



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DESIGN VISUAL

ELLEN ROSA VASCONCELLOS

**MOTION GRAPHICS INFORMATIVO SOBRE HIPERCONNECTIVIDADE
E A IMPORTÂNCIA DA LEITURA**

PORTO ALEGRE
2021

ELLEN ROSA VASCONCELLOS

**MOTION GRAPHICS INFORMATIVO SOBRE HIPERCONNECTIVIDADE
E A IMPORTÂNCIA DA LEITURA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Departamento de Design e Expressão Gráfica, da Faculdade de Arquitetura, como pré requisito para obtenção do título de Bacharel em Design Visual pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Gabriela Trindade Perry

PORTO ALEGRE

2021

ELLEN ROSA VASCONCELLOS

**MOTION GRAPHICS INFORMATIVO SOBRE HIPERCONNECTIVIDADE
E A IMPORTÂNCIA DA LEITURA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido como pré requisito para obtenção do título de Bacharel em Design Visual, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Flavya Mutran Pereira
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Goncalves Curtis
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Sara Copetti Klohn
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Gabriela Trindade Perry
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Orientadora

Porto Alegre,
Submetido em Maio de 2021

RESUMO

Experiencia-se atualmente uma rotina que é amplamente digital e, conforme os avanços tecnológicos assumem uma escala exponencial de evolução, ocorrem profundas mudanças sociais provocadas pelas constantes disrupções e atualizações de ferramentas e métodos. Em uma retrospectiva de poucos anos, é nitidamente perceptível o quanto as dinâmicas de comunicação mudaram, seja entre os círculos de relações pessoais ou mesmo no ambiente profissional. As trocas de informações são possíveis de forma imediata e os conteúdos parecem estar disponíveis ilimitadamente, e isso tudo através de um simples dispositivo com acesso a internet. Pode-se dizer que a conectividade não é apenas mais um aspecto coadjuvante no dia a dia contemporâneo, visto que ela tem moldado ativamente a forma de integração e participação nos ambientes socioculturais. Porém a rápida e massiva adesão às tecnologias não necessariamente significa que haja de fato inclusão ou mesmo utilização consciente de suas inúmeras potencialidades. E nesse sentido, observa-se questões problemáticas que se tornam cada vez mais presentes a nível individual e coletivo, desde prejuízos para saúde até disseminação de desinformação, inclusive dividindo a percepção de uma realidade comum. Este trabalho de conclusão de curso se propõe a compreender o cenário de hiperconectividade, bem como processos mentais relacionados a carga cognitiva, diretamente interligados ao modo de interação com as informações e a estrutura de linguagem usada para a comunicação. De forma complementar, explora-se a leitura como um hábito essencial justamente para otimizar os processos cognitivos, gerando melhor apreensão e sedimentação de informações, propiciando análises críticas e ainda formando maiores e melhores nexos e contextos para construção de conhecimentos, os quais se refletem em transformações pessoal e sociocultural. A partir da identificação do problema e dos componentes relacionados, desenvolve-se o processo projetual se valendo do Design como um agente comunicador para orientar recursos gráficos, de modo a construir uma solução informacional que alcance efetivamente o público alvo e contribua significativamente para o bem estar individual e coletivo.

Palavras-chave: carga cognitiva, Design, hiperconectividade, informação, leitura, Motion Graphics

ABSTRACT

We are currently experiencing a routine that is largely digital and, as technological advances take on an exponential scale of evolution, profound social changes occur caused by constant disruptions and updates of tools and methods. In a retrospective of a few years, it is clearly noticeable how much communication dynamics have changed, whether between personal relationship circles or even in the professional environment. The exchange of information is possible immediately and the contents seem to be available unlimitedly, and this all through a simple device with internet access. It can be said that connectivity is not just another supporting aspect in contemporary daily life, as it has actively shaped the form of integration and participation in sociocultural environments. However, the rapid and massive adhesion to technologies does not necessarily mean that there is in fact inclusion or even conscious use of its countless potentialities. In this sense, there are problematic issues that are increasingly present at the individual and collective level, from damage to health to the dissemination of misinformation, even dividing the perception of a common reality. This course conclusion work aims to understand the hyperconnectivity scenario, as well as mental processes related to cognitive load, directly linked to the mode of interaction with information and the language structure used for communication. In a complementary way, reading is explored as an essential habit precisely to optimize cognitive processes, generating better apprehension and sedimentation of information, providing critical analysis and also forming greater and better connections and contexts for the construction of knowledge, which are reflected in personal and sociocultural transformations. From the identification of the problem and related components, the design process is developed using Design as a communicator agent to guide graphic resources, in order to build an informational solution that effectively reaches the target audience and significantly contributes to the well-being individual and collective.

Keywords: cognitive load, Design, hyperconnectivity, information, reading, Motion Graphics

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	Gráfico Amostra de Respondentes da Pesquisa Hiperconectividade (2017)	14
Figura 02	Gráfico Amostra de Respondentes da Pesquisa Hábitos de Consumo (2018)	15
Figura 03	Gráfico Preferência por Formatos de Conteúdo da Pesquisa Hábitos de Consumo (2018)	15
Figura 04	Gráfico Hábito de Leitura da Amostra em Pesquisa Hábitos de Consumo (2018)	16
Figura 05	Gráfico Perfil da Amostra da Pesquisa Retratos da Leitura (2020)	17
Figura 06	Gráfico Porcentagem de Leitores por Faixa Etária na Pesquisa Retratos da Leitura (2020)	18
Figura 07	Gráfico Indicadores de Motivação para Leitura na Pesquisa Retratos da Leitura (2020)	18
Figura 08	Gráfico Preferência de Atividades para Realizar no Tempo Livre Citadas na Pesquisa Retratos da Leitura (2020)	19
Figura 09	Persona da Geração Y	46
Figura 10	Persona da Geração Z	48
Figura 11	Quadros dos Vídeos de “En Pocas Palabras – Kurzgesagt”	52
Figura 12	Quadros do Vídeo “The Neuroscience of Imagination”	54
Figura 13	Quadros do Vídeo “How Memories Form and How We Lose Them”	57
Figura 14	Quadros do Vídeo “How Stress Affects Your Brain”	59
Figura 15	Storyboard	66
Figura 16	Painel Visual	67
Figura 17	Testes de Estilos para Elementos Gráficos	68
Figura 18	Testes de Plano de Fundo	68
Figura 19	Testes de Tipografia	69
Figura 20	Testes Composição	69
Figura 21	Informativo em Motion Graphics: Quadros Chaves	76
Figura 22	Perfil da Amostra de Respondentes	94
Figura 23	Resumo de Respostas sobre Conhecimento Prévio	94
Figura 24	Resumo de Respostas sobre Compreensão do Conteúdo	95
Figura 25	Resumo de Respostas sobre Andamento das Informações	95
Figura 26	Resumo de Respostas sobre Entonação do Diálogo	96
Figura 27	Resumo de Respostas sobre Contribuição dos Aspectos Visuais	96
Figura 28	Resumo de Respostas sobre Momento de Reflexão Pessoal	97

LISTA DE QUADROS

Quadro 01	Os Dezesesseis Princípios de Pettersson (2016) para Design de Informação	28
Quadro 02	Modelo de Mayer do Processo Cognitivo de Aprendizagem Multimídia	29
Quadro 03	Princípios de Mayer para Aprendizagem	30
Quadro 04	Onze Princípios de Moreira para Aprendizagem Significativa Crítica	31
Quadro 05	Processos de Produção Digital	34
Quadro 06	Princípios Básicos de Animação para Linguagem em Movimento	36
Quadro 07	Comparativo entre as Plataformas de Hospedagem para Publicação de Vídeos	37
Quadro 08	Comparativo entre Metodologias de Design	39
Quadro 09	Processo de Produção de Motion Graphics	41
Quadro 10	Metodologia Adotada para o Processo de Design de Motion Graphics Informativo	42
Quadro 11	Requisitos e Restrições	50
Quadro 12	Critérios para Análise de Similares	51
Quadro 13	Análise do Canal “En Pocas Palabras – Kurzgesagt”	52
Quadro 14	Análise do Vídeo “The Neuroscience of Imagination”	55
Quadro 15	Análise do Vídeo “How Memories Form and How We Lose Them”	57
Quadro 16	Análise do Vídeo “How Stress Affects Your Brain”	59
Quadro 17	Diretrizes do Projeto	61
Quadro 18	Roteiro	63
Quadro 19	Comparativo entre Estilos para Elementos Gráficos	70
Quadro 20	Cenas do Informativo	84
Quadro 21	Comparativo entre Tipografias	90
Quadro 22	Comparativo entre Estilos de Alternativas Gráficas	91
Quadro 23	Comparativo entre Planos de Fundo	92
Quadro 24	Resumo de Respostas sobre Mensagem Transmitida pelo Informativo	97
Quadro 25	Resumo de Respostas sobre Comentários de Contribuição Espontânea	98

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Mídias de Comunicação	10
1.2 Hiperconectividade e Hábito de Leitura	13
1.3 Design e Comunicação Audiovisual	20
2 PROBLEMA DE PROJETO	22
3 OBJETIVOS	22
3.1 Geral	22
3.2 Específicos	23
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	23
4.1 Incentivo à Leitura	23
4.2 Design de Informação	28
4.3 Linguagem e Expressão Visual: Comunicação em Motion Graphics	32
5 METODOLOGIA DE PROJETO	38
6 PROCESSO DE PROJETO	43
6.1 Pesquisa e Contextualização	43
6.1.1 Identificação do Público Alvo	43
6.1.2 Fatores Internos e Externos de Comunicação Personas: Mapa de Empatia e Jornada	45
6.2 Definição de Estratégia	49
6.2.1 Especificações: Requisitos e Restrições	49
6.2.2 Análise de Similares	50
6.2.3 Direcionamento: Diretrizes e Conceito	61
6.2.4 Escopo de Projeto: Seleção do Conteúdo	62
6.3 Geração de Alternativas	65
6.3.1 Storyboard	65
6.3.2 Painel Visual	66
6.3.2 Testes Gráficos	67

6.3.3 Seleção de Alternativas	70
6.3.4 Movimentos e Ritmos	71
6.3.5 Áudio e Trilha de Fundo	71
6.4 Protótipo	72
6.5 Avaliação	73
6.6 Solução Final	75
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
8 REFERÊNCIAS	79
APÊNDICE A – ROTEIRO DE NARRAÇÃO E STORYBOARD	84
APÊNDICE B – SELEÇÃO DE TIPOGRAFIAS TESTADAS	90
APÊNDICE C – SELEÇÃO PRELIMINAR ENTRE ALTERNATIVAS TESTADAS	91
APÊNDICE D – SELEÇÃO ENTRE PLANOS DE FUNDO TESTADOS	92
APÊNDICE E – RESUMO DAS RESPOSTAS DE AVALIAÇÃO DE PROTÓTIPO	94
APÊNDICE F – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO COM RESPOSTAS INDIVIDUAIS COLETADAS	99

1 INTRODUÇÃO

1.1 Mídias de Comunicação

Para entender o atual contexto da comunicação digital em rede e a forma de interação com os veículos de informação é necessário conhecer a história de seus avanços e transformações. A evolução das mídias é parte fundamental desta história. Rodrigues (2012, p.191) define mídia como “um meio físico tecnológico que serve como veículo por meio do qual se transporta uma mensagem no espaço e no tempo”. Outro conceito importante é o de mensagem, que é o conjunto de códigos, verbais e/ou não verbais, que são amplamente emitidos, percebidos e interpretados de forma objetiva e subjetiva (TEIXEIRA, 2012). Nota-se já de início a profunda inter-relação com os aspectos culturais, pois, é com base neles que se dá a decodificação através da linguagem e signos compartilhados. Portanto, destaca-se que a comunicação só tem propósito e faz sentido dentro de um contexto cultural.

Para começar a contar a história da evolução das mídias, neste trabalho de conclusão de curso, adota-se como ponto de partida a invenção de J. Gutenberg no século XV: a prensa gráfica com tipos móveis. Segundo Briggs e Burke (2004), esta nova tecnologia revolucionou não apenas o processo de impressão em si – que já existia em países da Ásia – mas também impulsionou uma transformação social ao mudar a relação das pessoas com a leitura e a escrita, bem como a forma de registrar e transmitir o conhecimento ao longo do tempo. Foi nesse período que começou a se delinear uma nova estrutura cultural, antes preeminentemente oralizada, mas que foi abrindo cada vez mais espaço à palavra escrita. A popularização de impressos foi acompanhada de um crescimento do índice de alfabetização e, por consequência, o letramento ainda trouxe outra forma de pensar e expressar ideias transformando os sistemas sociais (RODRIGUES, 2012). Outro fator que contribuiu para a produção em larga escala das mídias impressas foi a mudança na obtenção do substrato que era adotado, o papel sendo produzido pela resina de árvore tornou o processo amplamente viável em meados do ano de 1800 (MELO, 2005 apud TEIXEIRA, 2012). A produção e democratização do acesso aos materiais impressos ocorreu a partir do século XIX, com popularização dos jornais de grande circulação (TEIXEIRA, 2012), quando estes jornais começaram a circular, marca-se um momento em que a disseminação de informações não estava mais submetida a intervenções diretas do Estado ou da Igreja.

Durante a passagem de século XIX-XX emergiu uma onda de transformações. O avanço de pesquisas nas áreas de ciência e tecnologia viabilizou a possibilidade de transmissões com voz em frequências de rádio por longas distâncias. Para os meios de comunicação isso significou um grande avanço, pois o rádio permitia uma atualização muito mais intensa e dinâmica que os jornais. Impulsionadas no período entre guerras, as evoluções tecnológicas e a disseminação de informação em escalas cada vez maiores consolidaram um interesse acadêmico pelo assunto, principalmente nas áreas relacionadas à Comunicação Social (BRIGGS; BURKE, 2004). E, por fim, seguindo com a cronologia analógica das revoluções dos meios de comunicação, o ápice das mídias de massa veio com a popularização da televisão, que ainda nos dias de hoje é um

forte componente cultural — principalmente no Brasil, pois, na época em que grande parte da população ainda não era alfabetizada houve a instauração do contexto televisivo como fonte principal de informação e entretenimento.

Na segunda metade do século XX começa a tomar forma a Revolução Digital (também conhecida como “Terceira Revolução Industrial”). Não demorou muito para que a criação da internet fosse aprimorada de modo a incorporar todas as outras mídias. Ressalta-se que não se trata apenas de abarcar os meios de comunicações já existentes em um novo formato, mas, principalmente, de uma irrevogável transformação sociocultural na interação com a informação. Atualmente existe uma possibilidade, praticamente ilimitada, de acesso e compartilhamento de conteúdos em escala global e imediata. O aprimoramento exponencial das tecnologias digitais, da transmissão e recepção de informações agora codificadas em sistemas binários — migrando do sinal analógico para o digital —, a expansão e popularização do uso de computadores e, ainda mais recentemente, também contando com os dispositivos móveis “abriu caminho para o nascimento da sociedade da informação, devido à sua dependência da tecnologia e da ciência” (SANTOS; CARVALHO, 2009, p. 45).

A rápida evolução tecnológica das ferramentas de comunicação e informação não foi absorvida da mesma forma por todas as pessoas — os mais velhos têm uma relação diferente com estas tecnologias. Neste trabalho, usa-se como categorias de faixa etária a seguinte classificação: veteranos, nascidos entre 1920 e 1940; babyboomers, nascidos entre 1940 e 1960; geração X, nascidos entre 1960 e 1980; geração Y, nascidos entre 1980 e 2000; geração Z, nascidos entre 2000 e 2010; e a mais recente geração alpha, nascidos a partir de 2010. Cada grupo tem suas próprias características e especificidades de interação com os ambientes real e virtual e isso se reflete em padrões de pensamento e comportamento.

Este avanço no desenvolvimento das mídias digitais também transformou o papel do público, que antes era apenas espectador, mas agora também tem a possibilidade de ser produtor ou “prosumer”, termo adotado para se referir ao produtor e consumidor de informações e serviços (TEIXEIRA, 2012). Esta convergência é evidenciada pela adoção do termo “novas mídias”, que expressa a coexistência dos meios de comunicação a partir da necessidade de incorporar a interatividade e recursos multiplataformas com uma linguagem híbrida. Conforme aponta Teixeira (2012), vive-se em uma sociedade de consumo que legitima essa cultura na busca por autonomia, individualidade, representação e personalização, antes limitados à unidimensionalidade dos meios tradicionais.

Um dos pontos altos desta revolução digital é que hoje desfruta-se dos benefícios de ter um mundo virtual na palma da mão, contudo isso trouxe a responsabilidade de lidar com as consequências de tanta informação. Estima-se que a quantidade de dados produzidos a cada dois dias equivale a toda informação que já foi criada desde que o primeiro homem habitou a Terra até o ano de 2003 (INDALÉCIO; RIBEIRO, 2016), uma parte desta quantidade de informação se refere à interações entre usuários da internet.

Diante disso, é válido refletir sobre a qualidade e diversidade das informações a que se tem acesso, e o quão realmente democrática e inclusiva são as novas tecnologias. Pois, apesar de comportar todo e qualquer tipo de conteúdo, as mídias digitais e suas bases de dados funcionam por modelos de programação e retroalimentam um complexo sistema de algoritmos, causadores das chamadas “bolhas de filtro”, fazendo com que informações recebidas sejam orientadas pelas preferências do usuário. Portanto, se por um lado entrega-se conteúdo relevante, por outro, o efeito é criar um ambiente virtual que reproduz sempre “mais do mesmo” limitando o usuário a ter uma impressão de perspectiva universal que não necessariamente corresponde à realidade.

Nesse sentido, sobre as questões de democratização de informação e conteúdo, é preciso considerar que os aspectos de inclusão não apenas se limitam a viabilizar o acesso à tecnologia digital, mas também abrangem o domínio sobre a ferramenta, principalmente no que diz respeito aos aspectos de uso consciente (SANTOS; CARVALHO, 2009). Quando se pontua essa premissa no cenário brasileiro, é notório que existem grandes desafios a serem superados. A desigualdade social permeia a distribuição de recursos e oportunidades, impondo barreiras que também influenciam diretamente nas relações estabelecidas com os meios de comunicação. Enquanto o Brasil ainda está atravessando lentamente um caminho para superar um histórico de letramento tardio, somam-se preocupações acerca das consequências que a falta de uma alfabetização digital pode acarretar.

Na divulgação da pesquisa TIC Domicílios (2019)¹, realizada no Brasil pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, com dados coletados entre outubro de 2019 à março de 2020 e de abrangência nacional com uma amostra de 20.536 indivíduos – representando 71% dos domicílios –, foi quantificado que, embora 47 milhões de brasileiros/as ainda estejam desconectados, 74% da população com mais de 10 anos já é usuária das tecnologias digitais e internet. Além do aumento de acesso em zonas rurais superando a metade (53%) da população dessas localidades pela primeira vez no histórico das edições da pesquisa, também houve um aumento de acesso nas classes D/E para 57%; os dados revelam que os acessos são majoritariamente por smartphones, sendo este o meio principal para 99% dos usuários e a forma exclusiva de acesso à internet para 58% da população, proporção que aumenta quando se olha para parcela de classes D/E (85%), e para população de pessoas indígenas (75%), negras (65%) e pardas (61%); a utilização de dispositivos digitais e internet pelos usuários é principalmente para comunicação, sendo através de mensagens instantâneas (92%) e acesso a redes sociais (76%); o entretenimento é bastante realizadas pelos usuários brasileiros, tanto para assistir vídeos (74%) quanto para ouvir música (72%); apenas 41% dos usuários aponta o uso das tecnologias para atividades ou pesquisas escolares e 28% para procura de informações em sites de enciclopédia virtual (Cetic.br, 2020).

Com base nos dados apresentados, é possível perceber como se perpetuam os reflexos do histórico sociocultural. As oportunidades de acesso e as formas de interação com as tecnologias digitais são um subproduto de contextos únicos com realidades distoantes, o uso massivo das

1 Dados obtidos em Pesquisa TIC Domicílios (2019): Principais Resultados. Disponível em <https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf>

ferramentas online para socialização e entretenimento, deixando em segundo plano a busca por conteúdos de estudo ou aprimoramento pessoal, segue tendências produzidas pela defasagem nos modelos de alfabetização e letramento juntamente com consumo de informações teleguiadas. E, além da precarização de acesso de grupos sociais historicamente marginalizados, fica evidente o subaproveitamento de potencialidades vantajosas das ferramentas digitais.

A questão central é que o mau uso dessas tecnologias pode resultar em consequências sérias, com impactos individuais e coletivos. Uma conexão incessante somada a uma inabilidade de gerenciamento e/ou crivo das informações contribui perigosamente para alimentar crescentes fenômenos presenciados: vícios digitais e influência sobre aspectos de saúde mental, polarização dos ambientes sociais, propagação de desinformação e pós verdades, bem como gerações que compartilham problemas de socialização no ambiente real e perdem capacidade de concentração e memorização de forma sintomática.

1.2 Hiperconectividade e Hábito de Leitura

São conhecidas todas as facilidades proporcionadas pelos dispositivos mobile, bem como as vantagens de poder navegar pela rede a qualquer hora e em qualquer lugar, e isso motivou estudos para discutir as implicações de se estar sempre conectado.

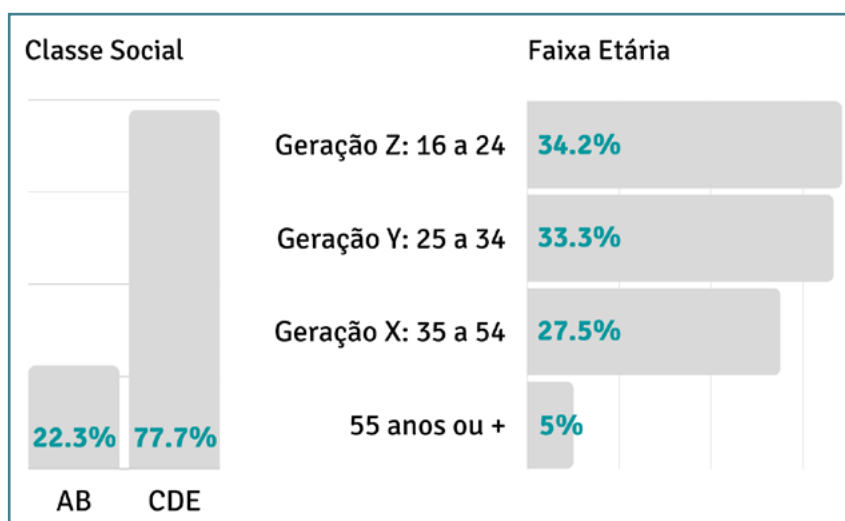
Nesse cenário social imediatista, um intenso fluxo de informações recebidas, visualizadas, criadas e compartilhadas passa de tela em tela e, o resultado disso, torna-se uma miscelânea de conteúdos fragmentados por entre múltiplas janelas e abas. O que se constata são as implicações de uma construção estrutural sistemática, na qual “a urgência é característica do modo de vida contemporâneo e nos leva à necessidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo” (ALBUQUERQUE; HENNIGEN, 2015, p. 147). A conectividade excessiva potencializada pela adesão ao uso das redes sociais é responsabilizada por favorecer o adoecimento no âmbito de saúde mental para casos que vão desde desatenção, dependência e chegam ao desenvolvimento de quadros de depressão e/ou ansiedade. O “vício” em tecnologias pode ser explicado por quatro mecanismos psicológicos² presentes nessa interação: proximidade, ausência de dica para parar, recompensas inesperadas e metas quantificáveis. De acordo com Case (2010)³, as novas ferramentas digitais se tornaram uma extensão do “eu” mental, e a antropóloga ainda aponta para o fato de que as pessoas não estão mais desacelerando e dedicando tempo à reflexão sobre si, impedindo pausas importantes para construção humana e definições de planos a longo prazo.

Uma pesquisa de mercado sobre hiperconectividade, realizada no Brasil pelo Opinion Box, foi aplicada em uma amostra de 2.050 participantes — internautas com smartphone — em setembro de 2017, sendo os dados demográfico demonstrados na Figura 01 seguir.

2 Questões de saúde mental explicadas pelo Dr. Marco Antonio Abud Torquato Jr., médico psiquiatra da USP, no canal do YouTube Saúde da Mente. Disponível em <<https://youtu.be/RykrkiHyz3s>>

3 Palestra de Amber Case, antropóloga que estuda relações simbióticas entre humano-máquina, em conferência oficial do TED. Disponível em <https://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now#t-3031>

Figura 01 – Gráfico Amostra de Respondentes da Pesquisa Hiperconectividade (2017)



Fonte: Adaptado de Opinon Box Pesquisa Hiperconectividade (2017, p. 6)

Os resultados demonstraram que para 68% dos respondentes, o tempo conectado durante uma jornada de 24h é superior à metade do dia. Entre as Gerações Z (58,4%) e Gerações Y (54,4%) mais da metade olha o smartphone ao acordar, antes mesmo de sair da cama. Uma parcela de 34,2% admitiu já ter perdido prazos de trabalho por estar imerso nas redes sociais, e 37,7% declarou ter perdido algum momento ou acontecimento importante por distrações com conteúdo online. Quando questionados se as pessoas deveriam passar menos tempo conectadas, 57,7% concordaram que sim, entretanto, apenas 31,8% alegaram se esforçar para diminuir esse tempo. Um dado curioso compara respostas do grupo de “conectados” – aqueles que afirmavam, nas últimas 24 horas, passar a maior parte ou o tempo todo à internet – com o grupo dos “desconectados” sobre a preferência entre ficar 24 horas sem luz/água ou sem o smartphone; 41,2% dos conectados preferiam o aparelho móvel, entre os desconectados esse número é 22,2%. Em termos de prioridade, podemos interpretar essa escolha como sinal de alerta, pois indica que a conectividade começa a ser equiparada com uma necessidade básica.

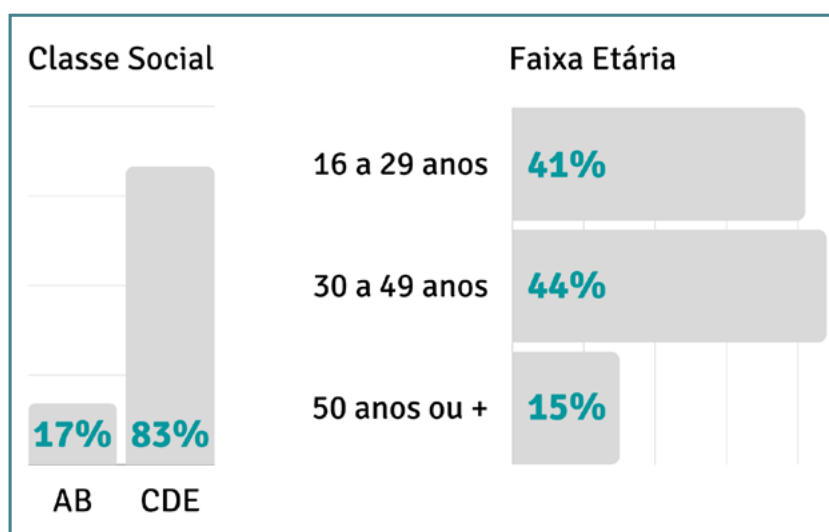
Tantas horas gastas online demanda que haja um questionamento sobre o quanto disso é efetivamente proveitoso. Já que existe urgência de constante conectividade e atualizações, precisa-se refletir em que proporção este intenso envolvimento com os meios digitais torna-se um investimento ou um desperdício de tempo. Case (2017)⁴ afirma que “chegamos a olhar o celular entre 1.000 a 2.000 vezes por dia” e essa atenção está mais associada a um mecanismo de fuga do que a um indicativo de produtividade. Usa-se dispositivos digitais para eliminar lapsos de momentos vazios ou tediosos, preenchendo-os com experiências e coletividades virtuais, ao passo que os mesmos também dificultam a vivência dos acontecimentos no mundo real. Tem-se assim um ciclo vicioso. Do conteúdo que é consumido, e por vezes também produzido nas

⁴ Entrevista com Amber Case, concedida para El País. Disponível em <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/12/05/tecnologia/1512483985_320115.html?fbclid=IwAR0nKLoW-dPPWntieJ5ABRTUmgXAQWPTiM7zhCIZU24487mN_RcalPyJL70>

redes sociais, pouco é significativamente lembrado, portanto, o tempo gasto – que tem valor incalculável – mostra-se subinvestido em relação às reais necessidades individuais.

Observa-se ainda a interdependência dos usuários com as plataformas e ambientes digitais expressa em outra pesquisa, também realizada pelo Opinion Box, para identificar hábitos de consumo de conteúdos no ano de 2018, considerando também uma amostra brasileira, de 2.000 consumidores que acessam alguma rede social regularmente e com perfil descrito na Figura 02 a seguir.

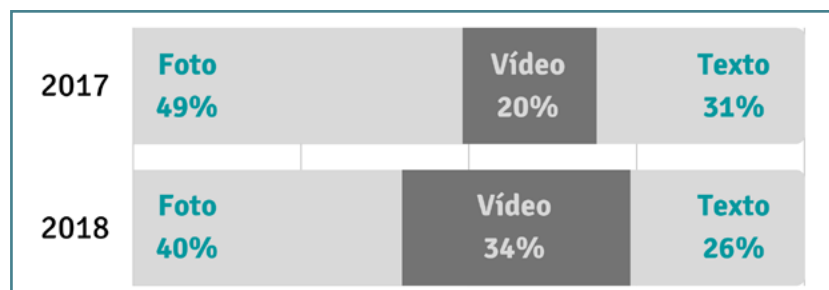
Figura 02 – Gráfico Amostra de Respondentes da Pesquisa Hábitos de Consumo (2018)



Fonte: Adaptado de Opinion Box Pesquisa Hábitos de Consumo (2018, p. 5)

Segundo os dados comparativos expressos na Figura 03, demonstra-se que entre os formatos de conteúdo mais consumidos, o fotográfico ainda tem a maior percentagem.

Figura 03 – Gráfico Preferência por Formatos de Conteúdo da Pesquisa Hábitos de Consumo (2018)

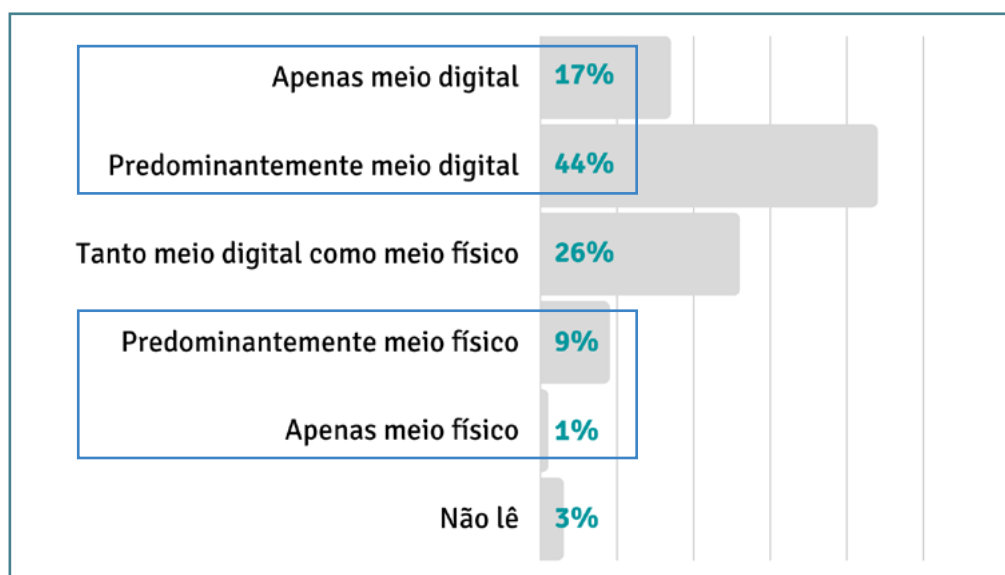


Fonte: Adaptado de Opinion Box Pesquisa Hábitos de Consumo (2018, p. 10)

Além disso, fica evidenciado uma tendência crescente para o formato audiovisual e uma inquietante queda no interesse por conteúdos textuais, o qual já era baixo. Quando perguntados se apenas viam a manchete ao invés de também acessar pelo link e ler a matéria, menos da metade

(44%) discordou da afirmação. No que se refere a interagir com publicações de textos longos nas redes sociais, 50% dos respondentes afirma que não gosta; apenas 31% alega que geralmente se dispõem a ler até o fim; e para textos longos e complexos, um terço (33%) diz que prefere fazer o download para ler em outro momento, porém não foi abordado se essa leitura realmente se concretiza posteriormente. E, complementando sobre os hábitos dessa amostra, quando questionados sobre os seus veículos de leitura, apresentou-se os dados da Figura 04 seguir.

Figura 04 – Gráfico Hábito de Leitura da Amostra em Pesquisa Hábitos de Consumo (2018)



Fonte: Adaptado de Opinion Box Pesquisa Hábitos de Consumo (2018, p. 17)

A disparidade desses dados é preocupante, considerando que a maioria declara que suas leituras são principalmente através dos meios digitais e ainda assim a interação com textos nesse ambiente não é bem quista ou ocorre de forma superficial. Essa comparação é um indicativo de como a hiperconectividade também afeta a quantidade e, principalmente, a qualidade do processo de leitura. Sob a perspectiva desse cenário imediatista, a preferência por imagens e textos curtos pode ser justificada pela transmissão quase que instantânea da mensagem, poupando tempo e esforço na decodificação, e assim favorecer a continuidade ininterrupta da tentativa de manter-se sempre atualizado, na ilusão de conseguir vencer o fluxo de informações.

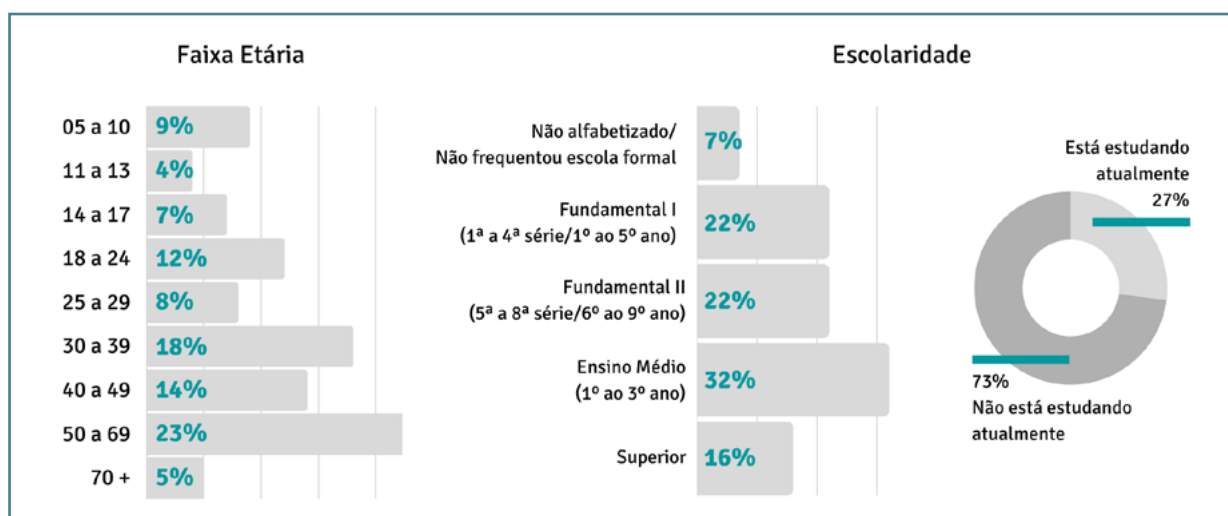
Este cenário é agravado no panorama brasileiro, pois existe há tempos uma defasagem no hábito de leitura que precede as tecnologias digitais. Nota-se aqui uma das consequências do persistente histórico de desigualdades sociais, de modo que a conflitante distribuição de recursos que limita acessos a educação é um fator incontestável e, mesmo havendo uma lenta progressão para erradicar os índices de analfabetismo do país, nos tempos atuais ainda existem cerca de onze milhões de brasileiro/as privados/as da habilidade de leitura e escrita⁵. Ressalta-se que apesar do

5 Indicadores divulgados pelo Observatório Nacional do Plano de Ensino (OPNE). Disponível em <<https://www.observatoriodopne.org.br/home>>. E matéria publicada Agência Brasil, com dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) Contínua Educação. Disponível em <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-07/taxa-cai-levemente-mas-brasil-ainda-tem-11-milhoes-de-analfabetos>>

percentual de alfabetização funcional da população ter aumentado, apenas um em cada quatro brasileiros domina plenamente as habilidades de leitura, escrita e matemática, de forma que pode-se entender que o aumento da escolaridade média teve um caráter mais quantitativo que qualitativo (Retratos da Leitura, 2016).

O Instituto Pró-Livro realiza desde o ano 2000 a pesquisa Retratos da Leitura (2020), que possibilita avaliar qual o perfil do público leitor e do não leitor, bem como dados para ações que promovam o incentivo à leitura. O objetivo principal da pesquisa é “conhecer o comportamento leitor medindo a intensidade, forma, limitações, motivação, representações e as condições de leitura e de acesso ao livro – impresso e digital – pela população brasileira” (Retratos da Leitura, 2016, ed. 4, p. 8). Como aponta Cyrino (2018), a interpretação dos dados não se furta de certa subjetividade, considerando que há inúmeras variáveis presentes na realidade de cada indivíduo. Em um país com histórico persistente de desigualdades sociais, contudo, há “algumas tendências gerais que podem ser delineadas no sentido de traçar um perfil – ou propor um retrato – o mais próximo possível da realidade nacional” (CYRINO, 2018, p. 46). A quinta edição contou com 8.076 respondentes, idade mínima de 5 anos, sendo o perfil demonstrado na Figura 05.

Figura 05 – Gráfico Perfil da Amostra da Pesquisa Retratos da Leitura (2020)

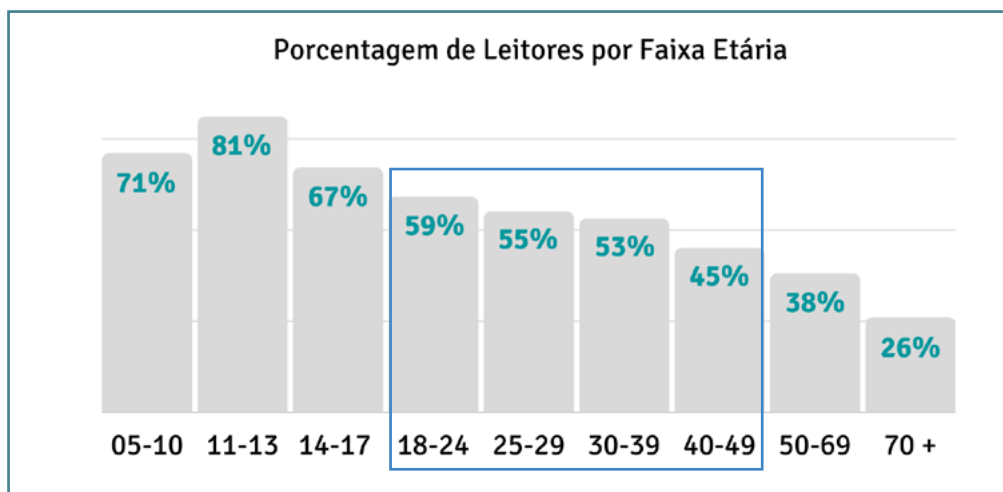


Fonte: Adaptado de Retratos da Leitura (2020, p. 15-16)

Dentre os respondentes, 52% são classificados como “leitores”, pois declararam ter lido um livro inteiro ou em partes em um período de três meses anteriores à pesquisa. Ainda que seja pouco mais da metade da população, essa porcentagem caiu em relação à última edição, quando era 56%, em 2015. É um valor positivo, mas nada animador ao longo das edições.

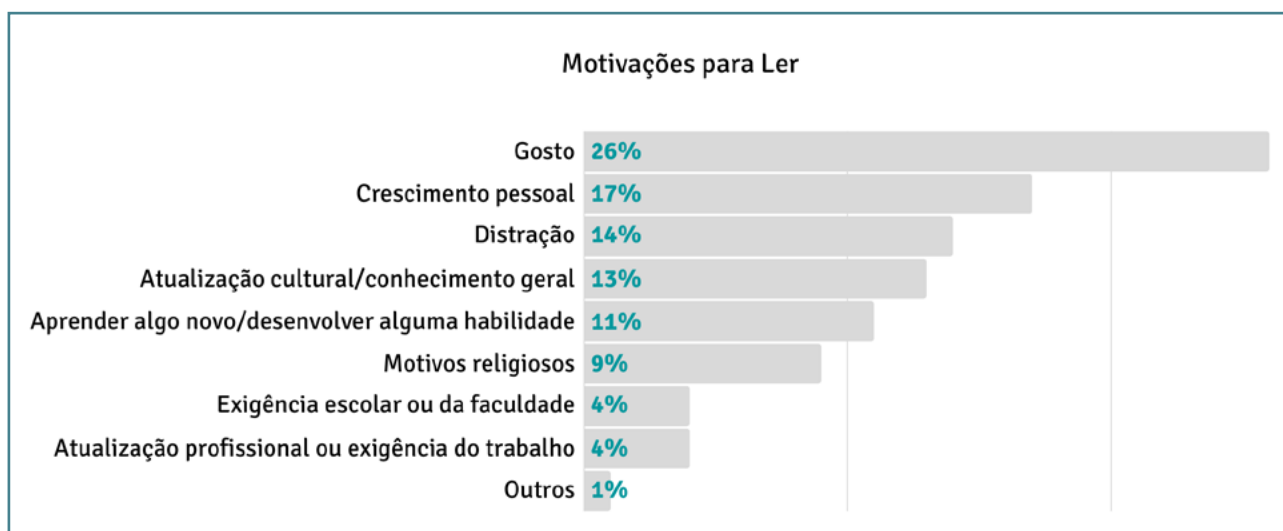
Conforme os dados, a curva entre leitores e não leitores tem o seu ponto de inversão conforme variação da faixa etária, lê-se mais durante o período infantojuvenil e há um decréscimo seguindo o aumento da idade, como mostra a Figura 06. Vale notar que a faixa etária de decaimento compreende o intervalo das gerações Y e Z, especificados anteriormente. E quanto às motivações citadas para realização da leitura, tem-se os dados demonstrados na Figura 07.

Figura 06 – Gráfico Porcentagem de Leitores por Faixa Etária na Pesquisa Retratos da Leitura (2020)



Fonte: Adaptado de Retratos da Leitura (2020, p. 22)

Figura 07 – Gráfico Indicadores de Motivação para Leitura na Pesquisa Retratos da Leitura (2020)



Fonte: Adaptado de Retratos da Leitura (2020, p. 44)

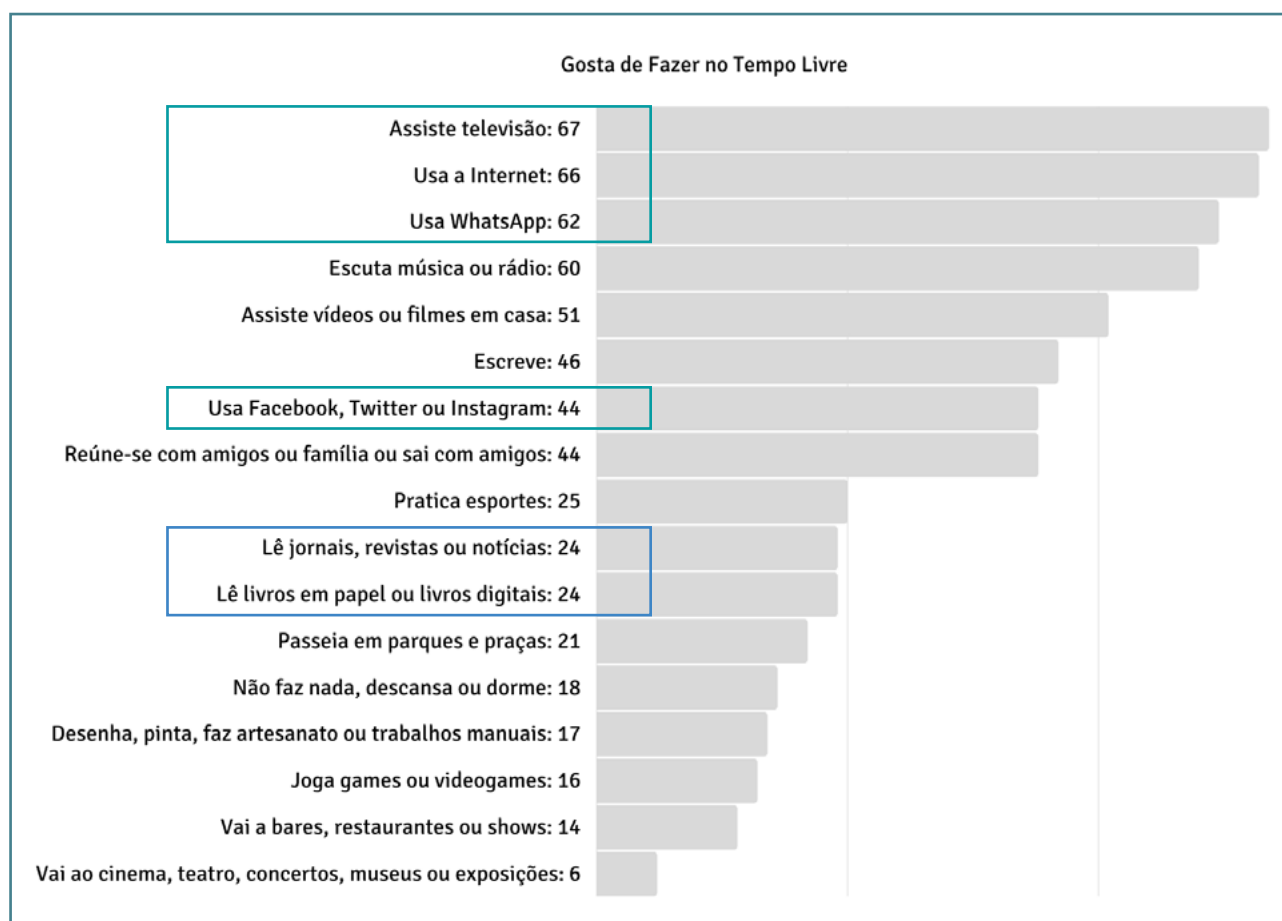
As motivações da leitura também variam conforme faixa etária e escolaridade. A partir dos dados desta pesquisa, aponta-se que quanto maior o nível de escolaridade do respondente, maiores são as referências à “atualização cultural” ou à “conhecimento geral”, e menores são as menções para leituras ligadas a “motivos religiosos”. Já a leitura por “gosto” e “exigência escolar” são recorrentes aos mais jovens, enquanto os “motivos religiosos” são mais citados pelos adultos, principalmente idosos (Retratos da Leitura, 2016; 2020). Com isso, constata-se que a leitura por prazer está vinculada principalmente às fases da infância e adolescência.

Através dos dados coletados, também é possível apontar que a escolha do livro é mais influenciada por tema/assunto quanto mais escolarizados e adultos são os indivíduos; aspectos

como título e capa são mais relevantes para crianças e adolescentes, bem como para os menos escolarizados; o local preferido de leitura é em casa e se lê cada vez menos em ambientes escolares, as leituras realizadas em diversos outros espaços mantiveram uma representação estável – sendo os principais as bibliotecas em geral, ambiente de trabalho e os meios de transporte (ônibus, trens, aviões); os leitores expressam certa autonomia em relação à influência de outras pessoas; e 67% prefere o suporte físico para leitura de livros (Retratos da Leitura, 2016; 2020).

Observa-se que o público em geral percebe a leitura como uma atividade que representa crescimento profissional, uma busca por conhecimento. Para os cidadãos não alfabetizados e de menor renda/classe social, ela é vista como uma oportunidade para melhorar de vida (Retratos da Leitura, 2016). Entre os leitores, 82% declara que gostaria de ter lido mais. A falta de tempo é apontada como empecilho principal, tanto para leitores (47%) quanto para não leitores (34%). Entre os não leitores, não gostar de ler é o segundo motivo (28%), seguido por não saber ler (16%) e a falta de paciência (14%). Sobre as atividades preferidas para ocupar o tempo livre, percebe-se na Figura 08 que há ainda uma preferência pelo entretenimento televisivo, mas acompanhado de perto pela internet e ferramentas digitais (média de atividade por entrevistado: 6).

Figura 08 – Gráfico Preferência de Atividades para Realizar no Tempo Livre Citadas na Pesquisa Retratos da Leitura (2020)



Além da leitura não ser expressivamente considerada como atividade para o tempo livre, a população brasileira vem apresentando uma média anual de livros lidos – inteiros ou em partes – que é pouco satisfatória e ainda está relativamente estagnada, sendo nas três últimas edições os valores de 4,00 (dados de 2011), 4,96 (dados de 2015) e 4,95 (dados de 2019); durante um ano, esse valor representa um livro lido a cada 10 e 11 semanas. Em média, o brasileiro lê 2,55 livros inteiros ao ano – o que é pouco, apesar de vir aumentando lentamente a cada ano.

Mesmo que os dados possam pressupor um panorama positivo, ainda está longe de ser algo ideal, já que a desproporção entre hábitos de leitura e de navegação online é expressiva. Esta disparidade pode ser explicada pelas diferentes naturezas das duas atividades, pois ler demanda tempo e atenção, o que geralmente não são requisitos buscados pelos usuários para interação digital – ao contrário, no ambiente virtual deseja-se velocidade e abreviações. Entretanto, entende-se que estimular a leitura favorece não apenas uma melhor compreensão, interpretação e apreensão das informações. Cultivar o hábito de ler aprimora uma (re)tomada de consciência própria e coletiva, capaz de impulsionar transformações pessoais e sociais.

Sendo assim, colaborar para o desenvolvimento de um hábito de leitura em equilíbrio com um uso mais consciente das tecnologias digitais é o objetivo maior deste projeto. Nesse sentido, ainda é preciso compreender como é possível atingi-lo através dos recursos de comunicação e do papel social enquanto designer.

1.3 Design e Comunicação Audiovisual

O Design torna-se um importante aliado na criação e divulgação de informações sobre as vantagens do hábito da leitura, bem como sobre os perigos da hiperconectividade. De acordo com Lobach (2001), o Design pode ser compreendido a partir das perspectivas do usuário, interessado no resultado e não nas teorias; do fabricante, interessado no retorno econômico advindo do resultado; do crítico, interessado em questionar a exploração industrial do resultado; do designer, interessado no processo de resolução do problema para chegar ao resultado; e de um mediador, assumindo uma postura independente que permite contemplar os interesses identificados nos ambientes sociais raramente representados nos processos de planejamento.

Sob essa ótica, o presente trabalho aborda uma aproximação entre as perspectivas do “designer” e do “mediador”, tendo em vista que o projeto desenvolvido parte da identificação de uma problemática que toma forma no contexto social, buscando uma solução que se mostre mais adequada para atender aos interesses coletivos.

Sustentando o emprego de Design em termos de processo, Frascara (2000) complementa propondo a definição para Design Gráfico como o ato de conceber, planejar, projetar e realizar comunicações visuais a fim de transmitir uma mensagem específica para determinado grupo. No que se refere aos aspectos de comunicação de uma mensagem, o autor aborda três conceitos decisivos para identificar e resolver os problemas projetuais: a informação, a redundância e o ruído. Neste contexto, o conceito de informação está intimamente atrelado com a percepção de

novidade, encarada como uma exposição inédita e/ou não previsível pelo público para quem se direciona a comunicação. A redundância é a repetição ou obviedade do conteúdo, podendo ser intencionalmente usada, já que a repetição ajuda na memorização e a atribuir uma conotação de importância. Por fim, o ruído é tudo que interfere negativamente na transmissão ou entendimento de uma mensagem, seja por aspectos gráfico e/ou semântico através do meio, da linguagem e/ou do estilo adotado.

Para Villas-Boas (2007), o Design Gráfico se constitui através de quatro aspectos básicos: funcionais-objetivos, formais, funcionais-subjetivos – os quais correspondem às funções prática, estética e simbólica apresentadas por Löbach (2001) – além dos aspectos metodológicos. Os três primeiros aspectos básicos dizem respeito a como o usuário se relaciona com a peça gráfica, produto ou serviço. Sendo assim, por princípio, para ser considerado como projeto de Design, deve-se atender ao critério objetivo (prático), respondendo a uma finalidade concreta de utilização em dimensão tangível; ao critério formal (estético), estimulando percepções multissensoriais de âmbito psicológico através da configuração e composição dos elementos em uma unidade, comunicando em dimensão intangível por meio de atributos tangíveis; e ao critério subjetivo (simbólico), agregando valor ao atingir um intrínseco significado pessoal proveniente das vivências psicossociais em dimensão intangível. E, por fim, o aspecto metodológico refere-se a um conjunto dos procedimentos disciplinares que legitimam a idoneidade do projetista em relação ao objeto, reforçando que a solução não é fruto de uma expressão pessoal ou voluntariosa, mas sim que responde estrategicamente a uma demanda externa (VILLAS-BOAS, 2007). Portanto, ressalta-se que a metodologia é essencial e inseparável do processo.

Subsequentemente, fica claro que para contemplar os quesitos expostos faz-se necessário pensar em termos de experiência do usuário. Pois, se por um lado compreende-se que o processo de projeto é essencialmente resolver um problema, por outro sabemos que a razão de ser de uma solução é atingir efetivamente o usuário, promovendo uma comunicação que transcende aspectos de racionalidade e também engloba condicionantes emocionais, até mesmo espirituais. Portanto, pode-se entender o designer como um intérprete que busca adequar uma mensagem a um veículo de interação, tendo em vista um certo público alvo, colocando assim o Design a serviço de um diálogo capaz de contribuir para o bem estar social tendo como propósito ser um agente comunicador que atente para as questões individuais, coletivas, ambientais e culturais.

Com base no panorama social contextualizado, a escolha pelo formato audiovisual como estratégia de comunicação informacional está apoiada em três principais fatores identificados: o uso intensivo de dispositivos digitais como opção preferencial de comunicação social e acesso a conteúdos de entretenimento; uma maior versatilidade para aplicação dos conceitos projetuais de comunicação da mensagem, explicitados por Frascara (2000); e uma capacidade maior de atingir o usuário de forma multissensorial contemplando os atributos apontados por Villas-Boas (2007).

No que se refere ao consumo de conteúdos online, é nítida uma grande receptividade e demanda já existente pelo formato em audiovisual. Mas também nota-se o aumento da procura, evidenciado pelo crescente volume de acesso diário da plataforma YouTube (Opinion Box, 2018).

A pesquisa Hábitos de Consumo 2018 ainda aponta que apenas 16% dos internautas preferem o formato em texto quando buscam por materiais educacionais, sendo vídeo o formato preferido. Em relação aos princípios projetuais de Frascara (2000), conta-se com os conceitos e estudos de pesquisadores de Design de Informação e com o aporte de Mayer, que desenvolveu junto com diversos colaboradores a Teoria da Aprendizagem Multimídia. Essa teoria esclarece – com base nos modelos dos processos cognitivos – que uma mensagem pode ser melhor apreendida conforme otimização e combinação dos recursos e canais utilizados para transmissão e recepção da informação. Acrescenta-se ainda as contribuições da Teoria de Aprendizagem Significativa, desenvolvida por Ausubel e estudada por Moreira, que vão de encontro à importância da interpretação ativa e da produção individual de sentidos para construção e sedimentação do conhecimento, sustentando aplicação dos aspectos perceptivos de Villas-Boas (2007) para um ambiente multimídia informacional.

Conclui-se, portanto, que o audiovisual é o veículo mais adequado para comunicação do conteúdo informacional abordado, pois, além de poder circular no ambiente mais frequentado pelo público escolhido, permite combinar canais sonoros e visuais, capturando atenção pela imagem, palavra e movimento, que em conjunto contribuem para desenvolvimento de conteúdo significativo para o usuário, facilitando o entendimento e apreensão da mensagem.

Estas características tornaram o audiovisual um dos meios preferidos de comunicação em ambientes educacionais: seus atributos somados a um projeto pedagógico estruturado se tornam um exemplo positivo de como as tecnologias podem ser empregadas em favor do aprimoramento individual e/ou coletivo. Existe nessa aplicação uma preocupação com a forma e tempo de uso voltados para a aprendizagem, que também estimulam direta ou indiretamente um engajamento pessoal na busca consciente pelo conhecimento. Muito diferente do que se observa nos modelos das redes sociais e demais ambientes virtuais, os quais se baseiam mais fortemente em princípios comerciais – sendo que o produto é o próprio usuário – estes incitam a navegação desordenada pelo maior tempo possível, viabilizando os crescentes casos de hiperconectividade e precarização da leitura.

2 PROBLEMA DE PROJETO

Projetar um material audiovisual de caráter informativo, que incentive uma reflexão sobre hiperconectividade e hábitos de leitura.

3 OBJETIVOS

3.1 Geral

Incentivar uma autoavaliação e conscientização a respeito dos padrões de interações com as ferramentas digitais e da frequência de leitura.

3.2 Específicos

- Estabelecer o encadeamento de informações e comunicá-las de forma que contemplem os princípios indicados por Frascara e por Villas-Boas – funções prática, estética e simbólica;
- Otimizar os recursos projetuais conforme os princípios de Design de Informação;
- Desenvolver uma solução audiovisual para ser distribuída em redes sociais;
- Avaliar a solução com uma amostra do público alvo.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 Incentivo à Leitura

Não há quem já não tenha ouvido sobre a importância da leitura, da incrível potencialidade para “dar asas” à imaginação, partilhar das histórias de diferentes personagens em seus próprios contextos, conhecer um novo mundo sem sair do lugar. E, reconhecendo a importância do uso da palavra escrita, acredita-se ser necessário investigar as mudanças ocorridas quando a oralidade começou a perder prioridade para o letramento.

Na época em que a palavra era majoritariamente som, em linhas gerais, o modo de pensar expressava-se por construções aditivas/agregativas, com redundâncias e atrelados ao presente (ONG, 1998 apud GALVÃO; BATISTA, 2006). A característica efêmera do discurso fazia com que a informação fosse transmitida em narrativas grandiosas e dramáticas, a exemplo das histórias míticas, nas quais o conteúdo verbal pudesse ser mais facilmente memorizado, reproduzido e transmitido entre as gerações. Esse recurso pode ser observado também na Idade Média, quando o índice de letramento da população permanecia muito baixo, e havia eventos e rituais públicos como veículo para disseminação das mensagens, pois, “o que não podia ser anotado devia ser lembrado, e o que devia ser lembrado devia ser apresentado de maneira fácil de se apreender” (BRIGGS; BURKE, 2004, p. 19). O processo de comunicação com base na oralidade era atrelado a uma interação menos analítica ou crítica, “a opinião já viria avalizada, cristalizando, de certo modo, o pensamento” (ONG, 1998 apud GALVÃO; BATISTA, 2006, p. 410). De acordo com Ong (1998 apud GALVÃO; BATISTA, 2006), as constantes repetições, necessárias para a gravação, também implicavam em manter um padrão fundamentalmente tradicional, a mente era estimulada mais para a conservação do que para a exploração de novas potencialidades.

Podendo também ser considerada uma tecnologia, a escrita reestruturou a forma do pensamento humano. Um novo modelo de registro mais duradouro da informação requisitou uma reorganização da forma de expressão, foram subtraídas as redundâncias e abriu-se maior espaço para as abstrações e racionalidades teóricas. A palavra em texto se desvinculou da memória auditiva, que possui cerca de 9% de eficiência, e passou a demandar um processamento através

da memória visual, que chega até 75% de aproveitamento⁶. Esse novo modo de comunicação também contribuiu para a objetividade, um distanciamento entre o conteúdo da mensagem e o mensageiro, bem como uma nova consciência sobre a percepção e diferenciação entre passado e presente.

Através de Carr (2011), que relaciona vários estudos de diferentes áreas do conhecimento, é possível apreender uma perspectiva ampliada desses contextos de transformações. Quando a linguagem escrita começou a se popularizar, a leitura ainda era realizada em voz alta e não havia normatização para os registros gráficos, a forma do texto seguia uma herança acumulada dos modelos de fala, o que fazia do processo uma atividade laboriosa e lenta. A medida que a propagação de materiais escritos foi difundindo-se, cresceu a priorização de uma leitura mais ágil e particular, silenciosa. “A leitura tornou-se menos um ato de performance e mais um meio de aprimoramento pessoal” (CARR, 2011, p. 92), passou-se então a adotar convenções gramaticais e de espaçamentos que facilitam o trabalho do leitor. A liberação da carga cognitiva utilizada para esse processo permite maior compreensão da informação, os leitores se tornam não só mais eficientes, como também atentos. Essencialmente, o resultado implica em uma especialização do cérebro na decodificação do texto, tornando esse processo automatizado, enquanto mais recursos são disponibilizados para interpretação do significado, de forma que “torna-se possível o que chamamos atualmente de ‘leitura profunda’” (CARR, 2011, p. 93).

O estado mental de concentração focada e continuada foi considerado por pesquisadores um aprimoramento evolutivo, em vista de que é da natureza humana a “desatenção” instintiva — esse mecanismo primitivo tem a função de captar o maior número de informações no campo visual, e nos primórdios históricos mantinha um estado de alerta a qualquer novo estímulo para garantir a sobrevivência. Carr (2011) também aponta um estudo⁷, realizado no Laboratório de Cognição Dinâmica da Universidade de Washington, sobre os efeitos neurológicos da leitura profunda, revelando como essa interação se vincula aos campos de conhecimento pessoal, à medida que detalhes da narrativa são capturados e integrados como parte das experiências passadas e ativam áreas cerebrais que espelham aquelas situações como se vividas no mundo real. Ou seja, ler não é uma ação passiva, torna-se literalmente experiência pessoal. É fato que nos beneficiamos com a leitura em inúmeros sentidos, mas talvez a principal contribuição seja justamente a especialização dos processos cognitivos que permitiram a expansão da consciência através de uma nova estrutura de pensamento. As conexões cerebrais formadas e ampliadas pelo exercício de ler propiciam não somente uma melhor interpretação da informação, mas também a análise e (res)significação das ideias de forma simultânea, despertando o raciocínio lógico, percepções sensoriais e estímulos emocionais.

Por outro lado, pode-se dizer que a tecnologia digital vai na contramão dos benefícios do hábito de leitura. O ambiente virtual multifacetado incentiva o estado de desatenção, pois o grande

6 Dados obtidos em material elaborado por professor do Instituto de Informática da UFRGS, Roberto Cabral de Mello Borges. Disponível em <<https://www.inf.ufrgs.br/~cabral/INF141.Cap.03A.html>>

7 Estudo “Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences”. Disponível em <<https://dcl.wustl.edu/publications-stimuli-data/>>

volume de informações fragmentadas exige uma habilidade oposta: ligar o “modo multitarefas”. Segundo Carr (2011, p.165) “nosso uso da internet envolve muitos paradoxos, mas aquele que promete ter a maior influência a longo prazo sobre como pensamos é que ela prende a nossa atenção apenas para quebrá-la”, de forma que navegar na rede é um movimento desordenado que abandona a linearidade e, com isso, a capacidade de concentração e apreensão sofrem prejuízos.

No que se refere à leitura no ambiente digital, como evidenciado na pesquisa Hábitos de Consumo 2018, os usuários não leem as páginas por inteiro. Há uma média estimada através de uma sondagem feita pela ClickTale⁸ em 2008, apontando que na maioria dos países o tempo gasto por página visitada varia entre 19 e 27 segundos, ou seja, a tendência é a de “passar os olhos” pelo conteúdo capturando a maior quantidade de informação que for possível e dar seguimento ao fluxo. Entretanto, visualizar as informações não corresponde a um entendimento efetivo e eficiente da mensagem, e Carr (2011, p. 161-162) também ressalta que “dúzias de estudos de psicólogos, neurobiólogos, educadores e web designers indicam a mesma conclusão: quando estamos online, entramos em um ambiente que promove a leitura descuidada, o pensamento apressado e o aprendizado superficial”.

Sabe-se que o cérebro possui neuroplasticidade – capacidade de criar, modificar ou romper conexões neurais (re)adequando o seu funcionamento conforme as experiências – contribuindo para consolidar os procedimentos frequentes. Basicamente, este modo de operação desenvolve a especialização em uma tarefa, bem como aquisição e/ou manutenção de hábitos. Constata-se, portanto, que as funções constantemente treinadas são mantidas e, por outro lado, a falta de estímulo recaí sobre a programação natural “do menor esforço”.

Atualmente impera uma estrutura cultural de processos digitais, e a sociedade se remodela a partir da incorporação de novos recursos que avançam de forma abrupta, exponencialmente mais rápido que as anteriores. Considerando seus efeitos no cérebro humano, percebe-se implicações diretas e indiretas interligando o excessivo uso das tecnologias digitais e da internet moldando a qualidade de absorção e compreensão das informações. A interatividade bidirecional somada ao tempo de resposta imediato foram fatores que contribuíram fortemente para massiva e imediata adesão às redes, mas estes são também propulsores de um contexto que começa a se tornar problemático: o modo multitarefas induz ações menos refletidas e ponderadas. Um exemplo contundente da utilização inadequada das redes em conjunto com a falta de uma leitura atenta e crítica é a proliferação viral de desinformação e pós verdades – as fake news –, que pode-se nitidamente perceber, tomaram proporções desastrosas no cenário globalizado.

Em um prognóstico da aliança persistente entre hiperconectividade e falta do hábito de uma leitura profunda, pode-se presumir consequências ainda mais preocupantes. Na relação das pesquisas que investigou, Carr (2011) também disserta acerca dos aspectos que envolvem o aprendizado e a construção do conhecimento, intimamente ligados ao processo de consolidação

⁸ Dados divulgados por ClickTale. Disponível em <<https://www.clicktale.com/resources/blog/puzzling-web-habits-across-the-globe-part-1/>> e <<https://www.clicktale.com/resources/blog/puzzling-web-habits-across-the-globe-part-2/>>

da memória que, por sua vez, é diretamente influenciada pela carga cognitiva no processamento da informação.

Para entender melhor essa relação, faz-se necessário abordar as especificidades sobre como atuam a memória de longo prazo e a memória de trabalho. A memória de longo prazo é, analogamente, um HD interno onde ficam “salvos” os conteúdos e experiências adquiridas ao longo da vida, tanto consciente quanto inconscientemente. Porém, mais do que simplesmente armazenar informação, nela constrói-se um rico e intrincado arranjo de conexões, associando sentidos e significados, ou seja, tem-se localizada aí a base do entendimento e a profundidade do pensamento para relacionar e ressignificar contextos e/ou conceitos complexos. De forma concomitante, a memória de trabalho serve para elaboração dos pensamentos no momento presente aos eventos, de modo que “somos conscientes do que está na nossa memória de trabalho e não o somos de nada mais” (SWELLER, 1999, p. 4 apud CARR, 2011, p. 172). Contudo, à medida que a memória de longo prazo tem uma capacidade incalculada para expansão e composição desses elaborados esquemas de informação, a memória de trabalho absorve apenas uma porção limitada e pequena dos estímulos recebidos. Portanto, pode-se perceber que a apreensão da informação e o aprimoramento pessoal dependem imperativamente da concretização eficiente do fluxo de transferência entre essas estruturas.

E, no que tange o complexo enlace entre as memórias de trabalho e de longo prazo, tem-se no meio de comunicação um fator determinante. Se por um lado o veículo de comunicação é tido como um transmissor passivo da mensagem, também “podemos observar facilmente que, apesar de seu estado aparentemente objetivo, a natureza de um meio determina o tipo e a qualidade da informação que pode passar por ele” (TEIXEIRA, 2012, p. 8). Fato é que a sobrecarga cognitiva e o modo multitarefas próprio dos ambientes virtuais, ao navegar pela rede, fazem com que o usuário conseqüentemente mergulhe em um mar de informações desagregadas e quase sempre desconexas, dificultando o fluxo e consolidação dos conteúdos na memória de longo prazo. Reafirmando o que foi elucidado até aqui, a oposição está justamente no encadeamento linear e gradual proporcionados pelo ritmo de leitura, o qual otimiza o fluxo para uma melhor sedimentação.

Em síntese, quanto mais sobrecarregamos a capacidade cognitiva inundando a memória de trabalho em ambientes caóticos e com grande volume de informações desconexas – ativando multitarefas com atenção desfocada – uma fração ainda menor dessas informações é efetivamente compreendida para ser alocada no complexo esquema de conexões neurais que constituem o background pessoal. Pode-se aprender ou decorar conteúdos por repetições constantes, porém é evidente que a estruturação das redes de sentidos e significados ficam defasadas, implicando também nas relações de contextos mais complexos que dão suporte para pensamentos críticos e substanciam análises em perspectivas diversas. Basicamente, compromete-se uma construção de conhecimento, limitando a estrutura do pensamento consciente.

Carr (2011) ainda aponta outra consideração importante, que diz respeito à uma crescente tendência de externalização ou terceirização da memória, a prática cada vez mais comum de não precisar de fato saber os conteúdos e, ao invés de aprender ou reforçar um conhecimento, o processo se resume a uma busca rápida na internet pela informação pontual e descontextualizada na rede. Examinando essa prática sob a ótica dos processos elucidados, ela recai em impactos não desejados: a nível pessoal, subutiliza-se a vasta capacidade da memória de longo prazo ao reduzir a magnitude dos processos a uma mera formação de catálogo para busca externa e, sem apropriados contextos, torna-se cada vez mais improvável a distinção entre quais são as informações coerentes e seus assuntos relacionados e quais são resultados de manipulações. A nível social, converte-se a realidade em microuniversos de verdades paralelas que cada vez mais dividem e polarizam, tanto pela falta de análise de argumentos quanto pela disposição de diálogos. O autor também alerta para implicações de aspectos ligados à heranças culturais, os quais mostram-se inquietantes, pois a cultura é intimamente vinculada à memória e a construção pessoal. Como explicita Carr (2011, p. 267), “a memória pessoal molda e sustenta a ‘memória coletiva’ que fundamenta a cultura”, segundo ele, ao terceirizar-se a memória tem-se por consequência o enfraquecimento da cultura.

Todas essas questões passam a ser prejudiciais a partir do momento que um mecanismo externo viabiliza uma relação abusiva e de dependência. Principalmente quando se percebe que o padrão social que vem tomando forma e se reproduzindo corrobora com uma inconsistência do pensamento e uma defasagem na construção do conhecimento, considerando que ao realizar a consolidação da informação de modo parcial ou superficial perde-se nexos e contextos essenciais para um questionamento abstrato, teórico e analítico. A leitura profunda e linear é um exercício que torna-se imprescindível para equilibrar a incorporação tecnológica, objetivando extrair o melhor de ambos os recursos.

Por fim, enfatiza-se que nenhuma tecnologia pode ser dita “boa” ou “má” em si mesma, todas são ferramentas, tem seus efeitos estritamente vinculados à apropriação e utilização pelo indivíduo ou coletivo. E, na proporção em que deixam de ser apenas auxílios exteriores e passam a ser transformações interiores da consciência, sendo as maiores possíveis quando afetam a linguagem e o uso da palavra (ONG, 2002 apud CARR, 2011), demanda-se que haja sobriedade e ponderação abrangente acerca de seus aspectos tangíveis e intangíveis atrelados aos processos de adesão e inserção dessas ferramentas.

Para que possa haver uma comunicação efetiva, gerando reflexão e conscientização sobre esse contexto e suas implicações, faz-se necessário aprofundar os conceitos projetuais de Design voltados para conteúdo informacional, bem como teorias de aprendizagem e, subseqüentemente, os recursos audiovisuais, de forma a estabelecer os direcionamentos e estratégias que nortearam este trabalho.

4.2 Design de Informação

Percebendo o Design como um indispensável atuante que orienta e facilita os processos de comunicação, em sua área mais específica voltada ao Design de Informação, encontram-se alguns conceitos pertinentes para o desenvolvimento desse projeto.

Para fins de definição, de acordo com Sendov (1994), podemos compreender que o dado é uma cadeia de códigos, a informação é uma cadeia de dados (de)codificados e estruturados. Já o conhecimento tem por base a informação, porém para que a informação se torne conhecimento é preciso que haja compreensão e interconexão entre as suas diferentes partes e, por fim, aplica-se o que é conceituado por sabedoria ao se empregar o conhecimento com ponderação e discernimento.

Nesse sentido, para comunicar de forma eficiente e eficaz, Pettersson (2016) apresenta como resultado de seus estudos dezesseis princípios de Design para concepção de projetos informacionais, divididos em quatro grupos conforme Quadro 01 a seguir.

Quadro 01 – Os Dezesseis Princípios de Pettersson (2016) para Design de Informação

Funcionais (06)	<ul style="list-style-type: none"> - Definir o problema - Fornecer estrutura - Fornecer clareza - Fornecer simplicidade - Fornecer ênfase - Fornecer unidade
Administrativos (04)	<ul style="list-style-type: none"> - Acesso à informação - Custos da informação - Ética da informação - Garantia da qualidade
Estéticos (02)	<ul style="list-style-type: none"> - Harmonia - Proporção
Cognitivos (04)	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitação da atenção - Facilitação da percepção - Facilitação do processamento - Facilitação da memória

Fonte: adaptada de Pettersson (2016, p. 39, tradução nossa)

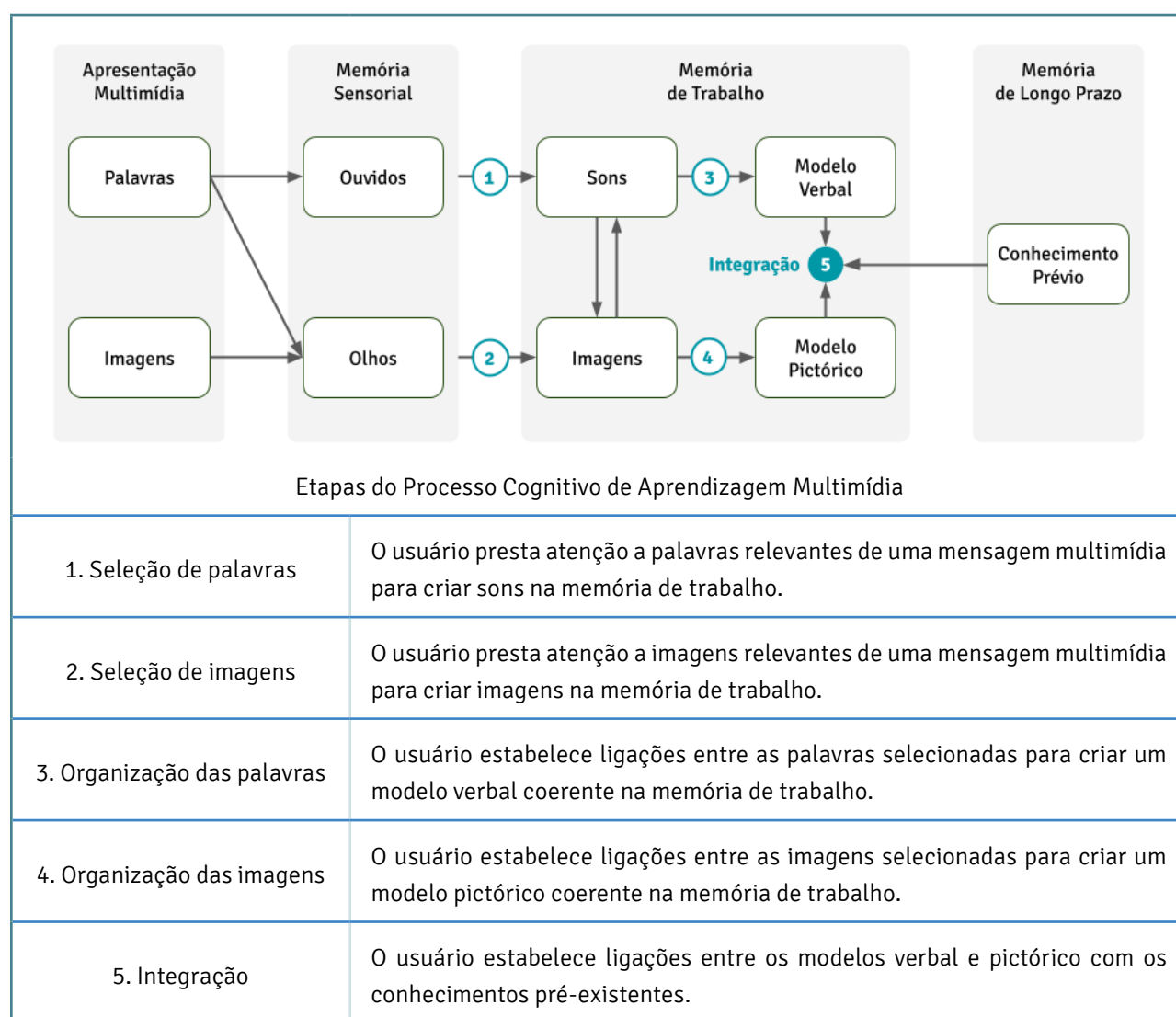
A partir disso, buscando aprofundar a compreensão sobre os aspectos projetuais cognitivos e embasar estratégia e direcionamentos desse projeto, recorre-se à Teoria da Aprendizagem Multimídia.

A Teoria de Aprendizagem Multimídia, formulada por Richard Mayer, baseia-se, segundo Araújo, Souza e Lins (2019) em três características que regem o modelo de processo cognitivo humano: (1) duplo canal independente de captura da mensagem, um para informação visual e outro para informação sonora; (2) capacidade limitada de processamento em cada canal, diretamente

relacionado a quantidade de carga cognitiva; e (3) a aprendizagem ativa no qual a decodificação e significação no processamento cognitivo integra as novas informações ao conhecimento prévio.

Nesse sentido, Aviles e Galembeck (2017) também apontam os três processos descritos por Mayer que compõem uma aprendizagem ativa: a seleção, guiada pela atenção às palavras e imagens relevantes de uma mensagem para uma base informacional; a organização, construção de conexões internas para criar modelos coerentes, verbal e pictórico; e a integração, construindo conexões externas entre modelos verbais e pictóricos relacionando com o conhecimento prévio. O processo e a descrição de suas etapas pode ser visto no Quadro 02 a seguir.

Quadro 02 – Modelo de Mayer do Processo Cognitivo de Aprendizagem Multimídia



Fonte: Adaptado de Aviles e Galembeck (2017, p. 11 e 15)

Somando a isso, Mayer lista alguns princípios projetuais para alcançar essa premissa, os quais foram sintetizados no Quadro 03 a seguir.

Quadro 03 – Princípios de Mayer para Aprendizagem

Princípio Multimídia	Aprende-se melhor quando se combina mais de um canal de informação
Princípio da Contiguidade Espacial	Aprende-se melhor quando palavras e imagens correspondentes estão mais próximas do que distanciadas, evitando desviar do foco da atividade, permitindo a permanência no ambiente e a linearidade. “O leitor não tem que usar seus recursos cognitivos para busca visual na página ou em páginas distantes, facilitando o armazenamento de informações na memória operacional” (MAYER, 2001, p. 81 apud ARAÚJO; SOUZA; LINS, 2019, p. 27).
Princípio da Contiguidade Temporal	Aprende-se melhor quando as palavras e as imagens são apresentadas simultaneamente ao invés de sucessivamente, aumentando a probabilidade de construir conexões mentais entre as representações verbais e visuais.
Princípio da Coerência	Aprende-se melhor quando palavras, imagens ou sons não relevantes ao assunto são excluídos, evitando informações desnecessárias que gerem excesso e/ou ruído
Princípio da Sinalização	Aprende-se melhor quando as informações importantes são destacadas em estruturas organizadas com os elementos relevantes.
Princípio da Modalidade	Aprende-se melhor quando palavras na mensagem são apresentadas como texto falado ao invés de texto escrito.
Princípio da Redundância	Aprende-se melhor quando não há acúmulo de informações, explicando os elementos visuais com texto na tela ou com áudio, não ambos.
Princípio da Personalização	Aprende-se melhor quando as palavras são no estilo de conversação em vez de estilo formal, tornando o assunto mais próximo da realidade, interativo e dinâmico
Princípio da Voz	Aprende-se melhor quando a narração é falada em voz humana amigável, tornando mais convidativa a aprendizagem
Princípio da Segmentação e Treinamento Prévio	Aprende-se melhor quando assuntos complexos são divididos em partes e/ou lições

Fonte: Adaptado de Araújo, Souza e Lins (2019, p. 26 - 28) e Contreras, Ellensohn e Barin (2017, p. 3)

Complementando Mayer, faz-se importante também considerar as contribuições da Teoria de Aprendizagem Significativa, que considera a significação e apreensão de novos conteúdos a partir da constituição de relações não arbitrarias e de modo substancial — conotativo, não literal — ao estabelecer vínculos com o conhecimento prévio do indivíduo (Ausubel, 1983 apud AVILES; GALEMBECK, 2017). E, como apontam Aviles e Galembeck (2017), as teorias estão intimamente ligadas, pois, uma aprendizagem significativa pressupõe um processo cognitivo de aprendizagem ativa. Explica-se ainda que, para atingir os atributos de significação, a não arbitrariedade deve ser gerada pela adequação do conteúdo em correspondência ao repertório do indivíduo, que será

a base da matriz ideacional e organizativa para sedimentação do novo conhecimento; e quanto a substancialidade, faz-se determinante permitir que a informação possa ser expressa de diferentes formas equivalentes, não restringindo a signos fixos/exclusivos (AVILES; GALEMBECK, 2017).

Teoria de Aprendizagem Significativa também vai de encontro à otimização dos processos de memória que formam as conexões neurais, ao passo que prevê a produção intencional de interação entre conhecimentos já estruturados e as novas informações, diferente de uma frágil ligação entre grupos afins, de modo que são integradas ao adquirirem um significado, o que favorece a diferenciação, evolução e estabilidade da uma estrutura cognitiva. Moreira (2010) acrescenta a essa teoria um aspecto antropológico, somando uma qualidade crítica ao indivíduo, de modo que ao desenvolver uma Aprendizagem Significativa Crítica, o sujeito pode-se perceber como parte integrante de um ambiente cultural, porém sendo capaz de não se deixar dominar por ele. Para explorar potencialidades da Teoria de Aprendizagem Significativa Crítica, Moreira (2010) ainda propõe onze princípios (Quadro 04) para nortear projetos de materiais educacionais considerando a variabilidade de contextos como premissa básica.

Quadro 04 – Onze Princípios de Moreira para Aprendizagem Significativa Crítica

Princípio do conhecimento prévio: aprendemos a partir do que já sabemos
Princípio da interação social e do questionamento: aprender/ensinar com perguntas, não respostas
Princípio da não centralidade do livro de texto: uso de distintos materiais educativos
Princípio do aprendiz como observador/representador: somos observadores e representadores do mundo
Princípio do conhecimento como linguagem: a linguagem está totalmente implícita em toda e qualquer tentativa humana de perceber a realidade
Princípio da consciência semântica: o significado está nas pessoas, não nas palavras
Princípio da aprendizagem pelo erro: o ser humano aprende corrigindo seus erros
Princípio da desaprendizagem: desaprender e não usar conceitos e estratégias irrelevantes para a sobrevivência
Princípio da incerteza do conhecimento: perguntas são instrumentos de percepção e definições e metáforas são instrumentos para pensar
Princípio da não utilização do quadro-de-giz: usar distintas estratégias de ensino
Princípio do abandono da narrativa: simplesmente repetir a narrativa de outra pessoa não estimula a compreensão

Fonte: Adaptado de Moreira (2010, p. 20-21)

No que tange os recursos audiovisuais, é notório a vasta amplitude de possibilidades para combinar linguagens e estímulos que contemplem, se não todos, a grande maioria os princípios

elencados até aqui. Mas a comunicação multissensorial também pode ser potencializada quando se acrescenta recursos gráficos animados, adicionando aos elementos sonoros e visuais – sejam verbais ou não – o componente de movimento atrativo e orientado. Para avaliar as vantagens dos elementos de animação em conteúdos de aprendizagem, Fronza, Blum e Lima (2014) comparam o uso de recursos animados e estáticos para transmissão e fixação da informação em um público jovem e estudante. O grupo com acesso ao vídeo obteve melhor desempenho do que o grupo com material estático. Em conformidade com conceito e princípios de Design de Informação e teorias de aprendizagem, os autores apontaram alguns aspectos mais específicos relacionados ao Motion Graphics que facilitam a transmissão e compreensão da informação: o movimento contribui para interpretação, as linguagens sonora, visual e textual se complementam facilitando os processos mentais da memória, a informação é apresentada de maneira simplificada e de forma dinâmica (FRONZA; BLUM; LIMA, 2014). Considerando as particularidades do recurso de Motion Graphics, e as suas vantagens frente a outros gêneros multimídia, cabe aprofundar sobre essa linguagem gráfica de comunicação e seus aspectos projetuais.

4.3 Linguagem e Expressão Visual: Comunicação em Motion Graphics

Para iniciar uma abordagem sobre aspectos de aplicação dos recursos gráficos animados e suas contribuições como veículo de comunicação, percebe-se necessário um enquadramento de sua origem e ascensão. De início, é pertinente esclarecer – embora frequentemente sejam considerados como sinônimos – Motion Graphics e Animação são gêneros distintos, ainda que haja muita semelhança entre ambos. Segundo os autores Fronza, Blum e Lima (2014), um aspecto de fácil identificação da diferença entre os gêneros se dá através da abordagem narrativa, de forma que enquanto uma animação segue por um enredo centrado nos acontecimentos em torno de um personagem principal, o Motion Graphics não possui tal figura centralizadora dos eventos. A partir disso, pode-se inferir então que a comunicação informacional é o argumento principal da narrativa para um projeto de Motion Graphics.

Originário do latim *animare* – “dar vida para” – a palavra “animação” só passou a ser usada no século XX para se referir à ilusão de movimento criada a partir da rápida transição de imagens sequenciais quadro a quadro (JÚNIOR, 2005). Conforme Júnior (2005), o que hoje desfrutamos como entretenimento só foi possível graças a desenvolvimentos científicos e técnicos ao longo de aproximadamente três séculos. O autor ainda aponta alguns dos primeiros eventos históricos que marcaram a difusão do interesse provocado pela imagem em movimento: a lanterna mágica de Athanasius Kircher, um “brinquedo tecnológico” que se popularizou com exposições itinerantes; e a importação do teatro de sombras chinês aperfeiçoando mecanismos de ilusão visual, perto do ano de 1760. Ainda segundo Júnior (2005), os fenômenos de ilusão de ótica despertaram interesse de cientistas e, em 1824, Peter Mark Roget publicou um artigo explicando as características do olho humano capaz de reter e combinar imagens sucessivas, dando suporte para a criação de novos truques e invenções. Estes eventos culminaram por consolidar a fotografia e conduziram a

evolução de seus aparatos e, em 1895, os irmãos Lumière lograram da projeção do primeiro filme usando imagens sequenciais para gerar o movimento aparente com um cinematógrafo.

As primeiras técnicas de experimentação que, mais tarde, vieram a possibilitar a origem do gênero cinematográfico de animação, estavam testando obras de trucagem por um “processo conhecido como ‘substituição por parada de ação’” (JÚNIOR, 2005, p. 41), tornando G. Méliès o ilusionista e cineasta de maior notoriedade pela espetacularização desse recurso de efeito. Aperfeiçoando essa técnica, o primeiro desenho animado tem data em 1906 e criação por James S. Blackton, artista plástico e ilustrador inglês. Porém, a exploração desses recursos logo resultou em um público saturado. A ênfase nas técnicas, amplamente divulgadas e copiadas, aliada à carência narrativa, contribuiu para um desinteresse da audiência e, a propagação de “mais do mesmo”, desencantou os espectadores que buscavam por estímulos mais aprimorados (JÚNIOR, 2005). Buscando motivar novamente o público, a renovação ocorreu nos aspectos artísticos, desvinculando a “magia” associada ao truque para trazê-la ao conteúdo narrado. Em 1908, o artista francês Émile Cohl foi responsável pela primeira produção do desenho em animação propriamente dita, produzida por fotografia quadro a quadro, e além disso, também aprimorou novas possibilidades de exploração do espaço em profundidade e perspectiva. No período que se seguiu, de aproximadamente dez anos, a animação deixou “de ser algo que maravilha os espectadores como efeito técnico para tornar-se uma arte autônoma” (JÚNIOR, 2005, p. 48).

Somente após os anos 1960, com o aprimoramento da computação gráfica, a animação pode alçar sua jornada na adesão dos recursos digitais, de forma que pode-se dizer “a década de 1960 está para a animação computadorizada assim como o período que vai de 1900 a 1910 se coloca para a animação tradicional, em que as técnicas básicas passam por uma fase de intensa experimentação e descoberta” (JÚNIOR, 2005, p. 206). Os avanços digitais para representação visual enfrentaram vários desafios para que o equipamento pudesse dar suporte aos requisitos de uma produção de animação, e a partir dos anos 1970 começou a se falar em termos de criações 2d e 3d referindo-se ao ambiente digital, no entanto os recursos ainda eram bastante limitados.

Conforme Velho (2008), é nesse cenário o que recursos de Design Gráfico em movimento começam a incrementar as produções audiovisuais no âmbito cinematográfico e televisivo, inicialmente por meio das técnicas convencionais de animação, trazendo ainda um aspecto de colagem e fotomontagem. Mas foi a partir da década de 1980 e de melhores equipamentos digitais que a nomenclatura Motion Graphics passou a ser utilizada e difundida. Apesar de sua definição não ser unânime, Motion Graphics pode ser entendido com um recurso híbrido, uma “criação audiovisual particular, fruto do cruzamento de processos e linguagens do Design, do cinema e da animação” (VELHO, 2008, p. xx).

Como toda herança, o gênero de Motion Graphics carrega características elementares do legado proveniente de seus congregados, convergindo fundamentos de composição, narrativa e cinética para criação de uma linguagem e expressão próprias. Velho (2008) objetiva a percepção do termo como uma área projetual de livre combinação e manipulação de toda e qualquer camada de imagem em função do espaço-tempo, aliando a elementos sonoros. Sobre os aspectos visuais

do Motion Graphics, o autor elucida a aproximação projetual da composição dos elementos – em dimensões espacial e pictórica – com processos de Design Gráfico, mas também incrementado com a temporalização – movimento progressivo – vinculado aos atributos do cinema e animação.

A combinação e composição dos elementos por meio de variadas transformações durante um segmento temporal pressupõe um encadeamento que é guiado pelo andamento narrativo. As ações desenvolvidas nos elementos gráficos e auditivos sucedem-se em conformidade com uma roteirização que orienta a exposição progressiva do argumento (VELHO, 2008). Considera-se essa característica como uma das vantagens que auxiliam na aplicação comunicativa, propiciando a construção da mensagem de uma maneira gradual, que ocorre quase de modo natural, pois é inerente ao processo. Ressalta-se que o roteiro ainda conserva forte similaridade com as etapas de produção de cinema de animação, mesmo depois da incorporação tecnológica e das criações computadorizadas, adota-se práticas e termos desenvolvidos a partir de processos convencionais não digitais, transcendendo as ferramentas de produção.

Nesse sentido, direciona-se a abordagem para os processos digitais, que são os modelos pertinentes aos recursos de produção deste trabalho. A partir disso, recorre-se a Krasner (2008) para destacar algumas das características de produção de animações usando o computador listadas no Quadro 05.

Quadro 05 – Processos de Produção Digital

Quadro a Quadro:

O processo é feito encadeando quadros em sequência, passando a ilusão do movimento. Quanto mais quadros por segundo, mais refinado o movimento. A produção subdivide-se na elaboração de quadros chaves (keyframes), que orientam ações principais, e na construção dos quadros intermediários (in-between frames), que completam as transições entre os quadros chaves; quanto mais quadros intermediários, mais suave são as transições.

Interpolação:

O processo consiste na transformação das composições e propriedades visuais entre as instâncias de tempo. Cada instância é marcada por um quadro chave, porém, diferente do processo anterior, o preenchimento intermediário é feito de forma automatizada pela interpolação entre os quadros. Para o ambiente digital, esse se torna o principal processo de produção, por meio do qual controla-se ritmos e movimentos que expressam a linguagem e estilo através do gráfico em ação.

Colagem:

O processo se vale da composição em camadas (layers) de edição para mimetizar construções de fotomontagem, podendo explorar sensações de recorte e colagem, trazendo componentes e texturas próprias dos materiais para o ambiente digital, porém somando-se interações que não seriam possíveis no ambiente físico.

Fonte: Adaptado de Krasner (2008, tradução nossa)

A escolha por um desses processos, ou suas combinações, torna-se um componente de produção que permeia a estrutura de desenvolvimento da narrativa e corrobora para expressar um estilo de linguagem também utilizando os recursos de edição para comunicar. Os processos ainda consideram os eixos de ação das transformações, podendo ser bidimensional (ação nos eixos X,

Y) ou tridimensional (ação nos eixos X, Y, Z) para estruturar ambientação espacial. Há programas de modelagem e edição em 3d que realizam transformações a partir da malha de objetos sólidos, contudo, também é possível reproduzir os atributos de volumetria, profundidade de campo e/ou perspectivas oblíquas mesmo em um ambiente bidirecional e/ou programas de edição 2d, nesses casos utiliza-se outros atributos dos componentes gráficos para criar a ilusão do terceiro eixo de ação – luz e sombra, camadas, cores ou distorções de escala, por exemplo. A construção espacial da produção também pode ocorrer de forma híbrida, misturando a composição dos elementos e integrando os ambientes de ação e, como aponta Krasner (2008, p. 243, tradução nossa):

“Embora o quadro retangular fixo possa ser restritivo em suas margens superior, inferior, esquerda e direita, há menos limitações para o que pode ser alcançado em três dimensões. O espaço tridimensional move nossos olhos para um reino que é menos restritivo do que os parâmetros bidimensionais do quadro”

Com base nisso, como o termo já deixa transparecer, pode-se perceber que a linguagem do Motion Graphics se constitui a partir do movimento que encadeia as transformações gráficas, sendo este o seu principal atributo para comunicação. Segundo Krasner (2008), o movimento é compreendido de forma universal e o comportamento da ação atribui e aprimora o significado da mensagem, portanto, o método utilizado para o movimento pode ter ainda mais impacto do que o objeto gráfico que recebe a transformação.

O movimento, imitando as propriedades físicas do mundo real, produz-se das variações dos componentes espaciais ao longo de um intervalo temporal. As propriedades espaciais podem ser controladas para gerar alterações na posição, tamanho e orientação dos gráficos; ao definir a direção e forma como percorre-se uma trajetória, linear (mecânica) ou não linear (arcos); ao desenvolver as interações de influências e propagação das transformações entre os elementos gráficos compostos no quadro; e também ao imprimir a simulação dos movimentos de câmera adicionando conotações amplamente difundidas pelas artes cinematográficas (KRASNER, 2008).

Para gerenciar as mudanças espaciais, primeiro cabe ter claro que a medida padrão para a unidade de tempo é com base em taxas de quadro por segundo – fps, frames per second. O valor para a taxa de quadros varia conforme o veículo audiovisual de saída para aplicação do projeto de Motion Graphics, pode-se alcançar resultados satisfatórios com apenas 10 fps para produções de estilo stop motion ou buscar um maior realismo com 60 fps. Krasner (2008) esclarece que quanto menor a taxa de quadros mais detalhes são percebidos – há menos quadros de transição – e, para taxas de valor muito baixo, o movimento pode parecer descontínuo; quando há diferença entre a taxa de reprodução e a taxa do material original podem ocorrer efeitos de câmera lenta, em situações que o fps de reprodução é maior do que o fps original e ocorre a duplicação dos quadros, ou efeito de “saltos”, nas situações em que o fps de reprodução é menor do que o fps original e há eliminação de quadros.

A partir dessas noções, controla-se o componente temporal conduzindo a velocidade das transformações, a qual pode ser linear, não linear e alterada. A velocidade linear implica uma

variação constante no valor da propriedade animada ao longo de um intervalo. A não linear tem progressões variáveis no módulo da propriedade, gerando o efeito de acelerar (ou desacelerar), o que simula mais fielmente um movimento natural. E, por fim, tem-se as formas alteradas que executam dinâmicas não coerentes ao comportamento observado no mundo real e contribuem para enfatizar as ações: câmera lenta (slow motion), usada para intensificar algumas percepções sensoriais através de um fechamento (close-up) de tempo no fluxo da composição; câmera acelerada (fast motion), usada para incrementos de inquietação, abruptos e agitados; e o congelamento (freeze-frame), usando da interrupção para estimular observações em um recorte de tempo que passariam despercebidas e se apropriando de uma atmosfera mágica (KRASNER, 2008).

Conforme concilia-se a velocidade das mudanças espaciais é marcada a cadência que dá ritmo para as ações e composições e, por conseguinte, coordena-se a linguagem dos movimentos para expressar visualmente a mensagem da narrativa. O ritmo pode ser entendido a partir de três subcomponentes: alternância, que estabelece a permutação entre diferentes estímulos; repetição, que reproduz a sequência de sucessivas alternâncias; e andamento, que rege a frequência das repetições (VELHO, 2008).

Para empregar os movimentos como recursos de comunicação, Krasner (2008) traz alguns dos princípios fundamentais de animação presentes na obra “The Illusion of Life: Disney Animation”, por Frank Thomas e Ollie Johnston – dois dos mais notáveis animadores da The Walt Disney Company. Os princípios da linguística do movimento buscam aproximações entre as ações orgânicas de percepção universal através de uma representação gráfica que promova a coerência com a física do mundo real, os recursos conceituados são descritos no Quadro 06 a seguir.

Quadro 06 – Princípios Básicos de Animação para Linguagem em Movimento

Achatar e Alongar	Deformar os objetos, tanto em níveis mais leves quando de forma mais exagerada, confere maior naturalidade ao estabelecer uma base física para sensação de corporeidade. Através das distorções o objeto aparenta massa sujeita a ação da gravidade (peso) e volume.
Antecipação	A naturalidade da ação é determinada por um pré ação ou ação implícita, estabelecendo correspondência com a lei de ação e reação.
Seguir e Sobrepor	Tornam o movimento mais crível e contribuem para um fluxo contínuo e suave entre as ações. O acompanhamento concomitante de elementos secundários reverberando a ação de um objeto principal depois que este muda suas propriedades confere atributos de diferentes massas e interligadas.
Pausa	Os movimentos naturais oscilam através de pausas no ponto mais extremo, onde há mudança de direções. A suspensão temporária da ação também propicia fôlego para o andamento, evitando uma cadência frenética de informações, pode gerar expectativas ou tensão.

Cronometragem	Coordenar como as ações são espaçadas contribui para conduzir a forma com que percebemos tamanhos e massas dos objetos, principalmente quando aparecem no mesmo quadro. O tempo de cada ação também imprime a atmosfera percebida pelo espectador.
Aceleração e Desaceleração	A variação na velocidade torna os movimentos mais suaves e mais naturais. A curva de ação pode ocorrer com um ganho rápido de velocidade, seguido de uma perda gradual à medida que se aproxima do ponto final (slow in) – ou vice versa (slow out).
Ação Secundária	A relação de uma causa-efeito que se estabelece no mundo físico pode ser refletida graficamente em ações paralelas que ecoam ações principais. Essa ressonância adiciona realismo e pode ser usada para manter o interesse na ação, complementando e/ou reforçando a mesma.
Exagero	Usar distorções de maior grau gera um apelo para o mimetismo da realidade. Ao tornar mais evidente algumas antecipações, pode facilitar o entendimento de ideias e, empregado com parcimônia, confere um humor mais agradável.

Fonte: Adaptado de Krasner (2008, p. 156-161, tradução nossa)

Além disso, Krasner (2008) ressalta a importância de se pensar em termos de uma coreografia relativa dos movimentos, pois a percepção é influenciada pelo conjunto de elementos no ambiente composto. As ações podem ser compreendidas em segmentos de nascimento, vida e morte, ou seja, “quando coordena-se movimento, deve-se levar em consideração a maneira como as ações começam, a duração em que ocorrem e a maneira como terminam” (KRASNER, 2008, p. 163, tradução nossa).

Em vista dos conceitos explorados, percebe-se como o movimento somado aos elementos projetuais de Design – formas, cores, texturas, tipografias e composição – convergem para uma expressão visual quase inigualável no que se refere a propósitos de comunicação. A difusão do gênero Motion Graphics para os mais diversos fins pode ser observado em diferentes plataformas e veículos de comunicação. Nesse sentido cabe conhecer algumas das características específicas das plataformas popularizadas quando se trata de acessos a conteúdos audiovisuais. Lista-se no Quadro 07, alguns dados coletados sobre três plataformas pré selecionadas como pertinentes às tomadas de decisões para estratégias deste projeto.

Quadro 07 – Comparativo entre as Plataformas de Hospedagem para Publicação de Vídeos

	YouTube (plataforma de hospedagem)	Vimeo (plataforma de hospedagem)	Instagram (rede social)
Modalidade	gratuito e planos pagos	gratuito e planos pagos	gratuito
Número de usuários	+2 bilhões (quase 1/3 da internet)	200 milhões	+1 bilhão

Faixa etária principal de usuários	18 a 34 anos	- não informado -	18 a 34 anos
Volume de acessos	+1 bilhão de horas/dia (70% por mobile)	- não informado -	500 milhões de usuários diários
Taxa de reprodução	até 60 fps	até 60 fps	até 60 fps
Limite de tempo para reprodução	mínimo de 33s máximo de 12h (ou 128G)	não há limite de tempo; limite de GB/semana, de acordo com plano	mínimo de 3s máximo de 1h
Permite compartilhamento	sim	sim	parcial

Fonte: Dados dos sites YouTube (2020)⁹, Vimeo (2020)¹⁰, Mention (2020)¹¹ e Oberlo (2020)¹²

Em síntese, esses dados oferecem um panorama que possibilita direcionar estratégias projetuais de acordo com o comportamento e recursos oferecidos em cada plataforma. Nota-se convergência para faixa etária principal, confirmando um público que compreende as gerações Y e Z; capacidade de reprodução em alta definição para todos os três serviços, embora deva ser considerado que os recursos de acesso e conexão do usuário não necessariamente comportem essa reprodução; e, comparando as especificidades, percebe-se que o YouTube se apresenta como a melhor opção em benefícios de hospedagem, pois além de ter modalidade gratuita sendo o maior em volume de usuários e acessos, é também o que mais oferece opções de visualização e compartilhamento dos conteúdos.

Seguindo com o desenvolvimento deste trabalho sob perspectiva dos princípios de Design, parte-se para construção dos aspectos metodológicos que, conforme já exposto, é um componente fundamental para guiar e legitimar as etapas de produção.

5 METODOLOGIA DE PROJETO

O Design é um agente ativo em diversas áreas, sendo eminentemente interdisciplinar. Considerando que o Design é também um processo para solução de problemas, faz-se primordial o uso de uma estrutura pragmática para otimizar recursos e desenvolver um resultado assertivo.

Existem variados modelos de abordagem metodológica propostos por autores renomados, porém, mesmo com diferentes etapas de construção, percebe-se uma semelhança entre elas, que se reflete numa convergência de momentos chave do processo. Uma análise de alguns dos métodos mais conhecidos, realizada por Scherer, Cattani e Silva (2018), destaca duas gerações

9 Dados disponíveis em <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/>>

10 Dados disponíveis em <<https://vimeo.com/pt-br/>>

11 Dados disponíveis em <<https://mention.com/en/reports/instagram/>>

12 Dados disponíveis em <<https://www.oberlo.com.br/blog/estatisticas-instagram>>

de abordagens dos aspectos projetuais. A primeira, no período que compreende as décadas de 1950 e 1960, caracterizou-se pelo panorama de uma crescente industrialização e racionalização dos processos, conduzindo para um cientificismo fixado na pesquisa teórica e acadêmica que acabou relegando o usuário e seus anseios ao plano secundário. Já a segunda geração, a partir de reavaliações na década de 70, deu os primeiros passos para ponderações que tem-se atualmente, considerando a conjuntura socioambiental, o desenvolvimento centrado no usuário, a interdisciplinaridade.

Entende-se que o projetista tem caráter decisivo para enxergar a solução mais adequada entre as várias soluções possíveis, de forma que o método não é uma fórmula mágica plena e imutável, mas sim um guia. Como manifesta Frascara (2000, p.78) “é difícil estabelecer uma sequência de passos que possa ser aplicada em todo projeto de comunicação visual, já que as características de diferentes áreas de trabalho requerem uma abordagem diferente”. Portanto, constata-se que o diferencial está no problema de projeto e projetista ou equipe, que deve apropriar-se das etapas e ferramentas de criação de modo a obter uma compreensão abrangente, permitindo resolver as questões projetuais. Afinal de contas, “o processo de projeto é, também, um processo de aprendizagem” (SCHERER; CATTANI; SILVA, 2018, p. 3).

Para construção do método usado neste projeto foram elencados como referência os modelos de autores das áreas de Design tangenciadas pelo trabalho – Design Industrial, Design Gráfico e Design de Informação –, Jorge Frascara (2000), Bernd Löbach (2001) e Rodolfo Fuentes (2006), sintetizados no Quadro 08, a seguir. A partir da comparação entre etapas e tarefas descritas, buscou-se identificar pontos convergentes de maior relevância para desenvolver uma linha de base na exploração do tema.

Quadro 08 – Comparativo entre Metodologias de Design

Etapa	Autor		
	Frascara (2000)	Löbach (2001)	Fuentes (2006)
1	<p>Origem</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pressuposto; - Identificação primária do problema; 	<p>Preparação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análise do Problema: conhecimento, coleta e análise de informações; - Análise do Problema de Design: necessidade, relação social e ambiental, histórico, mercado, formas, estruturas, materiais, processos, legislação, sistemas de produto, distribuição, montagem, serviços, manutenção, descrição e exigências; 	<p>Concepção</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificação; - Pesquisa, Análise e Síntese; - Decisão;

2	<p>Estudo Preliminar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coleta de Informações; 	<p>Geração</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alternativas do Problema: escolha do método, ideação e geração de alternativas; - Alternativas de Design: conceito, alternativas de solução, esboços, modelos; 	<p>Concretização</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrutura; - Aplicação; - Execução; - Acabamentos;
3	<p>Processamento da Informação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análise, Interpretação e Organização da Informação; - 2ª Definição do Problema; 	<p>Avaliação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avaliação das Alternativas do Problema: exame e seleção; - Avaliação das Alternativas de Design: escolha da solução, incorporação das características; 	<p>Controle, Avaliação e Crítica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acompanhamento da Produção; - Averiguação dos Resultados.
4	<p>Desenvolvimento da Estratégia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definição dos Objetivos; 	<p>Realização</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realização da Solução do Problema: prática e nova avaliação; - Solução de Design: projeto mecânico, estrutural, detalhamento, desenhos técnicos e documentação. 	—
5	<p>Visualização (Ideação)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3ª Definição do Problema; - Especificações; 	—	—
6	<p>Pré Projeto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geração e Seleção de Alternativas; 	—	—
7	<p>Protótipo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alternativa Finalizada da Solução; 	—	—
8	<p>Produção</p> <ul style="list-style-type: none"> - Especificações Técnicas da Solução Final; 	—	—
9	<p>Implementação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acompanhamento de Fabricação e Aplicação; 	—	—

10	Validação - Avaliação dos Resultados Obtidos com a Solução.	—	—
----	--	---	---

Fonte: Adaptado de Freitas, Coutinho e Waechter (2013, p. 5-8)

Percebe-se que mesmo variando em quantidade de etapas e subetapas, há passos que são recorrentes durante o processo, tais como investigar sobre o tema abordado, conhecer o perfil de usuário para quem se dirige o projeto, gerar alternativas com base nas especificações e metas — conforme análise das informações coletadas —, prototipar a solução elegida, testar a efetividade e, se necessário, ajustar conforme resultados de validação.

Além desses aspectos, inclui-se também as particularidades que compõem a concepção e desenvolvimento de uma peça de Motion Graphics. Como recurso híbrido, seu processo projetual também aglutina etapas de Design com as fases de criação oriundas do gênero cinematográfico, e mais específico da animação. Sobre as fases de produção de uma obra cinematográfica, que abrangem tanto obras de documentário ficção e não ficção, pode-se separar o processo em três grandes blocos: (1) a pré produção, que inclui roteirização, proposta, pesquisa, argumento, tratamento; (2) a produção, sendo esta a etapa de filmagem; e (3) a pós produção, incorporando os elementos no processo de montagem (PUCCINI, 2012). E, segundo Velho (2008), tem-se as fases sequenciais do processo de animação tradicional que compreendem criação de Storyboard, gravação de uma trilha provisória para servir de base da animação, animates, design e timing, layout, a animação propriamente dita, os cenários de fundo e por fim ink-and-paint e gravação. O autor ainda aponta que se por um lado o processo de Motion Graphics se aproxima do Design no que se refere aos aspectos espaciais e pictóricos, por outro ele se acerca do âmbito cinematográfico nas questões temporais e progressivas (VELHO, 2008). Conclui-se, então que o Motion Graphics, considerando seus atributos espaço-temporais, requer um pensamento de projeto a partir das “relações visuais do conjunto de ações gráficas no espaço do quadro, representadas, em seus momentos [...] de mudança de comportamento dos elementos visuais, por quadros-chave registrados na forma de um layout seqüencial” (VELHO, 2008, p. 38). Uma abordagem metodológica desenvolvida para Motion Graphics apresentada por Krasner (2004, p. 90-107 apud VELHO, 2008, p. 39) é esquematizada no Quadro 09.

Quadro 09 — Processo de Produção de Motion Graphics

Avaliação do Projeto	<ul style="list-style-type: none"> - Objetivo - Público alvo - Pesquisa - Restrições diversas - Estilo - Atmosfera
----------------------	--

Conceituação	- Brainstorming, coletivo ou individual
Desenvolvimento	- Avaliação - Seleção - Clarificação - Refinamento
Storyboard	- Planejamento e registro da solução final

Fonte: Adaptada de Krasner¹³ (2004, p. 90-107 apud VELHO, 2008, p. 39)

Por fim, considerando os modelos de processos projetuais apresentados, bem como a necessidade de conciliação com o calendário de prazos pré estabelecidos para desenvolvimento e finalização do presente trabalho, adota-se um método adaptado para as especificidades do projeto, descrito no Quadro 10.

Quadro 10 – Metodologia Adotada para o Processo de Design de Motion Graphics Informativo

Etapa	Propósito	Procedimento
1: Pesquisa e Contextualização	Apreensão do conteúdo a ser informado;	- Buscar referências e estudos nas áreas de conhecimento dos conceitos abordados
	Identificação do público alvo receptor da mensagem	- Definir o perfil de usuário pertinente à informação
	Compreensão dos fatores externos e internos atrelados a comunicação do conteúdo	- Conhecer os aspectos socioculturais inerentes ao meio - Conhecer hábitos e preferências do usuário
2: Definição de Estratégia	Especificações	- Pontuar os requisitos aferidos - Avaliar os aspectos restritivos
	Análise de similares	- Pesquisar e analisar informativos em motion graphics, com base nos princípios e conceitos abordados
	Direcionamento de estratégia	- Estabelecer diretrizes projetuais - Conceituar o estilo de linguagem
	Delimitação do escopo de projeto	- Selecionar o conteúdo - Elaborar o roteiro do informativo

13 Publicação Motion Graphic Design & Fine Art Animation, de Jon Krasner

3: Geração e Seleção de Alternativas	Ideação e criação dos elementos gráficos	- Delinear formas, traços, cores, tipografia, composição e movimento
	Arranjo e compatibilidade dos elementos sonoros	- Harmonizar estímulos auditivos
4: Protótipo da Solução	Apresentação do projeto completo	- Entregar a versão preliminar para aplicação
5: Avaliação e Finalização	Averiguação dos resultados obtidos	- Atestar receptividade ao informativo - Constatar entendimento do conteúdo
	Coleta de Feedbacks	- Revelar possíveis ruídos de comunicação
	Atualização para acabamento	- Ajustar a versão final para implementação

Fonte: Elaborado pela autora

Conforme processo recém detalhado, segue-se a partir de então com registro documental das etapas realizadas. A partir da contextualização e coleta de dados, também já elucidadas, cabe aprofundar o conhecimento acerca do público alvo para o qual há demanda pertinente da solução audiovisual informativa, buscando identificar suas experiências e necessidades.

6 PROCESSO DE PROJETO

6.1 Pesquisa e Contextualização

6.1.1 Identificação do Público Alvo

A partir das pesquisas e dados levantados, decidiu-se focar no público correspondente às gerações Y e Z. Em relação à leitura, é na faixa etária dessas gerações que o hábito frequente apresenta um decaimento mais expressivo e também são elas as mais afetadas pela hiperconectividade. Tendo em vista o objetivo de informar e conscientizar sobre ambas, para motivar uma mudança dos padrões não saudáveis e oportunizar adoção de novos hábitos, as gerações Y e Z são diretamente implicadas pela mensagem a curto e médio prazo, bem como acabam por influir no comportamento das gerações futuras. Portanto, para delinear um perfil aproximado que caracterize o público alvo e direcione os atributos de comunicação, buscou-se suporte na literatura científica.

Em termos históricos e para estudos sociológicos, as gerações são grupos de indivíduos que nasceram em uma determinada época e compartilharam os eventos significativos do período, influenciando seus comportamentos sociais, seus modos de pensar, agir e viver (PILCHER, 1994 apud INDALÉCIO; RIBEIRO, 2016). Para entender as diferenças entre cada geração é necessário

perceber qual é esse contexto e as consequências diretas que moldaram os valores e princípios em determinada época (VIANNA, 2002 apud CARVALHO, 2011). O intervalo comumente usado para tratar sobre uma nova geração é de aproximadamente 25 anos, porém, devido à velocidade das transformações sociais causadas pelas tecnologias, já fala-se em intervalos de 10 anos (BORTOLAZZO, 2012 apud INDALÉCIO; RIBEIRO, 2016).

É importante ressaltar que o conjunto de características apontado para essas gerações não podem ser encarados como um descritivo homogêneo limitado a uma faixa etária ou gênero da população, pois há uma diversidade de contextos e realidades socioculturais que permeiam os acessos às oportunidades e experiências compartilhadas, sejam tecnológicas ou não (SANTOS; LISBOA, 2014). Portanto, destaca-se que a descrição pertinente para esse projeto é justamente o perfil psicossocial da parcela populacional que se relaciona intimamente com essas mudanças, sabendo que ela se refere a um modelo de comportamento reproduzido, e não limitado por divisões de idades, gêneros ou classes específicas, restritas e uniforme.

6.1.1.1 Geração Y

Comumente conhecidos como Millennials ou geração Net, a geração Y cresceu com uma certa estabilidade econômica e com um progresso e disseminação tecnológica nunca experienciados pelas gerações anteriores e, embora os autores não sejam unânimes sobre os limites do período que compreende a geração Y, as aproximações mais comuns são para as datas de 1980 até 2000. Segundo Borges e Vaz (2013), a infância dessa geração foi preenchida por aparelhos eletrônicos e diferentes atividades substituídas à presença dos pais que trabalhavam fora, e isso promoveu uma tendência à hierarquias horizontais e a não aceitarem posturas rígidas de comando. A nova configuração familiar experienciada em conjunto com a tecnologia também trouxe características de uma maior individualidade e independência, apesar de torná-los indivíduos mais distraídos (NOVAES, 2018). A maior velocidade e interatividade com diferentes acontecimentos e pessoas em tempo real tornou a geração Y mais disposta à colaboração e troca de experiências, lidam melhor com diversidades, costumam ser mais empáticos, e desenvolvem uma visão sistêmica da realidade. Mas também são impacientes e imediatistas, têm seu próprio modo de fazer as coisas e as querem dentro do seu tempo desejado; sentem que precisam fazer a diferença, gostam de se sentir recompensados e valorizados no grupo social (BORGES; VAZ, 2013). Percebe-se uma tomada de consciência socioambiental, apesar de mais consumistas, a geração Y é mais “consciente de seu papel como agente transformador da qualidade das relações de consumo e como influenciador no comportamento de empresas e instituições” (SAMARA; MORSCH, 2005, p. 244 apud CARVALHO, 2011, p. 92). Por estarem desde cedo inseridos no ambiente tecnológico, não são deslumbrados com novas evoluções digitais, interessam-se mais pela funcionalidade que é integrada no dia a dia. Buscam informação e não são espectadores passivos, gostam de vários estilos e são mais exigentes, priorizam sua satisfação pessoal em vez de estabilidade profissional.

6.1.1.2 Geração Z

A geração subsequente, geração Z, é conhecida por ser composta pelos nativos digitais. Assim como a geração anterior, não há consenso sobre as datas que marcam o intervalo de nascimento dos Zs, mas aproxima-se das datas de 2000 até 2010. A geração Z não precisou se adaptar às linguagens digitais — já que nasceu inserida nelas — e, diferente de seus antecessores, eles não imaginam como seria viver sem essas tecnologias; somado às experiências e consequências compartilhadas com a geração Y, a geração Z vive ainda mais fortemente a portabilidade/mobilidade desses recursos (SANTOS; LISBOA, 2014). Os indivíduos da geração Z estão sendo moldados pela dependência tecnológica rotineira, atuam de modo difuso e tendem a buscar uma via mais rápida para atender suas necessidades e desejos; não tem medo de arriscar e preferem partir da experimentação pela tentativa e erro do que estudar a teoria (SCHWIEGER; LADWIG, 2018 apud GUERIN; PRIOTTO; MOURA, 2018). Observa-se que os nativos digitais possuem uma rápida curva de aprendizagem, são mais autodidatas e pró ativos, porém enfrentam dificuldades para se manterem focados; buscam mais flexibilidade para horários, são dinâmicos e versáteis em atividades, além de mais críticos e exigentes também (JORDÃO, 2016 apud NOVAES, 2018). Segundo descreve Fava (2014 apud INDALÉCIO; RIBEIRO, 2016), a geração Z ainda é tida como mais pragmática, de vínculos e relações inconstantes, vulneráveis a ocasião e interesses comuns. A adesão às redes sociais reforça um comportamento de necessidade por uma constante autoafirmação, são “sedentos por informação, condicionando sua memória não à informação em si, mas ao local em que procuram e encontram essas informações” (INDALÉCIO; RIBEIRO, 2016, p. 141). Podem ser caracterizados como jovens mais influenciadores e influenciados, possuem maior poder de opinião inclusive em gastos familiares, porém há uma tendência forte para formação de grupos que também propiciam um “comportamento de manada” nas decisões (FELDMANN, 2008 apud SANTOS; LISBOA, 2014). De acordo com Tapscott (2010 apud CERETTA; FROEMMING, 2011), pode-se apontar 8 aspectos que marcam as escolhas e expressões dos nativos digitais: liberdade, customização, investigação, integridade, colaboração, entretenimento, velocidade e inovação. Há ainda um tendência ao egocentrismo, consequência da fraca interação social e interpessoal, junto com a falta de expressividade na comunicação verbal; são chamados de geração silenciosa, pois escutam pouco e falam menos ainda (CIRIACO, 2009 apud CERETTA; FROEMMING, 2011). Por fim, alguns estudos investigados pelas autoras Guerin, Priotto e Moura (2018), também apontam que ambas as gerações Y e Z manifestam dificuldades de concentração para leitura/escrita, falta de memória e questões problemáticas que envolvem o convívio social — estresse, depressão, ansiedade e isolamento.

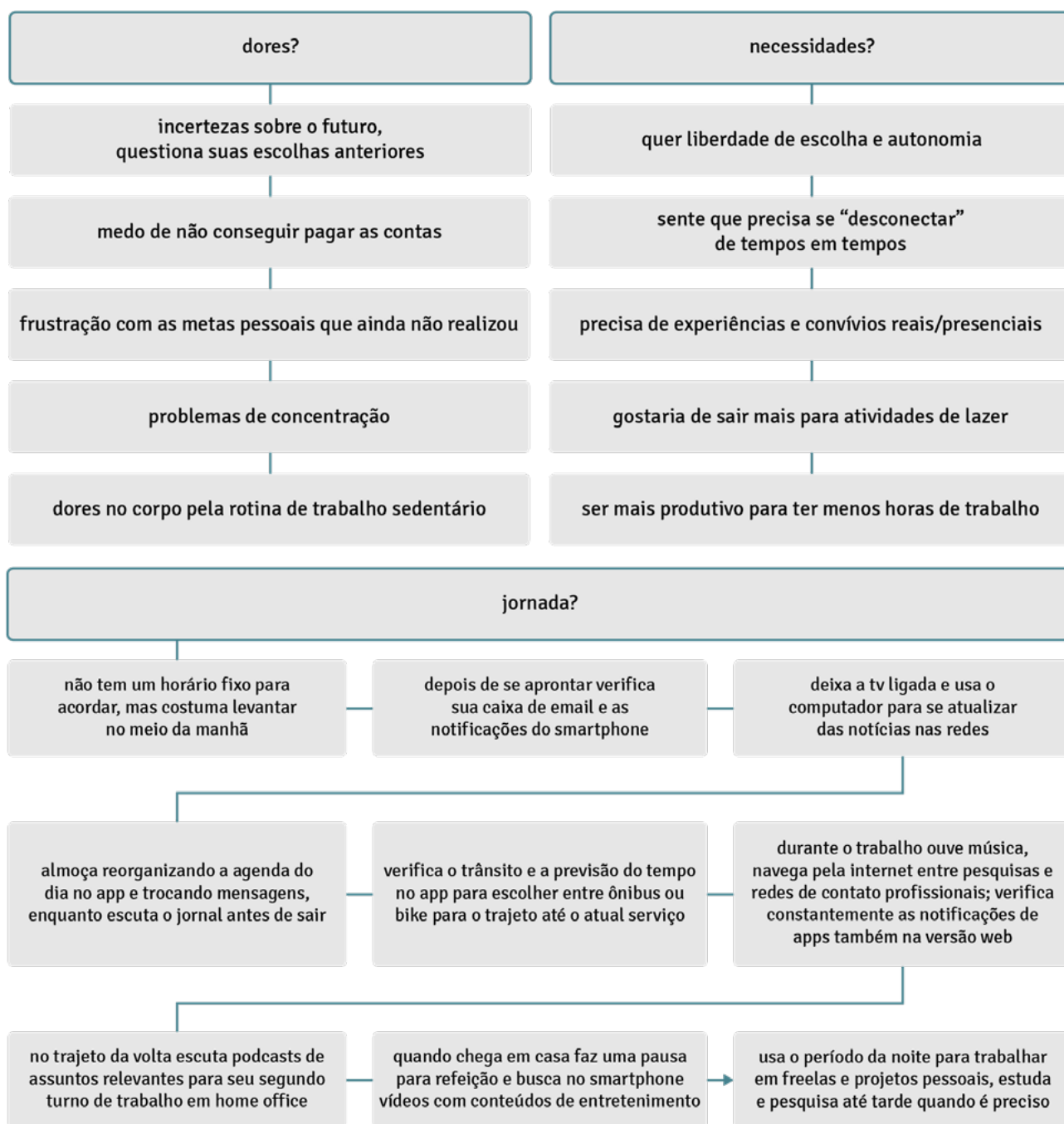
6.1.2 Fatores Internos e Externos de Comunicação | Personas: Mapa de Empatia e Jornada

Com o objetivo de melhor tangibilizar o perfil delineado pelas pesquisas de referência, usou-se ferramentas de persona para desenvolvimento do mapa de empatia e mapa da jornada, orientando o projeto a partir do foco centrado no usuário. A elaboração de duas personas — uma

para representar a geração Y (Figura 09) e outra para a geração Z (Figura 10) – juntamente com seus mapas de empatia, busca uma aproximação mais pessoal com o público alvo, perceber e entender a suas experiências e visão de mundo, desse modo pode-se então esboçar um modelo mental e psicossocial das motivações e expectativas dos usuários. O mapa da jornada promove uma visualização da rotina e interações nos ambientes frequentados pelo público alvo, a partir dele é possível antecipar os pontos de contato com a solução do projeto, bem como os momentos chave que favorecem a atenção. Ressalta-se que, apesar das circunstâncias de desenvolvimento deste trabalho ser em um contexto de restrições e distanciamento social em função do coronavírus, o projeto se baseia em um cenário não pandêmico.

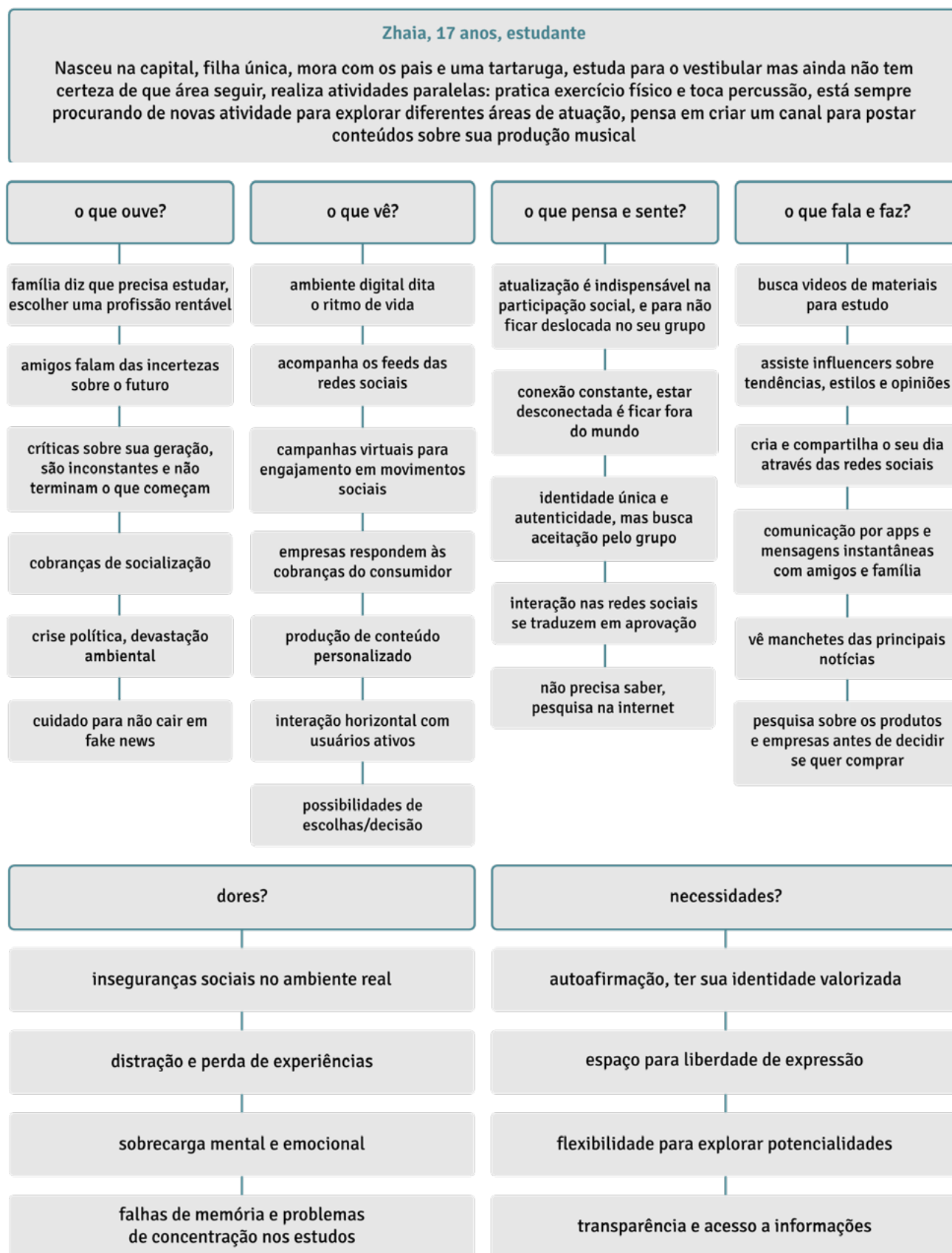
Figura 09 – Persona da Geração Y

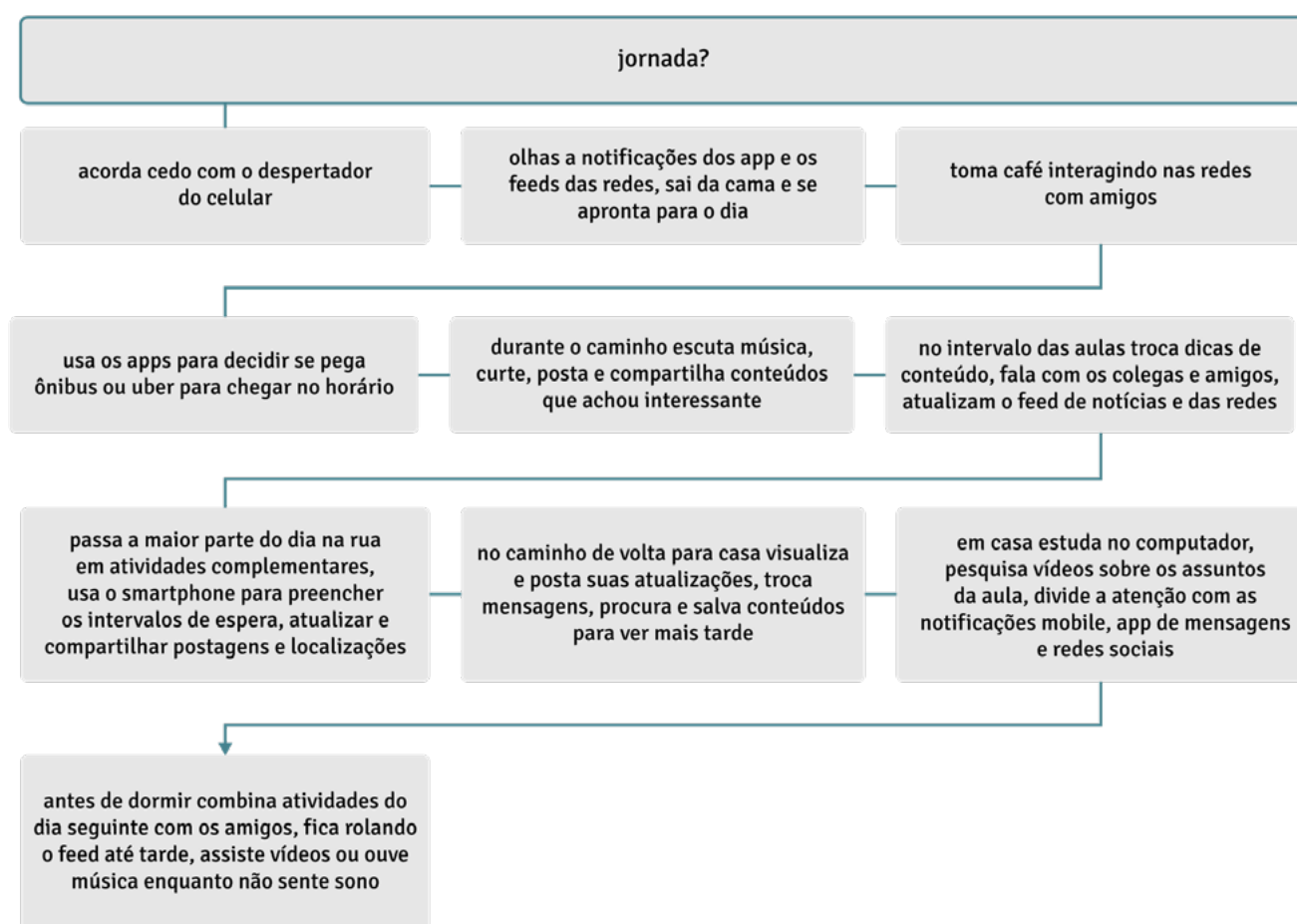




Fonte: Elaborado pela autora

Figura 10 – Persona da Geração Z





Fonte: Elaborado pela autora

6.2 Definição de Estratégia

6.2.1 Especificações: Requisitos e Restrições

Tendo em vista o entendimento do perfil psicossocial representado pelas personas, pode-se extrair atributos (Quadro 11) a serem perseguidos pela solução de Motion Graphics informacional. Os requisitos foram estabelecidos com base nas demandas dos usuários e elencam os aspectos a serem contemplados para que uma solução seja satisfatória às necessidades do público alvo de modo a atingir os objetivos projetuais; já as restrições foram percebidas a partir dos recursos operacionais de acesso ao vídeo informativo e apontam aspectos que aparecem como limitantes na execução do projeto, especificando condições para que a solução seja viável.

Quadro 11 – Requisitos e Restrições

Requisitos do usuário	Adotar um estilo dinâmico e objetivo
	Minimizar a presença de elementos textuais
	Usar de tom amigável/informal e colaborativo (não imperativo/impositivo)
	Conduzir uma interpretação ativa
	Conscientizar de forma leve e descontraída
	Passar uma mensagem positiva
	Transmitir valores de impacto social
	Proporcionar identificação e empatia
	Facilitar compartilhamento
Restrições operacionais de acesso	Otimizar a composição dos elementos para telas mobile
	Ser de curta duração, no máximo 7 minutos
	Formato 1080x1920 e máximo de 30 fps para otimizar o carregamento

Fonte: Elaborado pela autora

6.2.2 Análise de Similares

Nesse momento, faz-se necessário também conhecer outros produtos de Motion Graphics em circulação nos ambientes próximos ao público alvo. A partir da realização de uma busca por produções instrucionais similares em assuntos e funções nos canais veículos de informação, principalmente o YouTube, sintetiza-se uma análise de suas características principais (Quadros 13, 14 e 15) que se relacionam com os objetivos, requisitos e restrições definidos neste trabalho. Utilizou-se os termos “video”, “motion graphics”, “informativo”, “neurociência”, “leitura” e “comunicação” como palavras chave da pesquisa. Os critérios para escolha e análise se baseiam nos conceitos e princípios fundamentados pelas teorias apresentadas até aqui, conforme listadas a seguir no Quadro 12; os aspectos observados dizem respeito a como cada uma das peças se constitui e se vale dos recursos gráficos e sonoros para vincular as relações dos conteúdo, contribuindo para compreensão da mensagem. E, para isso, também descreve-se as principais características observadas: emprego de linguagem narrativa; apropriação de formas, cores, texturas e sons; composição dos elementos; atmosfera produzida; e, por fim, pontua-se os atributos que mais se destacam em cada produção, os seus pontos fortes e fracos.

Quadro 12 – Critérios para Análise de Similares

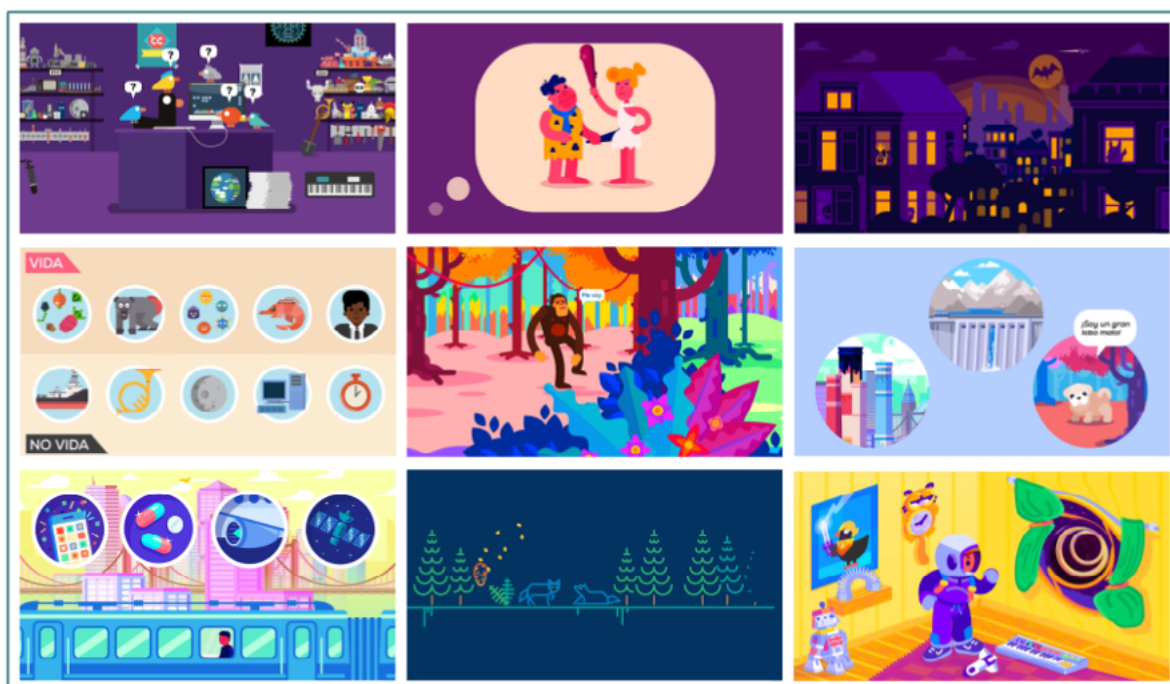
Princípios de Frascara (2000): equilibra informação e redundância, suprime ruídos
Princípios de Villas-Boas (2007): contempla as funções prática, estética e simbólica
Princípios para Design de Informação: atende aos aspectos funcionais, administrativos, estéticos e cognitivos; aplica as teorias de aprendizagem

Fonte: Elaborado pela autora

6.2.2.1 Kurzgesagt – Agência e Canal do Youtube

O canal criado na plataforma do Youtube é uma iniciativa da agência de design homônima com sede em Munique, na Alemanha. O termo “Kurzgesagt” pode ser traduzido como “em poucas palavras”, os projetos desenvolvidos tem como objetivo a divulgação científica de forma simples, atrativa e inspiradora. Existem três versões do canal para dublagem da narração – alemão, inglês e espanhol – e já foram produzidos cerca de 105 vídeos em animação, atingindo mais um bilhão de visualizações no total. Os vídeos tem durações que variam entre 4 e 16 minutos; a narração dos vídeos assistidos usa uma voz masculina em tom amigável, leve, otimista e ligeiramente divertido; o enredo faz uso de suposições e perguntas retóricas que instigam questionamentos para gerar interesse, cria analogias “gamificadas” ou com atividades rotineiras e de contexto comum para tangibilizar conceitos e circunstâncias, insere nos cenários alguns elementos gráficos remetendo a figuras clássicas de conhecimento prévio e chamando a atenção do usuário através da referência inesperada. Como pode ser visto na Figura 11, as ilustrações com cores vibrantes e chamativas em estilo flat, fazem uso da variação das cores para ganhar volume, luz e sombra, há pouco ou nenhum contorno e as terminações arredondadas transmitem certa amabilidade sendo quase infantil; o texto é exceção, pontual e objetivo, às vezes para explicar ou só dar um toque de humor e descontração; as transições são suaves, geralmente simulando um movimento de câmera, e encadeiam a sequência de cenários entre os quadros chaves enquanto animações de pequenos loopings preenchem as cenas; por vezes ainda é usada mais de uma camada de ação para gerar profundidade de campo.

Figura 11 – Quadros dos Vídeos de “En Pocas Palabras – Kurzgesagt”



Fonte: En Pocas Palabras – Kurzgesagt (<https://www.youtube.com/c/kurzgesagtES/featured>)

Quadro 13 – Análise do Canal “En Pocas Palabras – Kurzgesagt”

Princípios de Frascara (2000)	agrega informação	redundância	ruído
	gradualmente	como reforço	há poluição visual
Princípios de Villas-Boas (2007)	função prática	função estética	função simbólica
	++	+++	+++
Princípios para Design de Informação	funcionais	estrutura	sim
		clareza	parcial
		simplicidade	não
		ênfase	sim
	administrativos	unidade	não
		acesso	sim
	estéticos	confiabilidade	sim
		harmonia	não
	proporção	não	

Princípios para Design de Informação	cognitivos	atenção	sim
		percepção	parcial
		processamento	parcial
		memória	parcial
	teoria de aprendizagem multimídia	multimídia	sim
		contiguidade espacial	sim
		contiguidade temporal	sim
		coerência	parcial
		sinalização	parcial
		modalidade	sim
		redundância	sim
		personalização	sim
		voz	sim
		segmentação e treinamento prévio	sim
	teoria de aprendizagem significativa crítica	conhecimento prévio	parcial
		interação social e questionamento	sim
		aprendiz como observador/representador	sim
		conhecimento como linguagem	parcial
		consciência semântica	parcial
		aprendizagem pelo erro	parcial
desaprendizagem		não	
incerteza do conhecimento		sim	
abandono da narrativa		sim	
Pontos Fortes: estrutura narrativa que atrai e incita curiosidade.			
Pontos Fracos: excesso de cores e elementos por vezes dificulta perceber as cenas como um todo aumentando o tempo para decodificação visual e desviando atenção			

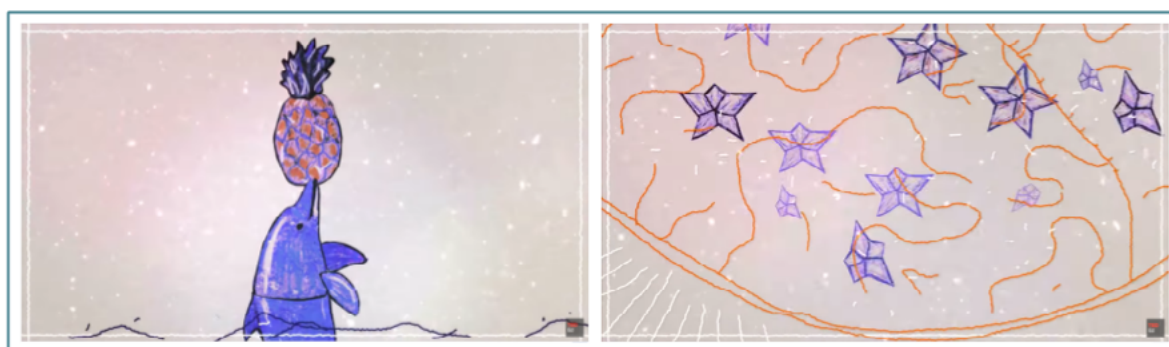
Fonte: Elaborado pela autora

6.2.2.2 TED-Ed Animations – Canal do Youtube

A iniciativa TED-Education promove a elaboração e divulgação de conteúdo educacional de diversas áreas do conhecimento em formato de vídeos com animações gráficas. Os vídeos são narrados em inglês mas podem ser legendados para vários outros idiomas. A maioria tem uma duração aproximada de 5 minutos e o canal do Youtube já conta com mais de 2 bilhões de visualizações. Os estilos gráficos usados variam bastante, há produções em 2d, 3d e com partes mistas inclusive de gravações em live action, isso se deve ao fato de que a equipe – ou designer – de animação é indicada para projetos singulares em parceria com os educadores e especialistas sobre o conteúdo, fazendo com que as produções acabem tendo uma linguagem visual diferente em cada vídeo ao passo que também dão visibilidade aos diferentes profissionais. Contudo, a narração segue um padrão mais uniforme, ainda que varie entre vozes masculinas e femininas, o estilo de discurso e tom adotado nas explicações dos vídeos assistidos compartilham os mesmos atributos: equilibrado, respeitoso, interessado e curioso. Para fazer uma análise mais detalhada da linguagem visual, selecionou-se alguns vídeos que mais se aproximam das temáticas do trabalho.

Abordando temas sobre funções e estruturas de pensamento, o vídeo “The Neuroscience of Imagination”, do educador Andrey Vyshedskiy e com animação de Tomás Pichardo-Espallat (Figura 12), traz ilustrações em estilo artesanal, recorte e textura de desenhos feitos com lápis; a composição faz referência a elementos de colagem, corroborando visualmente com a analogia usada na narrativa; os gráficos de apoio são outlines; o ritmo das animações para os elementos em cena simulam os tremores das descargas dos impulsos elétricos, as transições variam entre movimentos de câmera, fade out/in e desconstruções que remetem stop motion; no cenário e textura de fundo, a moldura e iluminação pouco variam ao longo do vídeo, transmitindo um suporte etéreo para os acontecimentos em primeiro plano; elementos textuais foram pouco usados, aparecem para reforçar termos pontuais e onomatopeias; usa uma paleta de cores mais uniforme, a maior parte das ilustrações é em tons frios, o que pode ser associado tanto a racionalidade quanto a aspectos incorpóreos, as cores mais vibrantes se vinculam a ideia de energia/eletricidade; a trilha de fundo é sutil, inicia com uma atmosfera quase magnética e depois adquire um andamento repetitivo bem marcado remetendo a truques de mágica.

Figura 12 – Quadros do Vídeo “The Neuroscience of Imagination”



Fonte: Ted-Ed Animations (<https://youtu.be/e7uXALXdTe4>)

Quadro 14 – Análise do Vídeo “The Neuroscience of Imagination”

Princípios de Frascara (2000)	agrega informação	redundância	ruído
	em cadência	repetitiva	não
Princípios de Villas-Boas (2007)	função prática	função estética	função simbólica
	+++	+	+
Princípios para Design de Informação	funcionais	estrutura	sim
		clareza	sim
		simplicidade	sim
		ênfase	parcial
		unidade	sim
	administrativos	acesso	sim
		confiabilidade	sim
	estéticos	harmonia	sim
		proporção	sim
	cognitivos	atenção	parcial
		percepção	sim
		processamento	sim
		memória	sim
	teoria de aprendizagem multimídia	multimídia	sim
		contiguidade espacial	sim
		contiguidade temporal	sim
		coerência	sim
		sinalização	parcial
		modalidade	sim
redundância		sim	
personalização		sim	
voz		sim	
segmentação e treinamento prévio		sim	

Princípios para Design de Informação	teoria de aprendizagem significativa crítica	conhecimento prévio	sim
		interação social e questionamento	sim
		aprendiz como observador/representador	sim
		conhecimento como linguagem	parcial
		consciência semântica	parcial
		aprendizagem pelo erro	não
		desaprendizagem	parcial
		incerteza do conhecimento	sim
		abandono da narrativa	sim
Pontos Fortes: combinação coerente dos elementos para reforçar o conceito e a narrativa do conteúdo, bom uso do espaço negativo.			
Pontos Fracos: pouco atrativo visualmente; fica um tanto monótono ao longo do vídeo.			

Fonte: Elaborado pela autora

Ainda neste mesmo canal, cita-se o vídeo “How Memories Form and How We Lose Them”, da educadora Catharine Young e animação de Patrick Smith (Figura 13), cujas ilustrações seguem uma linguagem mais próxima de cartoon com traços irregulares que remem aos esboços manuais e personagens de tirinhas; a textura de fundo é fixa e remete a um papel envelhecido e, assim como a paleta de cores – sóbria, em tons neutros de cinza – transmitem a sensação de registros antigos, vinculando-se ao tema de recordar lembranças; as ações desenvolvidas nos elementos gráficos adotam os recursos clássicos de animação, as transições de cena são feitas por cortes secos; os elementos textuais são objetivos e reforçam os termos conceituados; não usa trilha de fundo.

Figura 13 – Quadros do Vídeo “How Memories Form and How We Lose Them”



Fonte: Ted-Ed Animations (<https://youtu.be/yOgAbKJGrTA>)

Quadro 15 – Análise do Vídeo “How Memories Form and How We Lose Them”

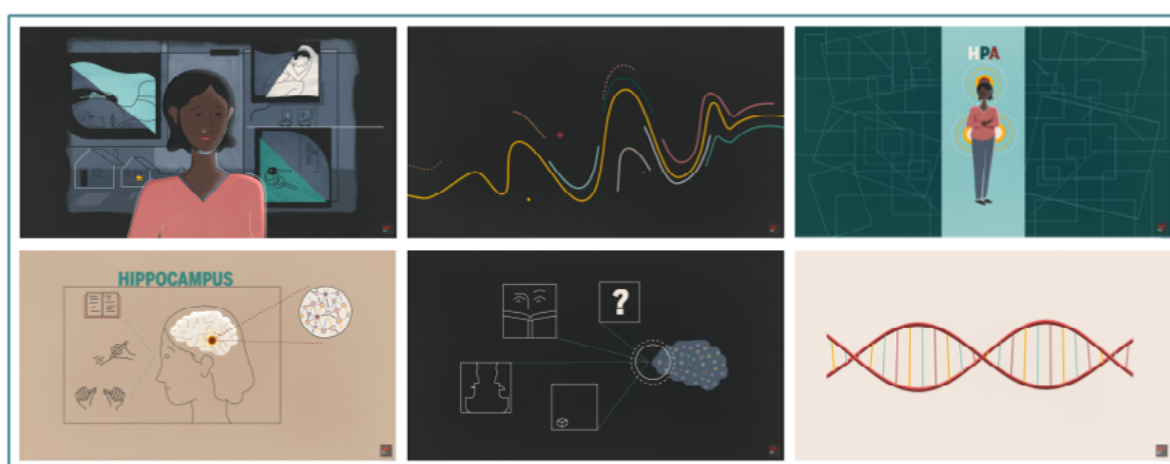
Princípios de Frascara (2000)	agrega informação	redundância	ruído
	gradualmente	como reforço	não
Princípios de Villas-Boas (2007)	função prática	função estética	função simbólica
	+++	++	++
Princípios para Design de Informação	funcionais	estrutura	sim
		clareza	sim
		simplicidade	parcial
		ênfase	parcial
		unidade	sim
	administrativos	acesso	sim
		confiabilidade	sim
	estéticos	harmonia	sim
proporção		sim	

Princípios para Design de Informação	cognitivos	atenção	parcial
		percepção	sim
		processamento	parcial
		memória	parcial
	teoria de aprendizagem multimídia	multimídia	sim
		contiguidade espacial	sim
		contiguidade temporal	sim
		coerência	sim
		sinalização	sim
		modalidade	parcial
		redundância	parcial
		personalização	sim
		voz	sim
		segmentação e treinamento prévio	sim
	teoria de aprendizagem significativa crítica	conhecimento prévio	sim
		interação social e questionamento	sim
		aprendiz como observador/representador	sim
		conhecimento como linguagem	parcial
		consciência semântica	parcial
		aprendizagem pelo erro	sim
desaprendizagem		parcial	
incerteza do conhecimento		sim	
abandono da narrativa	sim		
Pontos Fortes: coerência e uniformidade dos elementos gráficos corroborando com o tema da narrativa.			
Pontos Fracos: o andamento regular não prende tanto a atenção.			

Fonte: Elaborado pela autora

Por fim, cita-se o vídeo “How Stress Affects Your Brain”, da educadora Madhumita Murgia e animação de Andrew Zimbelman (Figura 14), usando ilustrações que misturam gradientes com uma textura granulada e fazem referência a telas de pinturas com pincel e alguns contornos, além de elementos de apoio em outlines; os movimentos são sempre suaves e estabelecem um fluxo contínuo de transformações entre as cenas e composição dos quadros chave; a paleta de cores é abrangente, acolhedora e mantém unidade ao longo do vídeo, usa tons mais sóbrios nos cenários e planos de fundo, destaques são feitos com as cores mais abertas; a combinação de elementos e movimentos gera uma atmosfera tranquila, em uma correlação oposta e positiva em relação ao tema abordado; o uso de elementos textuais são mais frequentes, mas ainda de modo curto e objetivo, reforçando termos abordados na explicação; a trilha de fundo é leve, elegante e calma.

Figura 14 – Quadros do Vídeo “How Stress Affects Your Brain”



Fonte: Ted-Ed Animations (<https://youtu.be/WuyPuH9ojCE>)

Quadro 16 – Análise do Vídeo “How Stress Affects Your Brain”

Princípios de Frascara (2000)	agrega informação	redundância	ruído
	gradualmente	como reforço	não
Princípios de Villas-Boas (2007)	função prática	função estética	função simbólica
	+++	+++	+
Princípios para Design de Informação	funcionais	estrutura	sim
		clareza	sim
		simplicidade	parcial
		ênfase	sim
		unidade	sim

Princípios para Design de Informação	administrativos	acesso	sim
		confiabilidade	sim
	estéticos	harmonia	sim
		proporção	parcial
	cognitivos	atenção	sim
		percepção	sim
		processamento	parcial
		memória	sim
	teoria de aprendizagem multimídia	multimídia	sim
		contiguidade espacial	sim
		contiguidade temporal	sim
		coerência	sim
		sinalização	sim
		modalidade	sim
		redundância	parcial
		personalização	sim
		voz	sim
		segmentação e treinamento prévio	sim
	teoria de aprendizagem significativa crítica	conhecimento prévio	parcial
		interação social e questionamento	sim
		aprendiz como observador/representador	sim
		conhecimento como linguagem	parcial
		consciência semântica	parcial
aprendizagem pelo erro		não	
desaprendizagem		não	
incerteza do conhecimento		parcial	
abandono da narrativa		parcial	

Pontos Fortes: elementos gráficos interessantes; composições e movimentos harmônicos e dinâmicos.

Pontos Fracos: estabelece vínculo superficial com o público.
--

Fonte: Elaborado pela autora

6.2.3 Direcionamento: Diretrizes e Conceito

Tendo como base o conteúdo explanado, definiu-se diretrizes projetuais que direcionam a busca pela solução, bem como a estratégia adotada como estilo de linguagem para comunicação. As diretrizes (Quadro 17) se fundamentam nas definições e princípios apresentados, bem como nas análises de similares, e estabelecem parâmetros para serem alcançados e comparados entre as alternativas geradas de modo contribuir para agregar valor diferencial ao resultado do projeto.

Quadro 17 – Diretrizes do Projeto

Fornecer informação progressiva e encadeada
Gerenciar o uso de redundância, usando estímulos alternados para reforço e evitando o aspecto repetitivo
Usar espaço negativo, evitando excesso de elementos visuais
Adotar uma paleta de cores uniforme que corrobore com a expressão do conceito
Capturar e direcionar a atenção através da composição e movimento
Coreografar a ação dos elementos de modo a informar e expressar intuitivamente
Contextualizar o conhecimento prévio quando for necessário
Desenvolver uma narrativa simples e questionadora, permitindo perceber e corrigir erros
Estabelecer um andamento a partir da perspectiva do espectador
Equilibrar as funções práticas, estéticas e simbólicas

Fonte: Elaborado pela autora

Já o conceito sintetiza a partir de palavras chaves um estilo de abordagem que deve ser expresso pelo conjunto de elementos audiovisuais, tendo como alicerce a experiência centrada no usuário, contemplando seus requisitos.

Instigante – Espirituoso – Motivante

A partir dessas três palavras concebe-se a atmosfera buscada pela solução do projeto, de forma a criar identificação com o público alvo para capturar atenção e gerar receptividade para a mensagem, facilitando a compreensão e reflexão sobre o conteúdo informacional.

Ao ser instigante, procura-se inspirar o usuário a assumir uma postura mais questionadora e crítica acerca das percepções de senso comum, propiciando uma investigação por noções a

serem (re)construídas em sua base de conhecimento prévio. Com isso, transmite-se a sensação de uma certa inquietação que desperta e aguça a curiosidade, na medida em que também reforça a ideia de liberdade e autonomia para duvidar, (re)pensar, escolher e agir.

Ao ser espirituoso, aborda-se o usuário através de uma leveza mais sagaz que viabiliza estabelecer uma proximidade não invasiva, enquanto utiliza de um humor mais descontraído para cativar. Assim, promove-se a sensação de divertimento durante o encadeamento das informações através da narrativa, provocando o usuário a realizar uma interpretação conjunta da mensagem.

Ao ser motivante, procura-se fortalecer no usuário um caráter positivo para suas decisões, ao passo que reconhece o seu poder pessoal e a sua importante influência coletiva. Por meio de uma postura mais animadora, viabiliza-se uma abertura para retomada de consciência própria, bem como do seu contexto social singular. Desse modo, agrega-se a sensação encorajadora para uma procura e conciliação de novas possibilidades de ações.

6.2.4 Escopo de Projeto: Seleção do Conteúdo

Com o objetivo de estabelecer uma apresentação gradual e encadeada das informações, em coerência com o tema e princípios abordados neste trabalho, a narrativa foi primeiramente segmentada em quatro etapas. Uma primeira etapa para introduzir e despertar interesse sobre o assunto hiperconectividade; uma segunda etapa para trazer as noções gerais sobre o processo cognitivo, fazendo a relação de como a hiperconectividade interfere na execução do mesmo; um terceiro momento para destacar a importância do hábito de leitura linear, agregando noções gerais de neuroplasticidade para explicar a otimização dos processos cognitivos e melhor estruturação das informações; e, por fim, uma quarta etapa para conduzir uma conciliação entre as diferentes habilidades, estimulando a uma reflexão e reequilíbrio.

Em cada uma das etapas, busca-se sintetizar conteúdos complexos e abrangentes de uma forma simples e acessível, possibilitando a construção de um contexto que vai se expandindo à medida que a narrativa se desenvolve. A partir disso, prosseguiu-se com a elaboração do roteiro e criação do texto, em conjunto com a representação gráfica e storyboard dos quadros chaves.

6.2.4.1 Roteiro de Narração

Para atender aos requisitos e diretrizes do projeto, desenvolver uma narrativa em forma de diálogo mostrou-se a melhor opção (Quadro 18). Nessa modalidade, a conversa informal segue em uma atmosfera amigável através de perguntas, quebra de expectativas, explicações e associações, refletindo o que o espectador percebe como um processo de pensamento ativo, estabelecendo vínculos com os seus próprios monólogos e constatações internas. Com isso, abre-se também um espaço para que haja uma interpretação ativa do processo, instigando ao autoquestionamento e usando de espiritualidade para motivar uma autopercepção e reavaliação. Destaca-se, então, que esse recurso da narração também expressa satisfatoriamente o conceito que conduz a comunicação projetual.

A voz usada para ambas as partes do diálogo é semelhante em gênero, representando ser uma o eco da outra para transmitir a representação de uma fonte de consciência comum. O tom de voz que conduz a explicação dos conteúdos adota leveza sem deixar de ser provocativa, já o tom para as falas complementares de assimilação expressa curiosidade permitindo o erro e reflexão, tornando o processo de compreensão dinâmico e de caráter positivo para o público.

Quadro 18 – Roteiro

Tempo	Narração
00:00 ~ 00:06	Você já ouviu sobre “hiperconectividade”? Sabe o que é?
00:06 ~ 00:25	Bom... analisando o termo, talvez intuitivamente pense:
	“Sei, é uma conectividade em excesso”
	E sim... O termo pode ser autoexplicativo, mas será que também vem a sua mente algumas das causas e efeitos vinculados a estar hiperconectada?
00:25 ~ 00:35	Para construirmos esse panorama, precisamos primeiro entender um pouco sobre nossos processos cognitivos
	“Tem a ver com como aprendemos, né?”
00:35 ~ 00:52	Isso... Basicamente, ao recebermos uma informação ela é percebida pela memória de trabalho, para depois poder ser integrada na memória de longo prazo, uma peça que fará parte de um grande quebra-cabeças
	Mas não é tão simples assim...
	“Poxa, por quê?”
00:52 ~ 01:08	Apesar da nossa memória de longo prazo ter uma capacidade imensurável para construir a maior rede de conexões do mundo, a memória de trabalho só consegue dar conta de um pequeno volume de informações. E o fluxo entre elas é apenas uma fração desse volume...
01:08 ~ 01:55	Parece mais com um investigador montando um painel com as provas e evidências. Cada informação que chega é comparada e relacionada com as diferentes partes dessa rede de conhecimento prévio, para daí sim ser fixada com as conexões que foram associadas
	“Então o painel é como a nossa memória de longo prazo, que guarda as nossas experiências e aprendizados; e a memória de trabalho seria como uma pequena mesa onde chegam as novas provas e evidências recolhidas...”
	Isso, ela é a nossa consciência de tudo ao redor e do nosso pensamento
	“E o investigador seria o fluxo mantido entre elas?”
	Nessa analogia simplificada, sim...
01:55 ~ 02:08	“Entendi, então quanto mais atulhamos a mesa, mais difícil de compreender a nova informação e de conectar ela com o painel... Mas o que isso tem a ver com hiperconectividade?”

02:08 ~ 02:29	A hiperconectividade nos faz lidar com um excesso de carga cognitiva. No ambiente digital somos expostos a uma grande quantidade de informações fragmentadas, em um fluxo quase incessante e até caótico. Ficamos em estado de atenção superficial para ser multitarefas...
02:29 ~ 02:48	“Mas ser multitarefas não é bom?!”
	Depende... É claro que há situações em que é uma habilidade muito útil e desejável, mas já parou para pensar como fica a construção da nossa rede interna de informações quando estamos em estado de atenção superficial e sobrecarga cognitiva na maior parte do tempo?
02:48 ~ 03:03	“Nossa, realmente é algo a se pensar... Quanto mais concetada, mais nos sobrecarregamos mentalmente, sem necessariamente ser produtivo. Estamos tão dependentes da tecnologia digital que é cada vez mais difícil estar offline...”
03:03 ~ 03:11	Sim... E é por isso que o hábito de leitura se torna ainda mais importante!
	“Hã, como a leitura entrou em cena?!”
03:11 ~ 03:22	A leitura linear e focada exercita a habilidade precisamente oposta ao modo multitarefa, e mais que isso, ela também otimiza os processos cognitivos
	“Como?”
03:22 ~ 03:53	As nossas conexões neurais (nossas redes internas) são plásticas, elas podem ser remodeladas várias vezes ao longo da vida, mas elas também se especializam em padrões de comportamento que forem constantemente repetidos Na leitura, isso se traduz em um reconhecimento mais automático dos códigos textuais e uma liberação maior da carga cognitiva para melhor interpretação e compreensão de informações, através de um fluxo gradual e constante entre as memórias
03:53 ~ 04:16	“Significa que quanto mais eu leio, mais fácil fica a leitura?”
	Sim, e que também a construção da nossa rede de informações fica muito mais rica em sentidos e significados, ampliamos cada vez mais as conexões internas e ganhamos maiores contextos... Desse jeito conseguimos estruturar melhor uma informação para transformar em conhecimento
04:16 ~ 04:30	“Nossa A gente sabe que a leitura é importante, mas acaba não associando esses processos...”
	E o hábito de leitura é essencial para desenvolver nossa estrutura de pensamento objetivo, crítico e analítico
04:30 ~ 04:42	“Não é à toa que é considerada um marco evolutivo...”
	Mas então, o que você anda lendo?...
	“Bah, me pegou... Ando com uma rotina muito corrida, quase não me sobra tempo...”

04:42 ~ 04:54	Essa é a realidade da maioria das pessoas, vivemos em um sistema social complexo...
	Mas você já parou para perceber como anda gerenciando o seu tempo?
	E qual desses processos vem sendo o seu padrão de comportamento?
04:54 ~ 05:10	Mudar hábitos às vezes pode ser difícil no início, mas é sempre possível. Achar o ponto de equilíbrio é parte do nosso desenvolvimento pessoal para ter mais qualidade de vida e também conseguir aproveitar melhor cada uma dessas habilidades
05:10 ~ 05:20	“Então achar esse equilíbrio também depende de usar bem todo o conhecimento que foi adquirido... A cada nova informação, percebo que quanto mais aprendemos, mais podemos aprender!”

Fonte: Elaborado pela autora

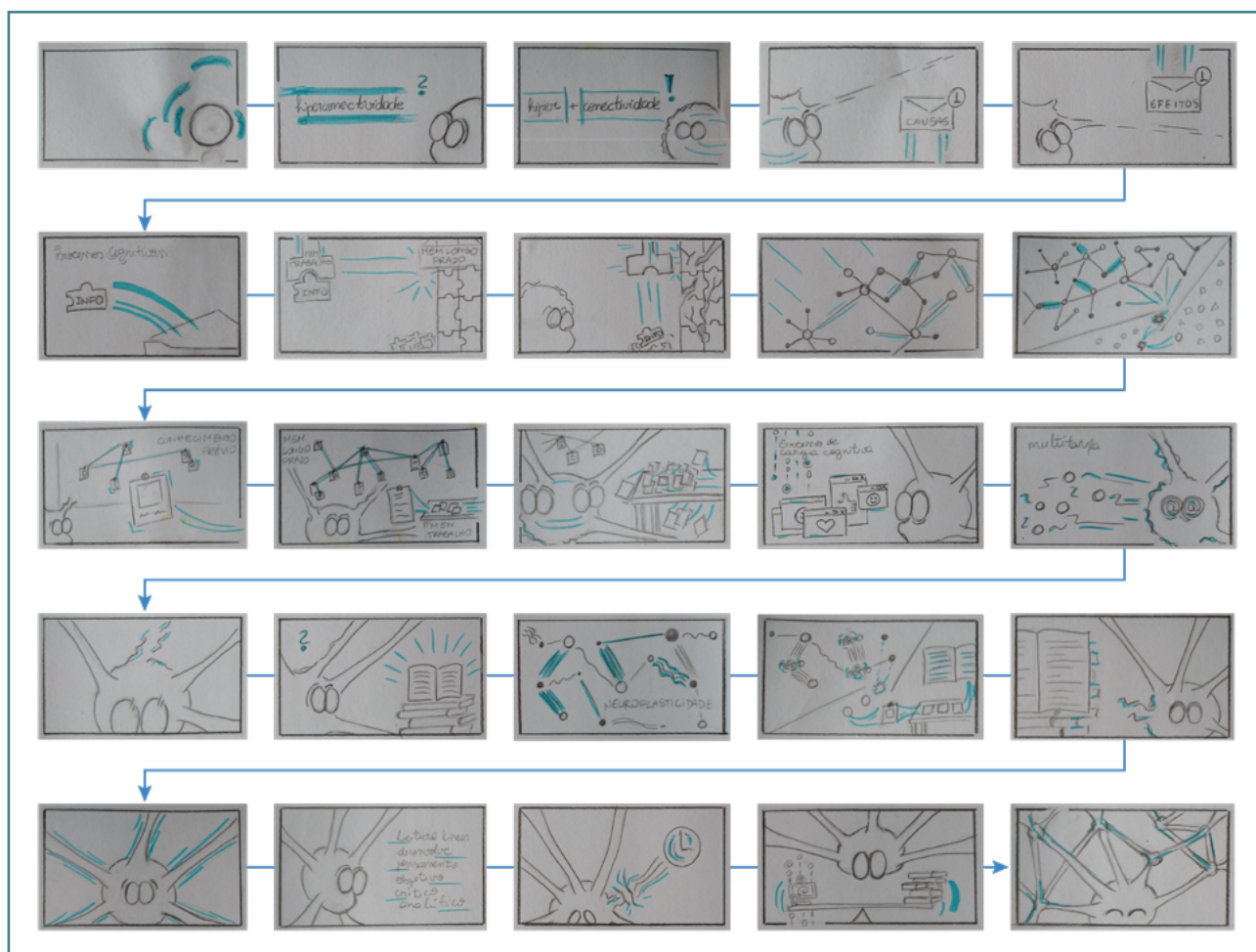
6.3 Geração de Alternativas

6.3.1 Storyboard

Os gráficos – que podem representar imagens ou palavras – que alicerçam a narrativa foram pensados a partir da necessidade de tangibilizar os conceitos e processos abstratos, de componentes biológicos que dificilmente fazem parte de uma materialização do dia a dia. Usando recursos como metalinguagens, o enredo simula uma trajetória do processo olhando para si mesmo: desde a percepção de uma nova informação, comparações e associações para formação de vínculos, até a integração estruturada na rede que forma o conhecimento.

A composição dos quadros chaves (Figura 15) preza por manter os espaços negativos, os elementos usados funcionam como ícones que vão compondo a imagem mental criada na narração. Faz-se assim uma trajetória do abstrato para a representação material e visual da mensagem, usando um cenário de fundo infinito que localiza os acontecimentos no ambiente não tangível do pensamento. Quando em cena, a personagem-informação é posta em primeiro plano, dando ao espectador esta perspectiva como sendo a principal para acompanhar a construção e consolidação de uma nova informação, bem como gerar empatia e participação conjunta. As expressões das emoções se dão principalmente através do formato e movimento dos olhos, aliado com reverberações análogas aos impulsos elétricos nos componentes visuais, evidenciando a interação e correlação entre os acontecimentos em segundo plano. A correspondência entre o roteiro de narração e quadros chaves do storyboard podem ser vistas no Apêndice A.

Figura 15 – Storyboard



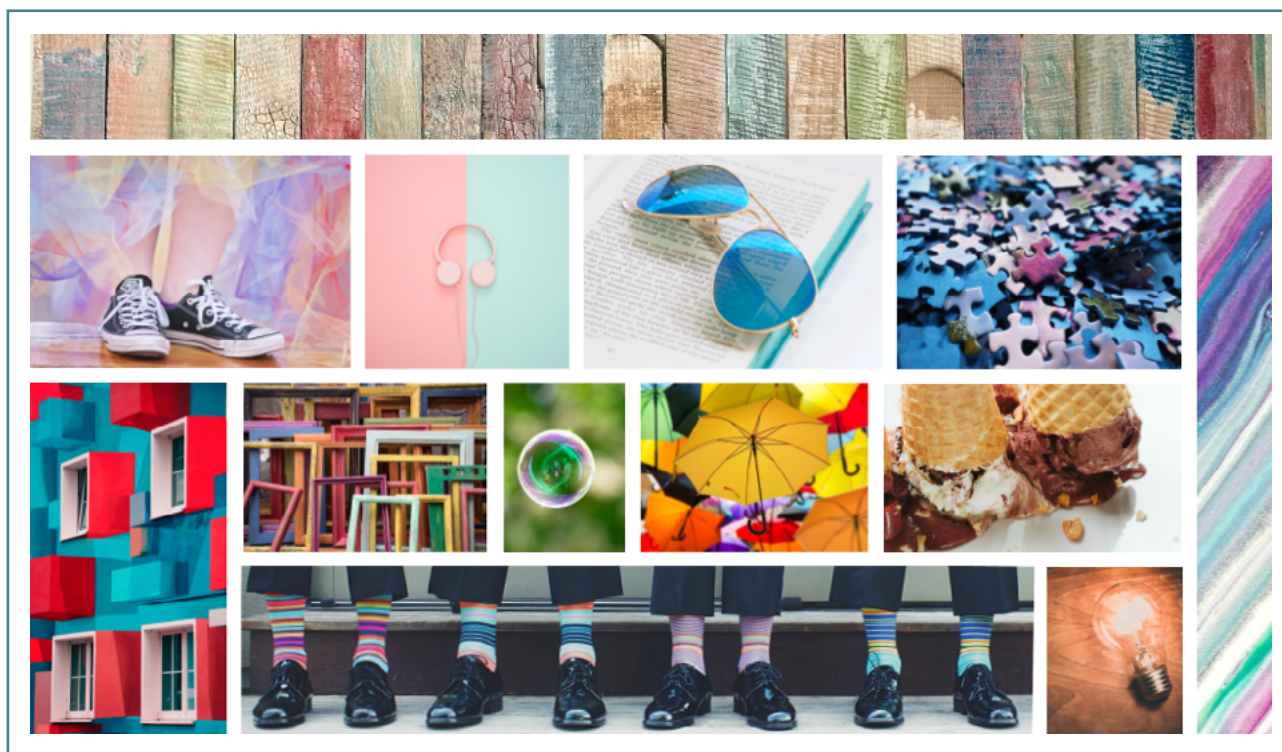
Fonte: Elaborado pela autora

6.3.2 Painel Visual

Tendo como objetivo alinhar as expectativas de representação gráfica do conceito com as experimentações para geração de alternativas, elaborou-se um painel visual (Figura 16) reunindo imagens que expressassem ser instigantes, espirituosas e motivantes, considerando o contexto narrativo.

As imagens selecionadas transmitem a atmosfera almejada na composição de elementos gráficos conforme descrição do conceito. Aspectos instigantes se combinam com espiritualidade por meio de situações e/ou combinações inusitadas nas quais há uma quebra de padrão formal esperado, provocando uma reanálise mais descontraída e espontânea. Somando a isso, as cores e texturas contribuem conotando uma leveza inspiradora, agregando aspecto motivante de forma positiva.

Figura 16 – Painel Visual



Fonte: Elaborado pela autora; imagens coletadas em Canva¹⁴ e Pixabay¹⁵, livres para uso pessoal e comercial

6.3.2 Testes Gráficos

Proseguindo com o processo de desenvolvimento, a partir da visualização dos aspectos representativos do conceito através de cores, texturas e formas, iniciou-se os esboços e testes para definir o estilo gráfico da solução final.

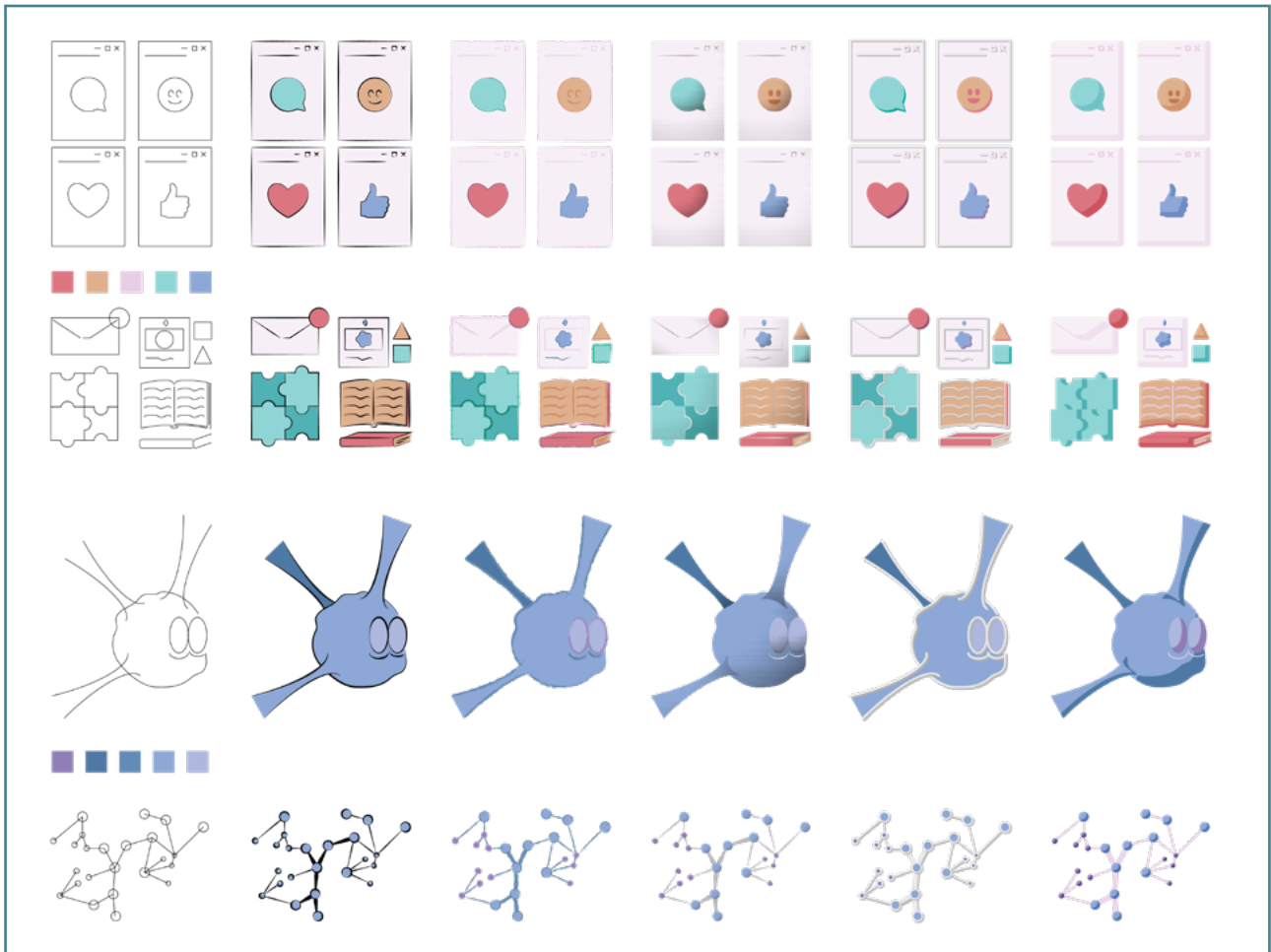
A elaboração dos ícones trabalha em cima de uma associação com o meio digital, que é de maior familiaridade do público alvo e, conseqüentemente, capaz de gerar maior interesse em relação ao informativo. Primeiramente, os testes abrangeram diferentes modos de traçados, preenchimentos e volumetria para alguns dos elementos principais (Figura 17). Na seqüência, testou-se algumas possibilidades para o fundo infinito (Figura 18), trazendo uma atmosfera mais etérea e que também contribuísse com fator atrativo dos ambientes virtuais. Ainda foram testadas tipografias para momentos pontuais nos quais há necessidade de reforço para termos importantes, com a utilização de texto em quadro. Procurou-se por fontes em estilo “caligrafia” e “letrado” (Figura 19), buscando expressar uma escrita pessoal e trazer vinculação com a criação de notas e/ou registros mentais próprios, aliando também uma referência aos livros para destaque nesses registros. A comparação e escolha das fontes pode ser conferida no Apêndice B. Por fim, os componentes foram testados em composição (Figura 20), a exemplo de um dos quadros a ser animado, para avaliação de unidade funcional.

14 Ferramenta online Canva, disponível em <https://www.canva.com/pt_br/>

15 Plataforma online Pixabay, disponível em <<https://pixabay.com/pt/>>

Dentre as possibilidades para os testes de composição, destacou-se três dos estilos de alternativas para análise e seleção da que subsequentemente será desenvolvida para solução final de Motion Graphics. A análise preliminar dos estilos testados para otimizar a correlação com o ambiente de fundo podem ser conferidas no Apêndice C.

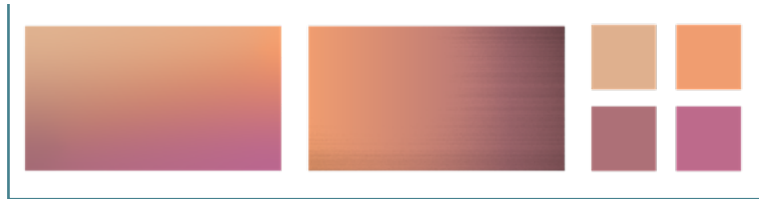
Figura 17 – Testes de Estilos para Elementos Gráficos



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 18 – Testes de Plano de Fundo





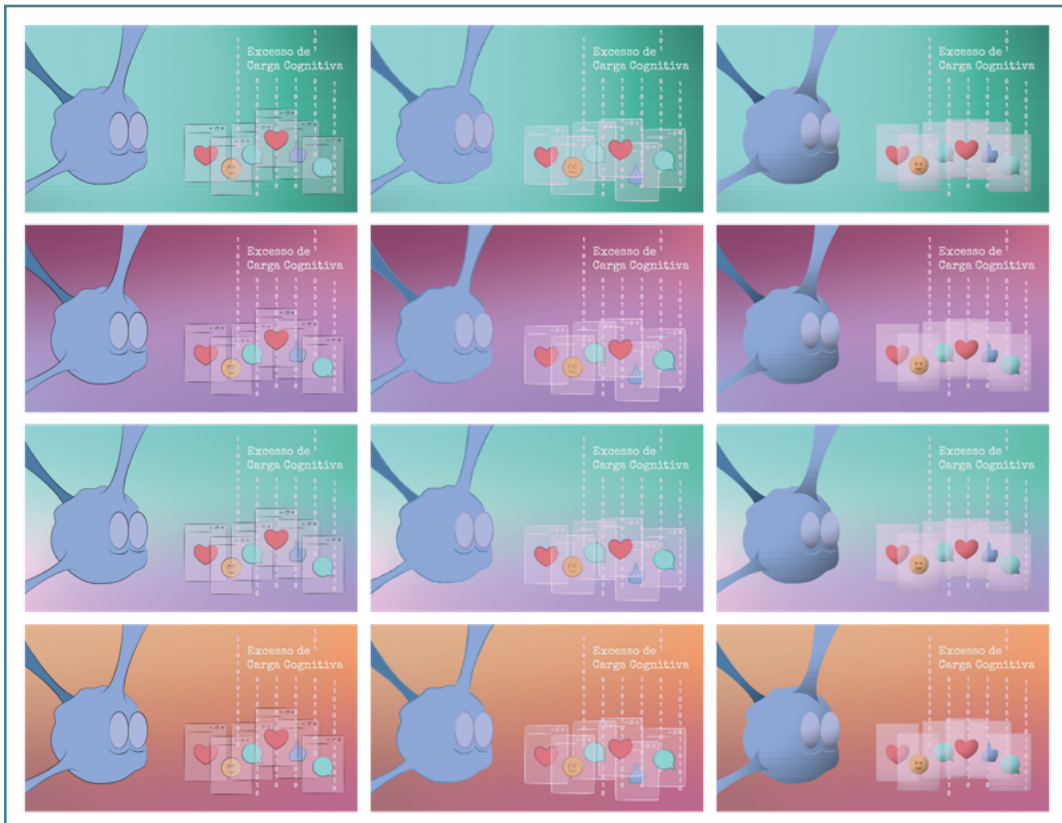
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 19 – Testes de Tipografia

hiperconectividade	processos cognitivos	leitura linear
hiperconectividade	processos cognitivos	leitura linear
hiperconectividade	processos cognitivos	leitura linear
hiperconectividade	processos cognitivos	leitura linear

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 20 – Testes Composição


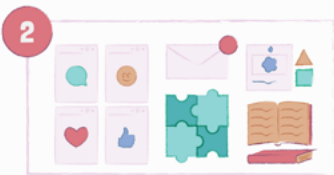
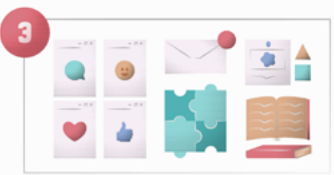


Fonte: Elaborado pela autora

6.3.3 Seleção de Alternativas

Para desenvolvimento da solução final, selecionou-se um dos três estilos de alternativas, tendo como critério comparativo o que melhor expressasse o conceito ao contemplar os requisitos do usuário. O comparativo pode ser conferido no Quadro 19, a seguir.

Quadro 19 – Comparativo entre Estilos para Elementos Gráficos

	Alternativas		
			
Requisitos do Usuário	dinâmico		
	++	+++	++
	amigável		
	++	+++	+++
	leve/descontraído		
	+	+++	++
	expressividade		
+++	+	++	
gera identificação			
++	+	+++	
Conceito	instigante		
	++	+	+++
	espirituoso		
	++	+	++
motivante			
++	+++	+++	
Total	16	16	20

Fonte: Elaborado pela autora

Com o estilo gráfico definido, analisou-se a atmosfera transmitida nas composições para a eleger qual dos ambientes de fundo melhor se adequa com a estratégia do projeto, esta comparação pode ser conferida no Apêndice D. Prosseguindo com o desenvolvimento estabelecido na metodologia, fez-se ainda os ajustes de testes para então estabelecer os movimentos e ritmos, assim como harmonização sonora, para iniciar o protótipo da solução.

6.3.4 Movimentos e Ritmos

Com objetivo principal de reforçar o conteúdo, os movimentos foram pensados de modo a direcionar para a ação gráfica que corresponde e complementa a explicação da fala. As edições planejadas seguem os princípios básicos de animação abordados anteriormente no Quadro 06, sendo todos os oito fundamentos usados em maior ou menor grau e em combinações para elaborar a composição dos elementos e construção da cena. Os princípios foram explorados tanto para contribuir com a expressividade dos olhos quanto para atribuir os significados nas ações, gerando ou percepção de erro ou uma confirmação. A conjunção dos movimentos — do primeiro e do segundo plano — ainda contribuem para que seja percebida a interação entre os objetos e para que haja a integração da cena como um todo.

Para os estímulos de edição deste Motion Graphics se buscou adotar um ritmo mais leve, com transições suaves, que privilegiem o andamento gradual das informações e corroborem com uma cadência dinâmica evitando ruídos e exageros repentinos. À exceção da cena descrita no roteiro no tempo de 02:08 até 02:48, que mostra uma sobrecarga cognitiva, na qual a alteração de ritmo dos estímulos foi pensada como linguagem para reforçar a ideia de excesso.

6.3.5 Áudio e Trilha de Fundo

A montagem do áudio foi feita a partir das falas separadas de cada uma das duas vozes que conduzem a narração, depois da gravação ainda passaram por cortes, correções e testes de edição, usando o programa Adobe Audition. O processo de edição fez uso de efeitos para ganhos e nivelamentos de fala, redução de ruídos externos e modulações para diferenciação de uma segunda voz dentro do diálogo. Tem-se então nessa faixa o guia principal para os tempos e sincronização das ações. Considerando os recursos disponíveis no contexto de desenvolvimento deste projeto, um momento de pandemia, ressalva-se que o diálogo de narração precisou ser gravado pela autora, com limitações de equipamento em home office e sem experiência de dublagem. Entende-se que o ideal para implementação do projeto final seria produzir uma gravação em estúdio e com duas pessoas com experiência na área de dublagem.

Para trilha de acompanhamento foram testadas harmonias com instrumentos de toques mais sutis e ritmos mais expansivos, que contribuíssem para gerar uma atmosfera positiva e ao mesmo tempo agregasse a sensação de intangibilidade buscada para o cenário das ações. Com isso, buscou-se fazer com que a faixa de fundo não se tornasse uma presença tão marcante a ponto de chamar atenção consciente do usuário, mas sim que fosse um elemento coadjuvante

que somasse de forma inconsciente para a mensagem passada pelo informativo. A pesquisa foi realizada em acervos de licença Creative Commons, a faixa que melhor atendeu aos atributos requeridos pelo projeto foi “Hang-centric Hang/Halo improvisation” do autor Aaron Ximm¹⁶, a música escolhida tem licença CC3.0 US CC-BY-NC-SA¹⁷: permitindo uso com atribuição de autoria, de forma não comercial, com edições indicadas e compartilhamento com mesma licença.

6.4 Protótipo

Na execução do projeto, o processo de Motion Graphics foi realizado utilizando o programa Adobe After Effects e tendo como base as ilustrações no programa Adobe Illustrator, usando os recursos de importação com o Dynamic Link. Em função dos recursos técnicos de equipamento disponível, o informativo foi dividido em três arquivos e a montagem das composições, bem como a sincronização do áudio, foram feitas no programa Adobe Premiere Pro, também se valendo do recurso de Dynamic Link entre os softwares.

No Adobe After Effects, os movimentos de cena e dos elementos foram controlados pela edição das propriedades básicas de posição, escala, rotação e transparência, tanto para os objetos quanto para as composições e de modo conjunto, simulando mudanças de câmera, trocando elementos de cena e construindo as interações entre o primeiro e segundo plano em foco na cena. Priorizou-se também com que as transformações seguissem intervalos regulares, com a marcação de quadros chaves entre tempos constantes – mantendo a mesma quantidade de quadros entre as marcações –, salvo exceções para melhor sincronização do conjunto. Com isso, manteve-se os ritmos estabelecidos para guiar os movimentos e o andamento do informativo. Fez-se ainda uso de máscaras e de efeitos não destrutivos na forma dos componentes do elemento principal, de modo a atingir as ondulações que indicam as falas, bem como a construção de conexões das informações.

As composições para edição nos arquivos do informativo em Motion Graphics variaram entre 2 e 270 camadas para a construção das cenas, de modo que no Adobe Premiere Pro, foram importadas apenas as composições finais de cada um dos três arquivos do Adobe After Effects, e adicionada a trilha de fundo para harmonizar com o áudio base usado para sincronização. Ajustou-se também os cortes nos tempos finais, além do volume relativo entre as faixas e, por fim, adicionou-se efeitos para redução de ruídos e para suavizar as transições finais. A exportação do protótipo de teste foi feita com o Adobe Media Encoder, na sequência adicionada ao YouTube¹⁸ e legendada para ser incorporada ao questionário de avaliação.

16 Trilha pesquisada em Free Music Archive (FMA), disponível em <https://freemusicarchive.org/music/Aaron_Ximm/Handpans_and_the_Hang/Aaron_Ximm_-_12_-_Hang-centric_Hang-Halo_improvisation>

17 Código de Licença Creative Commons 3.0 US, disponível em <<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/legalcode>>

18 Protótipo de teste, disponível em <<https://youtu.be/MKXbZSCgcZY>>

6.5 Avaliação

Contemplando o último dos objetivos específicos e seguindo para etapa final prevista pela metodologia, fez-se uma avaliação. A partir do protótipo, elaborou-se um formulário digital para coletar as percepções com uma amostra do público alvo e alinhar a solução final conforme feedback, visando atingir a efetividade almejada.

O questionário foi dividido em três sessões: uma para contextualizar a amostra, coletando dados quanto à faixa etária, tempo percebido de conectividade e hábito de leitura; a segunda parte diz respeito especificamente ao protótipo; e, por fim, um espaço aberto para possibilidade de contribuição espontânea. Ao todo o formulário foi composto por dez perguntas obrigatórias e um campo de preenchimento opcional, contou com uma amostra de onze respondentes, sendo dez pertencentes ao público alvo e um respondente da geração X ou anterior. O perfil da amostra e o resumo dos dados coletados com os respondentes pode ser visto no Apêndice E.

Em síntese, observa-se pelos dados que a maior parte da amostra (73%) passa doze ou mais horas em atividades que envolvem o ambiente digital. Assim como mais da metade ainda não possui um hábito de leitura que considere frequente fora desse ambiente (54,5%). Em consonância com os dados gerais apresentados na problematização deste trabalho, embora focado, constata-se que o grupo de respondentes reflete em menor escala os aspectos contextuais abordados de modo mais abrangente (Apêndice E, Figura 22).

Na segunda sessão, inicialmente foi perguntado se havia algum conhecimento prévio do respondente sobre o assunto abordado, verificando também se novas informações puderam ser agregadas ao assistir o vídeo informativo (Apêndice E, Figura 23); na sequência, buscou-se verificar o nível de satisfação do público quanto a compreensão do conteúdo e das relações entre hiperconectividade e hábito de leitura (Apêndice E, Figura 24); e, ainda em relação às informações trazidas, perguntou-se quanto a percepção acerca do andamento em que foram apresentadas (Apêndice E, Figura 25).

Percebe-se que para a maioria da amostra (73%), o informativo conseguiu estabelecer relações com o conhecimento prévio pessoal, mas também passou a agregar novas informações e/ou relações entre os conteúdos já conhecidos. Houve ainda concordância geral, total (82%) ou parcial (18%), quanto a satisfação de compreensão do conteúdo abordado. Quanto ao andamento das informações ser percebido como gradual e progressivo a concordância de modo total foi de 91% e a parcial foi de 9%. Ressalta-se que para a parcela sem conhecimento de qualquer das informações apresentadas (27%), a concordância total quanto a compreensão satisfatória foi de 66%.

Evidencia-se, portanto, que os objetivos específicos foram apropriadamente atingidos pelo protótipo. Através da aplicação dos conceitos e princípios explorados na fundamentação teórica, a estratégia adotada consegue de fato equilibrar informação e redundância, bem como ainda estabelece vínculos com as bases pessoais pré existentes (conhecimento prévio) ou fornece contexto suficiente para fomentar essas bases, capacitando a compreensão do tema. Conforme

respostas obtidas com essa amostra, pode-se então atestar um resultado positivo que sustenta para a solução final uma efetividade em cumprir as diretrizes para os objetivos relacionados à comunicação do conteúdo informacional.

Na questão seguinte, buscou-se mensurar os atributos mais abstratos transmitidos através do diálogo e entonação da narrativa. Nesse sentido, foram listadas algumas características para que os respondentes elencassem quais as de maior predominância, também foi disponibilizada a possibilidade de acrescentar outro atributo percebido. O resumo das respostas ranqueadas pode ser conferido no Apêndice E, Figura 26.

De acordo com os respondentes, os principais atributos definidos pelo estilo puderam ser percebidos na narração, com destaque para “amigável”, “reflexivo”, “leve”, “questionador”, “descontraído” e “empático”. E, apesar da inexperiência por parte da autora para empregar uma entonação e dicção adequadas, a condução do roteiro com as falas em forma de diálogo informal se confirmou como recurso satisfatório ao transmitir a atmosfera planejada. Com isso, comprova-se o cumprimento dos requisitos e das diretrizes, assim como a contribuição do conceito para alcançar os objetivos intencionados e atingir o público alvo. Porém, ressalva-se que, como esperado em função das restrições de recursos, também pode-se perceber que o diálogo ainda é um ponto sensível a ser melhor ajustado para a versão final.

Na sequência, para averiguar se houve a percepção do público de uma contribuição mais especificamente relacionada aos elementos visuais somados aos recursos de Motion Graphics, foi perguntado para a amostra sobre o grau de concordância quanto ao aporte trazido pelos gráficos e movimentos. Pode-se também constatar um resultado afirmativo (Apêndice E, Figura 27), com concordância geral dos respondentes, de forma total (64%) ou parcial (36%). Com base nesses dados, torna-se possível ratificar uma efetividade satisfatória para este atributo da solução do informativo, atingindo plenamente os objetivos específicos listados através das diretrizes e estratégias adotadas.

Dentre as perguntas obrigatórias, a próxima questão adicionada disponibilizou um campo de preenchimento sem opções pré definidas, visando obter uma impressão mais pessoal por parte do respondente quanto a mensagem transmitida pelo informativo. Em geral, as respostas (Apêndice E, Quadro 24) trouxeram um feedback positivo quanto ao entendimento do conteúdo e apontam aspectos mais subjetivos transmitidos pelo vídeo, como a atmosfera percebida e a reflexão pessoal gerada.

Na última questão, procurou-se verificar a efetividade do informativo como um todo, no que se refere a atingir o objetivo geral, proporcionando um momento de reflexão pessoal acerca dos padrões de comportamento reproduzidos em relação aos processos abordados. De acordo com os dados obtidos (Apêndice E, Figura 28), os resultados com essa amostra apontam concordância geral, total (54,5%) ou parcial (45,5%), em relação a esse aspecto. Portanto, entende-se a solução de projeto desenvolvida como sendo válida para comunicar ao público alvo as informações e a mensagem proposta através da expressão do conceito elaborado, considerando tanto as metas gerais quanto os atributos específicos.

Na terceira e última sessão do formulário, com campo de preenchimento aberto e opcional, sete dos onze respondentes se dispuseram a contribuir com percepções de modo espontâneo. Em termos gerais de projeto, os comentários enviados (Apêndice E, Quadro 25) foram bastante favoráveis, respaldando o trabalho que foi desenvolvido. E, mesmo havendo alguns apontamentos antagônicos entre si, todas as percepções foram consideradas de modo construtivo quanto aos aspectos que podem vir a ser melhorados para a versão final.

Destaca-se que as contribuições tornaram tangíveis a relevância e a permeabilidade do projeto. Contudo, como já era esperado, identificou-se necessária uma reedição do áudio para a versão finalizada. E, mesmo sendo um apontamento sensível para apenas um dos respondentes, os aspectos gráficos que foram mencionados serão revisados para acabamentos.

6.6 Solução Final

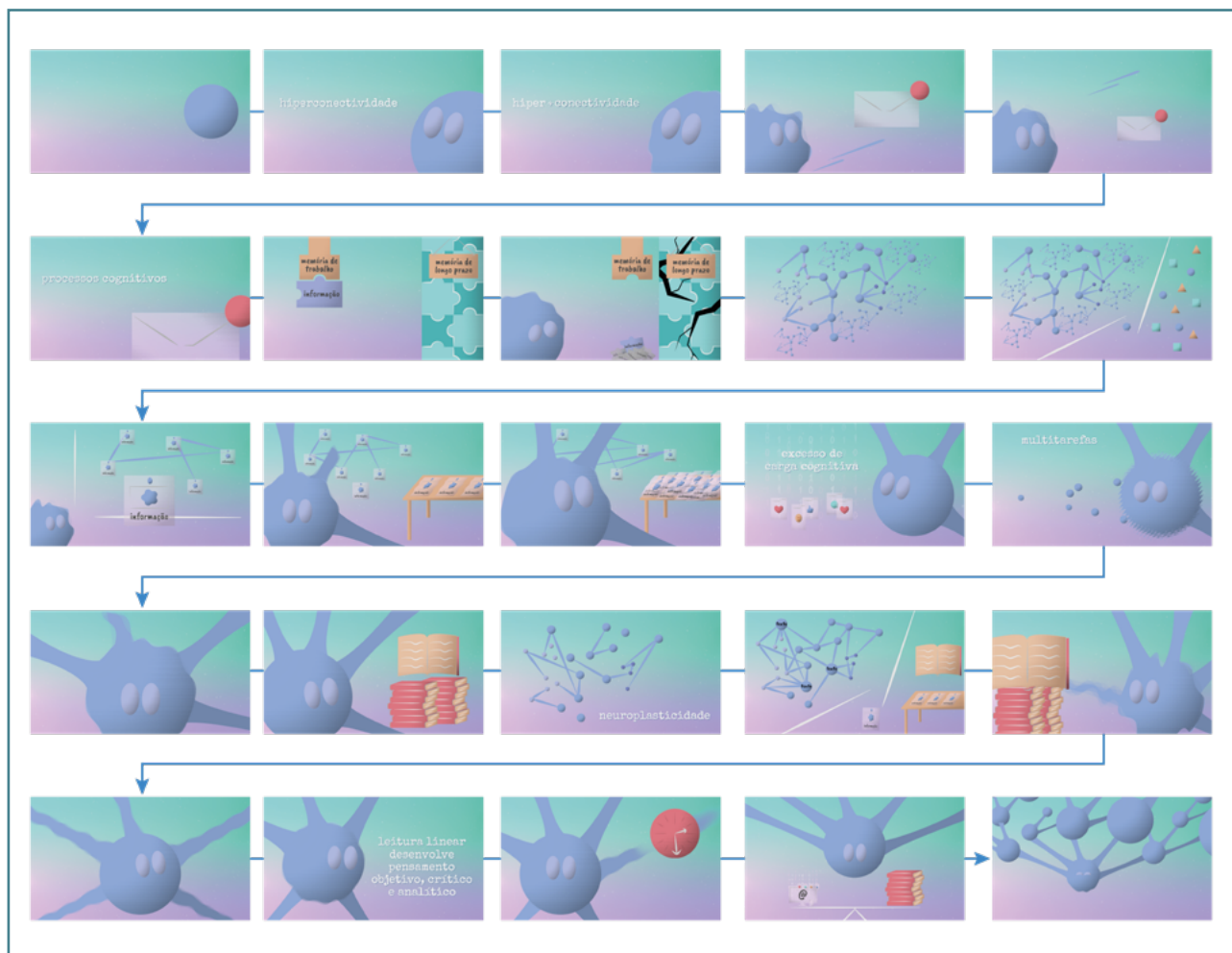
Considerando os objetivos almejados, bem como o planejamento e a estratégia que foram adotados, a análise do questionário direciona para a aprovação da solução construída. Entretanto, na conclusão do vídeo informativo, alguns pontos vulneráveis foram revistos e ajustados para apresentação do trabalho desenvolvido.

Para edição da versão final, o áudio base contou com a colaboração voluntária de duas pessoas para regravação das vozes, porém, como o resultado da avaliação com o público apontou para uma percepção da entonação predominantemente alinhada com os atributos intencionados, optou-se por substituir apenas a segunda voz. Com isso, a reedição contempla os apontamentos necessários para aumentar a diferenciação entre as duas vozes e resultar em um melhor entendimento do diálogo, dispensando o uso de efeitos de modulação, mas também sem perder os aspectos positivos que foram evidenciados. A dublagem usada foi gravada por uma colega designer, com créditos no vídeo informativo.

No que diz respeito aos aspectos gráficos, tanto o gradiente de fundo quanto as cores e as sombras dos elementos foram levemente ajustados, revisou-se ainda as curvas de suavização e, por fim, harmonizou-se novamente o volume relativo entre as faixas. O resultado foi adicionado na plataforma YouTube, conforme previamente estipulado. Os quadros chaves do informativo podem ser conferidos na Figura 21, bem como a versão final pode ser assistida no link disponibilizado¹⁹.

19 Versão final do vídeo informativo, disponível em <<https://youtu.be/9zyYnJrnyAk>>

Figura 21 – Informativo em Motion Graphics: Quadros Chaves



Fonte: Elaborado pela autora (<https://youtu.be/9zyYnJrnyAk>)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão sobre a incorporação tecnológica e os aspectos prejudiciais observados a partir da incessante (hiper)conectividade ganham cada vez mais espaço em diversas áreas de estudo, evidenciando a necessidade de refletir sobre padrões de comportamento reproduzidos e reforçados pela sistemática social contemporânea. Simultaneamente, percebe-se como uma defasagem histórica no que se refere à falta de um hábito de leitura passou a ser um agravante que potencializa os efeitos nocivos de um uso frequente e sem limites das ferramentas digitais. Através da explanação das etapas de pesquisa realizadas para o desenvolvimento desse projeto, buscou-se conduzir uma integração dos fatores que tangenciam a formação do atual contexto digital, bem como os impactos individuais e coletivos, e assim construir um panorama mais abrangente que permitisse delinear o problema a ser tratado sob a ótica de uma solução de Design, por meio de recursos de comunicação audiovisual.

A partir das bases teóricas sobre os processos inerentes tanto ao uso das tecnologias quanto ao exercício frequente da leitura, compreende-se como essas tarefas antagônicas podem ser complementares quando bem equilibradas. Se antes a alfabetização e o letramento já eram requisitos fundamentais para inclusão e cidadania, fica nítido que o ato de ler profundamente — de modo linear com atenção contínua — assume um papel ainda mais essencial para o aprimoramento pessoal. E, na medida que contribui para construção do conhecimento e formação de pensamento crítico, tem-se no hábito de leitura — ou na falta dele — um agente capaz de influenciar os rumos de profundas transformações socioculturais. Entretanto, a massiva incursão digital tem levado a uma interação que toma um caminho oposto — multitarefa, caótico e com atenção superficial —, o que ainda gera um subaproveitamento das potencialidades dos processos cognitivos e da incalculável capacidade das redes de conexões da memória de longo prazo. Ao contrário do que se difunde corriqueiramente entre as gerações, que não é preciso saber esse ou aquele conteúdo e basta “dar uma busca na internet”, quanto mais sedimenta-se informações para conhecimento prévio, maior é a relação entre diversas perspectivas e contextos que dão suporte para análise e aplicabilidade do que é apreendido. Constata-se, portanto, que não se trata de substituir processos fundamentais em função de adaptações tecnológicas — processos esses que inclusive permitiram os avanços tecnológicos —, mas sim fazer valer o uso de uma sabedoria consciente para integrá-los de forma saudável e proveitosa.

Para traduzir essas questões através de um Motion Graphics informativo, encontrou-se aporte nos estudos e autores de Design, principalmente nas áreas de Design de Informação, bem como nas teorias de aprendizagem, agregando conceitos e princípios que dão suporte para as questões relacionadas aos processos cognitivos abordados ao longo do trabalho. Foram estipuladas as etapas projetuais da metodologia de modo a contemplar pontos chave de desenvolvimento que permitissem melhor explorar os componentes que envolvem a problemática e, com isso, delinear os aspectos a serem contemplados pelos atributos da solução. Levando em conta os dados coletados nas pesquisas iniciais de contextualização e definição do problema, o processo projetual se dedicou então a primeiro conhecer mais detalhadamente o público para quem se dirige a mensagem, pois são as experiências e expectativas do usuário que centralizam e moldam todos os outros aspectos subsequentes. Com a realização de uma análise de produções similares que circulam nos canais mais acessados pelo público, completou-se a etapa de definição de estratégia de comunicação, estabelecendo as diretrizes e o conceito a ser perseguido nas próximas etapas de produção.

A partir dos requisitos do usuário, das diretrizes de projeto e do conceito a ser expresso, o desenvolvimento e elaboração do informativo seguiu para a etapa de seleção das informações e roteirização, na qual se buscou sintetizar a essência do conteúdo para comunicá-lo de forma acessível para o público. A ideação do enredo teve também como guia de planejamento a necessidade de tangibilizar de modo simplificado os processos que envolvem tanto o estado de hiperconectividade quanto o de leitura profunda, nesse sentido, os elementos gráficos exploram uma analogia para representar desde a percepção de uma nova informação, a associação e criação de vínculos, até a sua estruturação e integração na rede de conhecimento pessoal (memória de

longo prazo). Subsequentemente, realizou-se testes gráficos para gerar alternativas e selecionar a que melhor contemplasse os atributos estipulados para solução. Após a execução do protótipo, por meio de um questionário online, a versão de avaliação foi testada com uma amostra do público alvo para coletar percepções e alinhar expectativas. Através do feedback dos respondentes, pode-se constatar não só a efetividade do resultado como também alguns pontos sensíveis que foram melhor ajustados para a versão final.

Por fim, ressalta-se o principal desafio em recursos e execução desse trabalho, que se dá em um momento atípico de pandemia, no qual processos de pesquisa e investigação – assim como os equipamentos técnicos de produção – sofreram limitações, contando principalmente com materiais disponíveis online e em circunstâncias exclusivas de um ambiente home office repentinamente improvisado para cumprir as medidas segurança do período. As projeções de cenários tornaram-se incertas, porém baseou-se em uma perspectiva mais próxima da realidade conhecida como usual, não pandêmica. Sabe-se que testemunha-se um evento compartilhado e de impacto global que marcará as gerações, e, conseqüentemente, emergirão novas prioridades e valores que se manifestarão em novas características psicossociais de comportamento cultural. Contudo, mesmo com a impossibilidade de se mensurar esses impactos e as novas tendências – com uma rotina ainda mais dependente das tecnologias digitais nesse cenário restritivo para distanciamento social –, nota-se mais fortemente a importância de saber gerenciar o tempo e o uso dessas ferramentas para que seja de fato um recurso produtivo, mental, emocional e fisicamente saudável.

8 REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. S.; HENNIGEN, I. **Sobre escrever em movimento: compartilhando fragmentos de vida em dispositivos móveis de comunicação.** Mnemosine, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 145-165, 2015. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/158428>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

ARAÚJO, C. de; SOUZA, E. H. de; LINS, A. F. **Aprendizagem Multimídia: explorando a Teoria de Richard Mayer.** Educação e tecnologias: experiências, desafios e perspectivas 4. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019, v.4, p. 24-32. Disponível em: <<https://www.atenaeditora.com.br/arquivos/ebooks/educacao-e-tecnologias-experiencias-desafios-e-perspectivas-4>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

AVILES, I. E. C.; GALEMBECK, E. **Que é aprendizagem? Como ela acontece? Como facilitá-la? Um olhar das Teorias de Aprendizagem Significativa de David Ausubel e Aprendizagem Multimídia de Richard Mayer.** Aprendizagem Significativa em Revista, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p. 1-19, 2017. Disponível em: <<http://www.if.ufrgs.br/asr/?go=artigos&idEdicao=26>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

BORGES, B. S.; VAZ, L. R. **Mudanças impostas pela geração “y” nos contextos político e educacional brasileiro.** Cadernos da Fucamp, Monte Carmelo, v.12, n.16, p.1-11, 2013. Disponível em: <<http://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/221>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

BORGES, R. C. de M. **Memória do ser humano.** Porto Alegre. [S. d.]. Disponível em: <<https://www.inf.ufrgs.br/~cabral/INF141.Cap.03A.html>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet.** Tradução de Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Zahar, 2016. p. 1-79.

CARR, Nicholas. **A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros.** Tradução de Mônica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011. 312 p.

CARVALHO, J. H. D. de. **A publicidade nas redes sociais e a geração y: a emergência de novas formas de comunicação publicitária.** Revista Negócios em Projeção, Distrito Federal, v. 2, n. 2, p. 91-105, 2011. Disponível em: <<http://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao1/article/view/101>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

CASE, A. **We are all cyborgs now.** TED. 2010. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now>. Acesso em: 7 nov. 2020.

CONTRERAS, P. E. O; ELLENSOHN, R. M.; BARIN, C. S. **Produção de vídeos na perspectiva da aprendizagem multimídia.** Renote, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p.1-10, 2018. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/79197/46077>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

CERETTA, S. B.; FROEMMING, L. M. **Geração z: compreendendo os hábitos de consumo da geração emergente.** RAUnP, Natal, a. III, n. 2, p. 15-24, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.unp.br/index.php/raunp/article/view/70>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

CYRINO, L. A. de C. **Navegando na leitura, entre o mundo e a palavra.** Porto Alegre, 2018. 134 p. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/184934>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

BRITO, D. S. de. **A importância da leitura na formação social do indivíduo.** Revela, [s. l.], a. IV, n. VIII, p. 1-15, 2010. Disponível em: <http://www.fals.com.br/revela/revela026/REVELA%20XVII/Artigo4_ed08.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2020.

FRASCARA, J. **Diseño grafico y comunicacion**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000. 127p.

FREITAS, R. F de; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. da N. **Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares**. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p.1-15, 2013. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/111>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

FRONZA, A. L.; BLUM, A.; LIMA, M. V. M de. **Recomendações sobre design informacional aplicado em motion graphics**. InfoDesign, São Paulo, v.11, n. 1, p. 50-63, 2014. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/231>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

FUENTES, R. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. [S. l.]: Rosari, 2006.

GALVÃO, A. M. de O.; BATISTA, A. A. G. **Oralidade e escrita: uma revisão**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, v. 36, n. 128, p. 403-432, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-15742006000200007&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 7 nov. 2020.

GIANNINI, G. Relações multigeracionais x, y e z. **ABCDesign**. 2019. Disponível em: <<https://www.abcdesign.com.br/relacoes-multigeracionais-xyz/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

GUERIN, C. S.; PRIOTTO, E. M. T. P.; MOURA, F. C. de. **Geração z: a influência da tecnologia nos hábitos e características de adolescentes**. Revista Valore, [s. l.], v. 3, p. 726-734, 2018. Disponível em: <<https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/187/187>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

HÁBITOS de Conteúdo 2018. **Opinion Box; Contentools**. 2018. 30 p.

HIPERCONNECTIVIDADE: como as gerações se comportam em um mundo cada vez mais conectado. **Opinion Box**. 2017. 42 p.

INDALÉCIO, A. B.; RIBEIRO, M. da G. M. **Gerações z e alfa: os novos desafios para a educação contemporânea**. Revista UNIFEV, Votuporanga, v. 2, n. 2, p. 137-148, 2016.

INSTAGRAM Report 2020. **Mention**. 2020. Disponível em: <<https://mention.com/en/reports/instagram/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

JORGE, C. F. B; JACOBINO, F.; RODRIGUES, J. da C.; CAZANE, A. L. **As mudanças de gerações e o impacto na construção do conhecimento organizacional**. VI SECIN, Londrina, p. 163-176, 2016. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/secin2016/secin2016/paper/viewFile/278/141>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

JÚNIOR, A. L. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo. Senac, 2005. 456p.

JÚNIOR, M. A. A. T. Dependência da internet: detox digital #1 por que somos tão dependentes da tecnologia? **Saúde da Mente**. YouTube. 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/RykrkiHyz3s>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

KAYSER, B. Amber Case: “o celular é o novo cigarro: se fico entediada, dou uma olhada nele. Está nos escravizando”. **El País**. Madri. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/12/05/tecnologia/1512483985_320115.html?fbclid=IwAR0nKLoW-dPPWntieJ5ABRTUmgXAQWPTiM7zhCIZU24487mN_RcaIPyJL70>. Acesso em: 7 nov. 2020.

KRASNER, J. S. **Motion graphic design: applied history and aesthetics**. 2nd ed. Amsterdam; Boston: Focal Press, 2008. 407p.

LÖBACH, B. **Design industrial**. São Paulo. Edgard Blücher, 2001. 207 p.

MARTINS, C. **Geração digital, geração net, millennials, geração y**: refletindo sobre a relação entre as juventudes e as tecnologias digitais. *Diálogo*, Canoas, v. 0, n. 29, p. 141-151, 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.18316/2238-9024.15.7>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

META 9 – Alfabetização e alfabetismo funcional de jovens e adultos. **OPNE**. 2018. Disponível em: <<https://www.observatoriodopne.org.br/indicadores/metas/9-alfabetizacao-educacao-jovens-adultos/indicadores>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa crítica**. Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigcritport.pdf>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

NOVAES, S. **Perfil geracional**: um estudo sobre as características das gerações dos veteranos, baby boomers, x, y, z e alfa. VII SINGEP, São Paulo, p. 1-10, 2018. Disponível em: <http://singep.submissao.com.br/7singep/resultado/an_resumo.asp?cod_trabalho=428>. Acesso em: 7 nov. 2020.

OLIVEIRA, S. R. de; PICCININI, V. C.; BITENCOURT, B. M. **Juventudes, gerações e trabalho**: é possível falar em geração Y no Brasil? *Organizações & Sociedade*, Salvador, v. 19, n. 62, p. 551-558, 2012. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/108607>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

PETTERSSON, R. **Information Design Theories**. 2014. 292p. Disponível em: <<https://www.iiid.net/rune-pettersson-information-design-theories/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

PUCCINI, S. **Roteiro de Documentário**: da pré-produção à pós-produção. Campinas: Papyrus, 2016. 246 p.

PUZZLING web habits across the globe – part 1. **Clicktale**. 2008. Disponível em: <<https://www.clicktale.com/resources/blog/puzzling-web-habits-across-the-globe-part-1/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

PUZZLING web habits across the globe – part 2. **Clicktale**. 2008. Disponível em: <<https://www.clicktale.com/resources/blog/puzzling-web-habits-across-the-globe-part-2/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

RETRATOS da Leitura 4ª ed. **Instituto Pró-Livro**. 2016. 142 p. Disponível em: <http://prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/07/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2020.

RETRATOS da Leitura 5ª ed. **Instituto Pró-Livro**. 2020. 153 p. Disponível em: <https://prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/09/5a_edicao_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_IPL-compactado.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2020.

RODRIGUES, M. H. C. **Gutenberg e o letramento do ocidente**. *Revista Educação e Linguagens*, Campo Mourão, v. 1, n. 1, p. 188-201, 2012. Disponível em: <<http://revista.unespar.edu.br/index.php/revistaeduclings/article/view/40>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SANTOS, P. L. V. A. da C.; CARVALHO, A. M. G. de. **Sociedade da Informação**: avanços e retrocessos no acesso e no uso da informação. *Informação & Sociedade: Estudos*, João Pessoa, v. 19, n. 1, p. 45-55, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/1782>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SANTOS, W. P. dos; LISBOA, W. T. **Características psicossociais e práticas de consumo dos “nativos digitais”**: implicações, permanência e tendências na comunicação organizacional. Comunicação & Mercado/UNIGRAN, Dourados, v. 3, n. 6, p. 98-110, 2014. Disponível em: <<https://www.unigran.br/dourados/mercado/paginas/artigos6.php>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SCHERER, F. DE V.; CATTANI, A.; SILVA, T. L. K. DA. **Análise de modelos recorrentes em metodologias de projeto**. 13º Congresso pesquisa e desenvolvimento em design, Joinville, 2018. 15 p. Disponível em: <<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/30063>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SENDOV, B. **Entrando na era da informação**. Estudos Avançados, [S. l.], v. 8, n. 20, p. 28-32, 1994. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9643>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SPEER, N. K.; REYNOLDS, J. R.; SWALLOW, K. M.; ZACKS, J. M. **Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences**. Psychological Science, v. 20, n. 8, p. 989-999, 2009. Disponível em: <<https://dcl.wustl.edu/publications-stimuli-data/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

SUZINA, A. **Evolução das mídias populares no Brasil (1980-2015)**: avanços, desafios e perspectivas. Revista de Comunicação Dialógica, Rio de Janeiro, n. 1, p. 166-195, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.12957/rcd.2019.38999>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

TAROUCO, L. M. R.; SANTOS, P. M. E. dos; ÁVILA, B.; Grando, A.; ABREU, C de S. **Multimídia Interativa: Princípios e Ferramentas**. Renote, Porto Alegre, v. 7, n. 1, p. 1-9, 2009. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14014/23463>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

TEIXEIRA, M. M. **A Comunicação na Sociedade da Informação**. [S. l.], p. 1-31, 2012. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=1936>. Acesso em: 7 nov. 2020.

TIC Domicílios 2019: Principais Resultados. **Cetic.Br**. 2020. Disponível em: <https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2020.

TRÊS em cada quatro brasileiros já utilizam a Internet, aponta pesquisa TIC Domicílios 2019. **Cetic.Br**. 2020. Disponível em: <<https://www.cetic.br/pt/noticia/tres-em-cada-quatro-brasileiros-ja-utilizam-a-internet-aponta-pesquisa-tic-domicilios-2019/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

TOKARNIA, M. Analfabetismo cai, mas Brasil ainda tem 11 milhões sem ler e escrever: é o que mostram dados da Pnad Contínua Educação, divulgados hoje. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-07/taxa-cai-levemente-mas-brasil-ainda-tem-11-milhoes-de-analfabetos>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

VELHO, J. **Motion Graphics**: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise. Rio de Janeiro, 2008. 193 p. Disponível em: <http://lvelho.impa.br/docs/ESDI_JVELHO_MS.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2020.

VILLAS-BOAS, A. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. Rio de Janeiro. 2AB, 2007. 112 p.

VIMEO About. **Vimeo**. 2020. Disponível em: <<https://vimeo.com/pt-br/about>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

VITA, C.; MONTENEGRO, R. **A cultura do ter – na perspectiva da geração z**. II CONINTER, Belo Horizonte, 2013. 10 p. Disponível em: <<http://aninter.com.br/ANAIS%20II%20Coninter/artigos/1213.pdf>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

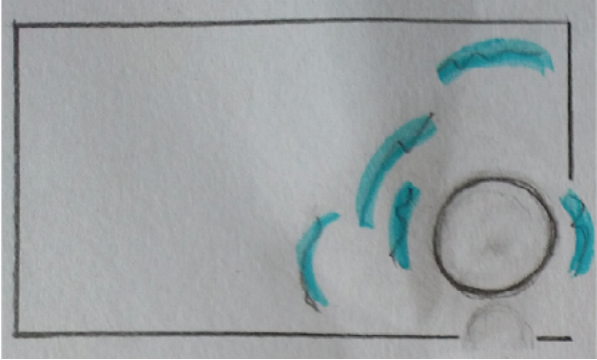
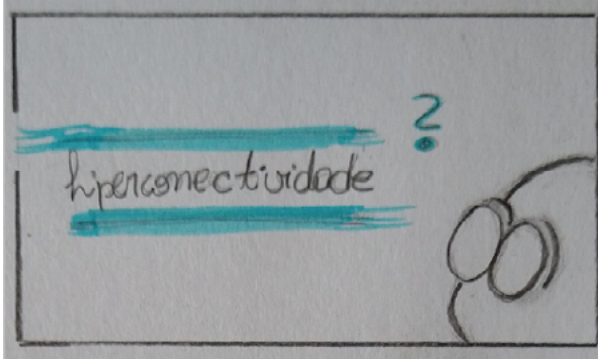
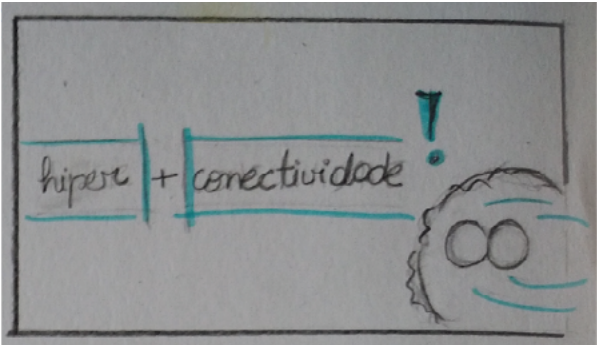
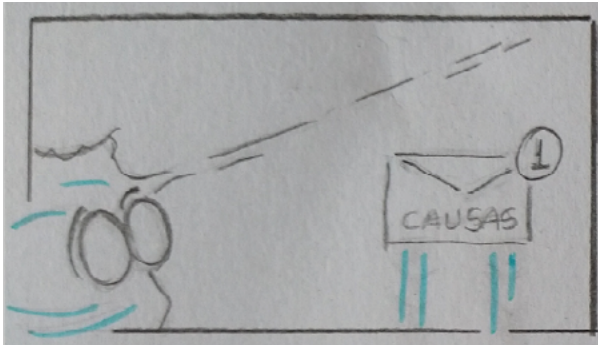
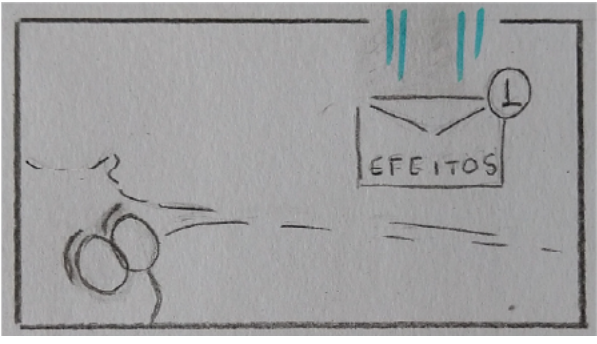
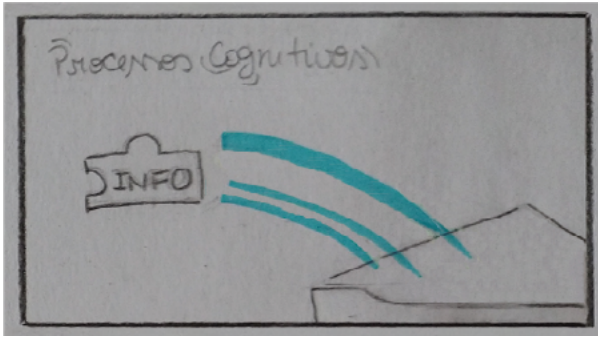
YOUTUBE About. **YouTube**. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

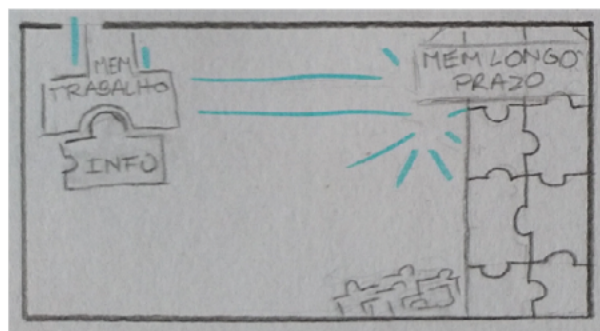
10 ESTATÍSTICAS do Instagram que todo empreendedor precisa conhecer em 2020 [infográfico]. **Oberlo**. 2020. Disponível em: <<https://www.oberlo.com.br/blog/estatisticas-instagram>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE NARRAÇÃO E STORYBOARD

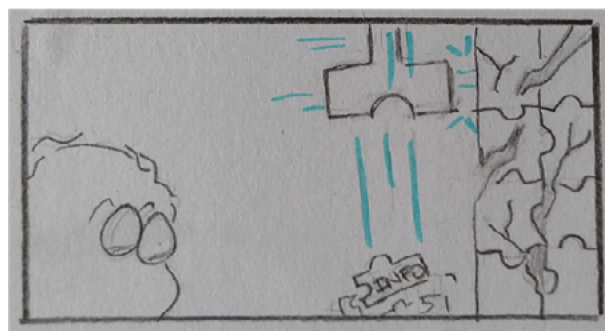
As cenas planejadas podem ser vistas através da correspondência entre diálogo e quadros-chaves (Quadro 20). Tanto o protótipo quanto a versão final foram adicionados no Youtube, e podem ser assistidos na Playlist com acesso pelo link <<https://youtube.com/playlist?list=PL7hBjRX1IV8AvZyZ84VyEzZndu-1VRXf2>>

Quadro 20 – Cenas do Informativo

	
<p>Você já ouviu sobre “hiperconectividade”? Sabe o que é?</p>	
	
<p>Bom... analisando o termo, talvez intuitivamente pense:</p>	<p>será que também vem a sua mente algumas das causas</p>
<p>“Sei, é uma conectividade em excesso...”</p>	
<p>E sim... O termo pode ser autoexplicativo, mas</p>	
	
<p>e efeitos vinculados a estar hiperconectada?</p>	<p>Para construirmos esse panorama, precisamos primeiro entender um pouco sobre nossos processos cognitivos</p>
	<p>“Tem a ver com como aprendemos, né?”</p>

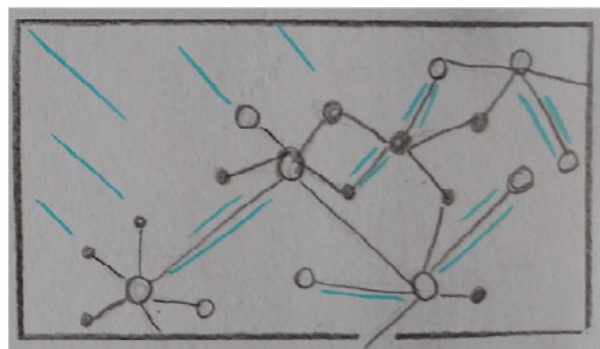


Isso... Basicamente, ao recebermos uma informação ela é percebida pela memória de trabalho, para depois poder ser integrada na memória de longo prazo, uma peça que fará parte de um grande quebra-cabeças

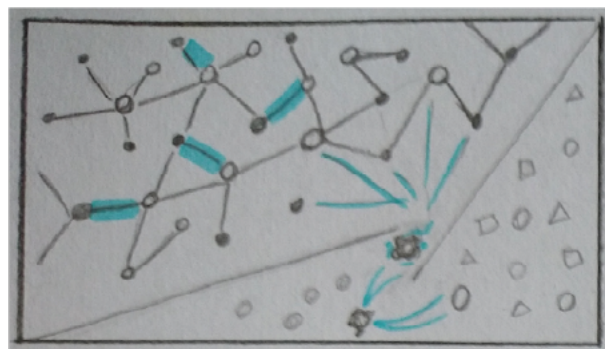


Mas não é tão simples assim...

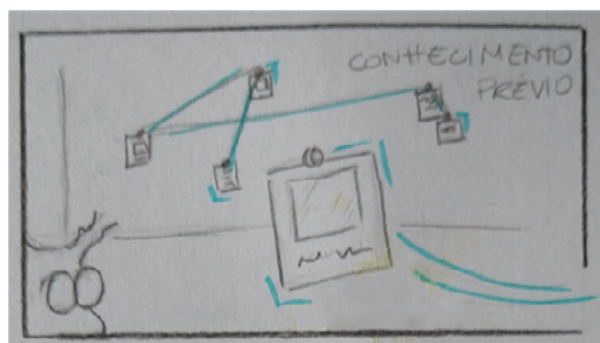
“Poxa, por quê?”



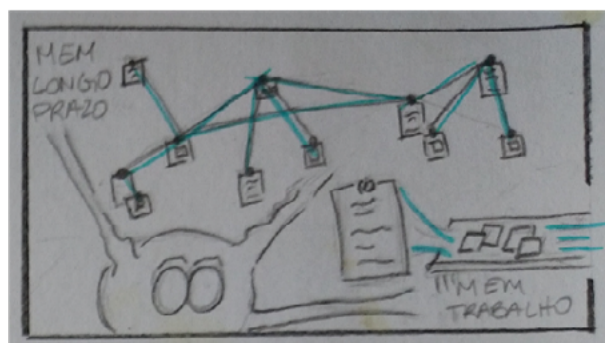
Apesar da nossa memória de longo prazo ter uma capacidade imensurável para construir a maior rede de conexões do mundo,



a memória de trabalho só consegue dar conta de um pequeno volume de informações. E o fluxo entre elas é apenas uma fração desse volume...



Parece mais com um investigador montando um painel com as provas e evidências. Cada informação que chega é comparada e relacionada com as diferentes partes dessa rede de conhecimento prévio, para daí sim ser fixada com as conexões que foram associadas

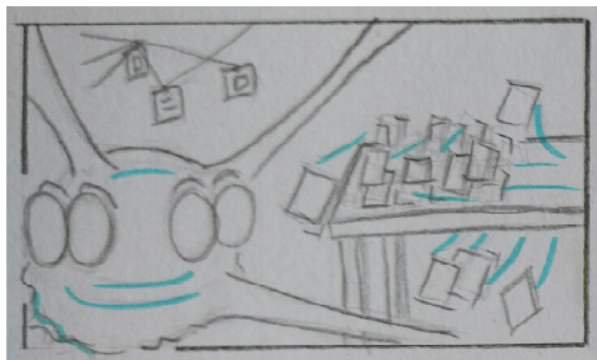


“Então o painel é como a nossa memória de longo prazo, que guarda as nossas experiências e aprendizados; e a memória de trabalho seria como uma pequena mesa onde chegam as novas provas e evidências recolhidas...”

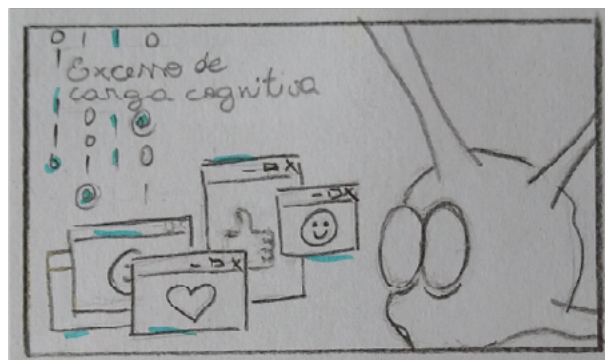
Isso, ela é a nossa consciência de tudo ao redor e do nosso pensamento

“E o investigador seria o fluxo mantido entre elas?”

Nessa analogia simplificada, sim...

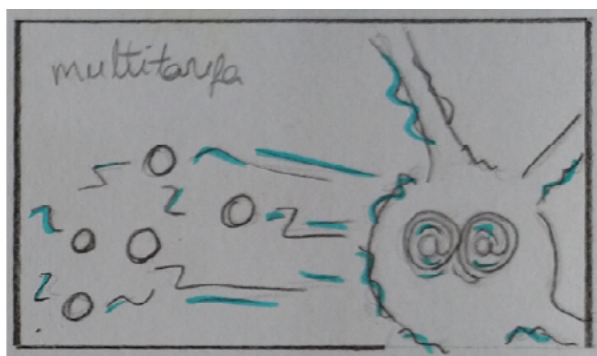


“Entendi, então quanto mais atulhamos a mesa, mais difícil de compreender a nova informação e de conectar ela com o painel... Mas o que isso tem a ver com hiperconectividade?”

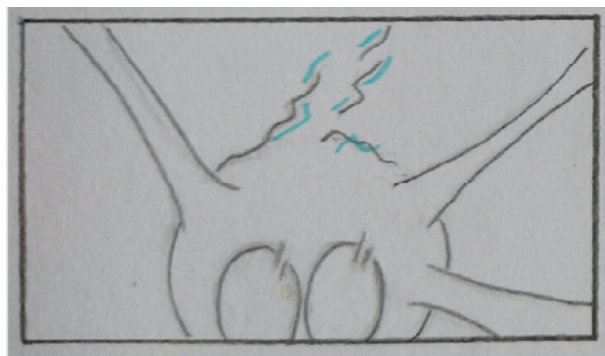


A hiperconectividade nos faz lidar com um excesso de carga cognitiva. No ambiente digital somos expostos a uma grande quantidade de informações fragmentadas, em um fluxo quase incessante e até caótico. Ficamos em estado de atenção superficial para ser multitarefas...

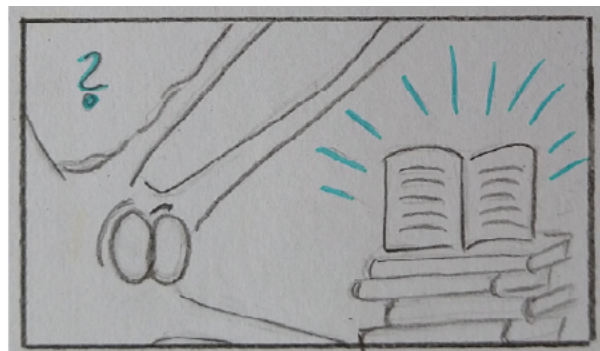
“Mas ser multitarefas não é bom?!”



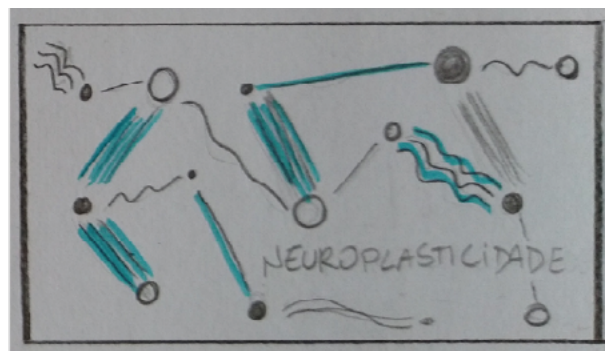
Depende... É claro que há situações em que é uma habilidade muito útil e desejável, mas já parou para pensar como fica a construção da nossa rede interna de informações quando estamos em estado de atenção superficial e sobrecarga cognitiva na maior parte do tempo?



“Nossa, realmente é algo a se pensar Quanto mais concetada, mais nos sobrecarregamos mentalmente, sem necessariamente ser produtivo. Estamos tão dependentes da tecnologia digital que é cada vez mais difícil estar offline...”



Sim... E é por isso que o hábito de leitura se torna ainda mais importante!

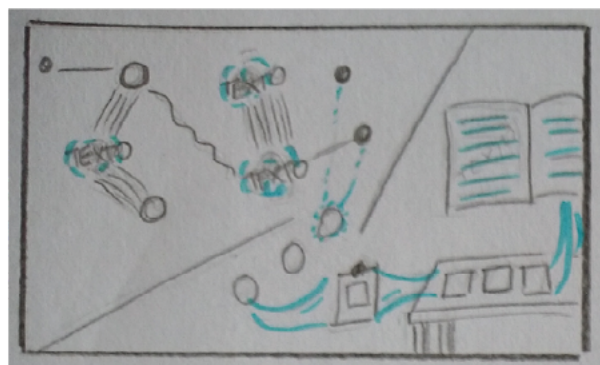


As nossas conexões neurais (nossas redes internas) são plásticas, elas podem ser remodeladas várias vezes ao longo da vida, mas elas também se especializam em padrões de comportamento que forem constantemente repetidos.

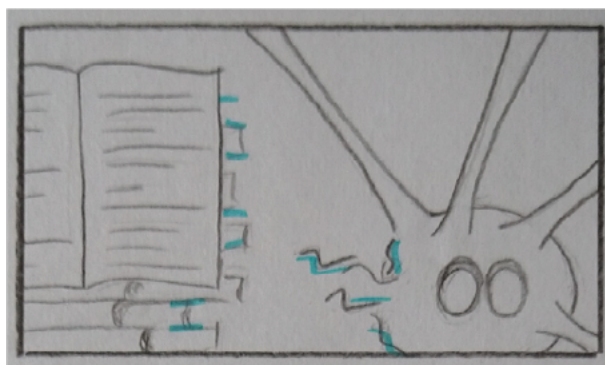
“Hã, como a leitura entrou em cena?!”

A leitura linear e focada exercita a habilidade precisamente oposta ao modo multitarefa, e mais que isso, ela também otimiza os processos cognitivos

“Como?”

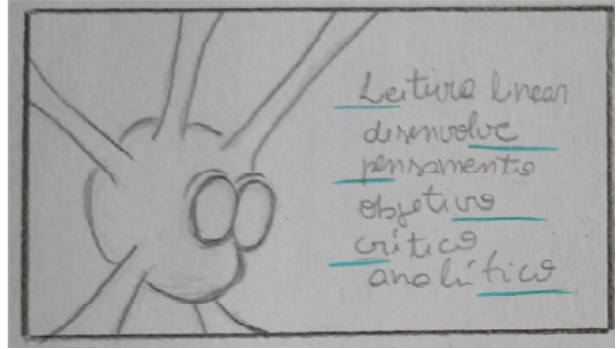
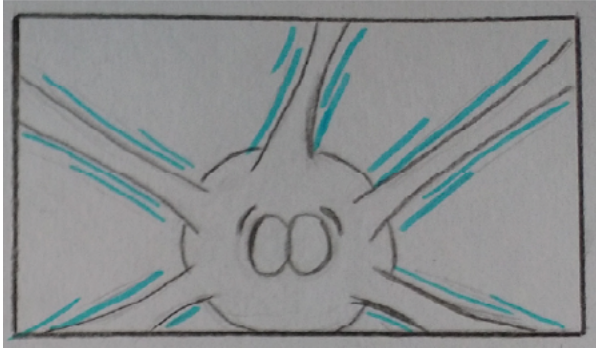


Na leitura, isso se traduz em um reconhecimento mais automático dos códigos textuais e uma liberação maior da carga cognitiva para melhor interpretação e compreensão de informações, através de um fluxo gradual e constante entre as memórias



“Significa que quanto mais eu leio, mais fácil fica a leitura?”

Sim, e que também a construção da nossa rede de informações fica muito mais rica em sentidos e significados,



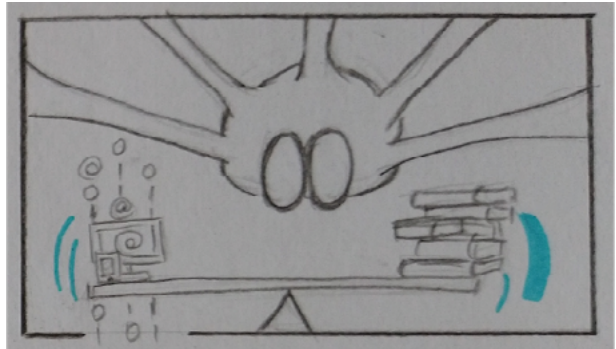
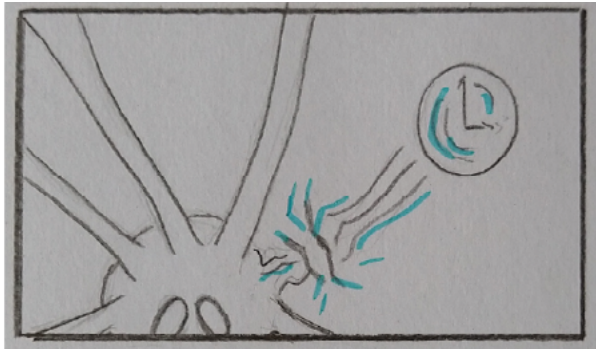
ampliamos cada vez mais as conexões internas e ganhamos maiores contextos. Desse jeito conseguimos estruturar melhor uma informação para transformar em conhecimento

mas acaba não associando esses processos..."

"Nossa A gente sabe que a leitura é importante,

E o hábito de leitura é essencial para desenvolver nossa estrutura de pensamento objetivo, crítico e analítico

"Não é à toa que é considerada um marco evolutivo!"



Mas então, o que você anda lendo?

Mas você já parou para perceber como anda gerenciando o seu tempo?

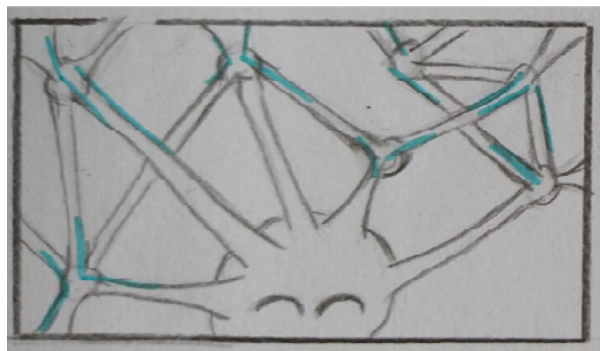
"Bah, me pegou... Ando com uma rotina muito corrida, quase não me sobra tempo..."

E qual desses processos vem sendo o seu padrão de comportamento?

Essa é a realidade da maioria das pessoas, vivemos um sistema social complexo...

Mudar hábitos às vezes pode ser difícil no início, mas é sempre possível. Achar o ponto de equilíbrio é parte do nosso desenvolvimento pessoal para ter mais qualidade de vida e também conseguir aproveitar o melhor de cada uma dessas habilidades

"Então achar esse equilíbrio também depende de usar bem todo o conhecimento que foi adquirido..."



A cada nova informação, percebo que quanto mais aprendemos, mais podemos aprender!”

Fonte: Elaborado pela autora

APÊNDICE B – SELEÇÃO DE TIPOGRAFIAS TESTADAS

Quadro 21 – Comparativo entre Tipografias

Alternativas	Pontos Fortes	Pontos Fracos	Total
<p>hiperconectividade processos cognitivos leitura linear</p>	<p>+ notas pessoais + regularidade da linha de base facilita leitura</p>	<p>- pode se tornar cansativo/ pesado</p>	<p>++</p>
<p>hiperconectividade processos cognitivos leitura linear</p>	<p>+ notas pessoais</p>	<p>- terminações finas dificulta leitura</p>	<p>~</p>
<p>hiperconectividade processos cognitivos leitura linear</p>	<p>+ remete aos impressos</p>	<p>- espessura fina dificulta leitura</p>	<p>~</p>
<p>hiperconectividade processos cognitivos leitura linear</p>	<p>+ remete a impressos tipográficos + registros/notas pessoais</p>		<p>++</p>

Fonte: Elaborado pela autora

As tipografias foram pesquisadas em plataformas online com licença para uso livre, sendo as selecionadas para os testes de alternativas – Caveat Brush¹, Nanum Pen Script², New Tegomin³ e Special Elite⁴ – provenientes da plataforma Google Fonts, com Licença Apache, Versão 2.0⁵.

1 Tipografia Caveat Brush, disponível em <<https://fonts.google.com/specimen/Caveat+Brush>>

2 Tipografia Nanum Pen Script, disponível em <<https://fonts.google.com/specimen/Nanum+Pen+Script>>

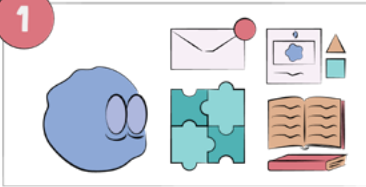

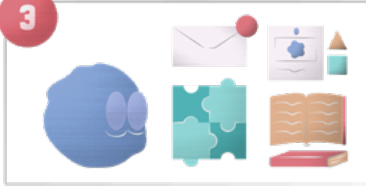
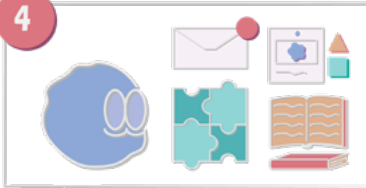
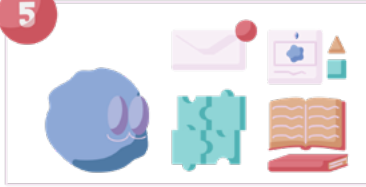
3 Tipografia New Tegomin, disponível em <<https://fonts.google.com/specimen/New+Tegomin>>

4 Tipografia Special Elite, disponível em <<https://fonts.google.com/specimen/Special+Elite>>

5 Código de Licença Apache, Versão 2.0, disponível em <<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.html>>

APÊNDICE C – SELEÇÃO PRELIMINAR ENTRE ALTERNATIVAS TESTADAS

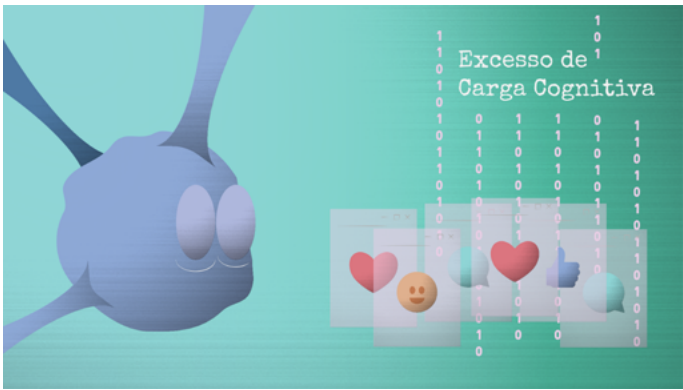
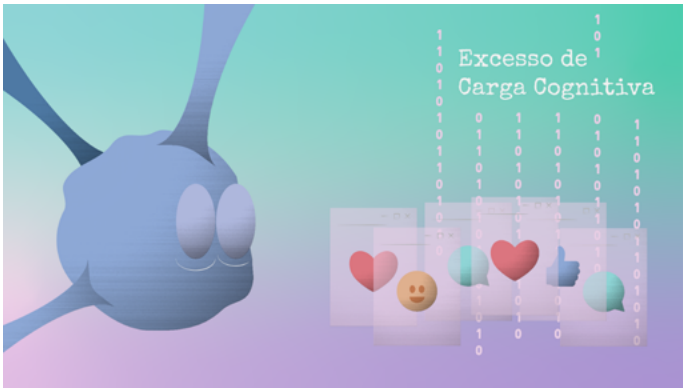
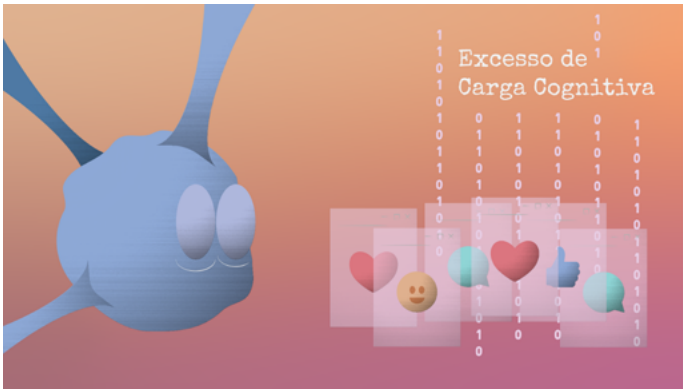
Quadro 22 – Comparativo entre Estilos de Alternativas Gráficas

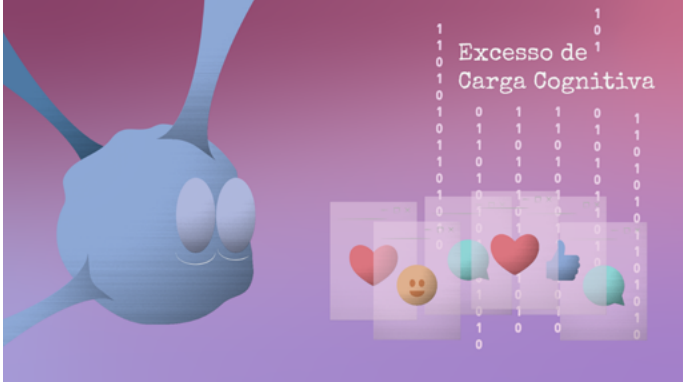
Alternativas	Pontos Fortes	Pontos Fracos	Saldo
	<ul style="list-style-type: none"> + traçado reforça expressões + maior visibilidade + traz associação com ambiente digital 	<ul style="list-style-type: none"> - pode se tornar cansativo/pesado 	++
	<ul style="list-style-type: none"> + mais leve e dinâmico + correlação entre traçado e preenchimento + traz um aspecto de notas mentais 	<ul style="list-style-type: none"> - pode parecer infantilizado 	++
	<ul style="list-style-type: none"> + traz uma volumetria de forma suave + traz associação com ambiente digital + estética mais atrativa 	<ul style="list-style-type: none"> - pode se tornar pouco expressivo 	++
	<ul style="list-style-type: none"> + moldura do traçado traz maior delimitação das formas 	<ul style="list-style-type: none"> - traçado pode prejudicar a visibilidade em ícones menores - volumetria de “entalhe” pode trazer associações não desejadas 	-
	<ul style="list-style-type: none"> + mais amigável 	<ul style="list-style-type: none"> - pode parecer infantilizado - volumetria em estilo “flat” pode gerar ruído 	-

Fonte: Elaborado pela autora

APÊNDICE D – SELEÇÃO ENTRE PLANOS DE FUNDO TESTADOS

Quadro 23 – Comparativo entre Planos de Fundo

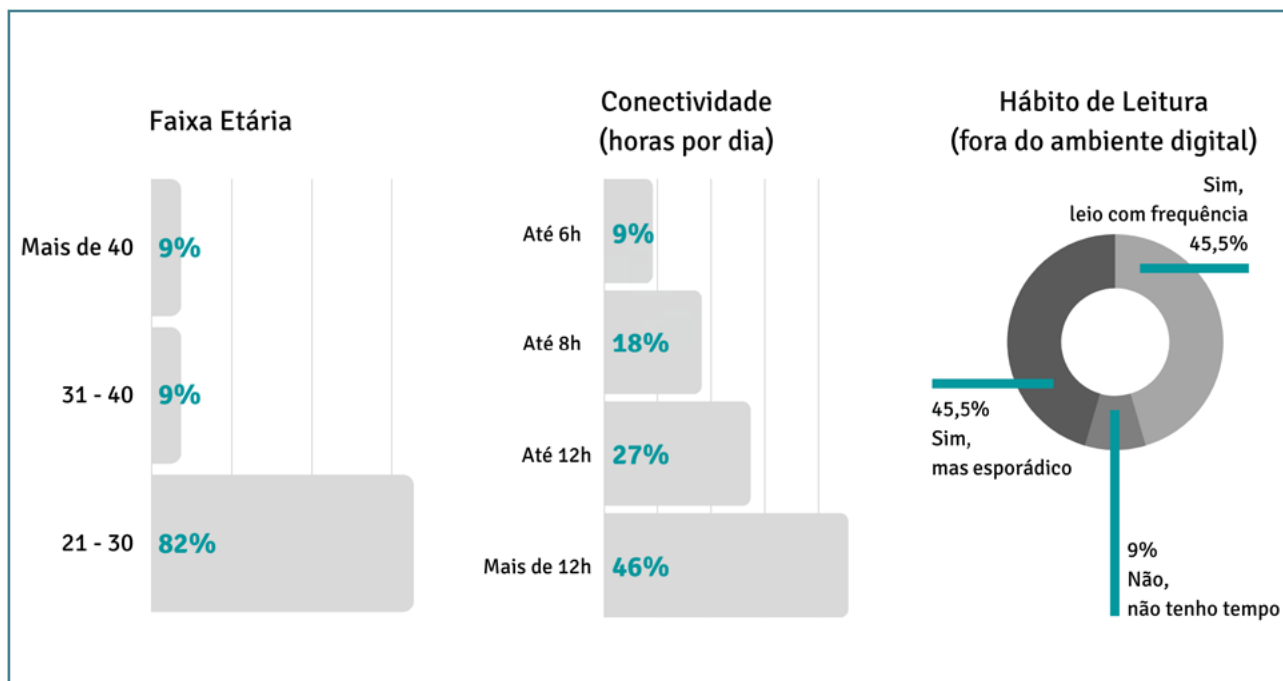
Planos de Fundo	Atributo	Total
	intangibilidade	7
	++	
	digital	
	+	
	positivo/motivante	
	+	
	harmonização/contraste	
+++		
	intangibilidade	9
	++	
	digital	
	++	
	positivo/motivante	
	+++	
	harmonização/contraste	
++		
	intangibilidade	7
	++	
	digital	
	++	
	positivo/motivante	
	+	
	harmonização/contraste	
++		

	intangibilidade	8
	++	
	digital	
	++	
	positivo/motivante	
	+	
harmonização/contraste		
+++		

Fonte: Elaborado pela autora

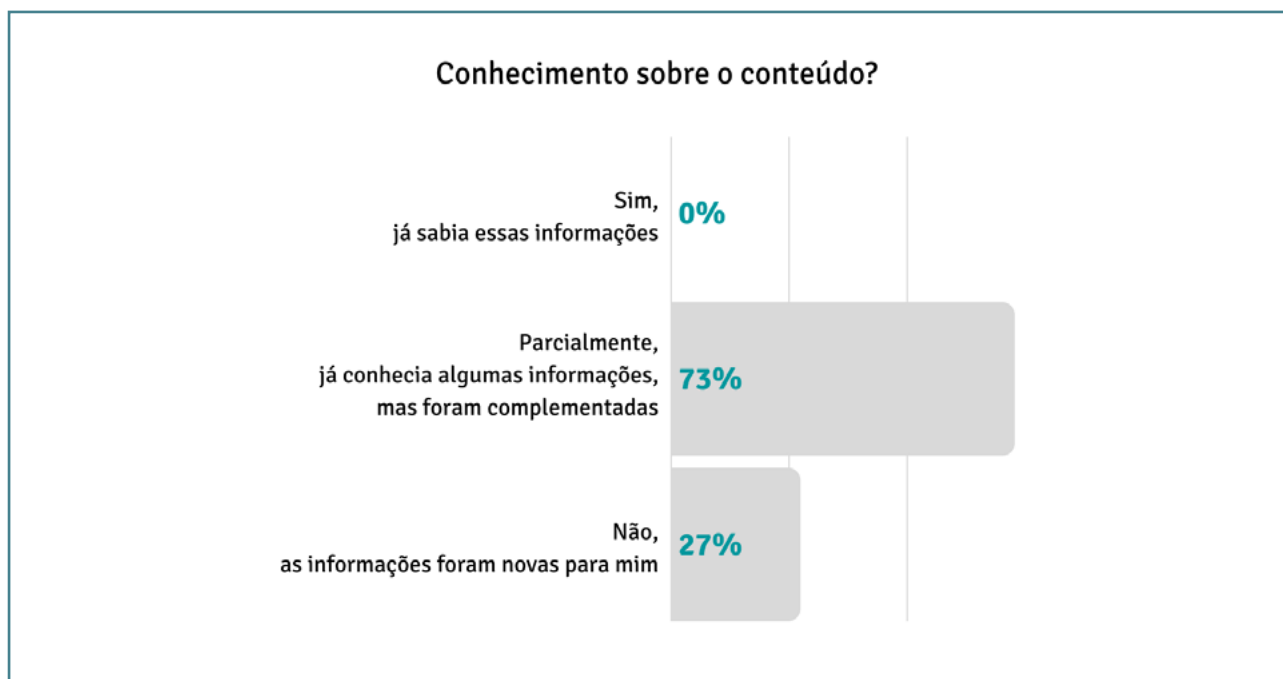
APÊNDICE E – RESUMO DAS RESPOSTAS DE AVALIAÇÃO DE PROTÓTIPO

Figura 22 – Perfil da Amostra de Respondentes



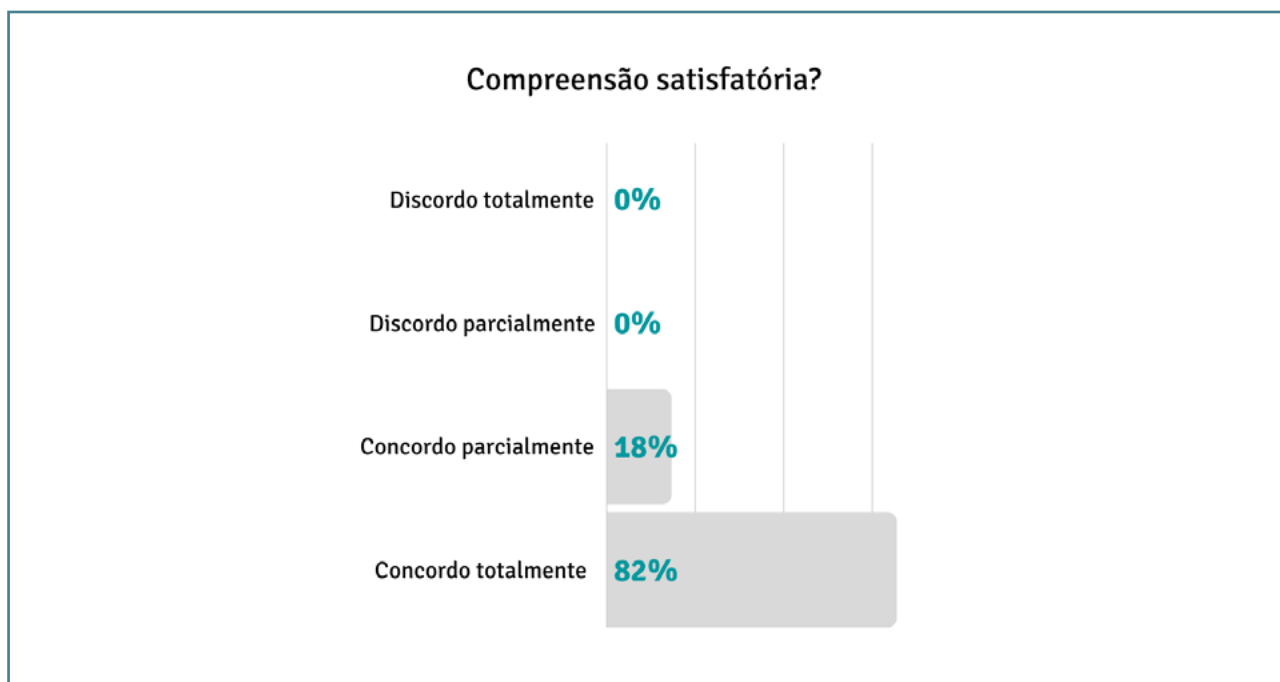
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23 – Resumo de Respostas sobre Conhecimento Prévio



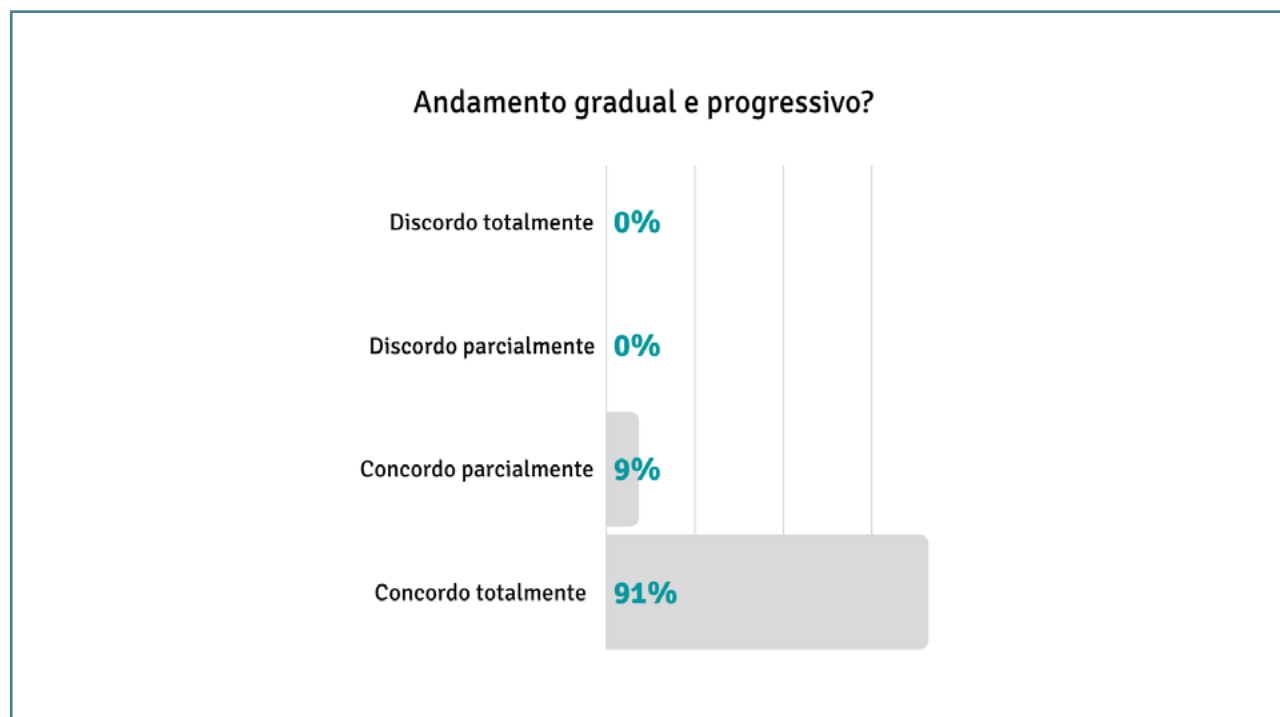
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 24 – Resumo de Respostas sobre Compreensão do Conteúdo



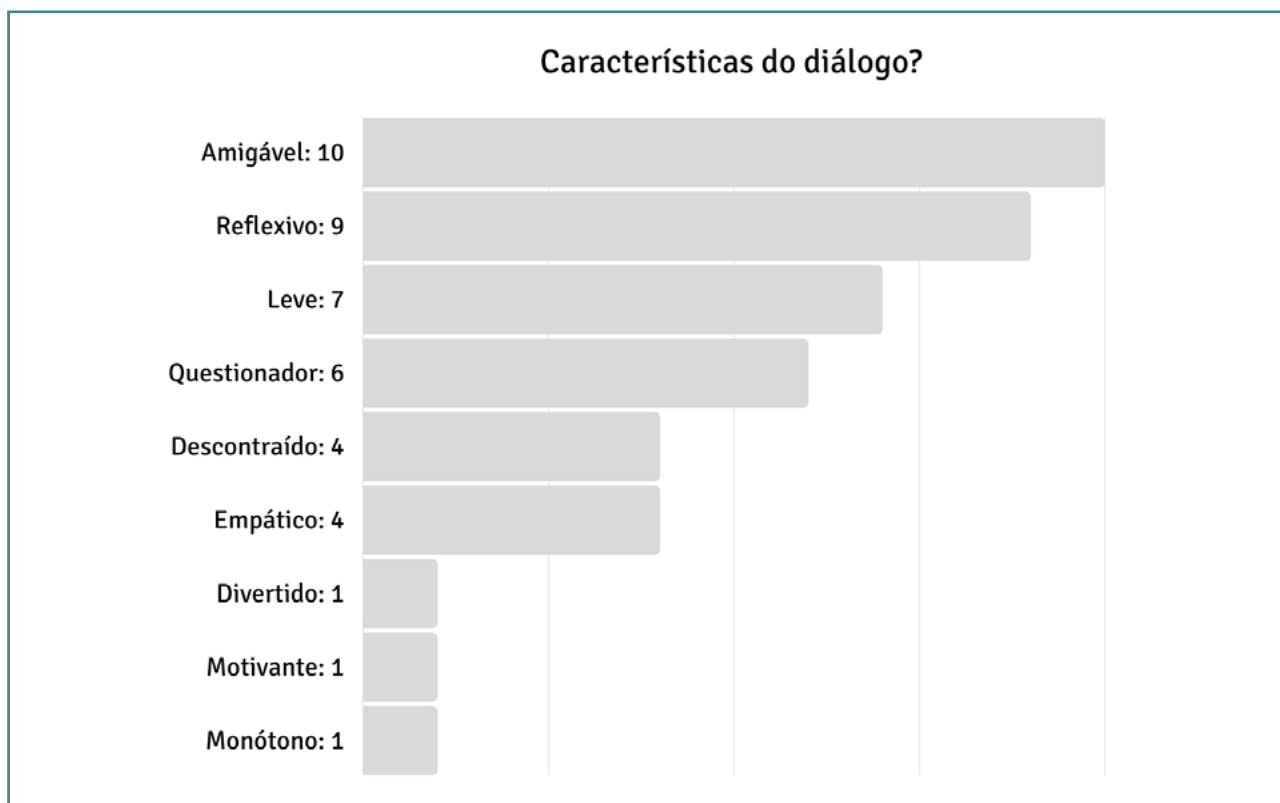
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 25 – Resumo de Respostas sobre Andamento das Informações



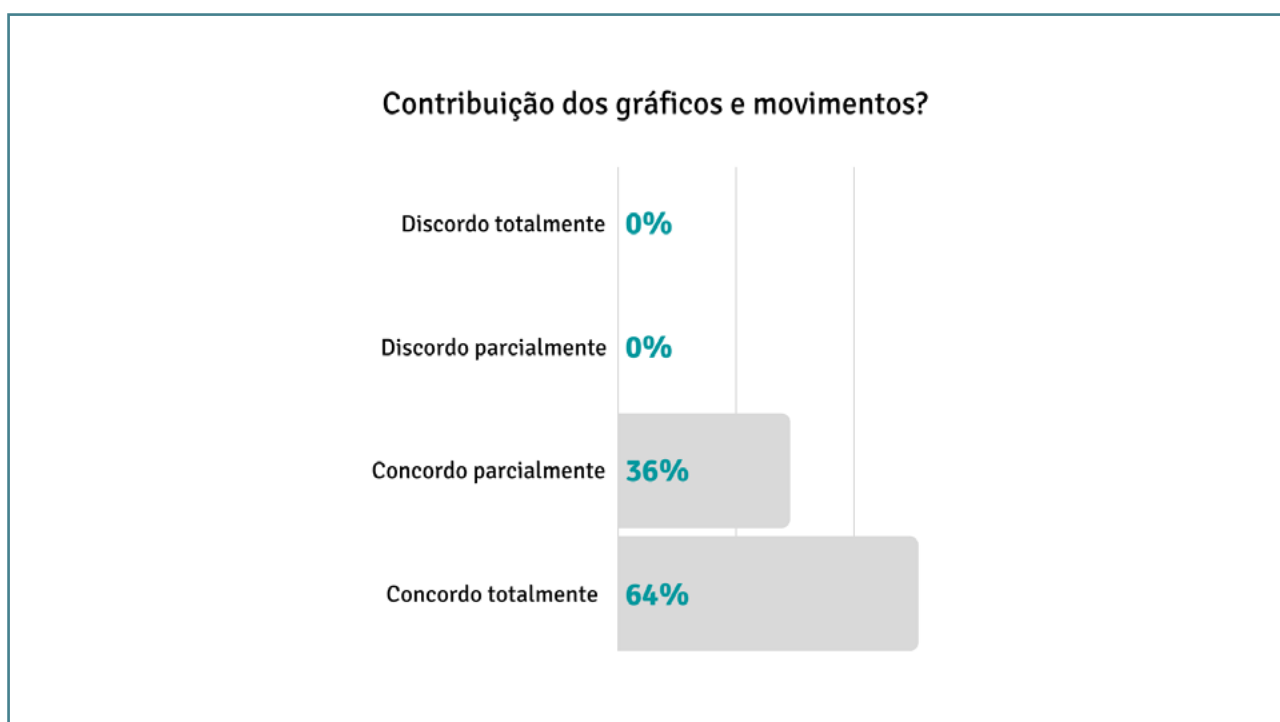
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 26 – Resumo de Respostas sobre Entonação do Diálogo



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 27 – Resumo de Respostas sobre Contribuição dos Aspectos Visuais



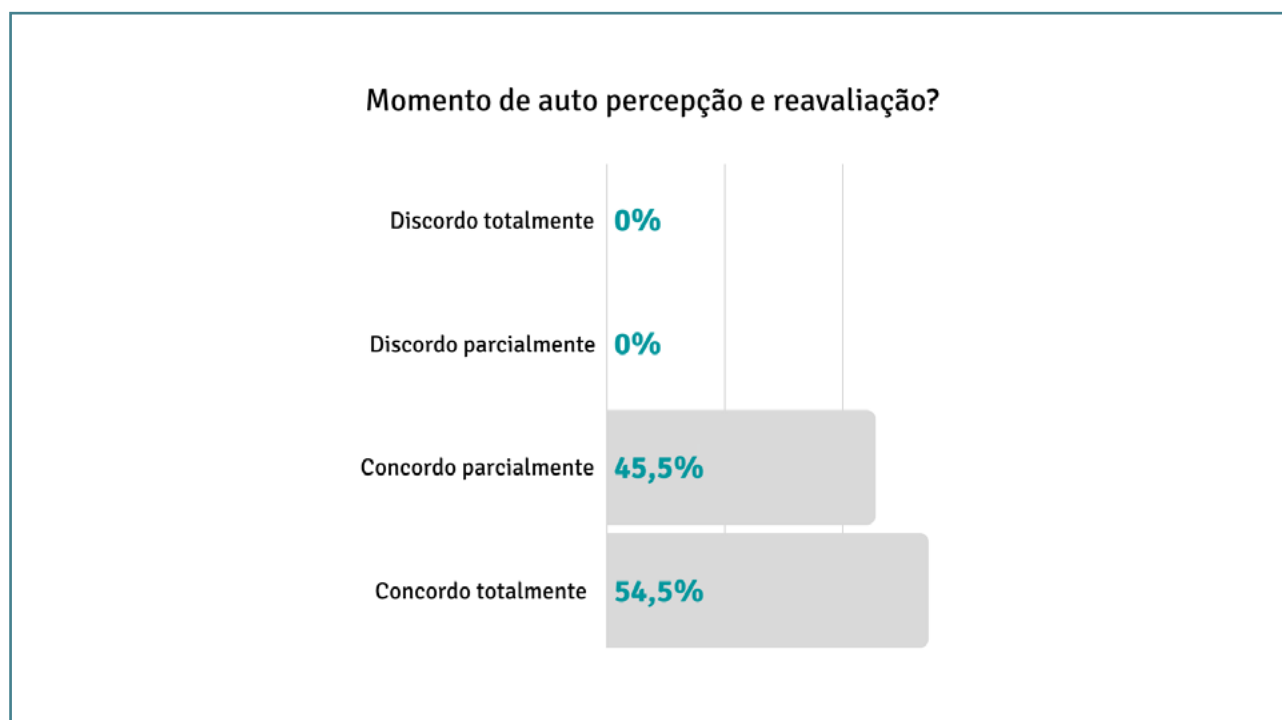
Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 24 – Resumo de Respostas sobre Mensagem Transmitida pelo Informativo

01 “É uma mensagem muito importante na qual eu concordo muito, e é algo que exercito a muito tempo. Poucas pessoas tem essa reflexão sobre hiperconectividade.”
02 “Clara.”
03 “Clara.”
04 “Amigável e profunda.”
05 “É importante ler.”
06 “Prestei mais atenção na animação do que no conteúdo pra falar a verdade.”
07 “Interessante, leve e que motiva o questionamento sobre os próprios hábitos.”
08 “Importante e acessível.”
09 “A hiperconectividade nos leva ao estado de multitarefa, o que sobrecarrega nosso cérebro, nos deixando apenas superficialmente atentos, o que fragiliza a estrutura que ‘trabalha’ com as informações e, por consequência, dificulta a construção do conhecimento.”
10 “Didática, simples, assertiva, fofa.”
11 “Muito relevante e consegue ligar a leitura com a hiperconectividade.”

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 28 – Resumo de Respostas sobre Momento de Reflexão Pessoal



Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 25 – Resumo de Respostas sobre Comentários de Contribuição Espontânea

01 “Achei muito querido o vídeo <3 trabalho muito legal.”
02 -
03 -
04 -
05 “Achei a voz do narrador e do personagem muito próximas. Poderiam ser feitas por pessoas diferentes.”
06 “O contraste está beeem baixo entre as coisas, quem tiver qualquer dificuldade de visão não vai enxergar. Esse fundo em degradê só está atrapalhando a leitura de todas as infos. Também acho que a sombra nos olhos do personagem ali não ajudou muito... Creio que falta easing na maioria das animações, que parecem meio duras e robóticas demais. Tudo isso somado acho que pode atrapalhar no resultado final. Mas continue que vai ficar muito bom com alguns ajustes.”
07 “Achei o vídeo ótimo, a única coisa que eu faria é aumentar um pouquinho, bem pouquinho mesmo, a música de fundo, pois nem cheguei a perceber ela até ver que haviam os créditos dela. Fora isso, achei muito legal e achei ótima a ideia de alterar a voz pras falas do personagem!”
08 “Acho que o vídeo ficou muito claro. Talvez a narração pudesse ser com um tom mais animado para incentivar mais :)”
09 “Embora importante, a percepção das condições em que nos encontramos é apenas um primeiro passo. Para a mudança efetiva de comportamento seria necessária uma decisão nesse sentido, porque a pressão para que nos mantenhamos conectados o tempo todo é cada vez maior.”
10 “Eu estou me forçando a ler mais, principalmente a ‘ter tempo’ pra ler, e esse vídeo me motivou bastante! Parabéns :) Muito boa a linha de raciocínio, ficou bem didático e as animações ajudam bastante também.”
11 -

Fonte: Elaborado pela autora

APÊNDICE F – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO E RESPOSTAS INDIVIDUAIS COLETADAS

Formuário de Avaliação: Respondente 01

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

 Amigável Questionador Divertido Reflexivo Motivante Colaborativo Empático Leve Descontraído Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

 Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

É uma mensagem muito importante na qual eu concordo muito, e é algo que exercito a muito tempo.
Poucas pessoas tem essa reflexão sobre hiperconectividade.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

Achei muito querido o vídeo <3 trabalho muito legal

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 02

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

 Amigável Questionador Divertido Reflexivo Motivante Colaborativo Empático Leve Descontraído Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

 Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

Clara

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

.....

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 03

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

 Amigável Questionador Divertido Reflexivo Motivante Colaborativo Empático Leve Descontraído Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

 Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

Clara

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

.....

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 04

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

 Amigável Questionador Divertido Reflexivo Motivante Colaborativo Empático Leve Descontraído Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

 Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

amigável e profunda

.....

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

.....

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formuário de Avaliação: Respondente 05

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

- Amigável
- Questionador
- Divertido
- Reflexivo
- Motivante
- Colaborativo
- Empático
- Leve
- Descontraído
- Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

É importante ler

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

Achei a voz do narrador e do personagem muito próximas. Poderiam ser feitas por pessoas diferentes.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 06

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

- Amigável
- Questionador
- Divertido
- Reflexivo
- Motivante
- Colaborativo
- Empático
- Leve
- Descontraído
- Outro:

Achei a narração um pouco pra baixo demais, e a correção de audio nao ajudou. Fica meio difícil de entender o que esta sendo dito em algumas partes. O ritmo parece ok, mas a narração super monótona deixou difícil de assistir inteiro

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

prestei mais atenção na animação do que no conteúdo pra falar a verdade

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

O contraste está beeem baixo entre as coisas, quem tiver qualquer dificuldade de visao nao vai enxergar. Esse fundo em degradê só está atrapalhando a leitura de todas as infos. Também acho que a sombra nos olhos do personagem ali nao ajudou muito... Creio que falta easing na maioria das animações, que parecem meio duras e roboticas demais. Tudo siso somado acho que pode atrapalhar no resultado final. Mas continue que vai icar muito bom com alguns ajustes

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 07

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

 Amigável Questionador Divertido Reflexivo Motivante Colaborativo Empático Leve Descontraído Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

 Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

Interessante, leve e que motiva o questionamento sobre os próprios hábitos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

Achei o vídeo ótimo, a única coisa que eu faria é aumentar um pouquinho, bem pouquinho mesmo, a música de fundo, pois nem cheguei a perceber ela até ver que haviam os créditos dela. Fora isso, achei muito legal e achei ótima a ideia de alterar a voz pras falas do personagem!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 08

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

Amigável

Questionador

Divertido

Reflexivo

Motivante

Colaborativo

Empático

Leve

Descontraído

Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

Discordo totalmente.

Discordo parcialmente.

Concordo parcialmente.

Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

Importante e acessível

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

Acho que o vídeo ficou muito claro. Talvez a narração pudesse ser com um tom mais animado para incentivar mais :)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 09

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

- Amigável
- Questionador
- Divertido
- Reflexivo
- Motivante
- Colaborativo
- Empático
- Leve
- Descontraído
- Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

A hiperconectividade nos leva ao estado de multitarefa, o que sobrecarrega nosso cérebro, nos deixando apenas superficialmente atentos, o que fragiliza a estrutura que 'trabalha' com as informações e, por consequência, dificulta a construção do conhecimento.

.....

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

Embora importante, a percepção das condições em que nos encontramos é apenas um primeiro passo. Para a mudança efetiva de comportamento seria necessária uma decisão nesse sentido, porque a pressão para que nos mantenhamos conectados o tempo todo é cada vez maior.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 10

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

- Amigável
- Questionador
- Divertido
- Reflexivo
- Motivante
- Colaborativo
- Empático
- Leve
- Descontraído
- Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

Didática, simples, assertiva, fofa

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

Eu estou me forçando a ler mais, principalmente a "ter tempo" pra ler, e esse vídeo me motivou bastante! Parabéns :) Muito boa a linha de raciocínio, ficou bem didático e as animações ajudam bastante também.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário de Avaliação: Respondente 11

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Olá!

Este questionário tem por objetivo coletar percepções a cerca de um projeto informativo, com o tema hiperconectividade e hábito de leitura, no formato final de um vídeo em motion graphics. O projeto está sendo desenvolvido para fins acadêmicos, no âmbito do curso de Design Visual | UFRGS.

É rapidinho: o vídeo tem duração de 5 (cinco) minutos, junto com o formulário de respostas, pode levar em torno de 10 (dez) minutos no total.

Desde já, agradeço sua disponibilidade e participação :)

Sobre você

Algumas perguntas para te conhecer um pouco.

Qual a sua idade? *

- Menos de 20 anos
- 21 - 30 anos
- 31 - 40 anos
- Mais de 40 anos

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Na sua percepção, quanto tempo do seu dia (contando horas de trabalho e de lazer) você passa conectado(a) em ambientes digitais? *

- Até 4 horas ou menos
- Até 6 horas
- Até 8 horas
- Até 12 horas
- Mais de 12 horas

Você tem hábito de leitura fora do ambiente digital? *

- Não, não gosto de ler
- Não, não tenho tempo
- Sim, mas esporádico
- Sim, leio com frequência
- Outro:

Informativo em Motion Graphics

Para responder as próximas questões, por favor, assista ao vídeo disponibilizado a seguir.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconectividade e a Importância da Leitura

Protótipo - Informativo em Motion Graphics sobre Hiperconctiv...



Créditos Trilha

Hang-centric Hang/Halo improvisation by Aaron Ximm
Licença CC-BY-NC-SA

Em relação ao assunto trazido pelo vídeo, você já tinha conhecimento sobre o conteúdo abordado? *

- Não, as informações foram novas para mim.
- Parcialmente, já conhecia algumas informações, mas foram complementadas.
- Sim, já sabia essas informações.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o vídeo informativo, o conteúdo proporcionou uma compreensão satisfatória sobre o tema de hiperconectividade e hábito de leitura, bem como sobre a relação entre eles?

*

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Com relação ao encadeamento das informações, você descreveria o andamento do conteúdo como gradual e progressivo? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o diálogo da narração, quais características você percebeu com maior predominância? *

 Amigável Questionador Divertido Reflexivo Motivante Colaborativo Empático Leve Descontraído Outro:

Considerando o enredo audiovisual, você diria que os gráficos e movimentos contribuíram para um melhor entendimento das informações? *

 Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

Em poucas palavras, como você caracteriza a mensagem transmitida pelo vídeo? *

Muito relevante e consegue ligar a leitura com a hiperconectividade.

07/05/2021

Informativo em Motion Graphics - Avaliação de Protótipo

Considerando o informativo, você diria que assistir ao vídeo contribuiu para um momento de auto percepção e reavaliação? *

- Discordo totalmente.
- Discordo parcialmente.
- Concordo parcialmente.
- Concordo totalmente.

Espaço aberto

Sinta-se a vontade para contribuir.

Campo opcional caso queira deixar algum comentário:

.....

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários