

**APRENDIZAGEM DE NOVAS  
TECNOLOGIAS ATRAVÉS DE  
ESTÍMULOS VISUAIS**

## IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

Foi observada a insuficiência de soluções formativas ágeis e de fácil acesso que orientem os produtores a conviver com uma realidade informatizada habitada por recursos técnicos cada vez mais automatizados.



## SOLUÇÃO ENCONTRADA

Explorar linguagens computacionais para proporcionar um ambiente digital mais amigável e simplificado de modo a dinamizar o processo formativo de forma imediata, diminuindo a necessidade de atendimento técnico especializado na estação de trabalho.

## AÇÕES

- \* Utilização do **Motion Graphics** como um facilitador no processo de aprendizagem com foco na relação homem/máquina num contexto de trabalho rural.
- \* Oferecer suporte operacional virtual, em **formato de animação**, para atender demandas fundamentais dos produtores ao manusearem, bem como efetuarem a manutenção, de um equipamento que vem ganhando progressivamente uma roupagem mais computacional a mecânica.
- \* Especializar o suporte das máquinas mais vendidas do mercado através de um aplicativo de celular que será o hospedeiro dos vídeos em Motion Graphics e também servirá com instrumento de pós-venda para as fabricantes de maquinário agrícola.



## O QUE É O MOTION GRAPHICS?

As imagens são muito importantes para garantir o aprendizado e gerar impacto. Assim, os estímulos visuais são essenciais em qualquer idade ou etapa educacional, pois eles ajudam a oferecer uma boa experiência e tornar os conteúdos mais envolventes.

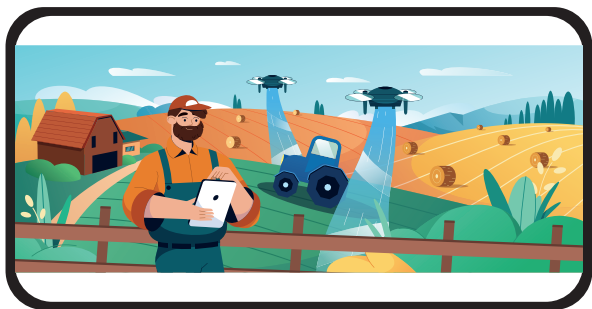
Um Motion Graphics é a animação de elementos gráficos combinados, de maneira a comunicar conceitos complexos de forma leve, rápida e dinâmica. O estilo do vídeo é composto por imagens, formas, bem como palavras, que se movimentam, rotacionam e redimensionam dentro de um espaço de tela por um tempo determinado. Em suma, **grafismo em movimento**.

É considerada uma linguagem híbrida, que funde conceitos de vídeo e design. Seu objetivo é proporcionar soluções eficazes para problemas do dia a dia. Esse formato narrativo pode melhorar a transmissão da informação desejada.

Assim, o processo de aprendizagem é fortemente impactado por um universo visual, uma forma de contar histórias, passar instruções para um público específico.

## COLOCANDO EM PRÁTICA

Propor para as grandes fabricantes de maquinários agrícolas a criação de um aplicativo, ou a implementação de um upgrade caso já tenham, onde o usuário tenha acesso a materiais teóricos sobre os equipamentos e processos práticos do dia a dia em forma de Motion Graphics.



Simulação de um video em Motion Graphics na tela de um celular.

O uso de imagens e de recursos que sejam visualmente chamativos é muito importante para o processo de aprendizado. Uma das vantagens é que as imagens são armazenadas na memória de longo prazo, o que atua significativamente na fixação dos conteúdos.

Além disso, os recursos de imagem e vídeo permitem a exposição de mais informações simultaneamente, o que facilita bastante a comunicação e otimiza entendimento de processos complexos.

## **O APLICATIVO**

Somado a função educacional, poderá ser usado como um recurso de pós-venda para a empresa fabricante, fortalecendo o posicionamento da marca no mercado. Seus recursos de *branding*:

- \* Otimizar o tempo de aprendizado de novas tecnologias e de novos produtos
- \* O App terá a identidade visual da marca, portanto, estará presente visualmente no momento do aprendizado. Isso faz com que o consumidor tenha uma visão ainda mais positiva da empresa.
- \* No ato da venda do maquinário, ter um app com essa solução educacional pode ser determinante para convencer o cliente a adquirir um produto.