

Introdução

NESTA AULA VEREMOS COMO FOI A EVOLUÇÃO DO USO DE IMAGENS E VÍDEOS EM TI.

AUTOR(A): PROF. FABIO KAZUO OHASHI

1 - Evolução do uso de recursos multimídia

A fotografia nasceu no século XIX, mas foi por causa da evolução da computação, mais precisamente após 1995 quando começa a era Futura ou Multimídia segundo Nielsen (1993) que há uma explosão no uso de imagens e vídeos nos computadores e dispositivos com sistemas operacionais gráficos como o Windows, Mac e PalmOS.

Também, nesta época começam a surgir os primeiros softwares de edição de fotos xRes da Macromedia e Photoshop da Adobe (Wikipedia 2017).

2 - Uso de imagens

Antes da chegada dos dispositivos gráficos, fotos eram usadas para serem reproduzidas em papel fotográfico ou impressos (Revistas, jornais, catálogos, embalagens etc.).

Hoje em dia o uso das fotos se estendeu a praticamente todos os dispositivos, vejam alguns exemplo de uso:

Websites

Nos site e-commerce uma boa fotografia é imprescindível para atrair o consumidor, e tirar dúvidas para que ele não compre o produto errado, já que não há nenhum vendedor presente no momento desta compra

Redes sociais como o Pinterest, Facebook, Instagram são grandes repositórios de fotos dos usuários.

Sites institucionais precisam mostrar seus produtos/ serviços de forma visual pois os usuários passam cada vez menos tempo navegando.

Softwares

Games e Aplicativos móveis usam imagens e desenhos para enriquecer suas interfaces.

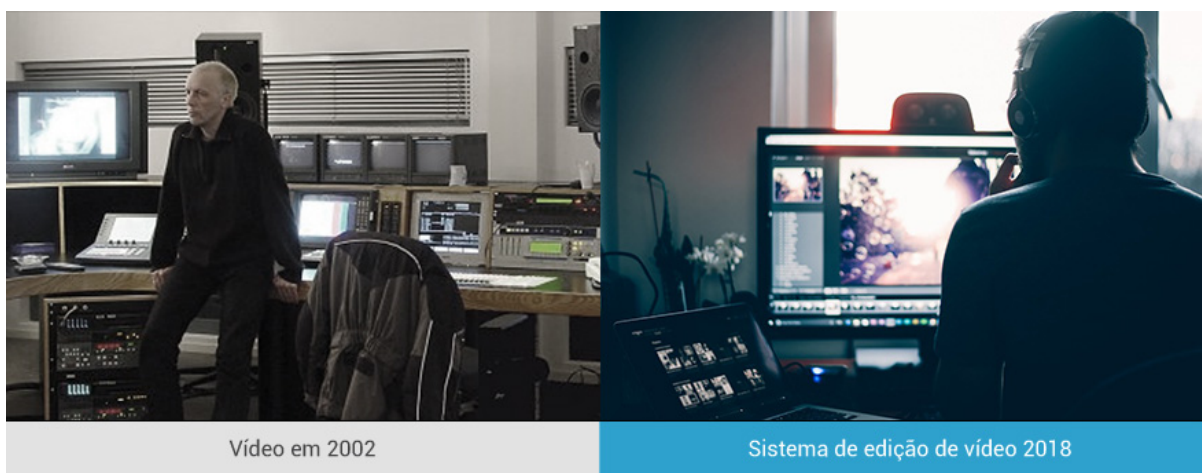
Editores de Texto, planilhas e apresentações, todos tem capacidade gráfica para trabalhar com imagens.

Editores de imagem também acompanham a evolução do mercado, lançado sempre novidades para facilitar a edição e tratamento de imagens.

3 - Uso de vídeo

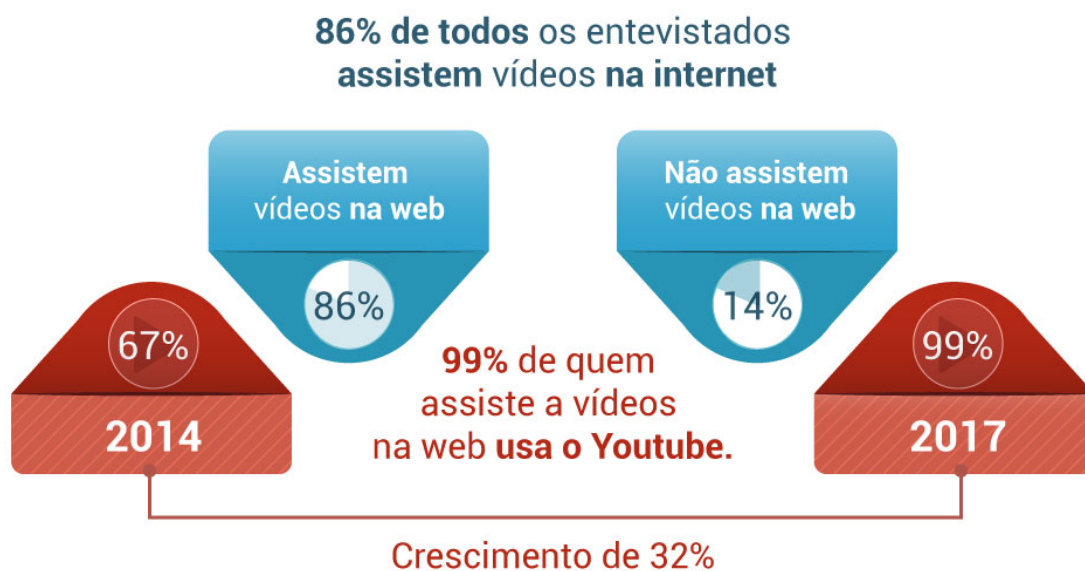
O uso de imagens em movimento iniciou-se no século XIX com o desenvolvimento do cinema e posteriormente no século XX com a televisão. O mercado de vídeo sempre foi mais restrito devido aos custos altos envolvidos na sua produção, edição e divulgação. Os equipamentos de vídeo eram caros e só empresas ou consumidores mais ricos tinham acesso a eles. (Dancyger, 2011)

No século XXI os equipamentos e softwares de captura e edição de vídeo estão cada vez mais acessíveis e baratos, veja abaixo uma comparação entre o equipamento necessário para se editar vídeos no começo deste século e hoje.



Além disso, o número de pessoas com acesso à internet tem crescido a cada ano, pelas últimas pesquisas da Secretaria da Comunicação Social da Presidência do Brasil, o percentual de pessoas que acessam a Internet todos os dias da semana tem crescido significativamente, em 2014: 26%, 2015: 37%, 2016: 50% (BRASIL, 2015, 2016)

Complementando, o comportamento do brasileiro em relação a assistir vídeos tem mudado, é o que releva a pesquisa Video Viewers 2017 realizada pelo Instituto Provokers para a Google (dona do Youtube). (GOOGLE, 2017)



Porque se assiste vídeos na internet?



Tem **coisas** que só na web.

Hoje, a **curadoria** está **na mão do consumidor** e o comportamento *on demand* se popularizou. Com isso, **muitos conteúdos de interesse** estão **exclusivamente na web** e a maioria das pessoas **assiste a vídeos** na internet **para ter acesso à coisas** que não passam na TV.

Porque se assiste vídeos na internet?

83% das pessoas assistem a vídeos na internet para ver **conteúdos que não estão disponíveis na TV.**





Resumo

O uso de recursos multimídia na informática é uma tendência que começou em 1995 e nos últimos anos tem sido onipresente em todos os dispositivos devido ao aumento do poder de processamento dos dispositivos e da redução de custos do hardware e armazenamento na nuvem.

ATIVIDADE FINAL

Em relação ao uso de vídeos em aparelhos eletrônicos, pode-se afirmar que:

- A. É uma tendência irreversível porque, 99% das pessoas assistem o Youtube.
- B. Qualquer pessoa pode editar vídeos e fotos no computador.
- C. As pessoas assistem vídeos na internet porque não passam na TV.
- D. 57% preferem assistir vídeos no smartphone porque não tem computador em casa.

REFERÊNCIA

BRASIL, S. DA C. S. DA P. Pesquisa brasileira de mídia Brasil 2015. Brasília: 2015

BRASIL, S. DA C. S. DA P. Pesquisa brasileira de mídia Brasil 2016. Brasília: 2016.

DANCYGER, K. The Technique of Film and Video Editing. 5a. ed. Focal Press, 2011.

GOOGLE. Pesquisa Video Viewers 2017: Cinco insights sobre consumo de vídeos no Brasil. Brasil: 2017.

JACKSON, W. Digital Video Editing Fundamentals. Lompoc, California, USA: Apress, 2016.

NIELSEN, J. Usability Engineering. Academic Press, Boston, 1993

WIKIPEDIA. Graphics software. Disponível em: <[https:// en.wikipedia.org/wiki/Graphics_software](https://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_software) >. Acesso em: 15 dez. 2017.

