

Editora lança novas edições de livros aplicativos

EDITORA LIVRUS LANÇA LIVROS APLICATIVOS Aplicativos trazem ótimos recursos de interação para livros didáticos e infantis.

29/05/2014 20:02:27

Livro aplicativo é uma forma moderna de interação do leitor com o conteúdo. Além dos formatos tradicionais de livros digitais, como os já populares PDF e o ePub, a Editora Livrus já vem testando a publicação desses livros. Obras como “O Jogo dos Papeletes Coloridos” e “O Centro do Mundo”, ambos eBooks conceituais do escritor Paulo Santoro, foram publicadas utilizando o formato HTML5.

Agora, com uma equipe maior de desenvolvedores, a Editora Livrus intensifica ainda mais sua produção de livros aplicativos utilizando as novas tecnologias disponíveis para apps. Os livros aplicativos desenvolvidos pela LIVRUS permitem recursos que criam uma experiência baseada na leitura para todos os leitores (desde usuários do sistema iOS até Android). Ou seja, os livros aplicativos podem ser lidos tanto através de smartphones, quanto de tablets.

Um exemplo clássico de livro aplicativo é “Alice no País das Maravilhas” que, ao ser lançado nos Estados Unidos, já apresentava todos os recursos que poderiam ser usados em tablets do modelo iPad, da Apple. Outro case interessante que pode nos servir de exemplo é “Grimm: The Essential Guide”, publicado pela NBC Entertainment, que também traz o conceito de livros com uma estética arrasadora.

Aqui no Brasil, um case acompanhado de perto pela Livrus pode ser citado: “Aprendendo com Jesus” desenvolvido para o Sistema de Ensino Cristão do Colégio Princípios. O aplicativo possui versões para uma maior universalidade de dispositivos e usa tecnologia in-App Purchase que permite venda de novas edições, episódios, etc., através do próprio livro aplicativo.

O livro aplicativo aproveita ao máximo as tecnologias disponíveis hoje no mercado. É customizado e adaptado para estimular a leitura e sai do convencional ao trazer as seguintes inovações:

Realça, suaviza ou esconde objetos;

Permite a navegação livre pelo conteúdo;

Busca, aproxima e movimenta objetos;

Permite maior engajamento dos leitores;

Animações e simulações para ilustrar o texto;

E total controle de velocidade, respeitando o ritmo de leitura de cada um.

<http://www.livrus.biz/livroaplicativo/index.html>