

Elenir Carmen Morgenstern, Marli Teresinha Everling, Helena Morgenstern Zamberlan, Lucas Ferreira da Silva e Maria José Goulão*

* **Elenir Carmen Morgenstern** é Doutora em Design e Sociedade pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro com estágio pós-doutoral pela Universidade de Barcelona. Mestre em Educação nas Ciências, Especialista em Metodologia do Ensino de Artes Plásticas e Graduada em Artes Plásticas pela UNIJUÍ. Professora do curso de Graduação em Design e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville e coordenadora do Projeto SIMBOL – O Design e suas Fronteiras na Instituição Social da Cultura Simbólica. Atua no ensino, pesquisa e extensão e seus temas de interesse são arte, design, moda e educação.

ele.stern18@gmail.com

ORCID 0000-0002-6384-6068

Marli Teresinha Everling é Doutora em Design e Sociedade pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro com estágios de pós-doutoramento em Filosofia na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e na Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Mestre em Engenharia da Produção e Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Federal de Santa Maria, e, especialista em Conservação da Natureza e Educação Ambiental pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Professora do curso de graduação e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/UNIVILLE). Coordenadora do PPGDesign/UNIVILLE e do Projeto Ethos – Design e Relações de Uso. Atua

Diretrizes para o design de conteúdos digitais de história da arte

Resumo Apresentamos um recorte da investigação “Design de moda barroco brasileiro/catarinense e barroco português: produção de conteúdo virtual didático/instrucional”. O objetivo geral do estudo referido foi “Mapear os principais cruzamentos materiais e conceituais entre barroco brasileiro/catarinense e barroco português, focalizando o design de moda, com vistas à produção de conteúdo virtual didático/instrucional, que apoie práticas de ensino, pesquisa e extensão universitária”. O artigo desdobra o processo e resultados referentes ao quarto objetivo específico da aludida pesquisa: “Projetar e desenvolver materiais virtuais didáticos/instrucionais, de apoio ao ensino, pesquisa e extensão universitária, a partir dos resultados da investigação teórica”. Em seu delineamento, apresenta a metodologia aplicada, referente ao projeto e desenvolvimento do conteúdo didático virtual, demonstra e discute os resultados obtidos, relacionados à definição de diretrizes para a produção audiovisual e desenvolvimento de manual.

Palavras chave Produção de conteúdo audiovisual, Design da informação, História da arte

DESIGN, ARTE E TECNOLOGIA

no ensino, pesquisa e extensão e seus temas de interesse são educação, processos participativos, crise ecológica, ética, design e suas interfaces as relações usuário-objeto-ambiente.

marli.everling@gmail.com

ORCID 0000-0002-1310-9502

Helena Morgenstern Zamberlan é Mestrado profissional em Design em andamento pela Universidade da Região de Joinville, graduada em Design de Programação Visual pela mesma instituição. Possui intercâmbio estudantil (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto/Portugal, 2018/2019). É pesquisadora integrada ao Projeto SIMBOL – O Design e suas Fronteiras na Instituição Social da Cultura Simbólica. Produtora de conteúdo no Portal Arte & Design. Designer na equipe de Merchandising do Marketing da Docol.

hmzamberlan@gmail.com

ORCID 0000-0002-4502-1767

Lucas Ferreira da Silva é Mestre em Design pela Universidade da Região de Joinville, graduada em Design de Animação Digital pela mesma instituição. Produtor audiovisual independente. Palestrante e professor de Educação Maker da Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina (FIESC).

lucasferreira.cine@gmail.com

ORCID 0000-0002-7857-2063

Maria José Goulão é licenciada em História – Variante de História da Arte pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra e doutorada em História, na especialidade de História da Arte, pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Professora Associada da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (Área de História da Arte), onde leciona desde 1985 em todos os

Guidelines for the design of digital art history content

Abstract *The article presents an excerpt from the investigation “Fashion design brazilian/Santa Catarina and portuguese baroque: production of didactic/instructional virtual content”. The general objective of the aforementioned study was “Mapping the main material and conceptual intersections between Brazilian/Santa Catarina baroque and portuguese Baroque, focusing on Fashion Design, considering didactic/instructional virtual content, which supports teaching, research and community practices”. This article unfolds the process and results referring to the fourth specific objective of the aforementioned research: “Design and develop virtual didactic/instructional materials to support teaching, research and university extension, based on the results of theoretical investigation”. In its design, the article presents the applied methodology, referring to the design and development of the developed content; besides we discuss the results related to guidelines for audiovisual production and manual development.*

Keywords *Audiovisual content production, Information design, Art history*

Pautas para el diseño de contenidos digitales de historia del arte

Resumen *En este artículo presentamos un extracto de la investigación “Diseño de Moda Brasileño/Santa Catarina y el Barroco Portugués: producción de contenidos didácticos/instruccionales virtuales”. El estudio mencionado tuvo como objetivo general “Mapear las principales intersecciones materiales y conceptuales entre el Barroco brasileño/santarinano y el Barroco portugués, con foco en el Diseño de Moda, con miras a la producción de material virtual didáctico/instruccionales, que sirva de apoyo a la enseñanza, la investigación y la prácticas de extensión universitaria”. Este artículo desarrolla el proceso y los resultados referidos al cuarto objetivo específico de la investigación antes mencionada: “Diseñar y desarrollar materiales didácticos/instruccionales virtuales de apoyo a la docencia, la investigación y la extensión universitaria, a partir de los resultados de la investigación teórica”. En su diseño, el artículo presenta la metodología aplicada, referente al diseño y desarrollo de los contenidos didácticos virtuales desarrollados, presenta y discute los resultados obtenidos, relacionados con la definición de lineamientos para la producción audiovisual y elaboración de manuales.*

Palabras clave *Producción de contenidos audiovisuales, Diseño de la información, Historia del arte*

cursos (Design de Comunicação, Pintura, Escultura e Multimídia) e orienta estudantes de mestrado e doutoramento. A sua área central de investigação é a Arte Colonial Ibero-Americana do período barroco, e particularmente as questões relacionadas com a transmissão das formas artísticas no eixo do atlântico sul no período colonial.

mjgoulao@gmail.com

ORCID 0000-0002-1802-2166

Introdução

O artigo apresenta um recorte da investigação “Design de moda barroco brasileiro/catarinense e barroco português: produção de conteúdo virtual didático/instrucional”. O estudo desdobrou-se conectado ao Centro de Estudos em Arqueologia, Artes e Ciências do Património (CEAACP)/Portugal), vinculado à Universidade de Coimbra, sob supervisão da Profa. Dra. Elenir Carmen Morgenstern, apoiado financeiramente pela Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC) e Fundo de Amparo a Pesquisa da Universidade da Região de Joinville (FAP/UNIVILLE). A pesquisa objetivou mapear os principais cruzamentos materiais e conceituais entre barroco brasileiro/catarinense e barroco português, focalizando o Design de Moda, com vistas a produção de conteúdo virtual didático/instrucional, que apoie práticas de ensino, pesquisa e extensão universitária.

O conteúdo instrucional, mencionado no quarto objetivo da pesquisa (“Projetar e desenvolver materiais virtuais didáticos/instrucionais, de apoio ao ensino, pesquisa e extensão universitária, a partir dos resultados da investigação teórica”), foi projetado e desenvolvido a partir da aplicação de ferramentas do campo do Design, desdobrando-se por intermédio de trabalho colaborativo entre equipes de projetos de pesquisa SIMBOL e ETHOS, vinculados ao Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign/UNIVILLE).

Uma vertente de estudos do SIMBOL - O design e suas Fronteiras na Instituição Social da Cultura Simbólica, coordenado pela Profa. Elenir Carmen Morgenstern - investe em pesquisas relacionadas à história da arte e do design, com vistas à produção e comunicação de conteúdo virtual de apoio ao ensino, pesquisa e extensão universitária. Dentre as produções já existentes destacamos os videodocumentários divulgados no serviço “Portal Arte & Design”, integrado pelo canal YouTube “Portal Arte & Design”. O projeto ETHOS - Design e relações de uso, coordenado pela Profa. Marli Teresinha Everling - visa articular ações e pesquisas tecnocientíficas orientadas para a temática supracitada respondendo a desafios sociais, educacionais, públicos, industriais e do setor de serviços. As práticas, relatadas no artigo, estão vinculadas a essa parceria.

O Portal Arte & Design configura-se em um serviço de compartilhamento de conteúdo de arte e design. Seu interesse está em contar a história, por vezes não contada, da arte e do design. A partir de pesquisas in loco, capturam-se imagens nos próprios sítios históricos, analisando documentos de época, conhecendo a história pela perspectiva de seus agentes, considerando o entorno sociocultural das produções de arte e design. Em aspecto mais amplo, investe na democratização do acesso à cultura erudita, colaborando com a formação integral humana.

Os materiais instrucionais, mais especificamente os videodocumen-

tários, foram desenvolvidos a partir dos conteúdos imagéticos e documentais levantados ao longo da pesquisa “Desenho de moda barroco brasileiro/catarinense e barroco português: produção de material virtual didático/instrucional”, aplicada em Portugal no segundo semestre de 2021. O quarto objetivo específico da investigação evidenciou a necessidade de diretrizes de design que conduzissem a produção audiovisual, desde a coleta imagética, passando pela produção e pós-produção audiovisual.

Em termos metodológicos elegemos fundamentação teórica e oficina, no intuito de que os próprios estudantes, integrantes dos projetos SIMBOL e ETHOS, por meio de atividades teórico-práticas, fossem protagonistas e coautores da definição de diretrizes de design para a produção audiovisual resultante da investigação.

Em termos de design, arte e tecnologia, a proposta esteve intrinsecamente e interdisciplinarmente relacionada aos três temas na medida em que: (i) a arte é o tema central em torno do qual se estruturam os episódios, as séries e os vídeos produzidos pelo Portal Arte & Design; (ii) a tecnologia digital é o suporte utilizado para dinamizar a apresentação do conteúdo em um contexto marcado por mudanças relacionadas às atividades cotidianas, incluída a educação, ênfase da produção audiovisual; (iii) são utilizados conhecimentos de design, não só para a produção do conteúdo, mas também para o seu planejamento e a sua divulgação. A estrutura do artigo abrange metodologia, fundamentação teórica, oficinas, resultados e conclusão.

Metodologia

A pesquisa foi de cunho aplicado, apoiada em fundamentos de design gráfico e da informação, tangenciando o contexto da ergonomia e do audiovisual. O desdobramento metodológico contou com a participação dos professores e estudantes dos projetos de pesquisa SIMBOL e ETHOS.

A abordagem utilizada foi o design participativo, visto que a equipe já vinha atuando em colaboração e, portanto, no decorrer das atividades tornaram-se ‘especialistas’ do processo, no sentido de dúvidas, suposições e certezas relacionadas à produção dos conteúdos. A perspectiva e a participação de cada membro foi importante para que coletivamente pudesse ser alinhavado um processo contemplando as potencialidades e restrições da situação real. Os procedimentos metodológicos englobaram fundamentação teórica; análise e sistematização dos dados levantados na pesquisa teórica; oficina de 60 horas para definição das diretrizes para a produção audiovisual e desenvolvimento de manual de orientação para a produção audiovisual; e, projeto e desenvolvimento da série audiovisual resultante da pesquisa.

Fundamentos de suporte à produção de conteúdos audiovisuais

O contexto da pesquisa é demarcado pela ascensão da tecnologia digital; tal cenário tem repercutido de maneira considerável em nossas vidas, sobretudo em decorrência dos acontecimentos sociais, das condições de comunicação e estado-da-técnica das primeiras décadas do século XXI, assim como das mudanças comportamentais aceleradas (e sustentadas) pela tecnologia, diante de uma crise sanitária que impôs o distanciamento social. As tecnologias de suporte como sítios virtuais, correio eletrônico, softwares de construção coletiva da informação e redes sociais - a exemplo do Facebook, Instagram, YouTube, TikTok, Whatsapp - passaram a tomar parte de nossas vidas, nas duas últimas décadas do século XX, e mais intensamente, na segunda década do século XXI, especialmente à medida que desktops e monitores migraram da nossa mesa de trabalho para a tela do celular. Autores como Filatro (2004, 2008), Castells (2013) e Lévy (2010) têm se dedicado a investigar de que modo a produção do conhecimento em rede afeta os processos educacionais e cognitivos.

Produção audiovisual

Destacamos três aspectos, desdobrados a seguir: códigos técnicos e estéticos e princípios norteadores dos modos produtivos audiovisuais; aplicação dos recursos audiovisuais como ferramentas pedagógicas; modos expressivos atinentes às possibilidades de produção audiovisual. Essas informações, nas oficinas (descritas mais à frente), foram tratadas como conceitos e combinadas com fundamentos e bases de design gráfico e de linguagem visual no intuito de estruturar diretrizes de linguagem visual e o manual de identidade audiovisual.

Os códigos relacionados a uma produção audiovisual podem ser divididos em “fílmicos” e “não fílmicos” (CRUZ, 2007). Os elementos fílmicos congregam os movimentos de câmera, iluminação e montagem; os elementos não fílmicos constituem-se da criação da imagem e do universo que aparece na tela, mas não pertencem exclusivamente à arte cinematográfica, sendo aplicados por outras artes, como o teatro e a pintura, destacando-se o figurino, o cenário, a cor, o desempenho dos atores (IBID.). Os códigos fílmicos, congregados, produzem uma composição considerada cinematográfica. Um filme, conforme já explicitava Metz (1980, p.59), é composto de várias imagens que adquirem significados, umas em contato com as outras, por meio de um jogo complexo de implicações recíprocas, símbolos, elipses; o mesmo ocorre com a linguagem audiovisual, na qual aspectos como captação da imagem, composição, formato, tipografia e código cromático dialogam entre si (CRUZ, 2007).

Usar as mídias como ferramentas pedagógicas, no entendimento de Cruz (2007), significa adequar e traduzir o conteúdo educacional de acordo com as “regras da arte”, as características técnicas e as peculiaridades do discurso do meio técnico escolhido. Os “modos de aprendizagem mediada” se constituem em um novo campo interdisciplinar da pedagogia que propõe a utilização cada vez maior das mídias na escola, aproximando professores e estudantes das etapas de produção, distribuição e utilização dos produtos audiovisuais (*IBID.*).

Já para a ergonomia, que instrumentalmente está a serviço de objetivos educacionais, conforme abordado mais adiante, o que está em jogo é levar em conta aspectos cognitivos, perceptivos, de interpretação, de aprendizagem e modelos mentais da audiência, como critérios para decisões relacionadas ao modo como as informações serão apresentadas, interação entre imagem, composição, tipografia, padrão cromático, sonoplastia.

Considerando o contexto atual, mundial, em meio ao distanciamento social provocado pela crise pandêmica da Covid-19, faz-se necessário discutir a relação entre educação e mídias. Cruz alerta que, em um momento em que o conhecimento passa a ter importância capital para a vida das pessoas, um novo modo de aprender precisa ser desenvolvido na escola (*IBID.*). Para o teórico, é fundamental lembrar que os processos educativos e as mídias não podem ser pensados apenas em termos escolares, mas em todos os momentos nos quais se precisa “aprender” algo, desde o modo de usar uma máquina, à preparação de uma equipe para a realização de tarefas diferentes ou mesmo ao gerenciamento de um projeto dentro de uma instituição (*IBID.*); esses aspectos mais operacionais, que também devem ser objeto de investigação e de processos decisórios educacionais, foram denominados pelo psicólogo Sternberg (2008) como “aprendizagem procedural” e, mais tarde, foram retomados (assim como o conceito de modelo mental) por Norman (2006) ao propor, nos anos 1980, o design centrado no usuário.

Os modos expressivos audiovisuais são variados, dada as atuais possibilidades tecnológicas. Existem diversos modos para construir produtos cinematográficos, categorizados em objetivos/finalidades específicas e destinados a perfis diferenciados de público. O vídeo-documentário possui algumas características específicas, se comparado a outras produções audiovisuais. Nichols defende que os documentários de representação social proporcionam novas visões de um mundo comum, para que as exploremos e compreendamos” (*IBID.*, p. 27). Para Puccini, o documentário é também resultado de um processo criativo do cineasta marcado por várias etapas de seleção, comandadas por escolhas subjetivas desse realizador, que orientam recortes, entre concepção da ideia e edição final do filme (*IBID.*, p. 20). Entendemos, em meio às reflexões apresentadas, que o planejamento e a definição de roteiro são fundamentais, entretanto, a partir de nossa pequena experiência na produção de vídeo documentários (Projeto SIMBOL/UNIVILLE), observamos que o inesperado pode dar um novo direcionamento e valorizar o resultado audiovisual final.

De acordo com Puccini (2007), os critérios utilizados na construção do roteiro foram criados por meio da experiência prática de filmes de ficção, que se tornou o gênero preferencial do cinema industrial no século XX, sendo que as evidentes diferenças na articulação do discurso entre os gêneros de ficção e o documentário, não são raras. Conforme o teórico (*IBID.*, p. 18), existem documentários feitos com roteiro seguindo o mesmo modelo de um filme de ficção.

Quando se trata de criação de roteiro para uma produção audiovisual, podemos citar dois tipos utilizados: (i) o roteiro literário, caracterizado por uma descrição da história e as ações dos participantes do vídeo (COSTA, 1985); e (ii) o roteiro técnico, onde são acrescentados os elementos técnicos de produção audiovisual, como por exemplo, os planos de enquadramento, o tempo de cada plano, a inclusão de trilha musical etc. (SILVA, 2021).

Após a fase prévia do roteiro de filmagem, passa-se ao roteiro da montagem, etapa distinta da primeira por trabalhar com a seleção de um material mais restrito, limitado a um arranjo de combinações dentro do universo das imagens já captadas para o filme. A montagem trabalha com elementos diferenciados de um roteiro literário, como precisão do corte, transições entre os planos, efeitos gráficos e de imagem, mixagem de imagens e de sons, entre outros (PUCCINI, 2007, p. 23).

De acordo com Santana et. al. (2017), é comum que, nas produções documentárias, o projeto seja finalizado na pós-produção. Para o referido pesquisador, a impossibilidade de prever o resultado final ainda na pré-produção, direciona à montagem o papel de construir a narrativa do filme e definir o seu contexto.

Diretrizes educacionais e ergonômicas para o desenvolvimento de conteúdo instrucional

As principais referências para esta discussão foram Everling e Mont'Alvão (2011, 2013), bem como Silva (2021). Também foram utilizadas variáveis de distinção, de hierarquia e suporte para designers adaptadas de Bertin conforme mencionado por Colle (1998, web); estes conceitos foram combinados com fundamentos de design gráfico e de linguagem visual adaptados de Dondis (1997), Mijksennar (2001), Lupton e Phillips (2008).

Foi dada especial atenção ao diálogo entre os elementos compositivos, bem como a tipografia (figura 01).

Fundamentos de Design Gráfico Variáveis de distinção	Cor Imagem /ilustração Composição /malhas/grelhas/diagrama/grids... Tipografia
Fundamentos de linguagem Visual Denotam forças que podem ser exploradas no conteúdo instrucional [harmonia - contraste]	Figura/fundo Ritmo e movimento Equilíbrio Hierarquia
Variáveis hierárquicas Classificam segundo a importância	Posição sequencial (cronologia) Posição na página Tamanho de letra Espessura de letra Espaçamento
Suporte Acentua e Enfatiza	Áreas de cor e sombra Linhas e quadros Símbolos, logotipos e ilustrações Atributos do tipo

Tipografia e sistema perceptivo da linguagem

Cuidado com a quantidade de proposições
Atenção à ordem e a localização das informações
Preferência pela utilização de frases diretas (sujeito + verbo + predicado)
Economia de palavras
Precisão de significado
Uso da lógica
Clareza e objetividade

Figura 01 Conceitos abordados na oficina

Fonte Adaptado de Everling e Mont'Alvão (2011)

Elementos compositivos

Formato

Tela celular (considerar proporções)
Tela computador (considerar proporções)

Imagem (de vídeo captadas)

Imagens de vídeo captadas (fazer a leitura dos movimentos compositivos, simbologia, cor...)

Composição/Diagramação (prevalente das imagens de vídeo captadas)

Composição dos elementos (brancos, figura-fundo, posição /sentido da informação)
Linguagem (formal, informal, espontânea, geométrica, clássica, pós-moderna...)
Fazer a leitura da figura-fundo, posição da informação, ritmo, movimento.

Tipografia

Hierarquia de informação e atributos tipográficos
Tipo, corpo, espaçamento entre linhas, relação figura fundo, diálogo com a imagem

Padronização e hierarquia tipográfica

Tipo (normal, negrito itálico)
Corpo de letra (9, 11, 13, 15...)
Posição na página (ajuda a definir a estabilidade e o ritmo)
Cor (ajuda a atribuir significados... em uma série de vídeos ajuda agrupar e categorizar)

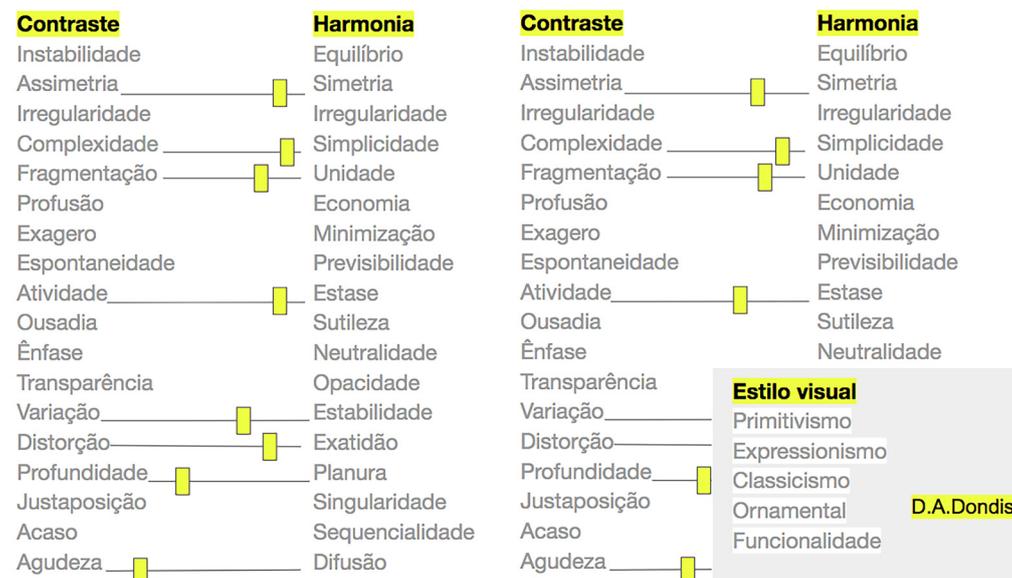
Hierarquia Tipográfica	Hierarquia de contraste
Por alinhamento	Por tonalidade
Por exploração da grid	Por cor
Por numeração sequenciada	Por forma
Por entrelinhamento	Por escala
Por recuos	Por imagem
Por tamanho do tipo e exploração de famílias	Por alinhamento
Por associação ou segmentação de informações	

Destacamos que as informações transitam entre design e ergonomia da informação, bem como, design gráfico. A principal preocupação foi evidenciar como estes conceitos, que estão na raiz de projetos gráfico-visuais, poderiam ser utilizados para reforçar questões cognitivas, de percepção e aprendizagem como critérios no desenvolvimento de recursos audiovisuais.

Consideramos que os conceitos de sintaxe da linguagem visual discutidos por DonDIS (1997) poderiam contribuir com o estabelecimento de uma linguagem gráfico-visual explorando aspectos relacionados ao equilíbrio entre técnicas visuais de harmonia e contraste. Com a figura 02 sinalizamos uma questão central em sua abordagem: a construção de estilos visuais; a autora, a partir de uma análise dos diferentes momentos da história da arte identificou cinco categorias: primitivismo, expressionismo, classicismo, ornamental e funcional. Ainda, mapeou polaridades entre técnicas visuais classificadas a partir de sua associação como contraste e harmonia. Para cada uma das categorias de estilo visual identificou de cinco a oito técnicas visuais mais recorrentes. Ressaltamos que o uso das técnicas não está restrito ao extremo das polaridades, mas pode estar em um campo intermediário, assim também como um mesmo estilo visual comporta técnicas associadas tanto à harmonia, quanto ao contraste (figura 02). A intenção em utilizar estes conceitos não é enrijecer o processo criativo, mas evidenciar que são conceitos de suporte que podem contribuir para ter certo controle sobre os elementos de identidade e diferenciação visual para a linguagem audiovisual do projeto, dos vídeos associados a cada série, ou mesmo dos episódios.

Figura 02 Construção de estilos visuais

Fonte Adaptado de Dondis (1997)



Foi escolhido o Design Participativo para a realização das oficinas, por apoiar-se em perspectiva que situa o designer “como mediador de processos criativos de equipes, assim como sintetizador de ideias e instrumentalizador de processos participativos e cocriativos que possibilitam o fluxo da criatividade coletiva de pessoas” (STEIN, et al., 2021, p. 261). Partimos da premissa que se as diretrizes fossem construídas coletivamente, seriam melhor incorporadas e considerariam as restrições e potencialidades identificadas ao longo do processo, bem como a percepção das necessidades dos produtores de conteúdo. As oficinas foram consideradas laboratórios de orientação profissional para a produção de conteúdos, tendo em vista os fundamentos teóricos abordados em uma perspectiva horizontal, centrada no processo e nos participantes, atendendo critérios de metodologias ativas ou de reflexão-na-ação conforme proposto por Schön (2000).

Além da capacitação profissional da equipe de produção de conteúdo, a proposta contemplou finalidades cognitivas da audiência para o qual a produção de conteúdo é dirigida. Uma das finalidades da produção do conteúdo in loco é servir como material de suporte para atividades educacionais relacionadas à história da arte. De acordo com Lévy (2010, p. 14), “a memória humana é estruturada de tal forma que nós compreendemos e retemos bem melhor tudo aquilo que esteja organizado de acordo com relações espaciais”; embora a perspectiva analítica do autor esteja relacionada ao ambiente digital, essa consideração justifica a importância de discutir o assunto tema - arte e design - visitando locais, oferecendo contexto artístico, territorial, cultural, entre outros.

A partir dessa fundamentação foram estruturadas as oficinas para o delineamento coletivo de diretrizes para produção de conteúdo educacional, bem como, o manual de identidade audiovisual.

Oficinas

No segundo semestre de 2021, foram realizadas reuniões iniciais, entre pesquisadores e estudantes bolsistas integrantes dos projetos SIMBOL e ETHOS - para definições preliminares. De posse da produção de imagens já realizada ao longo do segundo semestre de 2021, foi criado um grupo com o suporte de redes sociais e do Google Drive para o diálogo, decisões e trabalho compartilhado. Cada vídeo editado foi compartilhado para que pudesse ser, coletivamente, avaliado e aperfeiçoado revelando-se esta uma estratégia enriquecedora. Com o levantamento de pontos de aperfeiçoamento os coordenadores dos mencionados projetos planejaram uma atividade participativa visando construção de diretrizes, considerando fundamentos de design gráfico, informacional e instrucional, bem como, tipografia, roteiro, fotografia, tendo em vista a linguagem audiovisual, mais especificamente dos vídeos, das séries e dos canais.

A oficina (quadro 01) ocorreu de 09 de outubro a 18 de dezembro de 2021 e contou com: planejamento preliminar, divulgação e inscrição, quatro encontros, sendo dois de contextualização teórico-prática e dois de apresentação de atividades relacionadas ao delineamento das diretrizes e do manual de identidade audiovisual. Para além dos encontros nas oficinas, os estudantes se reuniram em momentos posteriores, para realizar as tarefas propostas ao final de cada oficina. O número de horas dedicado às atividades totalizou 60h. A participação foi certificada pelo Portal Arte & Design PPGDesign/UNIVILLE.

Quadro 01 Roteiro da oficina

Fonte Primária

Primeiro encontro	Parte 1: Fundamentos teóricos de <i>design</i> gráfico e da informação tangenciando o contexto da ergonomia e do audiovisual; direcionamentos para fundamentação teórica complementar. Parte 2: Análise e leitura de imagens; Parte 3: Proposição do desafio a ser apresentado pelas duas equipes no próximo encontro.
Atividades das equipes	Foram realizados encontros para a realização dos estudos analíticos propostos e registro das percepções preliminares realizadas pelas equipes.
Segundo encontro	Apresentação das percepções das equipes com arguição, debate e argumentação coletiva após cada apresentação; A atividade contribui para a síntese das informações que deveriam integrar a versão final do manual de identidade audiovisual (proposto pelos próprios participantes); A atividade das equipes foi proposta de modo mais informal e compreendeu: aplicação das decisões preliminares como exercício experimental nos vídeos que já vinham sendo produzidos no intuito de avançar e testar elementos de identidade visual acordados.
Terceiro encontro	Parte 1: Participação de Lucas Ferreira dirigida para a discussão de questões como roteiro, tempo ideal, sonoplastia entre outros fossem incorporados como itens do manual; Parte 2: Discussão coletiva de refinamento relacionada ao formato do manual e do delineamento de personas e cenários.
Atividades das equipes	Encontros para o delineamento do cenário, das personas e do manual
Quarto encontro	Apresentação das propostas; Discussões acerca de decisões coletivas para o delineamento do manual.
Desdobramento	Refinamento do manual; Uso da linguagem definida a partir das séries fílmicas produzidas a partir do mês de fevereiro de 2022.

Primeiro encontro

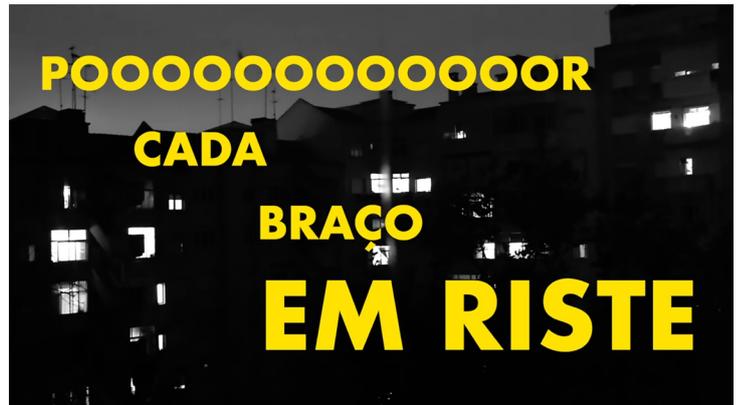
Foi estruturado em três partes: (i) preparando e planejando: conceitos teóricos e analíticos; (ii) atividade prática: leitura de imagem, de vídeos; (iii) atividade prática e desafio para o próximo encontro: planejamento à aplicação prática dos conceitos de modo participativo e apresentação.

A preparação do planejamento compreendeu a exposição dialogada dos fundamentos apresentados no tópico “Diretrizes educacionais e ergonômicas para o desenvolvimento de conteúdo instrucional”. A atividade prática compreendeu exercícios analíticos individuais de produções relacionadas, que estão indicadas na figura 03 conforme aqui numerado: apresentação de créditos dos filmes “Juno” (1), “Prenda-me se for capaz” (2) e “Durval discos;”(3) vídeo introdutório do “toolkit e Produção Audiovisual para o Jogo Route Raiders” (4); vídeo lírico do coletivo português Linda Martini “Não sobrou ninguém”(5). Os vídeos foram selecionados por contemplarem a integração entre imagem, tipografia, ritmo compositivo e ritmo musical; posteriormente foram realizadas atividades de socialização no intuito de identificar limitações e potencialidades das estratégias para os objetivos do projeto.

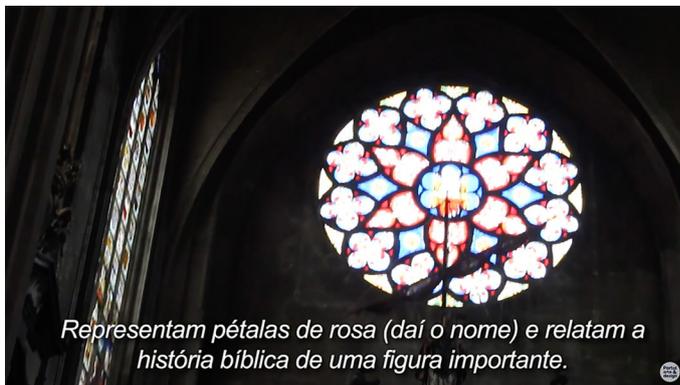


Figura 03 Vídeos usados para análises

Fonte Film Studies Fundamentals (2007), Pisseti (web), Martini (web), Canal Desenho Ambiental (web), Pereira (web), Route Raiders (web)



Também foram apresentadas imagens editadas pela equipe nos vídeos já produzidos que se caracterizavam como boas soluções (figura 04).



Contraste entre a legenda e a imagem de fundo



O posicionamento do texto não disputa a atenção com a imagem



Conhecimento procedural: elementos animados



Padrão de linguagem para cada tipo de informação

Figura 04 Exemplos de boas soluções destacadas pela equipe
Fonte Primária

Alguns destes elementos foram incorporados sob a forma de diretrizes no manual de identidade audiovisual. Visando sensibilizar para aspectos compositivos, que poderiam ser considerados ao longo da produção audiovisual, foi preparado um roteiro de orientação da atividade (quadro 02).

Quadro 02 Roteiro de leitura de imagens e análise de linguagem videográfica

Fonte Primária

Roteiro de Leitura de imagens

Que cuidados devemos ter durante a captação de imagens considerando a posterior inserção de textos?

O que a relação figura-fundo da imagem nos sugere em termos de disposição do texto?

Que recursos podem ser usados para evitar ruídos entre figura-fundo na disposição do texto?

Que outras percepções ocorreram durante a análise?

Escolher um dos vídeos da sequência da figura 03 e analisar como se dá a interação do formato-imagem-tipografia-cor.

Após compartilhamento das percepções, exposição de dúvidas e apresentação de sugestões, foi contextualizado o desafio que deveria ser realizado por duas equipes (quadro 03).

Quadro 03 Diretrizes de análise e planejamento

Fonte Primária

Diretrizes de análise e planejamento

... Para captação de imagens;

... Para conectar o conceito e estilo visual da série com as decisões compositivas;

... Para imagens e composição: diretrizes de grafismos, disposição da tipografia em termos compositivos;

... Para padrão cromático: como tirar o máximo dos padrões cromáticos considerando navegação pelo conteúdo, simbolismo e estética; como padronizar e hierarquizar considerando diferentes funções das informações;

... Para tirar o máximo de proveito das proporções da tela (considerando todas as possibilidades de acesso): possibilidades para tirar proveito do formato e proporção;

... Para informações de abertura e fechamento de episódios, séries...

Atividades das equipes entre o primeiro e o segundo encontro

Cada equipe deveria desenvolver uma proposta de aplicação dos conceitos a ser apresentada na próxima oficina. A partir desta apresentação seriam consolidadas diretrizes para o desenvolvimento da linguagem da próxima série (elementos de identidade e diferenciação entre as séries).

Segundo encontro

Foi destinado um tempo de meia hora para que as duas equipes, apresentassem os seus achados e considerações diante do roteiro do desafio proposto. Foram explicitadas duas recomendações: que as diretrizes considerassem desde a captação de imagens até a relação com formato, cor, tipografia; que considerassem recursos e padrões adicionais em termos de linguagem como infográficos, grafismos, mapas mentais, mostrar procedimentos (figura 05).



Definição de área segura para as legendas



Imagens/animações para contextualização dos locais de pesquisa

Conceito de Ícones



Glossário



Local



Outros exemplos



Curiosidade



Importante



Ícones para serem utilizados nos vídeos

Conceito Cards Definidos por Cor

- Utilizar as cores nos cards como forma de sinalizar sobre o que a informação está abordando. Exemplo: Rosa - nomes, convidados/ Verde - datas/ Laranja - descrições de quadros, edifícios ou objetos.
- Seria interessante definir um número máximo de linhas para card complementares (em torno de 3) a fim de facilitar a compreensão e mater o vídeo dinâmico.

Elenir Morgenstern, PhD

1986

Vista de Arles com Lírios (1888)

Utilizar cores como solução de organização das informações

Figura 05 Estudo de diretrizes

Fonte Primária

Do Terceiro ao Quarto encontro

O terceiro encontro foi ministrado pelo Prof. Lucas Ferreira da Silva, que trouxe abordagens referentes à produção de vídeo de baixo custo, tema que foi objeto de pesquisa e trabalho de conclusão de curso do mestrado profissional em design. Também foi abordada a etapa de pré-produção de uma obra audiovisual, salientando a importância da criação do roteiro.

Entre o terceiro e o quarto encontros, foram oferecidas informações complementares para estruturação da persona, do cenário de uso e acesso ao material em desenvolvimento, no intuito de exercitar a alteridade tendo em conta a audiência do canal.

No quarto encontro, foi realizada a apresentação do manual de diretrizes desenvolvido pelos participantes do curso. Neste manual, constaram as seguintes informações: diretrizes de gravação; diretrizes de edição; diretrizes equipe; personas e estratégias.

As diretrizes de gravação orientam quem estiver gravando a apresentar o conteúdo que será abordado no vídeo, utilizar linguagem informal, identificar-se durante a gravação e gravar cena de conclusão, referenciando experiência que passou in loco. Nessa diretriz também se encontra o roteiro base para as gravações, sendo este flexível, considerando-se que os vídeos apresentam o conteúdo por meio de visitas a locais históricos e o canal em que será divulgado é o YouTube. O roteiro (quadro 04) será constituído das seguintes informações: imagens gerais; cenas divertidas; vinheta do canal; prévia do vídeo; conteúdo e encerramento. Nestas diretrizes também é exemplificada a captação de imagens e são recomendados cuidados, como atenção ao vento durante as gravações; não utilizar zoom da câmara (somente na edição) caso a mesma não conte com estabilizador; captar imagens de detalhes e não movimentar a câmara rapidamente; ao girar a câmara, manter o mesmo lado durante o vídeo para não quebrar o eixo.

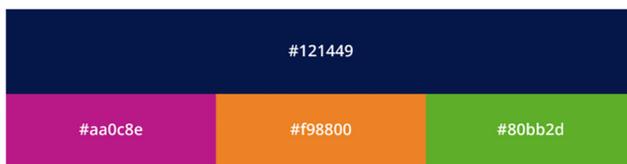
Quadro 4 Diretrizes para o roteiro
Fonte Primária

ROTEIRO BASE DOS VÍDEOS	
IMAGENS GERAIS	Algo importante (curioso) que o espectador irá presenciar.
CENA DIVERTIDA	Cena capturada de forma "inesperada ou casual".
VINHETA DO CANAL	Tempo entre 1 a 2 segundos.
PRÉVIA DO VÍDEO	Fala breve sobre objetivos e as etapas (criar expectativa).
CONTEÚDO	Assuntos específicos (apresentador versus audiência).
ENCERRAMENTO	Dicas importantes, canal, like, próximos vídeos, etc.

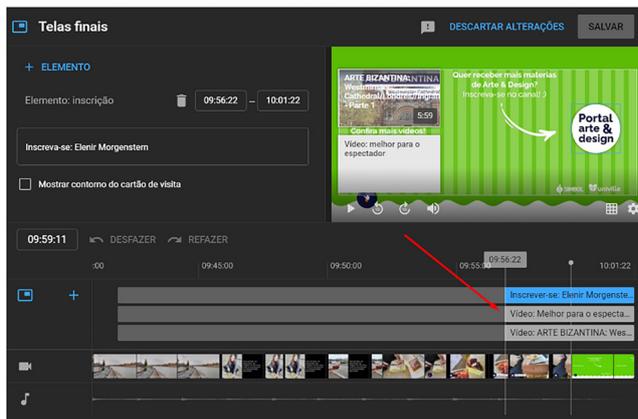
As diretrizes de edição orientam acerca dos elementos gráficos e tipográficos para edição. Nessa diretriz foi apresentada a identidade visual do Portal; o conceito para thumbnail (miniatura) para YouTube e Podcast; orientações de aplicabilidade da tipografia dos textos e legendas (tipografia, tamanho e posicionamento no vídeo); orientação de configuração do áudio do vídeo e utilização de efeitos sonoros e músicas; ícones como elementos de edição para auxiliar a comunicação com quem assiste o vídeo; conceitos de transição do vídeo; orientação gráfica para os cards (cartões eletrônicos animados) finais; e, correção de cor para manter um padrão visual em todos os vídeos (figura 06).

Portal arte & design

Portal
arte &
design



Tipografia: Raleway



GLOSSÁRIO

Palavra/termo

Fonte: Raleway, bold, alinhado à esquerda, 48pt.

Significado

Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 46pt.



Figura 06 Diretrizes cromáticas, tipográficas e de glossário

Fonte Primária

Foram sugeridas algumas predefinições de edição de vídeo (figura 06) como o tempo ideal para o card final (padronizado em todos os vídeos do Portal). Observamos que, a partir das diretrizes, a equipe estabeleceu um padrão cromático compatível com o Portal Arte & Design; além disso foram estabelecidos parâmetros tipográficos para cada funcionalidade (legenda, glossário, infografias, títulos) considerando a fonte, corpo, atributos e posicionamento. Também foram desenvolvidos grafismos para as telas de abertura, setas, legendas. Conceitos abordados durante as oficinas e discutidos na fundamentação teórica “estilo visual, tipografia e fundamentos de design”, foram contemplados no estabelecimento das diretrizes.

As diretrizes para equipe trazem algumas orientações aos integrantes atuais e novos, quanto à conduta de novas postagens no YouTube e no Instagram; ao desenvolvimento dos vídeos e entregas em tempo hábil; ao cronograma estando ciente das suas atividades e datas a serem cumpridas, sinalizando quando acontecer qualquer imprevisto; a organização dos arquivos no google drive; e descrição dos vídeos.

As personas representam quais são as pessoas que entraram em contato com os conteúdos do Portal Arte & Design, possibilitando assim o entendimento de como se comunicar com as mesmas. Essas personas são consideradas para o serviço do portal e referem-se a alunos, professores de design, professores de outros cursos, designers.

Figura 07 Personas ilustrativas dos perfis de usuários

Fonte Zamberlan (2020)



MAPA DE EXPECTATIVAS - Stakeholders

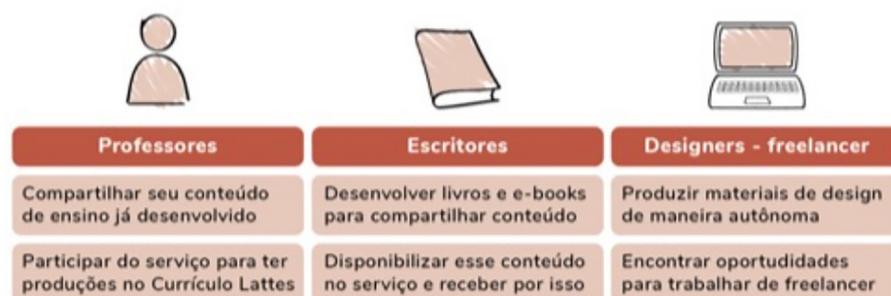


Figura 07 Personas ilustrativas dos perfis de usuários

Fonte Zamberlan (2020)

Algumas estratégias de comunicação foram definidas para as redes sociais, para que todos que assumirem a organização do Instagram possam se comunicar com o público da mesma maneira, fomentando o crescimento de nossos seguidores e criando engajamento, atrelando-os aos conteúdos do YouTube. Alguns links foram disponibilizados neste manual, de todos os nossos canais nas redes sociais, como consulta aos participantes do projeto.

Estas diretrizes foram fundamentais para estabelecer um padrão em todas as produções e edições de vídeos do portal. Novos integrantes da equipe poderão compreender a identidade visual, bem como quem assistir aos vídeos, estabelecendo uma comunicação assertiva.

Resultados

Os principais resultados referem-se à definição de diretrizes para a produção audiovisual do Portal Arte & Design, parceiro do PPGDesign/UNIVILLE, desenvolvimento de manual gráfico direcionador da produção audiovisual e aplicação prática do manual na produção da série audiovisual “Portugal”.

As diretrizes, para a produção audiovisual, destacam aspectos que devem ser considerados, desde o roteiro até a produção fílmica, sendo: diretrizes de gravação; diretrizes de edição; diretrizes equipe; personas e estratégias.

O manual gráfico orientador da produção audiovisual foi estruturado da seguinte forma: diretrizes de gravação, orientando como o conteúdo deverá ser abordado durante a gravação, cuidados em relação à captação de imagem e atenção à luz, definição do roteiro que consta captação de imagens, cenas divertidas, vinheta do canal, prévia do vídeo, conteúdo e encerramento garantido um padrão de gravação, diretrizes de edição, evidenciando identidade visual entre todos (uso de cores, tipografia, transição, edição de thumbnail); diretrizes equipe, pontuando funções e cumprimento de cronograma estabelecido até interação nas redes sociais para auxiliar no engajamento de divulgação do Portal Arte & Design; personas, destacando quem são as pessoas que entram em contato com o portal, a fim de entender com quem estamos nos comunicando; estratégias, definidas para as redes sociais, garantindo que todos os integrantes do portal utilizem a mesma comunicação para aumentar o engajamento e boa comunicação para quem acompanha o Instagram, sempre atrelando aos conteúdos do YouTube. Essas diretrizes são necessárias para garantir qualidade e identidade dos vídeos, demarcando uma nova etapa na produção de conteúdos do Portal Arte & Design.

Manual de Diretrizes e Identidade Visual

CONCEITO, ESTRATÉGIA E APLICAÇÕES



Projeto SIMBOL | Versão 2022

Diretrizes de Gravação

Conteúdo

- Apresentação descontraída do que o vídeo irá abordar e onde está sendo gravado, de uma forma rápida;
- Usar palavras informais;
- Sempre, a pessoa que estiver apresentando o vídeo falar o seu nome e qual a sua função dentro do projeto ou sua ocupação profissional;
- Gravar cena de conclusão do vídeo, contando um pouco da experiência que passou.

Sumário

Diretrizes de Gravação	3	Diretrizes Equipe	22
Conteúdo.....	4	Quanto à Vídeos postados.....	22
Roteiro Base.....	5	Quanto ao Desenvolvimento.....	22
Captação de Imagens.....	6	Quanto ao Cronograma.....	22
		Quanto à Organização.....	23
		Quanto à Descrição.....	23
Diretrizes de Edição	7	Personas	24
Identidade Visual.....	8	Perfis.....	25
Thumbnail Vídeo.....	9	Cenários.....	25
Thumbnail Podcast.....	10	Estratégias	27
Textos e Legendas.....	11	Quanto à Redes Sociais.....	28
Áudio.....	15	Links	30
Elementos de Edição.....	16		
Transição.....	17		
Card Final.....	18		
Correção de Cor.....	20		

Diretrizes de Edição

Identidade visual

Portal arte & design

Portal arte & design

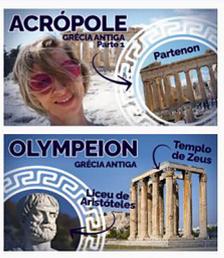
#121449

#a0c8e #f9800 #80bb2d

Tipografia: Raleway

Conceito de Thumbnail Vídeos Youtube

- Sugestão de thumbnail descontraída, que destaque os elementos principais do vídeo e os apresentadores, criando conexão e assimilação com o público;
- Registrar em fotos de alta qualidade os envolvidos no vídeo, e de seu ponto principal (construção arquitetônica, obra de arte, natureza, entre outros elementos);
- Utilizar setas e outros elementos com conexão ao tema do vídeo apresentado.



Textos e Legendas

CARD VERDE: Datas

Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 48 pt, centralizado no card, alinhar o card conforme as margens de segurança.



CARD LARANJA: Descrições obras, edifícios...

Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 48 pt, centralizado no card, alinhar o card conforme as margens de segurança.



Textos e Legendas

GLOSSÁRIO

Palavra/Termo

Fonte: Raleway, bold, alinhado à esquerda, 48pt.

Significado

Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 46pt.



CARD ROSA: Nome de convidadas

Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 48 pt, centralizado no card, alinhar o card conforme as margens de segurança.



Elementos de Edição



Os elementos de ícone são relevantes para diferentes momentos importantes durante o vídeo, e servem para retratar algum tipo específico de informação, ao lado temos:

- Localização
- Curiosidade
- Glossário

Todos os ícones tem seus efeitos sonoros e animações próprias.

[LINK AQUI](#)

Textos e Legendas

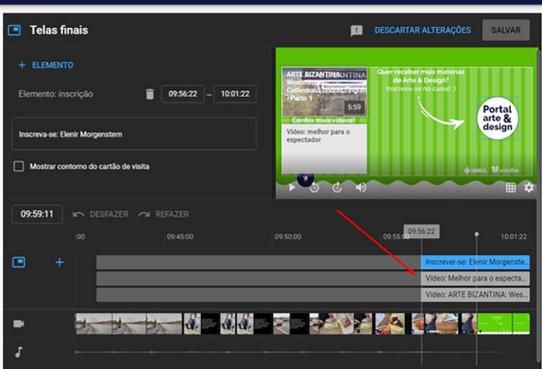
TEXTO DE APOIO
 Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 58pt, entrelinhas 7, alinhar de acordo com as margens de segurança.

LEGENDAS - opção 2
 Título (quando houver)
 Fonte: Raleway, bold, alinhado à esquerda, 48pt
 Corpo do texto
 Fonte: Raleway, medium, alinhado à esquerda, 48pt.



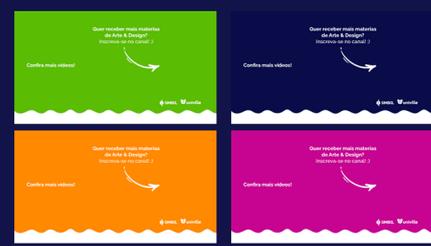
Card Final

-Deixar espaço para o card final de 5 segundos;



[LINK AQUI](#)

Card Final



Diretrizes Equipe

Diretrizes para Equipe

Quanto à Vídeos Postados

- Curtir;
- Comentar;
- Criar lista de compartilhamento no whatsapp;
- Compartilhar.

Quanto ao Desenvolvimento

- Entregar vídeo com uma semana de antecedência à postagem (para revisão);
- Comunicar com o grupo dúvidas e sugestões assim que elas surgirem.

Quanto ao Cronograma

- Estar ciente das datas de suas tarefas;
- Comunicar assim que possível caso surja alguma dificuldade que atrase o cronograma.

Estratégias

Quanto à Redes Sociais

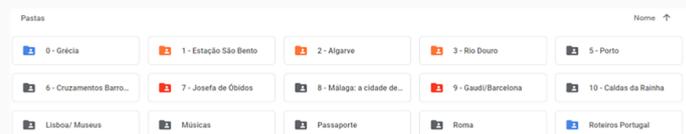
- Registrar o processo de desenvolvimento de gravações, edições e organização;
- Marcar o @portalartedesign e o @designuniville para auxiliar no compartilhamento;
- Auxiliar na discussão de ideias para os quizzes e postagens interativas do Instagram.



Diretrizes para Equipe

Quanto à Organização

- Utilizar recurso de pastas do Drive para organização de projetos
- Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1H00fZSMczlO6HwqfNINqKq4yNk3nm1q?usp=sharing>



Quanto à Descrição dos Vídeos

- Salvar link das fontes de imagens, áudios e sites;

Textos e Legendas

TÍTULO
 Fonte: Raleway, bold, caixa alta, sombra 75% (preto), centralizado, 215pt

PALAVRAS DE DESTAQUE
 Fonte: Raleway, medium, caixa alta, sombra 75% (preto), centralizado, 198pt



Palavras importantes!

Estratégias

A cada ano, novos estudantes integram projetos SIMBOL e ETHOS; assim, acordamos que aos ingressantes será apresentado o manual desenvolvido para a produção fílmica, sendo que estes assinarão um termo evidenciando que receberam o manual orientador. Entretanto, consideramos que o manual não deve limitar a criatividade e iniciativa dos estudantes, mas ser entendido como ferramenta norteadora das práticas.

O planejamento da série audiovisual considerou as orientações do manual, resultando em 12 roteiros para audiovisual, referentes às cidades portuguesas selecionadas para a investigação (Valença do Minho, Braga, Porto, Aveiro, Caldas da Rainha, Óbidos, Coimbra, Évora, Lisboa, Portimão). Essas cidades foram selecionadas devido aos museus e sítios históricos de interesse da pesquisa. Dos roteiros desenvolvidos, 11 são de contextualização do conteúdo da pesquisa e um, que é o último (dividido em duas partes) efetiva os principais cruzamentos materiais e conceituais entre Barroco brasileiro/catarinense e Barroco português, focalizando o Design de Moda.

Os resultados superaram as expectativas, pois além de responderem à necessidade de definição de diretrizes de design que conduzissem a produção audiovisual, desde a coleta imagética, passando pela produção e pós-produção audiovisual para as produções fílmicas do Portal Arte & Design, evidenciaram que o estudo, alavancado por práticas participativas, foi estimulante, desafiador, promoveu integração, resultou em ampliação de saberes da equipe dos projetos SIMBOL e ETHOS e em expressiva qualidade fílmica nas produções do Portal Arte & Design. Em avaliação dos processos desencadeados a partir das oficinas ministradas, os estudantes evidenciaram a importância dos aprendizados, bem como contribuições do conteúdo apresentado para melhoria dos vídeos. O conhecimento adquirido possibilitou que os estudantes, em conjunto, desenvolvessem uma identidade para os vídeos que marcariam uma nova fase do Portal Arte & Design.

Tendo em conta as tecnologias digitais em que serão disponibilizados os conteúdos audiovisuais e sua divulgação, a atividade participativa possibilitou alinhamentos e uma abordagem sistêmica e integrada da comunicação, por meio da constituição de uma comunicação ancorada em fundamentos audiovisuais, de design da informação, design gráfico e ergonomia, facilitando associação e reconhecimento por parte do público e gestão de processos pelos produtores de conteúdos.

Conclusão

O presente relato apresentou o processo metodológico, centrado no design participativo e desdobrado por meio de fundamentação teórica e oficinas práticas, e os principais resultados referentes ao quarto objetivo específico da pesquisa supracitada: “Projetar e desenvolver materiais virtuais didáticos/instrucionais, de apoio ao ensino, pesquisa e extensão universitária, a partir dos resultados da investigação teórica”. Evidenciamos que a metodologia participativa conduziu ao desenvolvimento do manual que servirá de apoio ao processo produtivo de conteúdos audiovisuais do Portal Arte & Design.

A fundamentação teórica destacou os principais aspectos a serem considerados na produção fílmica: elementos/códigos técnicos e estéticos e princípios norteadores dos modos produtivos audiovisuais; aplicação dos recursos audiovisuais, como ferramentas pedagógicas; modos expressivos atinentes às possibilidades de produção audiovisual; fatores mercadológicos, adentrando em normas/diretrizes legais para a produção audiovisual; elementos pré-produção e pós-produção, com destaque ao desenvolvimento de roteiro.

O desdobramento prático, por meio de oficinas, foi fundamental para, à luz da fundamentação teórica, definirem-se as diretrizes conceituais para o manual de identidade audiovisual. Este, por sua vez, evidenciou as diretrizes para as futuras produções: diretrizes de gravação, edição, equipe, personas, estratégias e links que servirão de aporte para os audiovisuais produzidos pelo Portal Arte & Design em parceria com os projetos SIMBOL e ETHOS. Essas diretrizes orientarão as próximas gravações e edições, estabelecendo um padrão de identidade visual e de comunicação.

Concluimos, apontando que se design e arte são tema da produção audiovisual, os conceitos deste campo foram elegidos, no relato das práticas apresentadas, como suporte para o estabelecimento de uma linguagem que atendesse critérios de identidade, diferenciação e cognição, tendo em vista o projeto, as séries e episódios. Em termos de tecnologia, os conceitos de artes e design foram adequados para recursos tecnológicos que fundamentam o Portal Arte & Design e as diversas mídias associadas, como canal no YouTube, Instagram.

Referências

CANAL ROUTE RAIDERS. **Como nasceu a ideia do ROUTE RAIDERS** - Vlog. Ep 01. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=G_L6k4TeuQg&list=PLLoZJkm7NRYFHrtEgcK-dB0oR-jCW-4kua&index=8. Acesso em: 17 set. 2021.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2013.

COLLE, Raymond. **Estilos e tipos de infográficos**. Revista Latina de Comunicación Social, n. 12, dez. 1998. Tenerife: La laguna. Disponível em <http://www.revistalatinacs.org/a/02m-colle/colle.htm><http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/02mcolle/texto.colle.htm>. acesso em: 29 de mai. 2011.

COSTA, Antonio. **Compreender o Cinema**. 2. Ed. São Paulo: Globo, 1985.

CRUZ, Dulce Márcia da. **A produção audiovisual na virtualização do ensino superior: subsídios para a formação docente**. ETD Educação Temática Digital [online]. vol.08, n.02, pp.23-44, 2007.

DONDIS, Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo : Martins Fontes, 1997.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EVERLING, Marli T. **Diretrizes Para um Ambiente de Aprendizagem Assíncrona no Curso de Design**. Orientadora: MONT'ALVÃO, Claudia R. A. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.37968>. Acesso em: 01 de mar. 2022.

EVERLING, Marli T.; MONT'ALVÃO, Claudia R. **A Contribuição da Ergonomia no Design de Conteúdos Destinados à Aprendizagem Assíncrona**. In: Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 21. n. 1 .2013. PP. 01 – 22.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson, 2008.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado**. São Paulo: Senac, 2004.

FILM STUDIES FUNDAMENTALS. **Juno opening scene** - Clip 1 of 19 - JUNO film (2007). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OLREFnFNVUg&list=PLeNerb9lxe3nH-6VUY06CnPljKFmVMeb90>. Acesso em: 17 set. 2021.

LEVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

LUCENA, Luiz Carlos. **Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção**. São Paulo, São Paulo: Summus, 2012.

LUPTON, E., PHILLIPS, J. **Novos Fundamentos do design**. São Paulo : Cosac Naify. 2008.

MARTINI, Linda. **E não sobrou ninguém**. Disponível em : https://www.youtube.com/watch?v=JdOzmnOfj_A. Acesso em: 17 set. 2021.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MIJKSENAAR, Paul. **Una Introducción al Diseño de La Informacion**. Barcelona : Gustavo Gilli. 2001.

MORGENSTERN, Elenir. **Portal Arte & Design**. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCculeFNM-1UOXiBfWnRgUSw>. Acesso em: 17 set. 2021.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 4. ed. São Paulo: Papirus, 2009.

NORMAN, Donald. **O Design do Dia-a-Dia**. Rio de Janeiro: Rocco. 2006

PEREIRA, Jonathan Gomes. **Melhores Créditos (Opening Credits) - Prenda-me se For Capaz (Catch Me If You Can)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IzSyuD-nPrPc>. Acesso em: 17 set. 2021.

RIBEIRO, José da Silva. **Ética, investigação e trabalho de campo em Antropologia e na produção audiovisual**. Revista Digital de Cinema Documentário, pp. 29-51, 2009.

PISSETI, Ramiro. **Durval Discos**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DxXK-G3AH4qw>. Acesso em: 17 set. 2021.

PUCCINI, Sérgio. **Documentário e Roteiro de Cinema: da pré-produção à pós-produção**. 2007. 236f. Tese (Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, Campinas, 2007.

SANTANA, Flávio Menezes; ALMEIDA, Rafael de Lima; SILVA, Juliana Correia Almeida. **Videodocumentário e videoreportagem: características e distinções de duas linguagens audiovisuais**. Anais 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba. 2017.

SCHÖN, Donald. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SILVA, Lucas F. **Toolkit de Produção Audiovisual Para o Jogo Route Raiders a Partir da Metodologia ‘Design Para Poéticas Ambientais’**. Joinville: Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE, 2021.

SILVA, Lucas F. **Vídeo introdutório ao Toolkit Design para Poéticas Ambientais**. Disponível em: <https://youtu.be/I0E3rRS6gm8>

STEIN, E. J., EVERLING, M. T., DIAS, M. R. Á. C., SOBRAL, J. E. C., & MORGENSTERN, E. C. (2021). **Participatory process in times of remote learning: An adaptation of the Educational Service at Escola_Casa**. DAT Journal, 6(4), 255–278, 2021.

STERNBERG, Robert J. **Psicologia cognitiva**. tradução Roberto Cataldo Costa. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SWANN, Allan. **Bases Del Diseño Gráfico**. Barcelona: Gustavo Gilli, 1995.

THOMAZ, Patricia. **A linguagem experimental da videorreportagem**. 2007. 169f. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade de Marília, Unimar, Marília, 2007.

ZAMBERLAN, Helena M. **Design de serviço: comunicação de conteúdo didático/instrucional de arte e design**. Trabalho de conclusão de curso bacharelado em design. Joinville: UNIVILLE. 2020.

Recebido: 17 de agosto de 2021

Aprovado: 29 de setembro de 2021