

Objetivo:

Este trabalho tem como objetivo capacitar os estudantes para realizar transmissões ao vivo pela internet, demonstrando domínio sobre o planejamento, execução e interação em uma transmissão ao vivo. A atividade permitirá que os alunos desenvolvam habilidades técnicas, criativas e de comunicação, essenciais para a produção de conteúdo audiovisual em tempo real.

Instruções:

Divisão das Equipes:

- A turma será dividida em equipes de 3 a 5 alunos. Cada equipe será responsável por escolher um tema para sua transmissão ao vivo, conforme descrito nas opções abaixo ou criando um tema relacionado, com aprovação prévia do professor.

Temas para Transmissão ao Vivo:

Cada equipe deverá escolher um dos temas sugeridos ou um tema próprio aprovado pelo professor:

- Transmissão de bastidor de evento esportivo
- Transmissão da narração e comentários do evento esportivo
- Reportagem em evento
- Transmissão de gameplay com interação com os comentários
- Transmissão de aula ao vivo
- Transmissão de sorteio premiado
- Transmissão de podcast
- Cobertura ao vivo de eventos musicais
- Demonstração de produtos ao vivo
- Transmissão de entrevista com personalidade
- Transmissão de debates
- Cobertura ao vivo de eventos culturais
- Tutoriais de culinária ao vivo
- Transmissão de workshop ou treinamento
- Sessão de perguntas e respostas
- Lançamento de filme ou série
- Demonstração de arte ou artesanato
- Evento de leitura ao vivo
- Cobertura de um evento de tecnologia ou games
- Desafios ou competições ao vivo
- Transmissão de sessão de DJ

Duração da Transmissão:

A transmissão ao vivo deverá ter duração entre 3 e 5 minutos. As equipes deverão ser objetivas, dinâmicas e buscar envolver o público durante o período de transmissão.

Planejamento e Roteiro:

Cada equipe deverá apresentar um planejamento detalhado para a transmissão, incluindo:

1. Roteiro: Estrutura com introdução, desenvolvimento e encerramento.
2. Interatividade: Definir como a equipe responderá aos comentários ou interações do público (simulados ou reais).
3. Recursos Técnicos: Listar os equipamentos e software que serão utilizados, como câmera, microfone, software de streaming, e plataforma de transmissão (YouTube, Twitch, etc.).
4. Design Gráfico (opcional): Personalizações visuais, como sobreposições de texto, logotipos ou outros elementos gráficos relevantes.

Execução e Gravação:

As equipes devem realizar a transmissão ao vivo na data e horário combinados. Caso a transmissão real não seja possível, deve ser realizada uma gravação ao vivo simulada, respeitando todas as diretrizes e interações estabelecidas.

Avaliação:

Cada equipe será avaliada conforme os seguintes critérios:

1. Planejamento e Organização (20%): Qualidade e detalhamento do planejamento, incluindo roteiro e interatividade.
2. Execução Técnica (20%): Qualidade de áudio, vídeo, estabilidade da conexão, e adequação dos recursos usados.
3. Engajamento e Interatividade (20%): Capacidade da equipe de envolver o público e responder a interações (simuladas ou reais).
4. Criatividade e Originalidade (20%): Inovação no tema, roteiro, ou forma de conduzir a transmissão.
5. Adequação ao Tempo (10%): Respeito ao tempo estipulado de 3 a 5 minutos.
6. Trabalho em Equipe e Postura (10%): Organização e sinergia entre os integrantes da equipe.

Entrega Final:

Além da transmissão, cada equipe deverá entregar um relatório breve (1 a 2 páginas) contendo o planejamento da transmissão e uma análise sobre o que funcionou bem e os pontos a melhorar.

Os vídeos ou gravações devem ser enviados conforme orientação do professor até a data estabelecida.

Recursos Permitidos:

Equipamentos disponíveis na escola ou recursos próprios dos alunos.
Softwares de streaming e edição básicos e gratuitos, como OBS Studio, Streamlabs, entre outros.

Observações Finais:

As transmissões devem obedecer a normas de respeito e ética, evitando conteúdos ofensivos.

Este trabalho deve refletir as competências adquiridas na disciplina sobre transmissão de vídeo pela internet, evidenciando habilidades de planejamento, execução e interatividade ao vivo.