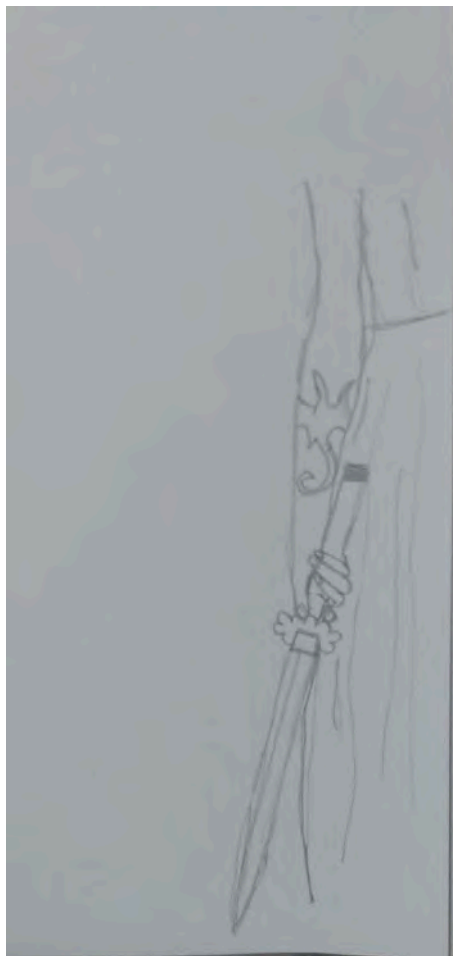
Imagem 35 - Fotografia de referência e resultado da manipulação realizada



Fonte: Elaborada pela autora com auxílio do ChatGPT (2026).

A partir dessa imagem manipulada, foi desenvolvido um rascunho.

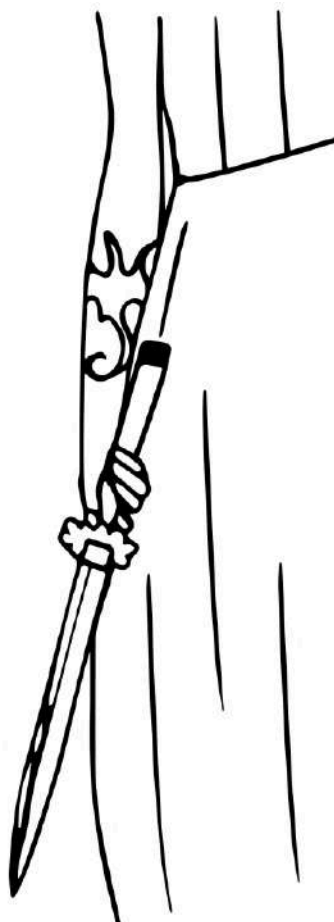
Imagem 36 - Rascunho da ilustração



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

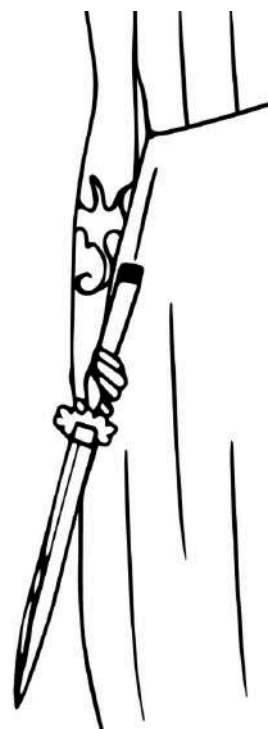
Após o rascunho, foi desenvolvida a versão final da ilustração por meio de vetorização no Adobe Illustrator. Nessa etapa, os traços foram refinados, os elementos da composição definidos e a ilustração foi adicionada ao protótipo logo após a página do mapa.

Imagem 37 - Versão final da ilustração



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Imagem 38 - Aplicação da ilustração na versão final do protótipo



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Por fim, o texto literário passou por uma revisão de pontuação e por ajustes pontuais na narrativa. No prólogo, foram acrescentadas informações destinadas a situar melhor o leitor no espaço físico em que a cena ocorre, aproximando sua ambientação dos elementos representados visualmente na capa e fortalecendo, assim, a relação entre narrativa e projeto gráfico. E como recurso de apresentação, a quarta capa — que tradicionalmente ficaria na parte externa final de um livro físico — foi inserida na última página do protótipo. Essa escolha permite que os leitores visualizem a sinopse completa e compreendam a premissa maior da narrativa, visto que os conflitos principais ainda não ocorrem no trecho inicial validado.

5.3 Protótipo final e aplicações

O protótipo final de *A Marca do Dragão* foi desenvolvido em dois formatos digitais, visando atender a diferentes perfis de usuários e plataformas de leitura: PDF e EPUB.

O formato PDF preserva o *layout* fixo (*Fixed-Layout*), garantindo que a diagramação, as tipografias e o posicionamento das ilustrações sejam visualizados exatamente como foram projetados.

Imagem 39 - Composição do PDF com *layout* fixo



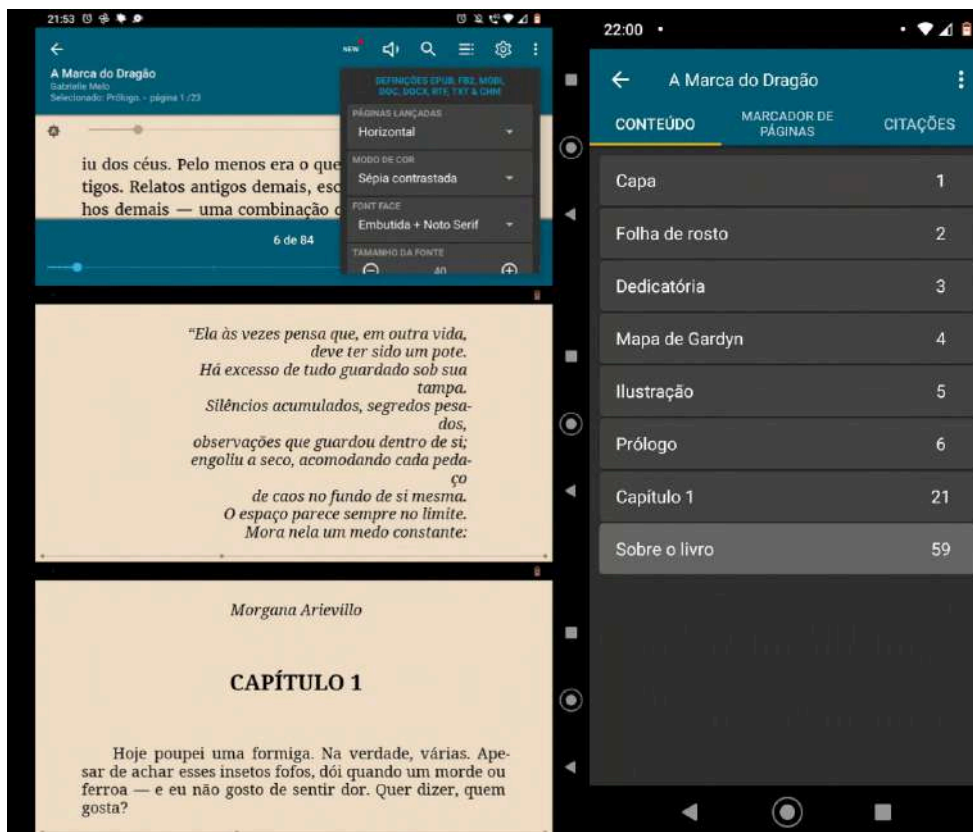
Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Já o formato EPUB oferece um *layout* fluido (*Reflowable*), adaptando-se a qualquer tamanho de tela. Cabe ressaltar que, devido à natureza do arquivo EPUB, o leitor possui autonomia para personalizar a fonte, o tamanho do texto e a cor de fundo do aplicativo, o que pode gerar pequenas desconfigurações na identidade visual original proposta pelo design. No entanto, essas alterações ocorrem apenas a partir do conteúdo textual da obra, enquanto a capa, a folha de rosto, a dedicatória, o mapa e a ilustração mantêm sua composição visual original. Optou-se também pela retirada do sumário dessa versão devido a problemas de desconfiguração identificados durante a conversão. Essa ausência, entretanto, não compromete a continuidade da leitura, uma vez que os aplicativos utilizados para a reprodução do EPUB registram automaticamente o ponto em que a leitura foi interrompida, permitindo que o usuário retorne posteriormente à mesma posição.

Para a melhor experiência de leitura no formato EPUB, indicam-se os seguintes aplicativos gratuitos:

- Para dispositivos móveis: Recomenda-se o uso do aplicativo ReadEra, que permite a personalização confortável de tamanho de fonte, o tipo, cor de fundo e controle de luminosidade, além de ter um sumário automático.

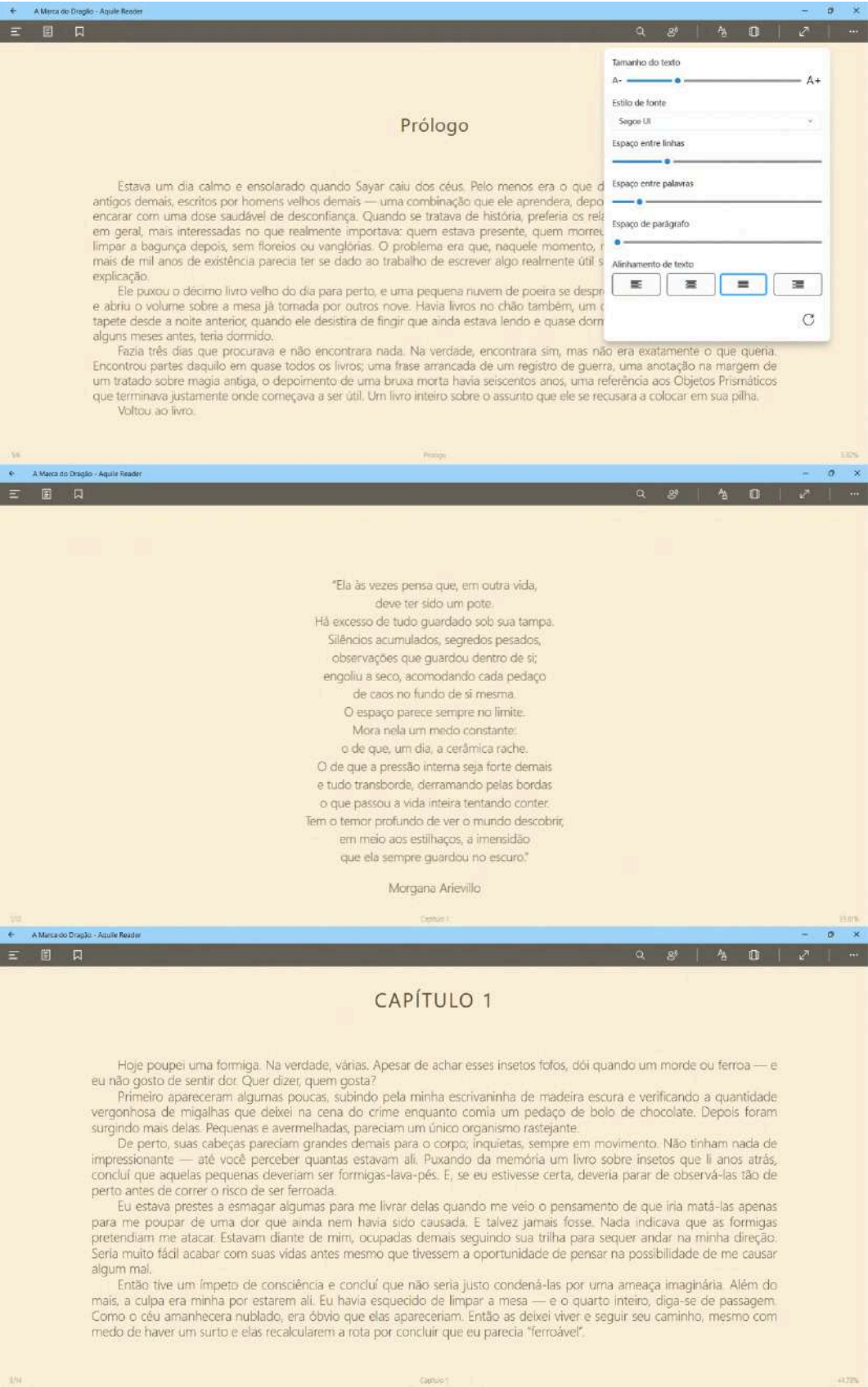
Imagem 40 - Composição do EPUB no ReadEra



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

- Para computadores: Recomenda-se o Aquile Reader, que além de oferecer a alteração de textos e cor de fundo, conta com controle de espaçamentos, *layout* e um recurso de leitura em voz alta.

Imagem 41 - Composição do EPUB no Aquile Reader



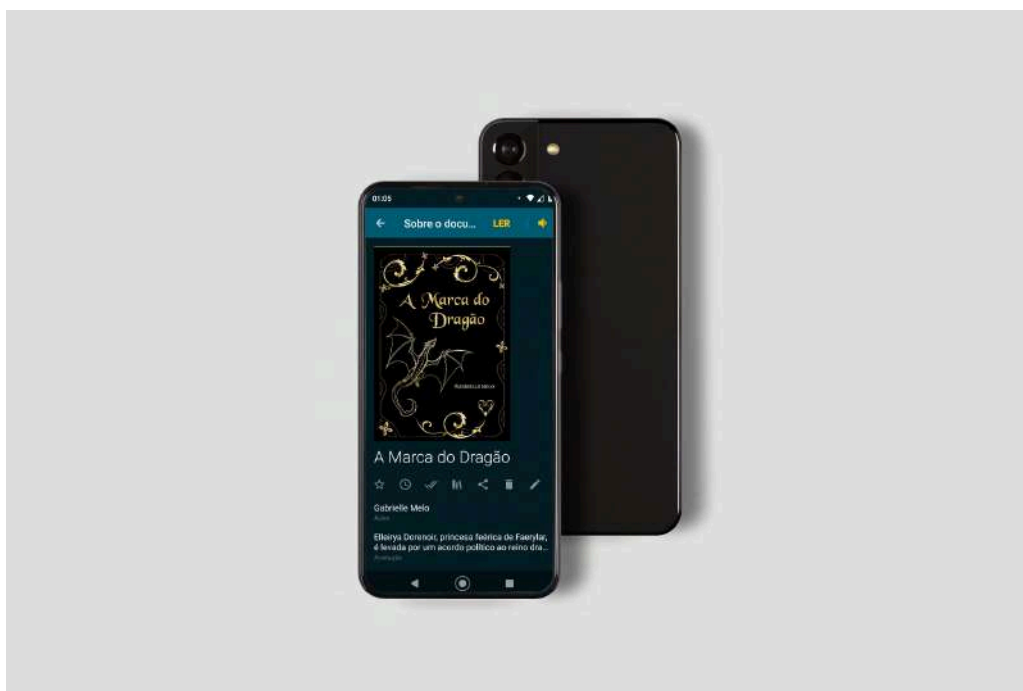
Fonte: Elaborada pela autora (2026).

No Apêndice B deste documento, são disponibilizados códigos QR e links para acesso direto ao protótipo de *A Marca do Dragão* nos formatos PDF e EPUB.

5.3.1 *Mockups* e materiais de futuro lançamento

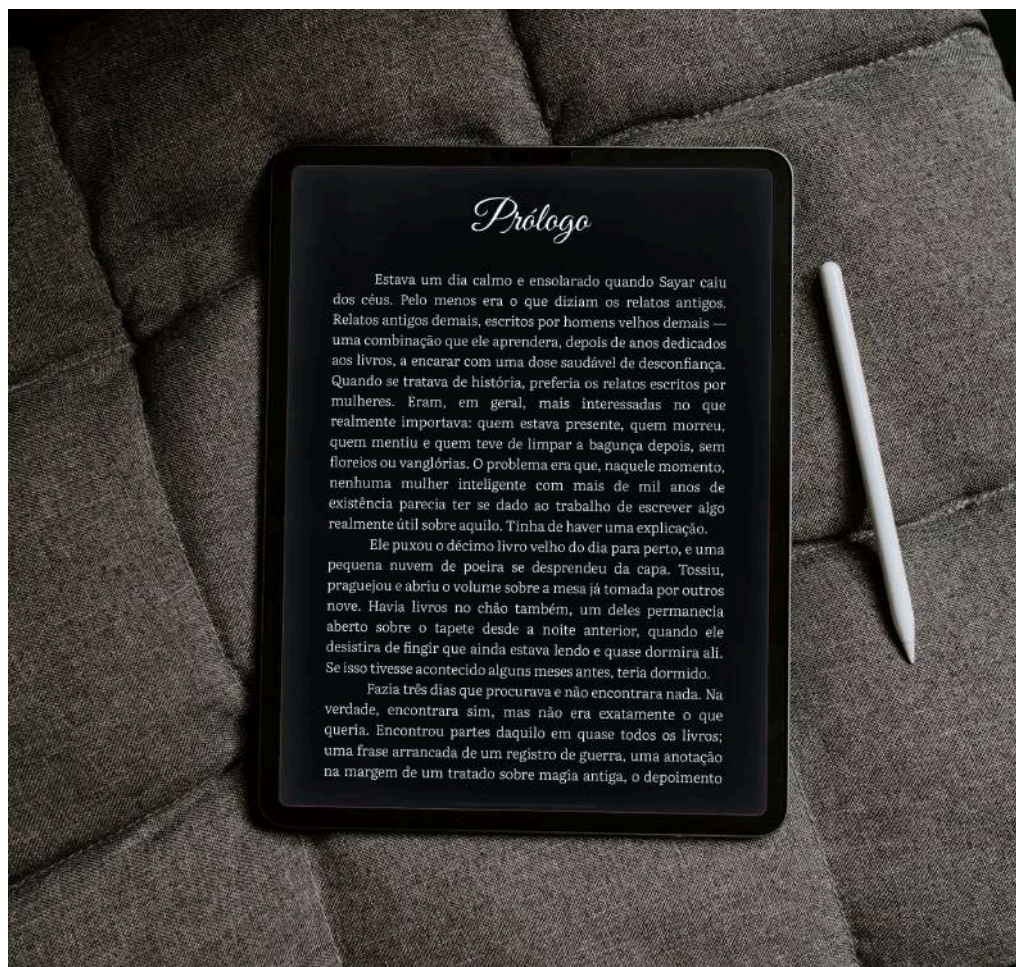
Para simular a inserção do produto no mercado, foram desenvolvidos *mockups* que ilustram o *e-book* aplicado em diferentes dispositivos digitais (celular, tablet, computador e Kindle). Embora o foco central deste projeto seja a publicação digital, também foram projetados *mockups* simulando o livro impresso, vislumbrando possibilidades futuras de publicação física.

Imagem 42 - Visualização do *e-book* no aplicativo ReadEra em *mockup* de smartphone



Fonte: Elaborada pela autora a partir de captura de tela e pelo Mockups Design (2026).

Imagem 43 - Visualização do prólogo em *mockup* de tablet



Fonte: Elaborada pela autora a partir do Unblast (2026).

Imagem 44 - Visualização do mapa do continente de Gardyn em *mockup* de notebook



Fonte: Elaborada pela autora a partir do Mockups Design (2026).

Imagem 45 - Visualização do prólogo em *mockup* de Kindle



Fonte: Elaborada pela autora a partir de registro fotográfico cedido e do CSS Author (2026).

Imagem 46 - *Mockup* de aplicação do projeto editorial em livro impresso: Capa



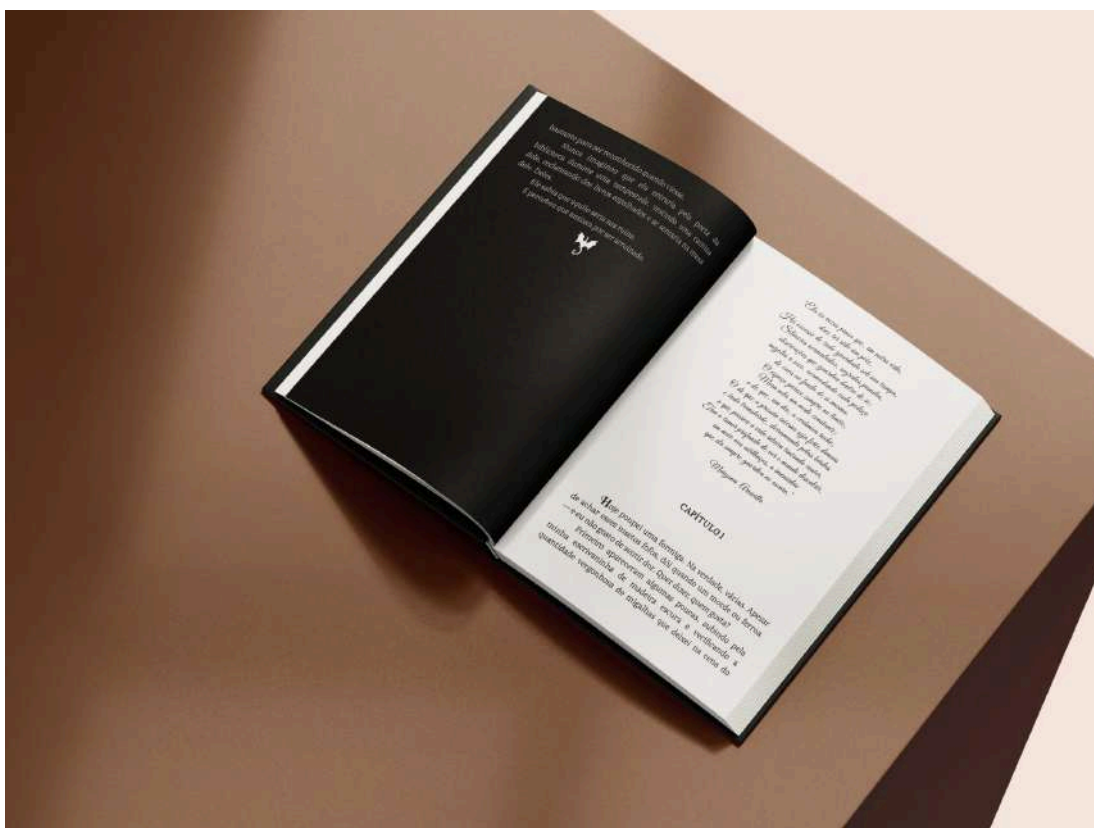
Fonte: Elaborada pela autora a partir do Mockups Design (2026).

Imagem 47 - Mockup do projeto editorial em formato impresso: capa, lombada adaptada e quarta capa



Fonte: Elaborada pela autora a partir do Mockups Design (2026).

Imagem 48 - *Mockup* de aplicação do projeto editorial em livro impresso: páginas internas



Fonte: Elaborada pela autora a partir do Mockups Design (2026).

Como elemento complementar, foi elaborado um *mockup* representando o diário da protagonista da obra. O símbolo dourado localizado no centro da capa é mencionado e descrito ao longo da narrativa e foi construído a partir dos elementos gráficos desenvolvidos para a identidade visual.

Imagem 49 - Mockup do diário da protagonista de *A Marca do Dragão*



Fonte: Elaborada pela autora com auxílio do ChatGPT (2026).

6 CONCLUSÃO

O desenvolvimento de *A Marca do Dragão* partiu da proposta de integrar escrita criativa e design editorial na construção de um *e-book* de romantasia, considerando a narrativa e o projeto gráfico como partes complementares de uma mesma experiência. Ao longo do trabalho, foi possível desenvolver não apenas uma proposta visual para a publicação, mas também estabelecer as bases do universo ficcional que sustenta a obra, incluindo sua ambientação, personagens, reinos, sistema de magia e conflitos narrativos.

A pesquisa bibliográfica e a análise de similares contribuíram para a compreensão de características relacionadas ao design editorial, aos livros digitais, à escrita criativa e à romantasia, servindo como suporte para as decisões adotadas durante o desenvolvimento. A observação de obras representativas do gênero também permitiu identificar recursos recorrentes em suas construções visuais e narrativas, posteriormente reinterpretados de acordo com a identidade própria de *A Marca do Dragão*. Essas etapas estavam previstas como parte da metodologia e orientaram tanto a construção narrativa quanto a identidade editorial do projeto.

No desenvolvimento editorial, buscou-se estabelecer uma relação direta entre os elementos do universo ficcional e a linguagem gráfica da publicação. A identidade visual foi construída por meio da definição da paleta cromática, tipografias, ornamentos e símbolos, além do desenvolvimento da capa, do mapa, da ilustração e da diagramação. O projeto também incorporou referências pessoais da autora, especialmente na concepção visual inspirada na estética de um diário, reforçando o caráter autoral da obra.

A etapa de avaliação com leitores beta mostrou-se importante para compreender como as decisões adotadas eram percebidas pelo público. O protótipo foi avaliado por oito participantes e obteve média geral de 4,75 de 5 estrelas, indicando uma recepção predominantemente positiva. Ao mesmo tempo, as respostas permitiram identificar aspectos que poderiam ser aprimorados antes da finalização. A partir dessas observações, foram realizados refinamentos no texto e no projeto gráfico, incluindo a substituição de elementos tipográficos que apresentaram dificuldades de legibilidade, ajustes na diagramação e a incorporação de uma ilustração ao protótipo. Dessa forma, a participação dos leitores não se limitou à validação do resultado, mas passou a integrar o próprio processo de desenvolvimento.

Como resultado, o protótipo final foi disponibilizado em dois formatos digitais. A versão em PDF utiliza *layout* fixo, preservando a composição gráfica, as tipografias e o posicionamento dos elementos conforme projetados, enquanto a versão EPUB amplia a adaptação da obra a diferentes dispositivos e configurações de leitura. A elaboração de *mockups* para dispositivos digitais e para uma possível edição impressa também permitiu visualizar desdobramentos futuros do projeto para além do escopo acadêmico.

Considera-se, portanto, que o objetivo proposto foi alcançado, uma vez que o projeto resultou na construção de um protótipo de *e-book* no qual escrita e design foram desenvolvidos de maneira integrada. O processo demonstrou que o design editorial participa da construção de uma obra literária desde suas etapas iniciais, contribuindo não apenas para a organização e apresentação do conteúdo, mas também para a comunicação da atmosfera, dos conceitos e da identidade do universo ficcional.

Por se tratar de uma obra literária ainda em desenvolvimento, *A Marca do Dragão* não se encerra com a conclusão deste trabalho. O protótipo representa uma etapa inicial de um projeto maior, permitindo que a narrativa seja posteriormente ampliada e que novos elementos gráficos sejam desenvolvidos conforme o avanço da história. Entre os possíveis desdobramentos estão a continuidade da escrita, a expansão das ilustrações e dos elementos

visuais do universo, novos testes com leitores e o desenvolvimento de materiais destinados à publicação e divulgação da obra.

Assim, além de resultar em um produto editorial, o trabalho permitiu reunir em um mesmo processo dois campos que estiveram presentes desde a origem do projeto: a escrita e o design. A construção de *A Marca do Dragão* demonstra como ambos podem atuar de forma conjunta na transformação de uma ideia narrativa em uma experiência editorial visualmente coerente com o universo que busca representar.

REFERÊNCIAS

ADOBE. **Adobe Color**: Color Palettes & Themes. Disponível em: <https://color.adobe.com/>. Acesso em: 29 jul. 2026.

AFFINITY DIRETO AO PONTO. O Método Completo para Diagramar um Livro no Affinity (Do Zero ao PDF). **YouTube**, 30 dez. 2025. Disponível em: https://youtu.be/BVUc-t30Bg8?si=gjetmrC6pjax_5F4. Acesso em: 8 ago. 2026.

AIDAR, Laura. Art Nouveau. **Toda Matéria**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/art-nouveau/>. Acesso em: 18 set. 2026.

ALMEIDA, Alessandro Vital de. **Fanfics em práticas de letramentos literários de estudantes do ensino médio**: interfaces com estratégias didático-pedagógicas para a educação literária na cultura digital. 2023. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2023.

ALMEIDA, Pedro. Surge uma nova categoria de leitores: o New Adult. **PublishNews**, 28 maio 2013. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2013/05/28/73226-surge-uma-nova-categoria-de-leitores-o-new-adult>. Acesso em: 19 ago. 2026.

AMAZON. **Corte de espinhos e rosas - Vol. 1**. 2015. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Corte-espinhos-rosas-Vol-1/dp/8501105872>. Acesso em: 21 jun. 2026.

AMAZON. **Kit Jennifer L. Armentrout - Dourados**. 2022. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Kit-Jennifer-L-Armentrout-Dourados/dp/0001927280?sr=8-12>. Acesso em: 21 jun. 2026.

AMAZON. **Quarta asa - Edição Especial Limitada**. 2024. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Quarta-asa-Edi%C3%A7%C3%A3o-Especial-Limitada/dp/8542225872>. Acesso em: 21 jun. 2026.

BAIXAR MAPAS. **Mapa de mesorregiões do Ceará**. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.baixarmapas.com.br/mapa-de-mesorregioes-do-ceara/>. Acesso em: 13 jul. 2026.

BERTAGNOLLI, Leonardo da Silva. **O impacto da escrita na história de jovens adultos**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) – Universidade do Oeste de Santa Catarina, São Miguel do Oeste, 2020.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Tradução de André Stolarski. 3. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CAPOIA, Rodrigo. **Romantasia**: o fenômeno literário que une romance e fantasia. 27 jan. 2026. Disponível em: <https://editoraviseu.com/blog/romantasia-fenomeno-romance-fantasia/>. Acesso em: 19 jun. 2026.

CSS AUTHOR. **CSS Author**. Disponível em: <https://cssauthor.com/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

COOLORS. **Contrast Checker**. Disponível em: <https://coolors.co/contrast-checker>. Acesso em: 29 jul. 2026.

DAFONT. **Black Chancery**. Disponível em: <https://www.dafont.com/pt/black-chancery.font>. Acesso em: 4 jul. 2026.

DORIGATTI, Junior. O que é katana? Conheça a história e os detalhes da espada. **Cutelaria Cimo**, 23 nov. 2023. Disponível em: <https://www.cutelariacimo.com.br/blogs/mundo-cimo/o-que-e-katana-conheca-a-historia-e-os-detalhes-da-espada>. Acesso em: 18 set. 2026.

FAWCETT-TANG, Roger (comp.). **O livro e o designer I**: embalagem, navegação, estrutura e especificação. Tradução de Andréa Mariz. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. 9. ed. São Paulo: Ática, 2006. (Série Princípios).

GOGONI, Ronaldo. **O que é e-book?** Tecnoblog, 2019. Atualizado em: 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-e-book/>. Acesso em: 7 jun. 2026.

GOOGLE. **Almendra**. Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Almendra>. Acesso em: 4 jul. 2026.

GOOGLE. **Beth Ellen**. Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Beth+Ellen>. Acesso em: 4 jul. 2026.

GOOGLE. **Great Vibes**. Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Great+Vibes>. Acesso em: 19 ago. 2026.

GOOGLE. **Literata**. Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Literata>. Acesso em: 16 ago. 2026.

GOOGLE. **Pinyon Script**. Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Pinyon+Script>. Acesso em: 17 ago. 2026.

LANA, Mariana Matos de; GRACIOSO, Luciana de Souza. Uso de fanfics enquanto recurso de incentivo à leitura: uma análise sobre boas práticas desenvolvidas em bibliotecas. **AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento**, [S. l.], v. 14, p. 1–9, 2025. DOI: 10.5380/atoz.v14.92837. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/92837>. Acesso em: 24 maio 2026.

LIVRARIA GUILHERME FREIRE. **Corte de espinhos e rosas vol. 1**. [S. l.], [202?]. Disponível em: <https://livrariaguilhermefreire.com.br/corte-de-espinhos-e-rosas-vol-1>. Acesso em: 21 jun. 2026.

MIRANDA, Márcio Batista de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. O ebook como mídia do conhecimento. In: SEMINÁRIO LEITURA DE IMAGENS PARA A EDUCAÇÃO: MÚLTIPLAS MÍDIAS, 6., 2013, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: [s. n.], 2013. p. 139–150.

MOCKUPS DESIGN. *Mockups Design*. 2026. Disponível em: <https://mockups-design.com/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

PEXELS. **Pexels**. Disponível em: <https://www.pexels.com/pt-br/>. Acesso em: 18 jun. 2026.

RAMOS, Pedro Henrique; PORTAS, Isabela Afonso; RIBEIRO, Natália; SOUZA, Stephanie Mathias de. **BookTok Brasil e as novas experiências literárias**. São Paulo: Reglab, 2026.

RD STATION. O que é hashtag (#), para que serve e como usar nas redes sociais. *RD Station*. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/o-que-e-hashtag/>. Acesso em: 21 ago. 2026.

RISCADO, Cláudia. A importância das fanfics na criação de uma cultura participativa. **Revista Oriana**, 9 dez. 2025. Disponível em: <https://revistaoriana.com/a-importancia-das-fanfics-na-criacao-de-uma-cultura-participativa/>. Acesso em: 18 jun. 2026.

ROBERTS, Caroline. Introdução. In: FAWCETT-TANG, Roger (comp.). **O livro e o designer I: embalagem, navegação, estrutura e especificação**. Tradução de Andréa Mariz. São Paulo: Edições Rosari, 2007. p. 6.

SGUARIO, Manu. Romantasia: novo gênero literário ganha espaço no TikTok por ser inclusivo. **Primeira Página**, 30 jan. 2025. Disponível em: <https://primeirapagina.com.br/cultura/romantasia-novo-genero-literario-ganha-espaco-no-tiktok-por-ser-inclusivo/>. Acesso em: 24 maio 2026.

TESTONI, Marcelo. O que significam e como jogar as runas nórdicas? **Superinteressante**, 17 abr. 2018. Atualizado em: 2 jul. 2026. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-significam-e-como-jogar-as-runas-nordicas/>. Acesso em: 14 ago. 2026.

TYPETOGETHER. **Literata 3.0**: a full digital publishing toolbox. 2020. Disponível em: <https://www.type-together.com/literata-3>. Acesso em: 8 ago. 2026.

UNBLAST. **Unblast**. [S. l.], 2026. Disponível em: <https://unblast.com/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Tradução e prefácio de Ana Maria Machado. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ZUGLIANI, Jorge Otávio; MOURA, Mônica Cristina de. O objeto editorial contemporâneo: transdisciplinaridade, cultura e consumo nas publicações independentes. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 9., 2019, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2019. p. 137–149.

APÊNDICE A - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO PROTÓTIPO DO *E-BOOK* “A MARCA DO DRAGÃO”

Olá! Meu nome é Gabrielle de Oliveira Melo, sou estudante do curso de Design, ênfase em Gráfico, da Universidade Federal do Cariri (UFCA). Este formulário faz parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado A Marca do Dragão: *e-book* de romantasia por meio da integração entre escrita criativa e design editorial.

O objetivo é avaliar a experiência de leitura do protótipo, considerando aspectos narrativos, visuais e editoriais. As respostas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e contribuirão para identificar possíveis melhorias no projeto.

A participação é anônima e nenhuma informação permitirá a identificação dos participantes. Portanto, não é necessário se preocupar em fornecer respostas positivas: o mais importante é que elas representem sua experiência real durante a leitura.

Obrigada pela participação e por contribuir com o desenvolvimento deste projeto!

** Indica uma pergunta obrigatória.*

1. Qual é a sua faixa etária? *

- ☐ Menos de 18 anos
- ☐ 18 a 24 anos
- ☐ 25 a 34 anos
- ☐ 35 a 44 anos
- ☐ 45 anos ou mais

2. Com qual gênero você se identifica? *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Não binário
- ☐ Outro
- ☐ Prefiro não informar

3. Com que frequência você costuma ler livros? *

- ☐ Frequentemente
- ☐ Às vezes
- ☐ Raramente
- ☐ Não costumo ler

4. A romantasia é um subgênero que combina elementos da fantasia com o desenvolvimento de um romance. Antes desta pesquisa, você já conhecia ou havia lido obras desse tipo? *

- ☐ Sim, já li obras de romantasia.
- ☐ Já li obras com essas características, mas não conhecia o termo “romantasia”.
- ☐ Já tinha ouvido falar, mas nunca li.
- ☐ Não conhecia o gênero e nunca li.

5. Você costuma ler livros digitais (*e-books*)? *

- ☐ Frequentemente
- ☐ Às vezes
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

6. Em qual dispositivo você realizou esta leitura? *

- ☐ Celular
- ☐ Tablet
- ☐ Computador/notebook
- ☐ *E-reader*
- ☐ Outro: _____

7. O prólogo despertou curiosidade sobre os acontecimentos da história? *

Escala de 1 a 5: 1 = nenhuma curiosidade; 5 = muita curiosidade.

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

8. A protagonista despertou seu interesse? *

Escala de 1 a 5: 1 = nenhum interesse; 5 = muito interesse.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

9. Foi possível compreender a personalidade da protagonista por meio de seus pensamentos, ações e diálogos? *

☐ Sim

☐ Parcialmente

☐ Não consegui compreender

10. Como você avalia os diálogos entre os personagens? *

Escala de 1 a 5: 1 = pouco naturais; 5 = muito naturais.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

11. Como você avalia o ritmo da narrativa? *

☐ Muito lento

☐ Um pouco lento

☐ Adequado

☐ Um pouco rápido

☐ Muito rápido

12. Em algum momento você sentiu que uma cena, descrição ou reflexão se prolongou mais do que deveria? *

☐ Sim

☐ Não

12.1. Se sua resposta foi sim para a pergunta anterior, em qual momento?

Resposta aberta: _____

13. Houve algum momento que você considerou confuso ou precisou reler para compreender? *

☐ Sim

☐ Não

13.1. Se sua resposta foi sim para a pergunta anterior, em qual momento?

Resposta aberta: _____

14. As informações sobre o universo fantástico foram apresentadas de maneira compreensível? *

Escala de 1 a 5: 1 = não compreendi nada; 5 = compreendi tudo.

() 1 () 2 () 3 () 4 () 5

15. Levando em consideração que o protótipo apresenta apenas o início da narrativa, como você avalia a quantidade de informações apresentadas sobre o universo da história? *

- () Achei que faltaram informações
- () Achei a quantidade equilibrada
- () Achei que houve informações demais

16. Qual personagem mais chamou sua atenção? *

- [] Elleirya
- [] Riardon (presente no prólogo)
- [] Jacob
- [] Cedric
- [] Nima
- [] Outro: _____

17. O que mais chamou sua atenção na narrativa? *

- [] Personagens
- [] Premissa de romance
- [] Universo
- [] Mistérios
- [] Diálogos
- [] Humor
- [] Outro: _____

18. Você sentiu falta de uma sinopse? *

- ☐ Sim, ela teria ajudado a contextualizar a história
☐ Talvez, mas não prejudicou minha experiência
☐ Não, não senti necessidade de uma sinopse

19. Como você avalia visualmente a capa? *

Escala de 1 a 5: 1 = não gostei; 5 = gostei muito.

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

20. O que a capa transmite para você? *

- ☐ Fantasia
☐ Romance
☐ Magia
☐ Mistério
☐ Aventura
☐ Outro: _____

21. Você considera que a capa representa bem a história? *

- ☐ Sim
☐ Parcialmente
☐ Não

Caso queira, indique o que mudaria na capa:

Resposta aberta: _____

22. Os elementos da capa parecem fazer parte de uma mesma identidade visual? *

- ☐ Sim
☐ Parcialmente
☐ Não

23. As informações da capa estão legíveis? *

- ☐ Sim
☐ Parcialmente
☐ Não

24. O mapa ajudou na compreensão do universo? *

- ☐ Sim
☐ Parcialmente
☐ Não
☐ Não consultei o mapa

25. As informações do mapa estão legíveis? *

- ☐ Sim
☐ Parcialmente
☐ Não

Se sua resposta foi não para a pergunta anterior, o que foi difícil de ler?

Resposta aberta: _____

26. Como você avalia a legibilidade do texto principal da história? *

De perto, suas cabeças pareciam grandes demais para o corpo; inquietas, sempre em movimento. Não tinham nada de impressionante — até você perceber quantas estavam ali. Puxando da memória um livro sobre insetos que li anos atrás, concluí que aquelas pequenas deveriam ser formigas-lava-pés. E, se eu estivesse certa, deveria parar de observá-las tão de perto antes de correr o risco de ser ferroadada.

Trecho do texto principal da história.

Escala de 1 a 5: 1 = muito difícil de ler; 5 = muito fácil de ler.

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

27. Você gostou do uso do fundo preto no prólogo e na abertura dos capítulos? *

- ☐ Sim
☐ Indiferente
☐ Não

Caso queira, explique o motivo da resposta:

Resposta aberta: _____

28. Você sentiu algum desconforto durante a leitura relacionado à diagramação? *

() Sim

() Não

Se sim, relacionado a quê?

[] Fonte

[] Tamanho do texto

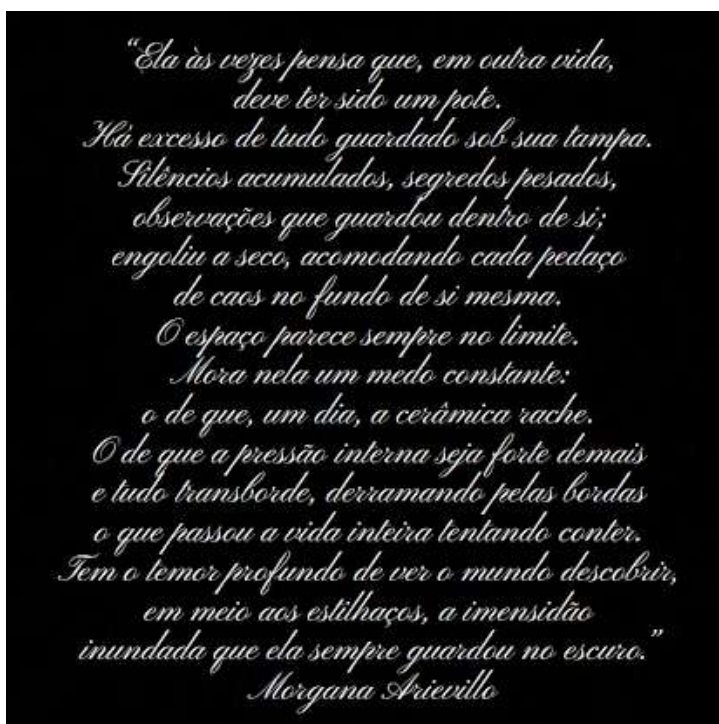
[] Espaçamento

[] Margens

[] Contraste

[] Outro: _____

29. A fonte manuscrita utilizada no trecho de abertura dos capítulos está legível? *



Trecho com a fonte manuscrita.

() Sim

() Parcialmente

() Não

30. Você considera que as fontes utilizadas combinam com a proposta do e-book? *

- ☐ Sim
- ☐ Parcialmente
- ☐ Não

31. Durante a leitura, você sentiu falta de ilustrações? *

- ☐ Sim, senti falta de ilustrações durante a leitura.
- ☐ Um pouco; seria interessante ter ilustrações, mas não considero necessário.
- ☐ Não, a ausência de ilustrações não interferiu na minha experiência.

32. Quais os pontos positivos da obra? *

- ☐ Narrativa
- ☐ Personagens
- ☐ Universo
- ☐ Capa
- ☐ Mapa
- ☐ Diagramação
- ☐ Identidade visual
- ☐ Não teve ponto positivo
- ☐ Outro: _____

33. O que precisa de melhorias? *

- ☐ Narrativa
- ☐ Personagens
- ☐ Universo
- ☐ Capa
- ☐ Mapa
- ☐ Diagramação
- ☐ Identidade visual
- ☐ Nada em particular
- ☐ Outro: _____

34. Você percebeu algum erro durante a leitura? *

☐ Sim

☐ Não

Se sua resposta foi sim para a pergunta anterior, onde?

Resposta aberta: _____

35. Se o livro estivesse completo, você teria interesse em lê-lo? *

☐ Sim

☐ Talvez

☐ Não

36. Com base no que foi lido, você recomendaria A Marca do Dragão para alguém? *

☐ Sim, recomendaria

☐ Talvez recomendasse

☐ Não recomendaria

☐ Ainda não li o suficiente para decidir

37. Caso queira, utilize este espaço para deixar comentários, sugestões, indicar algum trecho que poderia ser melhorado ou apontar erros encontrados durante a leitura.

Resposta aberta: _____

38. Como você avalia o protótipo de forma geral? *

Escala de 1 a 5.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

APÊNDICE B - ACESSO ÀS VERSÕES EM PDF E EPUB DO PROTÓTIPO DO *E-BOOK* “A MARCA DO DRAGÃO”

Neste apêndice, são apresentados os códigos QR e os links de acesso direto ao protótipo do *e-book* “A Marca do Dragão” nos formatos PDF e EPUB.

VERSÃO EM PDF:

Imagem 50 - Código QR para acesso à versão em PDF



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Link:

https://drive.google.com/file/d/1AQ3-LpmynJrvPLPvoTIOaK-s-ypv40E5/view?usp=drive_link

VERSÃO EM EPUB:

Imagem 51 - Código QR para acesso à versão em EPUB



Fonte: Elaborada pela autora (2026).

Link:

<https://drive.google.com/file/d/16yqhK8scx0xKZ4m-FlqdxedKOqP8zYIR/view?usp=dri>

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

Data e local da assinatura eletrônica

 Documento assinado digitalmente
ADRIANA BARROSO BOTELHO
Data: 05/10/2026 16:14:45-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>