

CRIAÇÃO DE ELEMENTOS DE DESIGN PARA PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS

Bárbara de Oliveira Freitas¹, Dr. William Manjud Maluf Filho³

^{1,3} Engenharia Mecânica, Centro Universitário FEI

bahfreitas11@gmail.com & wmaluf@fei.edu.br

Resumo: Videoaulas são ferramentas dinâmicas e interativas que estão revolucionando o método de ensino. Esta metodologia consegue quebrar paradigmas da educação rompendo as barreiras da sala de aula e democratizando o ensino. Para que o emprego dessa ferramenta seja efetivo é necessário que todo o seu conteúdo seja o mais didático, intuitivo e atrativo para o aluno. Logo, o objetivo desta Iniciação Didática (ID) foi selecionar e analisar elementos que se adequam às videoaulas para estarem alinhados com esse conceito e, construir um padrão visual para o curso virtual de elementos de máquinas.

1. Introdução

Videoaulas são utilizadas como uma nova metodologia de aprendizagem, que permite quebrar os paradigmas do método tradicional presente na sala de aula. Esse formato permite ao aluno e professor uma maior dinâmica quanto a forma de ensinar [1]. (DOTA, 2013).

Para que essa dinâmica seja uma aliada do aluno durante o processo de aprendizagem é preciso que o conteúdo dos vídeos sejam o mais didático possível. Para isso os elementos que constituem o vídeo devem estar alinhados a proposta central do tema e com a didática pretendida [2]. (BARRERÉ, 2014).

Uma boa escolha de elementos de design adequados, como tipografia, imagens, animações e cores, pode acarretar um material final mais coeso, didático e atrativo ao aluno [3]. (CARDOSO, 2013).

Portanto, o estudo destes elementos se mostra essencial na concepção de videoaulas de boa qualidade.

2. Metodologia

Este projeto teve início a partir de um estudo realizado para melhorar o conhecimento da ferramenta escolhida para realizar as atividades propostas, o Illustrator, muito utilizado por profissionais da área de web design, para criar imagens vetoriais, como ilustrações, gráficos, ícones, logotipos, identidades visuais e layouts; além de permitir a interação com outros programas da mesma plataforma (Adobe). Esse estudo foi composto por uma série de vídeos e arquivos de tutoriais, que exploravam diversas técnicas e efeitos aplicáveis com o objetivo de elaborar os melhores itens de design estático possível para compor as videoaulas.

Posteriormente, começaram a ser produzidos mapas de conteúdos de acordo com a identidade visual do curso virtual e das videoaulas, para causar o efeito desejado no público.

Em seguida, foi realizada a escolha do padrão “flat” para o estilo da biblioteca de ícones que foi criada especificamente para a matéria de elementos de máquinas, pois as figuras e formas simples são as mais

indicadas para vídeos educativos. Um ícone, de acordo com a semiótica de Charles S. Peirce (semiótica peirciana), é uma imagem (signo visual) a qual faz representação de um objeto ou assunto e apresenta semelhança com o objeto de fato, de tal forma que suas características análogas permitem que um indivíduo identifique e faça reconhecimento do objeto, mesmo que não o conheça, através da conexão evidente entre a imagem e a ideia proposta pelo ícone; conferem uma identidade única para sites, aplicativos, softwares, videoaulas, ou qualquer outro contexto em que sejam aplicados, tornando a plataforma mais interessante, atrativa e dinamizada e, facilitam a compreensão. Essa estratégia se mostrou bastante eficiente, uma vez que quando uma pessoa já está familiarizada com esses determinados ambientes, é mais comum elas se lembrarem dos ícones do que os seus respectivos comandos.

3. Resultados

Tendo em vista que estamos em outubro de 2020 e o projeto está previsto para ser finalizado em novembro de 2020, é válido ressaltar que as videoaulas ainda não estão totalmente prontas, sendo assim, a análise de resultados ainda não está concluída para ser apresentada neste artigo. Neste momento, o projeto se encontra em um status de 80% de progresso.

As figuras a seguir ilustram ícones construídos para representar conteúdos abordados durante o curso de elementos de máquinas.

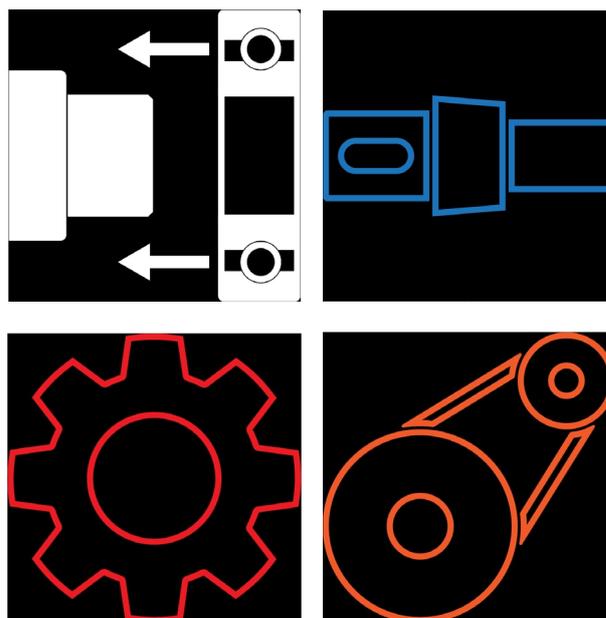


Figura 1 – Exemplos de ícones que foram construídos.

4. Conclusões

O conteúdo criado e desenvolvido proporcionou um aprendizado mais interativo e tecnológico para o curso de elementos de máquinas, promovendo uma visão espacial mais sofisticada, mais próxima da realidade sobre o funcionamento dos sistemas de transmissão das máquinas, assim como uma melhor organização, através da aplicação de estratégias evidenciadas e dos recursos de design aprimorado.

5. Referências

- [1] Dotta, S.C., Jorge, E.F.C., Pimentel, E. P. and Braga, J.C. Análise das Preferências dos Estudantes no uso de Videoaulas: Uma experiência na Educação a Distância, 2013.
- [2] BARRÉRE, Eduardo. Videoaulas: aspectos técnicos, pedagógicos, aplicações e bricolagem. Jornada de Atualização em Informática na Educação, v. 3, n. 1, 2014.
- [3] CARDOSO, Carlos Adriano. O vídeo instrucional como recurso digital em educação a distância. Revista Trilha Digital, v. 1, n. 1, 2013.

Agradecimentos

Ao Centro Universitário FEI pela oportunidade e por possibilitar o desenvolvimento do projeto.

¹ Aluno de ID do Centro Universitário FEI (PRO-BID). Projeto com vigência de 12/19 a 11/20.