

**Plano de Trabalho**

**ANIMAÇÃO DE MÍDIAS ESCOLARES:**

**UM DESIGN NA FORMA DE APRENDER**

**Integrantes:**

* **Camila Nascimento de Carvalho**
* **Marcus Vinícius da Silva Romero**

Brasília – DF

2021

1. **Tema:**

Animação de mídias escolares: um design na forma de aprender

1. **Duração da Pesquisa:**

A duração da pesquisa ocorrerá entre os meses de junho a setembro

(podendo variar em função da data de início);

1. **Local de realização:**

Brasília, Distrito Federal, Instituto Federal de Brasília

1. **Integrantes da Equipe:**

Camila Nascimento - Tecnólogo em Sistemas para Internet - 3º Semestre

Marcus Vinícius - Tecnólogo em Sistemas para Internet - 3º Semestre

1. **Nome do professor;**

Profº Msc. Henderson Matsuura Sanches

1. **Justificativa:**

Para apresentar mídias seja em redes sociais, ou em ambiente físico, é de suma importância fazer um planejamento de como serão mostrados certos artefatos visuais e sonoros, tendo em vista que com o planejamento estratégico e coeso desses artefatos proporcionará uma boa qualidade, por exemplo, edições de imagens, vídeos, animações e áudios, tendo a possibilidade de editar, modificar, acrescentar características para esses meios de comunicação.

Dessa forma, torna-se viável desenvolver animações gráficas, com o objetivo de apresentar um *software* educacional através de banner intuitivos, vídeos propagandas que podem ser publicados nas principais redes sociais (whatsapp, youtube, facebook, instagram, etc), a logo, imagens ilustrativas contendo conteúdos escolares, avisos importantes e áudios auxiliares para a pronúncia de palavras educativas.

1. **Objetivo Geral:**

* Desenvolver animações voltadas para a divulgação de um *software* de um jogo educativo para crianças em fase de alfabetização

1. **Objetivos Específicos:**

* Divulgar o sistema educativo por meio de vídeos informativos e intuitivos;
* Apresentar um banner contendo os principais tópicos dos conteúdos dispostos nas disciplinas escolares;
* Encaminhar panfletos digitais com avisos importantes;
* Criar animações.

1. **Metodologia:**

Para esclarecer e explicar alguns conceitos serão utilizadas instrumentos de pesquisas, como pesquisas via web para compreender e analisar quais são as melhores maneiras de estar construindo e organizando informações referentes ao contexto escolar, além de usar técnicas de análise de público, no sentido de entender o que as pessoas esperam visualizar em publicações educativas, bem como será buscado técnicas de observação de métricas de alcance de divulgações em redes sociais, como saber em quais horários as pessoas acessam essas redes.

Para o desenvolvimento do banner será utilizado a plataforma Canva, que permite editar, desenhar e montar componentes gráficos de mídia social, além de oferecer a opção de salvar arquivos em diversos formatos. Além dessa, para criação do mockup será utilizado o figma que é uma ferramenta que oferece recursos para edição gráfica de vetores e prototipagem de projetos de design.

Além desses programas citados, para edições dos vídeos serão utilizados o Adobe After Effects que é um software que serve para criação de gráficos com movimentos e efeitos visuais e também para edições de vídeos; o segundo programa a ser possivelmente usado será o Filmora que permite não só adicionar mensagens através da biblioteca de textos e títulos, bem como possibilita anexar músicas e efeitos sonoros sem direitos de autor, e também apresenta opções de edição de sobreposições, filtros, transições e animações que em conjunto proporcionam um vídeo com uma ótima qualidade.

Somado a isso, para edições de panfletos e imagens será utilizado o Adobe Photoshop que permitirá realizar edições de modo profissional e criativo, sendo uma ferramenta que oferece opções completas para o tratamento de imagens, como ajustes de brilho, texturas e manipulações diversas. Ainda, para animações será utilizado o Cinema 4D que é um programa de computador comercial multiplataforma para modelagem 3D, iluminação, animação e renderização 3D, e também poderá ser utilizado o Open Toonz que servirá também como segunda opção para criação de animação.

1. **Escopo do Projeto**

- Realizar a publicação de animações infantis, contendo conceitos importantes para entendimento das crianças, pais e professores;

- Usar aplicativos para a edição de banner, vídeos, panfletos, mockup;

- Divulgar o *software* de jogos educativos para usuários;

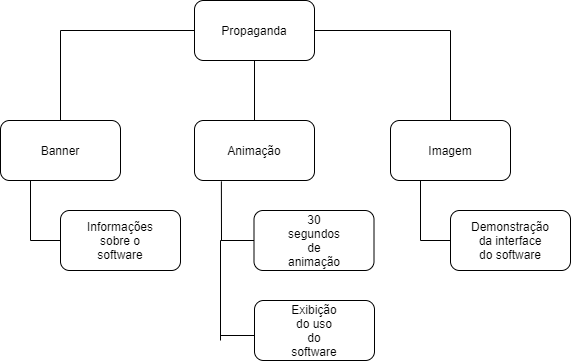
- Pesquisar *softwares* de edições de imagens, de vídeos e de áudios.

1. **Não-Escopo do Projeto**

- Utilizar edições prontas de outras pessoas no ato de desenvolvimento do projeto;

- Browser.

1. **Estrutura Analítica do Projeto (EAP)**

****

1. **Dicionário da EAP**

Dicionário da EAP é uma descrição dos Pacotes de Trabalho da EAP, de modo a orientar a equipe do projeto. Pode conter informações técnicas, recursos e critérios de aceitação.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Código | Atividade | Descrição | Responsável | Estado |
| 1 | Banner | Definindo o banner (Cores, fontes, tamanho, etc) | --------- | Em andamento |
| 1.1 | Adicionar informações no banner | Adiciona as informações sobre o *software* no banner | --------- | Em andamento |
| 2 | Animação | Definição de como será produzida a animação (ferramentas, uso de 2D ou 3D, som ambiente, etc) | --------- | Em andamento |
| 2.1 | Criação do mockup do *software* | Criação de um protótipo de interface do *software* para uso na animação | --------- | Em andamento |
| 2.2 | Criação da animação | Após criação do mockup, e definição de como será feita a animação. | --------- | Em andamento |
| 3 | Imagem | Usando o mockup como base, será feito imagens de como será o *software* | --------- | Em andamento |

1. **Cronograma:**

Definir as atividades desenvolvidas num período de tempo.

Pode ser feito nesse formato, de forma mais genérica. Ou utilizando uma ferramenta própria para a elaboração de cronogramas como o GANT ou Microsoft Project

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atividade**  **(Aqui são colocados os detalhamentos da EAP – ou seja, o que está abaixo dos objetivos específicos)** | **Data Início** | **Data Fim** | **Responsável** |
| Criação do banner | --------- | --------- | --------- |
| Criação do mockup | --------- | --------- | --------- |
| Criação da animação (após feito o mockup) | --------- | --------- | --------- |
| Criação de vídeos informativos | --------- | --------- | --------- |
| Criação de panfletos digitais | --------- | ---------- | --------- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Referencial Teórico**

De acordo com o *site* Portal Educação (2021), atualmente, as tecnologias multimídias vêm ganhando um enorme espaço nas salas de aula, desafiando os profissionais da educação sobre as possibilidades de seu uso. E consequentemente, cada vez mais está se tornando uma ferramenta de aprendizado importantíssima no campo educacional, sendo utilizada por alunos e professores, possibilitando realizar pesquisas e acessar informações escolares.

Ademais, a plataforma Inovatório (2021) relata sobre algumas estratégias de marketing, que podem ser utilizadas no contexto de marketing digital, sendo elas: o *Buyer Personas*  que é usado para conhecer quem é o público alvo e entender qual é a melhor forma de alcançá-lo; outra técnica que pode ser usada é a do *Inbound marketing* que serve para aproximar-se do público e conduzi-lo para que tenha interesse por um serviço que uma certa pessoa/ empresa possa estar oferecendo. Nesse sentido, essas estratégias podem ser aplicadas para aproximar-se de pessoas do campo educacional, a fim de conhecê-las e entender qual é a melhor forma de alcançá-las.

Somado a isso, verifica-se que o uso de várias mídias tornou-se bastante requerido nos meios digitais, tendo em vista que as pessoas começaram a se preocupar não só com o design gráfico de elementos divulgados em redes sociais e em sistemas web, mas também em entender como usuários enxergam tais conteúdos. Segundo o portal Tutano (2021) , o design gráfico torna o mundo mais organizado e funcional, o que proporciona conforto e praticidade para desempenhar certas tarefas diárias; além disso, ele também é parte significativa dos processos que tornam possível encontrar informações com maior facilidade, como em saber onde encontrar um produto no mercado e reconhecer facilmente produtos de determinado fabricante.

Além disso, o  *site* Tutano argumenta que o design gráfico torna visualmente as coisas agradáveis e esteticamente harmônicas, levando em consideração que os seres humanos têm uma atração natural por simetria, cores e formas; e como a visão é um dos sentidos mais ativos, é extremamente importante que ela seja estimulada pelo design, pois pode gerar diversas impressões.

Faz se necessário ainda relatar que para divulgação de mídias em redes sociais podem ser utilizadas algumas técnicas, a HostGator (2021) descreve algumas em sua plataforma, como, selecionar redes sociais adequadas para o negócio que esteja administrando, tendo em vista que quando um indivíduo sabe qual é o seu público, ele selecionará as redes sociais que público mais está usando, delimitando a área de divulgação a fim de não perder tempo com outro meios inviáveis. Além dessa estratégia, pode ser usado mecanismo de manter interação e a frequência de publicações, pois permitirá que pessoas vejam mais os recursos expostos e interajam com comentários e tirando dúvidas. Ademais, é possível observar que a HostGator ainda fala sobre gerar conteúdo relevante, no sentido de publicar assuntos que forneçam informações úteis e de qualidade para os leitores.

Além de tudo, escolher um *software* para edição impacta de forma significativa na qualidade da mídia a ser divulgada, visto que o mesmo precisa ser de fácil utilização e deve possuir boas ferramentas. OCanalTech (2021) menciona em seu *site* que é muito importante escolher bem um *software* de edição de vídeo e aprender a tirar o melhor proveito de seus recursos, pois, com eles, será possível criar vídeos com qualidade.

Ainda, de acordo com o portal Tecmundo(2021) um programa de edição, quando bem utilizado, pode ser decisivo, seja para corrigir imperfeições, seja para estilizar imagem; dependerá muito do propósito em escolha e qual o destino para para o trabalho em desenvolvimento.

Com isso, pode ser verificado que é muito importante utilizar estratégias para divulgação de algo nas redes sociais, como saber qual é o público e o que a pessoa que está divulgando pretende apresentar, além também de buscar compreender quais são os melhores *softwares* para edição de mídias, tendo em vista que é de grande relevância escolher programas que ofereçam boas ferramentas.

1. **Referências Bibliográficas:**

- TECMUNDO. *“Softwares edição para Windows”* . Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/software/125760-4-softwares-edicao-audio-windows.htm>>. Acesso em 15 de maio de 2021.

- SAMBATECH. *“Editor de imagens”*. Disponível em: <https://sambatech.com/blog/insights/editor-deimagens/ >. Acesso em 15 de maio de 2021.

- PORTALEDUCACAO. *“Multimídias na educação”.* Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/estetica/multimidias-na-educacao/66700>>. Acesso em 10 de junho de 2021.

- INOVATÓRIO.*“Estratégias de marketing para a venda softwares".* Disponível em:

<<https://inovatorio.com.br/estrategias-de-marketing-para-a-venda-softwares/>>. Acesso em 16 de junho de 2021.

- MAXON. “*Cinema 4D*”. Disponível em: <<https://www.maxon.net/en/cinema-4d/>>. Acesso em 16 de junho de 2021.

- TUTANO. "*Importância do design gráfico*”. Disponível em: <<https://tutano.trampos.co/17619-importancia-design-grafico/>>. Acesso em 16 de junho de 2021.

- HOSTGATOR. *“Como divulgar seu site nas redes sociais”*. Disponível em: <<https://www.hostgator.com.br/blog/dicas-divulgar-site-nas-redes-sociais/>>. Acesso em 16 de junho de 2021.

- CANALTECH. “ *Os melhores editores de vídeos*”. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/software/os-melhores-editores-de-video/>>. Acesso em 16 de junho de 2021.