

WEBVÍDEOS DIDÁTICOS: O DESIGN DESCOMPLICANDO PARA EDUCAR.

Aluna: Bruna Spinola Saddy

Orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho

Co-orientador: Ricardo Artur Pereira de Carvalho

Introdução

O crescente avanço das tecnologias, em especial as da comunicação, e a democratização dos meios de produção, distribuição e acesso a estas aumentou consideravelmente a quantidade de informação que grande parte da população recebe e emite. Tanto as novas tecnologias, quanto as antigas chegam aos sujeitos contemporâneos cada vez mais rápido. A grande questão atual é como lidar com essa grande quantidade de informação.

É, portanto, necessária a reflexão sobre os meios de comunicação e suas linguagens. O design deve se debruçar sobre o conteúdo desta informação e o planejamento da forma de apresentação do mesmo, para otimizar o processo de apreensão e compreensão da informação.

Uma das áreas que pode tirar grande proveito dessas novas maneiras de apresentação de conteúdo é a educação e percebe-se, pelo aumento da inserção de computadores em bibliotecas e escolas, que essas novas tecnologias já estão presentes no processo de aprendizado, por meio de tutoriais, manuais, fóruns, vídeo, entre outros. Desta maneira, é preciso capacitar o indivíduo a pensar sobre os diversos meios de comunicação, suas linguagens, características, usos, potencialidades e limitações.

Objetivos

1. Levantar amostras de materiais audiovisuais informativos para a web.
2. Verificar as formas de linguagem empregada, identificando recursos discursivos, visuais e sonoros.
3. Refletir sobre o papel do designer enquanto agente de planejamento, projeto e desenvolvimento de materiais informativos e didáticos.
4. Produzir e publicar uma série de vídeos sobre os diferentes meios de comunicação e suas respectivas linguagens.

Metodologia

Primeiramente, foi feito um levantamento de vídeos para web com conteúdos informativos, como tutoriais, manuais, enciclopédias, fóruns, portais educativos, palestras filmadas, entre outras formas encontradas na web. Simultaneamente, pesquisou-se assuntos gerais que pudessem ser abordados e ter suas respectivas linguagens estudadas e explicadas na série de vídeos, como quadrinhos, teatro de bonecos, RPG, entre outros.

Em seguida, foi realizada uma reflexão sobre o papel do design e a formação de leitores a partir dos estudos realizados no Núcleo de Estudos do Design na Leitura e das respectivas publicações (COELHO, 2008 & FARBIARZ, 2004). A reflexão sobre as relações entre design e leitura permeou as análises do material levantado para a web no sentido de identificar as estratégias empregadas na exposição de conteúdos.

Para o primeiro vídeo, optou-se por abordar a linguagem dos quadrinhos, de modo a articular com outra pesquisa de iniciação científica, relacionada à produção de conteúdos para o curso a distância do grupo, intitulado “Dodecaedria”. Assim, iniciou-se uma etapa de

pesquisa e discussão sobre o assunto, na qual se identificou os aspectos de linguagem empregada, categorizando os tipos de abordagem, elementos principais e características formais da linguagem deste tipo de literatura.

A partir dos conhecimentos resultantes das etapas anteriores, foi iniciada a etapa de planejamento, projeto e desenvolvimento do vídeo didático para a web. Foi elaborado um roteiro que expusesse de maneira lúdica o assunto e as características de sua linguagem, foi feita a criação de um personagem principal, que se repetirá em toda a série de vídeos, e de todos os outros elementos visuais do vídeo, como cenários e personagens secundários.

Depois, iniciou-se a etapa da animação, seguida pela sonorização, com narração, efeitos sonoros e música, e a edição final do material produzido. O material desenvolvido foi disponibilizado na web, através de ferramentas já disponíveis na internet, como o portal do NEL e o portal de vídeos YouTube.

Finalmente, os estudos e a documentação do processo foram organizados em dois relatórios de iniciação científica e em um artigo submetido ao congresso nacional na área do design.

Conclusões

O estudo do tema da influência do design na leitura e na otimização da captação e compreensão de informações abriu novas possibilidades de investigação ao elencar outros usos para além do livro.

A reflexão sobre diferentes objetos de leitura e suas linguagens é necessária em uma sociedade na qual se recebe quase interruptamente informações por diversas mídias. O indivíduo contemporâneo deve ser munido com instrumentos de reflexão sobre os mais diversos assuntos, incluindo os meios de comunicação que levam as informações até ele.

A coleta de material sobre o assunto dos webvídeos, as discussões e reflexões sobre o mesmo e a produção de material que pretende tornar o assunto abordado, quadrinhos, fácil de compreender, explicitando os principais pontos de sua linguagem comprova o papel do design como atuante na confecção e reflexão sobre as diferentes tecnologias e mídias.

Referências

- 1 - FARBIARZ, Jackeline e FARBIARZ, Alexandre (2004). O designer como mediador entre o livro e o leitor. **Anais do P& D Design 2004**, São Paulo, FAAP.
- 2 – FARBIAZ, Jackeline (Org.); FABIAZ, Alexandre (Org.); COELHO, Luiz Antonio L. (Org). **Os lugares do design na leitura**. 1. ed. Rio de Janeiro: Novas Ideais, 2008. 382 p.
- 3 – OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Imagem também se lê**. 1. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2009. 189 p.