

UTILIZAÇÃO DE STORYBOARDS PARA PREPARAÇÃO DE AULAS DE ELEMENTOS DE MÁQUINAS

Fábio Dimitrov Moraes¹, William Manjud Maluf Filho²

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

fabiodimitrovmoares@outlook.com & wmaluf@fei.edu.br

Resumo: O projeto consiste na utilização da técnica de storyboards e storytelling para auxiliar no desenvolvimento de videoaulas para a matéria de Elementos de Máquinas, duas ferramentas em conjunto que podem criar uma aula dinâmica e interativa.

1. Introdução

Um problema na hora de se criar uma videoaula, é a dificuldade de fazer animações, desenhar algo, animar, e não saber se vai ficar bom de primeira. Pensando em melhorar a eficiência da produção de animações da videoaula, adicionamos um detalhe a mais na linha de produção da nossa aula, os storyboards.

Os storyboards são ferramentas poderosíssimas que auxiliam os animadores a saber como a cena irá prosseguir. Como apresentado na Figura 1.



Figura 1 – Exemplo de um storyboards feito para aula de chavetas.

2. Metodologia

O primeiro passo foi conseguir proficiência suficiente nos programas utilizados para a realização das tarefas. Os programas utilizados para produzir os storyboards são o Illustrator e o SketchBook.

Definimos um padrão para a videoaula e para os storyboards. Com os padrões definidos, chegou a hora de produzir.

Uma vez pronto, os storyboards serão utilizados em outras etapas para que se faça a modelagem 3D e as animações.

3. Resultados parciais

Ainda no meio do trabalho é possível notar a otimização no processo de criação, já que foi descentralizado a

função de criação. Segue foto da transformação de storyboards em modelo 3D, demonstrado na Figura 2.



Figura 2 – Produção do modelo 3D a partir de um frame do Storyboard.

4. Conclusões

Este projeto vem tendo vários resultados ótimos, tanto para quem o faz, como para quem irá utilizá-lo. Para quem está fazendo o projeto, a experiência/oportunidade de trabalhar com ferramentas não muito comuns na engenharia, e assim aumentar seu portfólio de habilidades. E para quem irá usufruir de seu conteúdo, a facilidade e clareza que uma matéria, complexa e trabalhosa, irá se tornar algo que dará prazer em ser aprendida.

5. Referências

- [1] McLellan, H. (2007). **Digital storytelling in higher education.** Journal of Computing in Higher Education, 65-79
- [2] KLIPPEL, R. P. (29 de março de 2014). **A BUSCA DE UMA AULA MAIS ATRATIVA E ABRANGENTE: UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS OU NOVAS FERRAMENTAS COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINO.** Monografia apresentada para à obtenção do título de Especialista na Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Medianeira, Paraná, Brasil.

Agradecimentos

Ao Centro Universitário FEI e ao professor William Manjud Maluf Filho pela oportunidade e apoio na realização deste projeto.

¹ Aluno de ID do Centro Universitário FEI (PROBID13/19). Projeto com vigência de 04/19 a 03/20.