

# USO DE MOTION GRAPHICS COMO FERRAMENTA DE CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES PARA VIDEOAULAS

Vitor Alencar Aquino<sup>1</sup>, Dr. William Manjud Maluf Filho<sup>3</sup>  
1,3 Engenharia Mecânica, Centro Universitário FEI  
unieviaquino@fei.edu.br e wmaluf@fei.edu.br

**Resumo:** Esse projeto de iniciação didática, que faz parte de um projeto maior, organizado por diversos discentes do curso de Engenharia Mecânica, propõe a utilização do método de animação conhecido como *motion graphic* como ferramenta gráfica no desenvolvimento das videoaulas para o curso online da matéria de elementos de máquina.

## 1. Introdução

As animações, frequentemente presentes no nosso cotidiano, tem como função chamar a atenção do público alvo para a mensagem que ali quer ser passada. Normalmente, são vistas em filmes, séries, anúncios e comerciais de TV. Porém seu potencial de uso tem se expandido para outras áreas ao longo dos anos, como a educação.

*Motion graphics* são animações com textos sendo o componente principal. Essencialmente, é um design gráfico animado [1]. Dessa maneira, esse tipo de animação, que surgiu nos cinemas e teve seu potencial desenvolvido ao longo dos anos, visa melhorar a maneira como uma mensagem narrada será transmitida.

Partindo de uma bibliografia que vê a necessidade de dinamismo e interação na educação a distância [2], principalmente nas videoaulas, crê-se que a utilização de *motion graphics* é um mecanismo interessante para criação de conteúdo, focado no aprimoramento do aprendizado do aluno.

## 2. Metodologia

A metodologia deste projeto foi dividida em seis etapas, se iniciando com uma revisão bibliográfica destinada ao encontro de maneiras de implementar as animações *motion graphic* em videoaulas.

Após esse levantamento e a definição dos softwares que seriam utilizados, passou-se à produção dos ícones e símbolos que em seguida seriam transformados em animações.

Para as etapas de criação dos ícones e animação dos mesmos, escolheu-se os softwares da Adobe – Illustrator e After Effects CC – amplamente utilizados por designs gráficos de diversas áreas das artes visuais.

## 3. Resultados

Visando desenvolver um material didático visualmente dinâmico e interativo, como mecanismo de aperfeiçoamento do processo de aprendizado do estudante, foram explorados métodos e ferramentas de auxílio para a execução de tal objetivo.

Com os princípios da animação em *motion graphics*, amplamente explorada pelo cinema, pudemos criar

dentro do design das videoaulas uma forma de interação mais interessante ao aluno.

Utilizou-se o método de esquemas e ramificações para a explicação dos conteúdos da matéria. Dessa forma, pudemos seguir um fluxo de aprendizagem, usando dos ícones e símbolos animados.

## 4. Conclusões

Em conjunto com os outros projetos de iniciação, tal pesquisa aqui apresentada obteve êxito em seu percurso de desenvolvimento.

As animações criadas foram de grande utilidade para a fluidez das videoaulas e foi possível padronizar todo o seu design com essas ferramentas, característica que também padronizou o método de ensino dos conteúdos. Podemos ver um exemplo do esquema de ramificações na Figura 1.

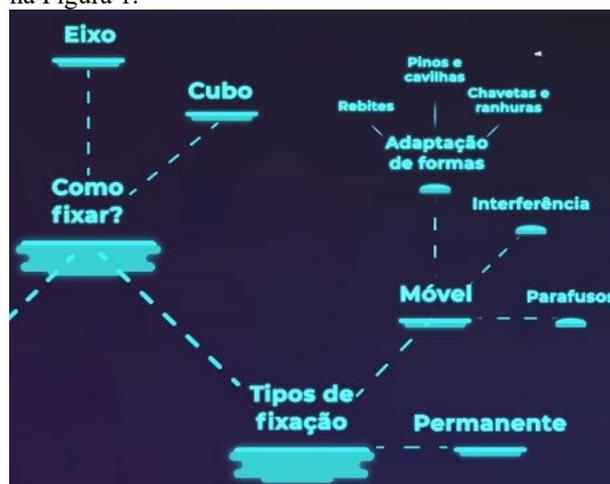


Figura 1 – Esquema de conceitos em ramificações

## 5. Referências

- [1] BITEABLE. (03 de 04 de 2019). Fonte: Biteable: <https://biteable.com/blog/inspiration/whatis-motion-graphics/?fbclid=IwAR2mLDKopU0kFSI5dVc2AxJ7FuwVPpys8YphTQ2pT0Kn0FsHHdvnGp1aZM>.
- [2] RIANO, M. B. R. La evaluación em educación a distancia. Revista Brasileira de Educação a Distância, Rio de Janeiro, ano.4, n.20, p.19-35, 1997.

## Agradecimentos

Ao Centro Universitário FEI por possibilitar o desenvolvimento do projeto

<sup>1</sup> Aluno de ID do Centro Universitário FEI. Projeto com vigência de 01/20 a 12/20.