

Daniele de Castro

Prisma: projeto audiovisual sobre ferramentas de design adaptadas para o cotidiano e o autoconhecimento

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharela em Design.

Orientadora: Prof^ª Rochelle Cristina dos Santos.

Florianópolis
2024

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.
Dados inseridos pelo próprio autor.

Castro, Daniele de

Prisma : projeto audiovisual sobre ferramentas de design adaptadas para o cotidiano e o autoconhecimento / Daniele de Castro ; orientador, Rochelle Cristina dos Santos, 2024.

114 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

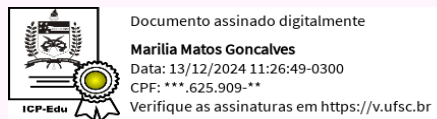
1. Design. 2. Design audiovisual. 3. Vídeo-tutoriais. 4. Ferramentas de design. 5. Autoconhecimento . I. Santos, Rochelle Cristina dos. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Daniele de Castro

Prisma: projeto audiovisual sobre ferramentas de design adaptadas para o cotidiano e o autoconhecimento

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de dezembro de 2024.

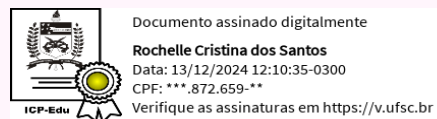


Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Berenice Santos Gonçalves

Profa. Dra. Mary Vonni Meürer de Lima



Prof^ª Rochelle Cristina dos Santos

Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer minha “parceira de crime” Luana, que embarcou nesse projeto ao meu lado, tornando a etapa de pesquisa, produção do conteúdo, conceituação e identidade visual possíveis quando juntamos forças para fazê-las em conjunto. Muito obrigada por acreditar nas minhas ideias mais doidas, abstratas e entrar de cabeça nessa jornada comigo.

Gostaria de agradecer profundamente minha mãe Mirna e minha avó Vitória por terem me apoiado fielmente em toda minha jornada universitária. Muito obrigada por acreditarem no meu caminho no Design, mesmo sem entender direito do que se trata a área (um dos objetivos do Prisma é em breve mudar isso, é claro). Agradeço também meus amigos, especialmente colegas de casa: Jhow, Renê e, novamente, Luana. Também Jajá e Sofia. Vocês me ensinaram que não precisamos enfrentar momentos difíceis sozinhos e para sempre serão minha família, no maior significado Dominic Toretto dessa palavra. Sem esquecer também da Flora, que possibilitou gravações de qualidade ao projeto com o empréstimo de seu equipamento.

Muito obrigada ao corpo docente que fez parte da minha caminhada, que repassou conhecimento e também me inspirou a buscar sempre mais, possibilitando que eu chegasse até aqui e criasse uma bagagem de repertório que simplesmente não tem preço. Falando em repertório que não tem preço, gostaria de mencionar aqui também as entidades do curso de Design ALADA e CADE, que auxiliaram na minha formação como pessoa. Ter feito parte da ALADA por grande parte da minha graduação me proporcionou memórias, aprendizados e trouxe para minha vida pessoas que para sempre estarão guardadas em meu coração com muito carinho.

E por último, mas não menos importante, também me sinto grata aos criadores de conteúdo de tutoriais no YouTube, que não só me inspiraram a criar esse projeto, mas também me ajudaram e muito na minha jornada desvendando os aplicativos da área do Design.

RESUMO

Este Projeto de Conclusão de Curso teve como objetivo o desenvolvimento de vídeo-tutoriais que abordam a aplicação de ferramentas criativas utilizadas em projetos de Design, adaptando-as a uma abordagem cotidiana e incentivando o uso das ferramentas para o autodesenvolvimento do espectador. Aplicando uma mescla das metodologias Duplo Diamante com o Método de Animação 2D, foi desenvolvido um processo de criação de conteúdo, adaptando ferramentas presentes no livro Como se Cria de autoria da professora Ana Veronica Pazmino, passando pela produção de uma identidade visual e seus elementos animados em *motion design*, gerando uma identidade audiovisual. Também foram desenvolvidas a roteirização, produção e edição de três vídeo-tutoriais que buscam ensinar e instigar o público a começar um “projeto de si”, buscando ser acessível àqueles não familiarizados com as áreas de conhecimento que tangem o Design. Foi realizada a prototipação em vídeo das ferramentas Matriz de decisão, Briefing e análise do problema e Painel visual e semântico. O projeto também busca uma integração com a proposta gráfico-editorial desenvolvido pela colega Luana Martins Sanches, sendo o conteúdo presente nos vídeos e na publicação complementares.

Palavras-chave: Ferramentas de Design; Audiovisual; Tutoriais; Autoconhecimento.

ABSTRACT

This Graduation Final Project had the goal of developing video tutorials addressing the application of creative tools used in Design projects, adapting them to an everyday approach and encouraging the use of the tools for the viewer's self-development. Applying a mix of Double Diamond and 2D Animation Method methodologies, it developed a process of content creation, adapting tools present in the book *Como se Cria* written by professor Ana Veronica Pazmino. The production of a visual identity and its animated elements in motion design, generating an audiovisual identity was also included in the process. The scripting, production and editing of three video tutorials were also developed. They intend to teach and encourage the public to start a "self-design project", trying to be accessible to those unfamiliar with the areas of knowledge that relate to Design. Decision Matrix, Briefing and Problem Analysis and Visual and Semantic Panel were the tools prototyped. The project also seeks integration with the graphic-editorial project developed by the colleague Luana Martins Sanches, with the content present in the videos and publication being complementary.

Keywords: Design Tools; Audiovisual; Tutorials, Self-knowledge.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Estruturação da entrevista.....	20
Quadro 2 - Análise de similares vídeo A.....	24
Quadro 3 - Análise de similares vídeo B.....	25
Quadro 4 - Análise de similares vídeo C.....	26
Quadro 5 - Análise de similares vídeo D.....	27
Quadro 6 - Análise de similares vídeo E.....	28
Quadro 7 - Análise de similares vídeo F.....	29
Quadro 8 - Requisitos gerais de projeto.....	31
Quadro 9 - Requisitos do projeto audiovisual.....	32
Quadro 10 - Equipamentos utilizados na captação.....	60

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – The Double Diamond.....	15
Figura 2 - Framework adaptado fundindo os métodos escolhidos.....	17
Figura 3 - Nuvem de Palavras dos entrevistados.....	22
Figura 4 – Painel visual dos entrevistados.....	23
Figura 5 – Mapa Conceitual da problemática.....	33
Figura 6 – Mapa Conceitual da problemática.....	34
Figura 7 – Painel Visual do conceito integrador Prismático.....	35
Figura 8 – Painel Visual do conceito Descoberta.....	35
Figura 9 – Painel Visual do conceito Inquietação.....	36
Figura 10 – Painel Visual do conceito Intimismo.....	36
Figura 11 – Matriz de Decisão das ferramentas.....	38
Figura 12 – Classificação inicial das ferramentas.....	39
Figura 13 – Traçado de uma pirâmide triangular e símbolo do projeto.....	41
Figura 14 – Logo final monocromática.....	41
Figura 15 – Paleta cromática principal do projeto.....	42
Figura 16 – Paleta cromática complementar do projeto.....	42
Figura 17 – Composição visual da identidade do projeto.....	43
Figura 18 – Primeira versão dos emojis.....	44
Figura 19 – Moodboard para novos emojis.....	44
Figura 20 – Novos emojis e seu grid no aplicativo Adobe Illustrator.....	45
Figura 21 – Emojis finais refinados para a identidade visual.....	45
Figura 22 – Emojis com elementos de cada sentimento aplicados.....	46
Figura 23 – Prismas adaptados a cada sentimento.....	46
Figura 24 – Adesivos referentes a cada sentimento.....	46
Figura 25 – Adesivos referentes a cada sentimento 2.....	46
Figura 26 – Adesivos referentes a cada sentimento 3.....	47
Figura 27 – Painel semântico para o sentimento de inquietação.....	48
Figura 28 – Painel semântico para o sentimento de reflexão.....	49
Figura 29 – Painel semântico para o sentimento de inspiração.....	49
Figura 30 – Style Frames do projeto.....	50
Figura 31 – Primeira parte do Storyboard desenvolvido para a vinheta.....	51
Figura 32 – Segunda parte do Storyboard desenvolvido para a vinheta.....	52
Figura 33 – Ícones das ferramentas que foram animados.....	52
Figura 34 – Ilustrações utilizadas para a parte inicial da vinheta.....	53
Figura 35 – Ilustrações utilizadas para as animações do sentimento inquieto.....	53
Figura 36 – Ilustração utilizada para as animações do sentimento reflexivo.....	53
Figura 37 – Ilustrações utilizadas para as animações do sentimento inspirado.....	54
Figura 38 e 39 – Frames dos momentos iniciais da vinheta.....	54

Figura 40 – Frame da vinheta da ferramenta Matriz de decisão.....	54
Figuras 41 e 42 – Frames da vinheta da ferramenta Briefing e análise do problema.....	55
Figuras 43 e 44 – Frames da vinheta da ferramenta Painel semântico e Visual.....	55
Figuras 45 e 46 – Frames da transição de tela para o sentimento inquieto.....	55
Figuras 47 e 48 – Frames da transição de tela para o sentimento reflexivo.....	55
Figuras 49 e 50 – Frames da transição de tela para o sentimento inspirado.....	56
Figuras 51 e 52 – Exemplos de letterings para o sentimento inspirado.....	56
Figura 53 – Exemplo de lettering para o sentimento reflexivo.....	56
Figura 54 – Exemplo de lettering para o sentimento inquieto.....	56
Figuras 55 e 56 – Testes de enquadramento em primeiro plano e meio primeiro plano.....	57
Figuras 57 e 58 – Simulações do cenário para os sentimentos inquieto e reflexivo.....	58
Figura 59 – Simulação do cenário para sentimento inspirado.....	58
Figura 60 – Pranchetas do Illustrator com cenário organizado para a impressão.....	58
Figura 61 - Iluminação de 3 pontos.....	59
Figura 62 - Iluminação de 3 pontos montada.....	61
Figuras 63 e 64 - Antes e depois do color grading do vídeo referente a ferramenta Matriz de decisão.....	62
Figuras 65 e 66 - Antes e depois do color grading do vídeo referente a ferramenta Briefing....	62
Figuras 67 e 68 - Antes e depois do color grading do vídeo referente a ferramenta Painel visual e semântico.....	62
Figura 69 - Grid usado para a aplicação dos letterings nos vídeos.....	63
Figuras 70 e 71 – Templates para uso digital em tamanho de 1080 x 1920 pixels (Matriz de decisão).....	63
Figura 72 – Template adaptado e preenchido para o vídeo (Matriz de decisão).....	64
Figura 73 – Template para uso digital em tamanho de 1080 x 1920 pixels (Briefing e análise do problema).....	64
Figura 74 – Template adaptado e preenchido para o vídeo (Briefing e análise do problema)...	65
Figuras 75 e 76 – Templates para uso digital em tamanho de 1080 x 1920 pixels (Painel visual e semântico).....	65
Figura 77 – Template adaptado e preenchido para o vídeo (Painel visual e semântico).....	65
Figura 78 – Timeline final de edição da ferramenta Matriz de decisão.....	66
Figura 79 – Timeline final de edição da ferramenta Briefing e análise do problema.....	66
Figura 80 – Timeline final de edição da ferramenta Painel visual e semântico.....	67

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA DO PROJETO.....	12
1.2 OBJETIVOS.....	14
1.2.1 Objetivo geral.....	14
1.2.2 Objetivos específicos.....	14
1.3 JUSTIFICATIVA.....	14
1.4 DELIMITAÇÃO.....	14
1.5 METODOLOGIA DE PROJETO ADOTADA.....	15
1.6 ESTRUTURAÇÃO.....	17
2. DESENVOLVIMENTO.....	17
2.1 DESCOBRIR.....	17
2.1.1 Briefing.....	18
2.1.1 Pesquisa.....	18
2.1.1.1 Relação do design com o autoconhecimento.....	18
2.1.1.2 Autoconhecimento.....	19
2.1.1.3 Ferramentas de design.....	19
2.1.1.4 Entrevista Semiestruturada.....	19
2.1.1.5 Análise de Similares.....	23
2.2 DEFINIR.....	30
2.2.1 Arquétipos.....	30
2.2.2 Requisitos de projeto.....	30
2.2.3 Conceituação.....	32
2.2.3.1 Conceito Integrador.....	32
2.2.3.2 Frase conceito e conceitos norteadores.....	33
2.2.3.3 Conceitos norteadores.....	34
2.2.3.4 Paineis semânticos dos conceitos.....	34
2.2.4 Definição de conteúdo.....	37
2.2.4.1 Sistematização.....	38
2.2.4.2 Estruturação da apresentação da ferramenta.....	40
2.3 DESENVOLVER.....	40
2.3.1 Identidade Visual.....	40
2.3.1.1 Naming.....	40
2.3.1.2 Logo e variações.....	41
2.3.1.3 Paleta cromática.....	41
2.3.1.4 Escolha tipográfica.....	43
2.3.1.5 Primeira composição visual.....	43
2.3.1.6 Elementos visuais.....	44
2.3.2 Roteirização.....	47

2.3.3 Identidade audiovisual.....	47
2.3.3.1 Elementos necessários.....	48
2.3.3.2 Diretrizes visuais específicas para a identidade audiovisual.....	48
2.3.3.3 Desenvolvimento de Style Frames.....	49
2.3.3.4 Storyboard da vinheta.....	50
2.3.3.5 Animação e Motion Design.....	52
2.3.4 Captação.....	57
2.3.4.1 Teste de enquadramento.....	57
2.3.4.2 Cenário e locação.....	57
2.3.4.3 Equipamento.....	59
2.4 ENTREGAR.....	61
2.4.1 Trilha sonora e sound design.....	61
2.4.2 Montagem e edição.....	61
2.4.2.1 Color Grading.....	61
2.4.2.2 Grid para aplicação dos letterings.....	62
2.4.2.3 Demonstração das ferramentas.....	63
2.4.2.4 Resultado das edições.....	66
2.4.2 Render final.....	67
3. CONCLUSÃO.....	67
3.1 Considerações finais.....	67
3.2 Recomendações para o futuro do projeto.....	68
4. REFERÊNCIAS.....	69
5. APÊNDICES.....	70
APÊNDICE 1: ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	70
APÊNDICE 2: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	72
APÊNDICE 3: ROTEIRO TÉCNICO DA FERRAMENTA MATRIZ DE DECISÃO.....	91
APÊNDICE 4: ROTEIRO TÉCNICO DA FERRAMENTA BRIEFING E ANÁLISE DO PROBLEMA.....	100
APÊNDICE 5: ROTEIRO TÉCNICO DA FERRAMENTA PAINEL VISUAL E SEMÂNTICO....	109

1. INTRODUÇÃO

Projetar ocorre de ser função inerente a um profissional de qualquer área do design o que, por mais que seja de conhecimento de todos que efetivam seus estudos no âmbito, acaba não alcançando o público geral, que ainda se distancia das práticas do design por possuir grande dificuldade em entender seus encargos. Segundo o minidicionário Luft, edição de 2001, o verbo projetar aparece com três significados: 1. Fazer o projeto ou plano de; delinear. 2. Fazer a projeção de. P. 3. Arremessar-se; atirar-se.

Da perspectiva do designer, possuindo como sinônimo da sua profissão o adjetivo projetista, o primeiro significado encaixa-se perfeitamente. Contudo, os significados do ato de projetar não discorrem sobre as finalidades do objeto a ser projetado, abrindo uma gama de possibilidades, mas ao mesmo tempo, gerando dúvidas e equívocos sobre o que caberia ou não a um designer projetar e executar. De fato, são inúmeras as áreas que englobam a prática, porém, a maioria hoje se concentra no viés mercadológico e mecânico, deixando as práticas teóricas analíticas em segundo plano.

O conhecimento enciclopédico pode ser acumulado por toda a vida, mas ele não vale absolutamente nada se não for acompanhado por uma verdade sensível. Sem ela, tal conhecimento se resumirá a um mero acúmulo de dados, e acúmulo de dados nunca forjaram a personalidade de ninguém.

Tudo isso vem ao caso porque é de senso comum que a principal arma que um designer tem não é seu Photoshop nem sua escala Pantone, mas sim seu repertório. É nesse arquivo descatalogado que trazemos dentro de nós que vamos procurar as soluções para os projetos que desenvolvemos. (Piqueira, 2004, p. 23)

Conforme explica Piqueira (2004), tratando-se tanto de design, quanto da vida num geral, um acúmulo de dados não é o suficiente, o que pede um olhar sensível e analítico acerca das informações coletadas, implicando em muito mais do que processos mecânicos e lineares. Nesse sentido, molda-se o escopo desse projeto, partindo da reflexão de que se o repertório molda o designer, não seria possível incentivar pessoas que também possuem repertório próprio a aplicá-lo em métodos consagrados da área criativa na busca por autoconhecimento? Com as ferramentas ressignificadas de uma perspectiva sensível e intimista que instigue a reflexão do usuário sobre as próprias facetas para aplicar seu próprio repertório, não seria possível os tornar essas pessoas projetistas de si mesmos?

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA DO PROJETO

Entender-se como uma peça essencial de um todo e sentir-se realizado com esse fato tornou-se, cada vez mais, uma missão complexa, pois não faz mais parte do desejo individual do jovem moderno ser igual a outras peças, nem ao menos ser somente uma peça em si. A condição pós-moderna do sistema social em que se vive traz como consequência a individualização do coletivo em busca de destaque e reconhecimento. Porém, a realidade encontra-se no fato de que sim, se é uma peça da sociedade desde o momento em que se nasce e seria impossível desvincular-se de tal papel, o que pode ser visto por uma perspectiva positiva através da busca por propósito dentro do próprio repertório fomentado de uma maneira eficiente.

Da perspectiva do design, Armstrong (1998) relata a busca por sentido dos jovens designers do século 20.

Irreverentes e visionários, quase todos jovens, na faixa dos vinte e poucos anos, os designers da vanguarda queriam nada menos que mudar o mundo. E, no princípio do século 20, não hesitaram em contestar a sociedade por meio do design. Imersos no caos - industrialização, transformações tecnológicas, guerra mundial -, eles buscavam a ordem e o sentido. (Armstrong, 1998, p.19)

Considerando o Design ainda como uma forma de contestação em meio ao caos, somado ao diferencial da busca do jovem por sentido e realização dentro das condições contemporâneas, que acaba por encontrar-se na procura por autoconhecimento e pequenas conquistas obtidas através de métodos interdisciplinares, é gerada uma alta demanda por caminhos alternativos que possam proporcionar satisfação pessoal. Demanda essa que pode ser suprida pelo Design mesmo para jovens que não possuem conhecimentos na área. Tal busca incessante por realização tornou-se uma das formas de contestar a sociedade para aqueles que possuem os meios necessários para isso, tornando-se a organização e filtragem informacional grande aliado de tal, porém, uma tarefa confusa.

O autoconhecimento é um estudo constante que pode ser, em várias instâncias, comparado à prática do design. Ambos possuem características projetuais, com um estudo inicial amplo, possíveis aplicações de ferramentas, podem ser processos lineares ou caóticos, com aplicação de métodos para acelerar os processos dividindo-os em etapas com diferentes objetivos, o que não impede que, no final, tudo deixe de fazer sentido e seja necessário voltar ao início após um processo de reflexão e análise porém, com uma nova perspectiva. Todas essas descrições se assemelham muito ao processo terapêutico de autoconhecimento, por própria experiência pessoal da autora, sendo uma das partes mais complexas da terapia a organização das informações descobertas. Tanto o Design quanto o autoconhecimento possuem a necessidade da sintetização e organização de informações como ponto de intersecção.

Desta forma, conhecer a si próprio pode ser comparado ao estudo e realização de um projeto de design, no qual se busca, além de meramente comunicar visualmente como resultado, entender a fundo as características, interesses e necessidades do visualizador ou usuário da peça final, para que haja uma comunicação efetiva e um uso o mais intuitivo possível. Contudo, conhecer a si próprio nem sempre é intuitivo sem o direcionamento adequado.

Aspirando tornar-se uma alternativa de auxiliar a procura por autoconhecimento e organização pessoal do jovem, torna-se essencial para esse projeto o suporte audiovisual, a fim de traduzir um conteúdo nichado da área criativa para uma linguagem dinâmica e didática, utilizando de um suporte que possa comunicar de maneira multissensorial. Dessa forma, seria possível atender as demandas e o processo cognitivo do público-alvo.

Essas e demais delimitações surgem de um questionamento central: de que forma o design pode ser um aliado na busca por autoconhecimento e organização pessoal?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Projetar e prototipar uma série de vídeo-tutoriais que propõe a utilização de ferramentas criativas de design como meios de autoconhecimento e organização pessoal.

1.2.2 Objetivos específicos

- Estruturar de forma didática o conteúdo abordado, adaptando-o para a linguagem audiovisual;
- Criar identidades visual e audiovisual a partir de um processo de conceituação;
- Integrar o suporte audiovisual a um segundo projeto, tratando-se esse de uma publicação digital.

1.3 JUSTIFICATIVA

Voltando-se por um momento para por trás das lentes que enxergam o mundo da perspectiva da projetista que escreve esse relatório, sempre houve uma ânsia constante por entender-se e encontrar-se em meio a quantidade de possibilidades e informações despejadas a sua volta diariamente. Ânãia esta que intensificou-se ainda mais com a conturbada chegada do início da vida adulta, trazendo consigo a necessidade de recriar-se e moldar-se às novas exigências demandadas pela vida. Também na busca por compreender-se em meio ao caos enquanto se insere no mundo, foram encontradas características semelhantes na jornada pessoal da colega Luana Martins Sanches, designer que também acabou por acreditar no potencial das ferramentas criativas ensinadas durante a graduação de Design em contextos cotidianos que iriam além do viés mercadológico.

Partindo da hipótese de que outros jovens buscam enriquecer suas próprias relações com si próprios de maneira similar, contudo, não possuem acesso ao funcionamento e processos de execução das ferramentas criativas aplicadas no Design, o projeto torna-se de grande interesse para a área. Principalmente por trazer a adaptação e ressignificação dessas ferramentas já consagradas no contexto criativo e projetual, dando-as uma nova utilidade voltada ao pessoal e intimista.

Nessas circunstâncias, o suporte audiovisual foi escolhido por possuir alto potencial didático, englobando diversas possibilidades de comunicação: visual e sonora para um maior entendimento do conteúdo exposto. Além da característica multissensorial, o suporte audiovisual também é área de domínio da estudante-projetista. Além disso, o projeto ganha características transmídia ao unir-se com a publicação executada no projeto que integra este, tornando-se uma solução dinâmica ao organizar o conteúdo, capaz de englobar diversos fluxos de estudo. Foi considerado que assim como cada pessoa possui suas próprias preferências didáticas, cada um também possui sua própria jornada dentro da constante ação de conhecer-se.

1.4 DELIMITAÇÃO

O contexto de delimitação desse projeto dá-se, em questão de conteúdo, na tentativa de instigar o usuário espectador a buscar conhecer-se por uma nova perspectiva, apresentando ferramentas criativas que o auxiliem nessa trajetória e como usá-las nesse âmbito. Dentro dessa temática e, levando em consideração a integração com o projeto da colega Luana Martins Sanches, que se dá através da disponibilização dos vídeos dentro de

uma publicação digital, o material audiovisual desenvolvido através desse projeto limita-se a explicar o funcionamento de três ferramentas criativas apresentadas no livro Como se Cria, além de tutorar o espectador de como aplicá-las.

Para isso, foram prototipados 3 vídeos de em média 5 minutos no padrão de proporção de tela 1920 x 1080 (16:9), sendo que cada um correspondente a uma ferramenta pré-selecionada e adaptada a partir da obra da autora Ana Veronica Pazmino.

1.5 METODOLOGIA DE PROJETO ADOTADA

Considerando as limitações mediante uma temática pouco explorada e a escassez de material que relacione os estudos de design e audiovisual, pareceu necessário realizar uma adaptação. Assim, fundiu-se a metodologia Double Diamond, apresentada pela instituição Design Council em 2004, e o método audiovisual de animação 2D formulado por Winder e Dowlatabadi em 2011.

Figura 1 – The Double Diamond.



Fonte: Design Council (2004).

Com a mescla das duas metodologias, as características projetuais demandadas pelo projeto puderam ser atingidas. O duplo diamante atendendo a não linearidade requerida pela necessidade de traçar paralelos entre o design e o autoconhecimento, além de contemplar as diferentes entregas de diversas áreas do design, e o método audiovisual de animação 2D, guiou as etapas de construção audiovisuais.

A metodologia do duplo diamante, que se propõe a ser um caminho para inovação, apresenta duas etapas divergentes: descobrir e desenvolver, e mais duas etapas convergentes: definir e entregar.

- **Descobrir:** O primeiro diamante ajuda a entender, mais do que simplesmente assumir, o que o problema é. Isso envolve conversar e passar tempo com as pessoas que são afetadas pelas adversidades. Nessa etapa, além do contato

próximo com o público, é incentivado que uma grande quantidade de informações sobre o tema e possível problema sejam reunidas. Contempla essa etapa os métodos de pesquisa utilizados no projeto.

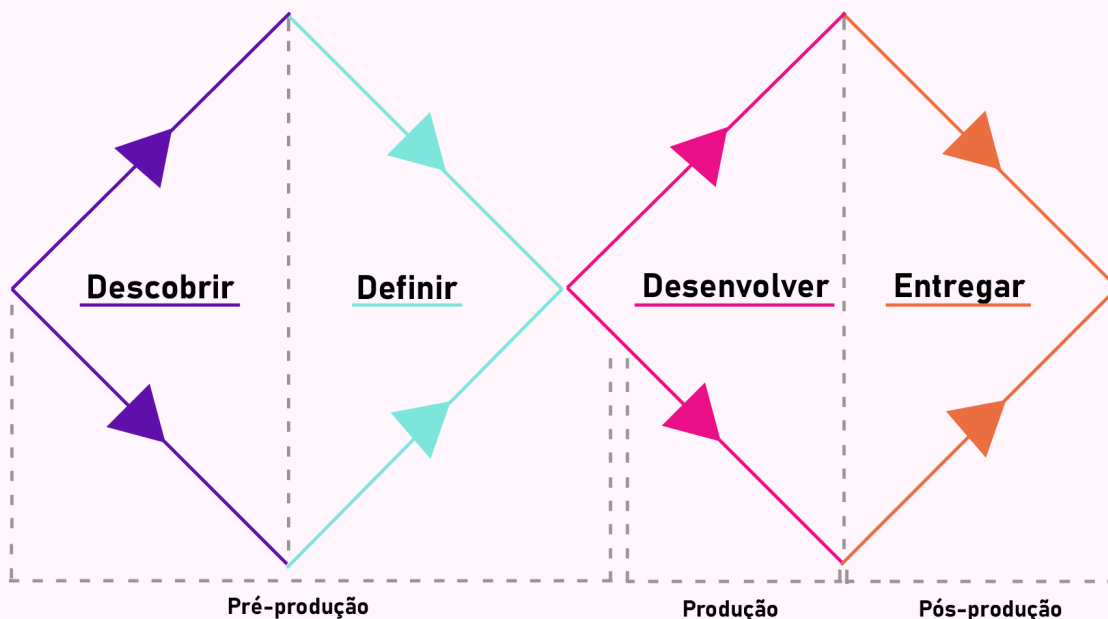
- **Definir:** As percepções reunidas a partir da etapa “descobrir” podem ajudar a definir o problema a ser resolvido de uma forma diferente. Tratando-se de uma etapa convergente, ao chegar nela é necessário priorizar as questões que serão tratadas para que alternativas coesas possam ser geradas. Nessa etapa foi definida a conceituação do projeto e a estruturação do conteúdo.
- **Desenvolver:** O segundo diamante encoraja o encontro de diferentes respostas para o, agora, claro e definido problema. Dessa forma, nessa etapa é realizada a produção de alternativas e protótipos, divergindo novamente para diversas alternativas. Para essa etapa foi desenvolvida a execução geral do projeto, desde a identidade visual até a captação dos vídeos.
- **Entregar:** Entregar envolve testar diferentes soluções em baixa escala, rejeitando aquelas que não funcionam e melhorando aquelas que funcionam. Nesse momento o protótipo final é decidido. Nessa etapa foram realizadas as execuções específicas de finalização do material audiovisual.

O método audiovisual, por sua vez, apresenta três grandes etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

- **Pré-produção:** É a fase na qual os elementos que estabelecem os fundamentos para a produção são reunidos. A configuração dessa fase pode variar bastante de projeto para projeto de acordo com os recursos disponíveis. Para a pré-produção do projeto em questão, foram definidas as seguintes entregas: briefing, pesquisa, requisitos, conceituação e definição de conteúdo. A etapa de pré-produção nesse projeto inicia-se na etapa “descobrir” do Duplo Diamante (observar figura 2) quando são iniciadas as pesquisas de conteúdo e entrevistas. A pré-produção, tratando-se de uma etapa de planejamento, é aquela que tem maior duração, estendendo-se até o início da etapa “desenvolver”.
- **Produção:** Essa é a etapa do processo onde as habilidades multidisciplinares do produtor são colocadas a teste, sendo que o mesmo deve colocar em prática tudo o que foi definido na pré-produção e garantir a coerência dos elementos entregues. Na produção, as entregas definidas para esse projeto foram: concepção estética (identidade visual), roteiro, identidade audiovisual e a captação de vídeo e som.
- **Pós-produção:** Nesse ponto do projeto o que ainda resta ser acertado em questão visual e áudio, sendo realizado o tratamento do material captado. Aqui foram entregues a escolha da trilha sonora, montagem e edição e, por fim, o render final.

Abaixo, pode ser observado o fluxograma adaptado para que as duas metodologias fossem contempladas e conciliadas.

Figura 2 - Framework adaptado fundindo os métodos escolhidos.



Fonte: Adaptado pela autora.

As etapas de pré-produção, produção e pós-produção propostas pela metodologia audiovisual de animação foram adaptadas para o método de captação *live-action*, considerando a carência de metodologias pré-estabelecidas voltadas a essa área do audiovisual.

1.6 ESTRUTURAÇÃO

A estruturação desse projeto deu-se da seguinte maneira:

- **Capítulo 1** - Seção introdutória onde são apresentados a problemática, os objetivos, a justificativa, delimitações e metodologia.
- **Capítulo 2** - Detalhamento do desenvolvimento conforme as etapas da metodologia aplicada e o resultado final.
- **Capítulo 3** - Considerações finais referentes ao projeto.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 DESCOBRIR

Como citado anteriormente sobre essa etapa divergente, o objetivo principal dela encontra-se na exploração do problema para mais do que supor-lo, entendê-lo profundamente. Portanto, após o desenvolvimento de um briefing norteador, foram aplicadas algumas estratégias e métodos de pesquisa, a fim de coletar uma grande quantidade de informações sobre as temáticas envolvidas na ideia inicial do problema.

2.1.1 Briefing

Tendo a premissa de traçar um paralelo entre ferramentas criativas de design e a busca por conhecer a si mesmo tornando-se relevante para as autoras de conteúdo e projetistas durante as próprias jornadas pessoais, começou a ser fomentada a vontade de instigar o autoconhecimento de mais pessoas usando e uma visão sensível acerca das ferramentas disponibilizadas como passos de metodologias projetuais. A partir desse insight, foi definida a divisão de mídias entre as projetistas. Daniele, autora desse relatório, ficando com os aspectos audiovisuais complementados pela publicação digital que seria desenvolvida por Luana.

Buscando a não familiaridade do público com as ferramentas projetuais, foi definido nesta etapa inicial que o público seria composto por jovens de 18 a 28 anos que não estivessem inseridos em qualquer área do design.

2.1.1 Pesquisa

Buscar informações de forma estratégica e organizada é um grande desafio dado a quantidade de possibilidades que a internet proporciona, porém, para evitar que informações desconexas acabassem juntando-se ao conteúdo da pesquisa, a mesma foi dividida em 5 etapas: 1. Pesquisa geral sobre a relação do design e autoconhecimento (ver item 2.1.1.1), a fim de tentar encontrar material que relacionasse os dois de alguma forma; 2. Pesquisa de material bibliográfico sobre a temática do autoconhecimento disponível (ver item 2.1.1.2); 3. Pesquisa de material bibliográfico sobre ferramentas de design (ver item 2.1.1.3); 4. Pesquisa de público através de uma entrevista semiestruturada (ver item 2.1.1.4); 5. Análise de similares (ver item 2.1.1.5).

2.1.1.1 Relação do design com o autoconhecimento

Com o objetivo de explorar a temática delimitada para o projeto, no que tange autoconhecimento, primeiramente foi realizada uma pesquisa de material bibliográfico que pudesse nortear a construção inicial do projeto. Contudo, ao buscar por livros ou publicações que fizessem um paralelo entre os tópicos, nenhum resultado que relacionasse diretamente as duas temáticas foi encontrado, além de métodos coaching voltados para profissionais de design, ensinando métodos de autoconhecimento, mas que não usavam ferramentas criativas no processo ou, que aplicasse uma perspectiva voltada ao empreendedorismo.

Por mais que Piqueira (2004) defenda o conhecimento próprio através de um repertório com olhar sensível colocado sobre , ainda não se desprende da perspectiva do design, voltando seu subtexto a outros designers, o que se buscou escapar no projeto.

Mediante ferramentas usadas em projetos de design que já são consagradas no meio empreendedor, como análise swot e brainstorming, foi encontrada uma gama de tutoriais on-line, incitando um planejamento estratégico pessoal e traçando um paralelo entre empreendedorismo, produtividade e autoconhecimento (ver item 2.1.1.5 - análise de similares).

Outra ferramenta de análise pessoal que possui uma estrutura comparável a uma ferramenta criativa utilizada em projetos de design é o IKIGAI, usada para encontrar um propósito pessoal em 5 passos através de um diagrama, tornado um pouco mais evidente o

potencial de ferramentas criativas do design poderem ser aplicadas no contexto intrapessoal.

2.1.1.2 Autoconhecimento

Ousar pesquisar sobre métodos de autoconhecimento pode facilmente tornar-se um caminho tortuoso. Caso não possa ser realizado um acompanhamento profissional psicológico, é fácil esbarrar em métodos *coach* que prometem resultados extraordinários através de caminhos lineares e frases prontas.

Optando por não mergulhar na complexidade dos estudos atribuídos a área da psicologia, pois o projeto limita-se a ser uma alternativa incentivadora da autoanálise e reflexão, foi realizada uma busca de material bibliográfico da perspectiva de uma pessoa alheia a esses conceitos mas que quer se conhecer.

O local escolhido para a pesquisa das possíveis obras foi o acervo da Biblioteca Universitária da UFSC, afinal, o local é frequentado pelo público do projeto, visto que segundo o perfil da UFSC publicado em 2019, 68% do corpo discente possui de 18 a 24 anos.

Ao fazer uma busca por palavras-chave como “autoconhecimento” e “conhecimento pessoal”, e limitando a pesquisa a livros, foi, primeiramente, possível encontrar a categoria “Teoria do autoconhecimento” nos dados de acervo. Dentro dessa categoria, foram encontradas apenas três obras que não esbarrasse em um conteúdo curricular de graduação, sendo que um deles estava disponível apenas em inglês: *Ouse ser você mesmo* (1991) do autor Alan Cohen, *O factível : é o óbvio que nós ignoramos* (2023), do autor Alexandre Manganda e *Self-Knowledge* (1994), da organização Oxford Readings in Philosophy.

Novamente, foi importante filtrar conteúdos menos densos considerando que o objetivo do projeto e para não acabar esbarrando em conteúdos acadêmicos voltados a cursos específicos como pedagogia, psicologia e filosofia.

Após essa pesquisa de bibliografia, por mais que em pequena escala, foi possível entender a escassez de livros que busquem incentivar a autorreflexão.

2.1.1.3 Ferramentas de design

Utilizando ainda da estratégia de palavras-chave dentro da ferramenta de pesquisa do repositório da Biblioteca Universitária da UFSC e limitando a livros, em contraste com a pesquisa anterior, foi possível encontrar uma maior variedade de conteúdo que variava de técnicas, ferramentas e metodologias de design, trazendo visões desde projetos de produto até design thinking.

Foi de escolha da dupla de projetistas focar no livro *Como se Cria* (2015), de autoria de Ana Veronica Pazmino, que se destacou por apresentar 40 métodos para design de produtos que provavelmente apresentariam grande potencial de serem adaptadas no escopo do projeto.

2.1.1.4 Entrevista Semiestruturada

Tendo em mente o aspecto intimista do projeto e as características da etapa “descobrir” da metodologia adotada, foi escolhido pelas projetistas um método de pesquisa de público qualitativo. O método em questão foi a entrevista semiestruturada, um modelo que, por mais que tenha um roteiro prévio (Apêndice 1), o trata de maneira flexível, permitindo o entrevistador a fazer novas perguntas através de insights gerados pelas próprias respostas do entrevistado, abrindo espaço também para considerações e perguntas do mesmo. Desse modo, é possível obter respostas através de um diálogo mais orgânico e com menos formalidades.

Primeiramente, usando das 3 etapas propostas por Creswell (2014) para pesquisas qualitativas: problemática, planejamento e execução, foram estruturadas as principais problemáticas, que se voltavam para entender o nível de proximidade e conhecimento dos entrevistados com a temática do projeto e os suportes informacionais que seriam utilizados no projeto integrado (vídeo e publicação digital).

A entrevista foi estruturada em 4 blocos de perguntas, como pode ser observado na tabela abaixo:

Quadro 1 - Estruturação da entrevista.

Eixo	Informações
Dados demográficos	<ul style="list-style-type: none"> • Idade; • Formação acadêmica; • Ocupação.
Familiaridade com o tema (autoconhecimento e ferramentas de design)	<ul style="list-style-type: none"> • Percepção sobre testes de personalidade e sua utilidade, consumo de material sobre autoconhecimento descrevendo seu formato e modo de acesso, tempo dedicado a esses estudos e de que maneira acessam esses conteúdos; • Motivação que levou à busca desses materiais, levantar oportunidades e frustrações; • Familiaridade com ferramentas e métodos de design, descrição de como foi o possível uso e considerações que fossem pertinentes.
Relação da pessoa com publicações digitais	<ul style="list-style-type: none"> • Relato sobre os tipos de publicação que mais consome, frequência de uso de publicações digitais, levantamento do tempo utilizado para leitura e fluxo de estudo, familiaridade com publicações digitais interativas e levantamento de exemplos. • Maneira que prefere realizar estudos sobre autoconhecimento, por meio de qual dispositivo costuma acessar, identificação de recursos interessantes para o fluxo de estudos.
Relação da pessoa com vídeos educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Relato sobre os tipos de vídeos que mais consome e exemplos, plataformas utilizadas, frequência de uso e levantamento do tempo de duração desses. • Percepção de elementos que auxiliam na absorção do conteúdo audiovisual ou que desviam a atenção e/ou tiram o interesse ao consumir esse tipo de material.

Fonte: Desenvolvido colaborativamente entre as autoras do projeto.

Logo, foram selecionados os convidados a serem entrevistados entre pessoas com certo grau de conhecimento por parte das projetistas. Foi levado em consideração o

público-alvo do projeto, tratando-se de jovens de 18 a 28 anos com pouca, ou sem qualquer proximidade com projetos de design, dando importância ao pré-requisito de não ser um profissional da área. Foi desejável também que os entrevistados abrangessem diferentes áreas de atuação, sendo que de 9 entrevistados foi possível captar a perspectiva de 7 áreas de estudo diferentes, sendo elas: Ciências Biológicas, Psicologia, Arquitetura, Farmácia, Ciência da Computação, Administração e Cinema.

Para o recrutamento dos entrevistados foi entrado em contato através do aplicativo de mensagens instantâneas Whatsapp.

A entrevista possuiu como objetivo principal entender a relação desses jovens no início da vida adulta com a temática do autoconhecimento e a familiaridade deles com os tipos de suporte informacional que seriam utilizados no projeto integrado (vídeo e publicação digital).

A primeira hipótese levantada foi a de que os jovens possuíam interesse em buscar autoconhecimento, porém nunca ou raramente tiveram contato com ferramentas criativas utilizadas no meio designer para que em algum momento um paralelo pudesse ser feito. O entrevistado E conta, sobre seu conhecimento e familiaridade com ferramentas de design: “Bem pouco, bem superficial. Algumas palavras que você me traz eu até tenho algumas ideias do que seriam, sabe? Tipo, mapa mental, brainstorming. Eu tenho um pouco de entendimentos periciais do que seria. Algumas outras eu não faço ideia do que significam.”. Já a entrevistada D relata, de forma direta: “Só uso o Canva, por exemplo. Sem problema, só uso... Nunca conheci nenhum tipo dessas ferramentas antes. Nunca ouvi falar de brainstorming, sei lá, moodboard. Todos os termos em inglês que eles usam, né?”. Além do que, quatro dos nove entrevistados citaram a plataforma Canva como contato mais próximo com design que já tiveram, provando o baixo conhecimento sobre as ferramentas criativas, por se tratar de uma plataforma de templates onde não se aplicam ferramentas criativas, mesmo considerando que essas podem ser utilizadas em diversas áreas. O entrevistado R, que está inserido na área criativa do Cinema, afirmou apenas ter tido contato com a ferramenta *brainstorming*, sem relacioná-la com design e mapa mental para estudar na época de vestibular.

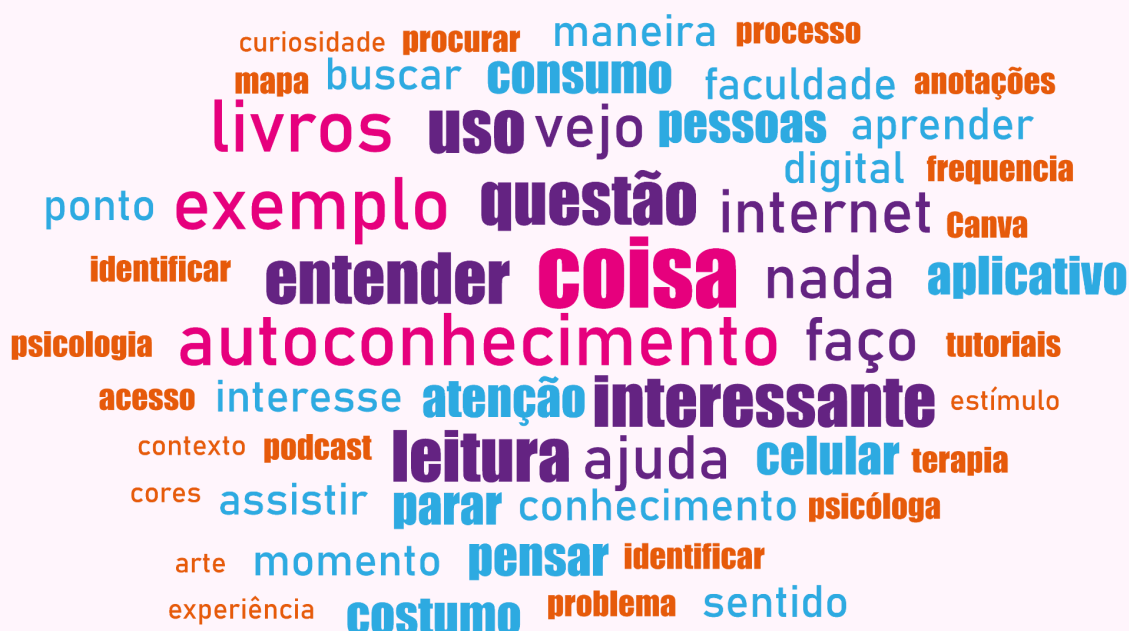
Sobre autoconhecimento, 5 entrevistados citaram a psicoterapia como principal método de autoconhecimento e outros 2 mostraram-se confusos ao serem perguntados sobre o assunto, mostrando um contraste de entendimento sobre o assunto entre eles. Dessa forma foi possível identificar que autoconhecimento como estudo não paira na mente dos possíveis usuários, direcionando as autoras do conteúdo do projeto a terem que, no futuro, ao desenvolver o conteúdo, tenham que optar por ou mastigar as informações sobre autoconhecimento, conteúdo subjetivo que não é campo de estudo de nenhuma das duas, ou, numa alternativa mais interessantes, tratar a temática de forma mais dinâmica e lúdica, instigando o público a refletir sobre si mesmo sem se apresentar diretamente como método alternativo de autoconhecimento. Nesse caso, a hipótese pode ser comprovada parcialmente.

Outro ponto interessante é o reconhecimento do potencial de testes de personalidade por parte dos entrevistados, por mais que não os vissem como algo sério. Essa reação geral pode tornar interessante o uso de arquétipos no projeto, ainda mais quando o entrevistado traz para discussão: “Eu trago uma dualidade em relação a isso, porque eu acho muito divertido e eu acho que sim faz a gente parar pra pensar na gente. Só que é muito mais interessante pro autoconhecimento é o processo do teste do que o resultado”. Os entrevistados também falaram sobre hobbies como formas de autoconhecimento, o que pode ser explorado no futuro.

Além das observações acima, foi desenvolvida uma nuvem de palavras considerando aquelas que foram mais ditas pelos entrevistados em suas respostas, e que, de alguma maneira, poderiam auxiliar futuramente na conceituação, ajudando possivelmente a também gerar ideias durante a fase de desenvolvimento do projeto. Para sua realização, foram desconsiderados artigos, pronomes, preposições e conjunções citadas pelos entrevistados, pelo fato dessas palavras não se fazerem significativas sozinhas. A nuvem foi hierarquizada posicionando mais no centro e com maior tamanho de fonte as palavras com maior ocorrência.

A palavra significativa que mais foi citada acabou sendo “coisa” com 119 ocorrências, sendo que aquelas com menos ocorrências inseridas na nuvem foram “contexto”, “curiosidade”, “experiência”, “estímulo”, “cores” e “arte”, cada uma com 5 aparições nos discursos dos entrevistados cada.

Figura 3 - Nuvem de Palavras dos entrevistados.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

A fim de sintetizar ainda mais as informações coletadas nas entrevistas, foi gerado pelas autoras do conteúdo um painel de público, para que fossem trazidos visualmente itens e conceitos específicos citados pelos entrevistados. O intuito do painel encontra-se na possibilidade de comparação com os protótipos do produto para um reconhecimento de familiaridade com os hábitos dos entrevistados que já fazem parte do público-alvo.



O levantamento da análise levou em consideração aspectos técnicos básicos, além de características de produção e pós-produção, como elenca Winder e Dowlatabadi (2011) no método audiovisual de animação 2D adaptado para o projeto.

Foram considerados para análise: categoria, duração, público-alvo, estratégias de roteiro, enquadramentos principais, cenário, técnicas de edição, recursos visuais e gráficos e trilha sonora.

Para melhor entendimento, na sequência é possível acompanhar os quadros de análise.

- Vídeos que apresentam e/ou ensinam ferramentas criativas e estratégicas:

Quadro 2 - Análise de similares vídeo A.



Vídeo A	 Como criar um MOODBOARD
Thumbnail	
Categoria	Aula/Tutorial
Duração	12 min, 29 seg.
Público-alvo	Designers que querem aprender a usar a ferramenta <i>moodboard</i> .
Estratégias de roteiro	Tom amigável e didático, propõe exercício para que o público não apenas assista, cita marcas conhecidas como exemplo, tem falas de tom descontraído em meio ao tutorial, explicações longas e contextualizadas.
Enquadramento(s)	Primeiro plano com enquadramento frontal normal.
Cenário	Estantes de livros e quadros de múltiplas cores nas paredes.
Técnicas de edição	Cortes com zoom, criando contraste.
Recursos	Vinheta, lettering ¹ identificando a apresentadora, demonstração em tela

¹ No contexto audiovisual, a palavra “lettering” é utilizada como definição para textos animados em tela, diferenciando-se da arte de desenhar letras.

visuais	cheia (sem <i>facecam</i>), imagens em tela para exemplificar com fundo borrado.
Trilha	Música calma aplicada enquanto a apresentadora fala e trilha animada na vinheta.




Fonte: Desenvolvido pela autora.

Quadro 3 - Análise de similares vídeo B.

Vídeo B	 Fazendo uma análise SWOT de si mesmo Episódio 3
Thumbnail	
Categoria	Aula/Tutorial
Duração	3 min, 24 seg.
Público-alvo	Empreendedores
Estratégias de roteiro	Tom incisivo e didático, explicações rápidas.
Enquadramento(s)	Primeiro plano e plano fechado e plano detalhe das mãos com ângulo ¾.
Cenário	Prateleira de livros.
Técnicas de edição	Cortes com zooms bem dramáticos (provavelmente feitos na gravação e não na pós-produção), criando contraste.
Recursos visuais	Letterings reforçando informação que está sendo dita, padrão de cores, abertura.
Trilha	Música rock animada na abertura que se prolonga à música de fundo.

Fonte: Desenvolvido pela autora.



Quadro 4 - Análise de similares vídeo C.

Vídeo C	 COMO ESTUDAR ANATOMIA NO DESENHO 
Thumbnail	
Categoria	Aula/Tutorial
Duração	13 min, 05 seg.
Público-alvo	Pessoas que querem aprender a desenhar anatomia.
Estratégias de roteiro	Introdução longa e intimista, listagem de itens necessários para aprender, respostas a perguntas do público.
Enquadramento(s)	Primeiro plano e plano detalhe com ângulos frontal e $\frac{3}{4}$.
Cenário	Quarto jovem com pôsteres, fotos e luzes.
Técnicas de edição	Cortes dinâmicos, cortando pausas e respirações, mudança de ângulo de câmera, criando contraste, aumento na velocidade do vídeo nas demonstrações.
Recursos visuais	Tratamento de cor aplicada ao vídeo, lettering reforçando informações, uso de objetos como exemplo, demonstração detalhada do que está sendo ensinado.
Trilha	Efeito sonoro quando aparece o lettering condizente com suas formas, música calma de fundo que é alterada 3 vezes, porém mantendo uma coerência sonora.

Fonte: Desenvolvido pela autora.



- Vídeos que apresentam e/ou ensinam ferramentas criativas e estratégicas:

Quadro 5 - Análise de similares vídeo D.

Vídeo D	 MANDALA LUNAR - CICLOS DA LUA E AUTOCONHECIMENTO
Thumbnail	
Categoria	Autoconhecimento.
Duração	18 min, 05 seg.
Público-alvo	Pessoas que buscam ferramentas de autoconhecimento.
Estratégias de roteiro	Cita série de vídeos onde este está inserido, busca identificação do espectador, dissertando sobre experiências próprias.
Enquadramento(s)	Primeiro plano com ângulo frontal.
Cenário	Pano claro, livros, plantas, algumas decorações em tons crus.
Técnicas de edição	Cortes com zoom, gerando contraste.
Recursos visuais	Sobreposição de filmagens, vinheta, lettering reforçando pontuações do narrador, logo do canal (identidade visual), exemplos com objetos físicos.
Trilha	Música calma na vinheta que para nos primeiros segundos de vídeo

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Quadro 6 - Análise de similares vídeo E.

Vídeo E	 Ferramentas para o Autoconhecimento - Mandala Ikigai (EP#03)
Thumbnail	
Categoria	Autoconhecimento.
Duração	3 min, 30 seg.
Público-alvo	Pessoas que buscam ferramentas de autoconhecimento.
Estratégias de roteiro	Pergunta inicial no começo do vídeo, oratória focada na didática.
Enquadramento(s)	Meio primeiro plano com ângulo frontal.
Cenário	Mesa, livros, planta, caneta e quadro em um fundo branco.
Técnicas de edição	Cortes de respiração.
Recursos visuais	Vinheta, Lettering identificando a apresentadora, letterings de reforço de informação, ilustração animada da ferramenta em tela.
Trilha	Música animada na vinheta que continua durante o vídeo.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Quadro 7 - Análise de similares vídeo F.

Vídeo F	
Thumbnail	
Categoria	Autoconhecimento.
Duração	8 min, 19 seg.
Público-alvo	Pessoas que buscam ferramentas de autoconhecimento.
Estratégias de roteiro	Aparenta uma conversa entre amigos, picos de animação na entonação da narradora que geram contraste.
Enquadramento(s)	Primeiro plano com ângulo contra-plongée.
Cenário	Parede lisa.
Técnicas de edição	Sem cortes.
Recursos visuais	Legenda.
Trilha	Não consta.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Ao fim da análise foi possível perceber alguns contrastes, principalmente de duração que podem variar muito. Os vídeos mais objetivos sobre ferramentas possuem em média de 3 minutos e meio e usam uma variedade de recursos, como apontam as tabelas de análise.

É interessante destacar as diferentes abordagens encontradas quando o assunto do vídeo é autoconhecimento, indo de produções mais elaboradas e roteiros mais engessados para gravações que demonstram um certo nível de improviso, com roteiros que assemelham-se mais a conversas intimistas.

Outra pontuação possível de ser feita é o fato de que, tanto para ensinar ferramentas criativas quanto para falar sobre autoconhecimento, todos os narradores têm sua imagem exposta em vídeo, fazendo com que isso se torne um requisito de projeto. Os requisitos de projetos serão melhor explorados no item 2.2.2. Outro requisito pode ser extraído através da constatação de que todos os vídeos possuem técnicas de roteiro ou, principalmente, de edição, que geram contraste, conceito muito importante na linguagem audiovisual, por este manter o espectador focado no material por mais tempo.

Em virtude dos fatos mencionados, com a análise de similares foi possível retirar alguns requisitos de projeto (ver quadro 8 e 9), encerrando assim a fase de pesquisa e a etapa “descobrir” como um todo, por uma grande quantidade de informações já terem sido coletadas.

2.2 DEFINIR

Como pode ser visto no diagrama metodológico adotado nesse projeto, a etapa “definir” continua fundida com a etapa de pré-produção do método audiovisual de animação 2D apresentado por Winder e Dowlatabadi (2011). Além da definição definitiva do conteúdo, nessa etapa foram definidos arquétipos, requisitos de projeto, a conceituação e sistematização do conteúdo.

2.2.1 Arquétipos

Ao deparar-se com a necessidade de criar personas baseadas nos possíveis usuários com o intuito de humanizar o projeto ao máximo, as autoras lembraram-se da utilidade dos arquétipos no processo de conhecer profundamente seus próprios pensamentos ligado ao conceito de inconsciente coletivo de Jung.

O conceito de *archetypus* só se aplica indiretamente às *représentations collectives*, na medida em que designar apenas aqueles conteúdos psíquicos que ainda não foram submetidos a qualquer elaboração consciente. [...] Sua manifestação imediata, como a encontramos em sonhos e visões, é muito mais individual, incompreensível e ingênua do que nos mitos, por exemplo. O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta. (Jung, 2014, p.13)

Como foi explicitado por Jung (2014, p.13), um arquétipo implica naquela imagem que já está presente no inconsciente antes mesmo que haja qualquer explicação para ela. Nesse sentido, escolhemos nortear como possíveis usuários os arquétipos de independência e auto-realização do Explorador e do Sábio para representar dois diferentes fluxos de estudo, um não linear e aventureiro e outro que busca aprofundar-se nos detalhes com o intuito de ter uma compreensão profunda e completa.

2.2.2 Requisitos de projeto

No contexto que explana Pazmino (2015), tornou-se essencial para um projeto de design como o aqui descrito a definição de requisitos, sendo eles divididos nas categorias necessário e desejável.

Para o design, o desenvolvimento de um produto só pode ser realizado satisfatoriamente se houver especificações de projeto, ou seja, objetivos que viabilizem e que sejam úteis para satisfazer as necessidades do usuário e consumidor (Pazmino, 2015, p.29)

Quadro 8 - Requisitos gerais de projeto.

Necessário	Desejável
Linguagem integrada entre mídias do projeto.	Não repetição do conteúdo entre as mídias.
Identidade visual e audiovisual integrada.	Redirecionamento para links e referências externas.
Abordagem lúdica e sensível mediante as ferramentas.	Uso de arquétipos para ajudar na identificação com o conteúdo.
Deixar nítido a não abordagem da psicologia no conteúdo adaptado.	Fluxo de interação não linear.
Demonstração de uso da ferramenta.	Disponibilização de modelos para que as pessoas utilizem.
Apresentação dos modelos (esquema visual das ferramentas).	Fácil acesso ao projeto integrado.
Direcionamentos de uso da ferramenta.	
Elementos gráficos ilustrativos.	

Fonte: Desenvolvido pelas autoras colaborativamente.

Exclusivamente para o projeto audiovisual, também foram decididos os requisitos:

Quadro 9 - Requisitos do projeto audiovisual.

Necessário	Desejável
Proporção de tela 1920 x 1080.	Letterings animados.
Ter entre 3 e 10 minutos de duração.	Enquadramento em primeiro plano.
Demonstração de uso da ferramenta.	Citar os outros vídeos no roteiro.
Apresentador visível em vídeo.	Trilha condizente com a conceituação.
Técnicas de contraste no roteiro e/ou edição.	Roteiro bem-humorado.
	Cenário condizente com conceituação.
	Técnicas de edição dinâmica.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

De acordo com os quadros 8 e 9, pode-se observar que foram escolhidos de 7 a 8 requisitos necessários e desejáveis para cada parte do desenvolvimento (conteúdo e audiovisual) baseados nas descobertas anteriores.

O requisito “Técnicas de contraste no roteiro e/ou edição” refere-se a variações de tom, cenário, ou planos que causem um contraste visual ou sonoro no espectador, assim gerando foco. Foi detectada a necessidade de caracterizar o requisito, pois ele possui uma maior ambiguidade.

2.2.3 Conceituação

Em um projeto de design, existem diversas maneiras de criar uma conceituação da qual norteia aspectos físicos e significantes do resultado final, sendo essa etapa essencial para o desenvolvimento estético e, principalmente, didático do produto. No caso do que se propõe esse relatório, foi optado por buscar um conceito integrador que traduzisse o âmago do projeto e uma frase conceito que trouxesse a experiência do usuário ao usar o material desenvolvido.

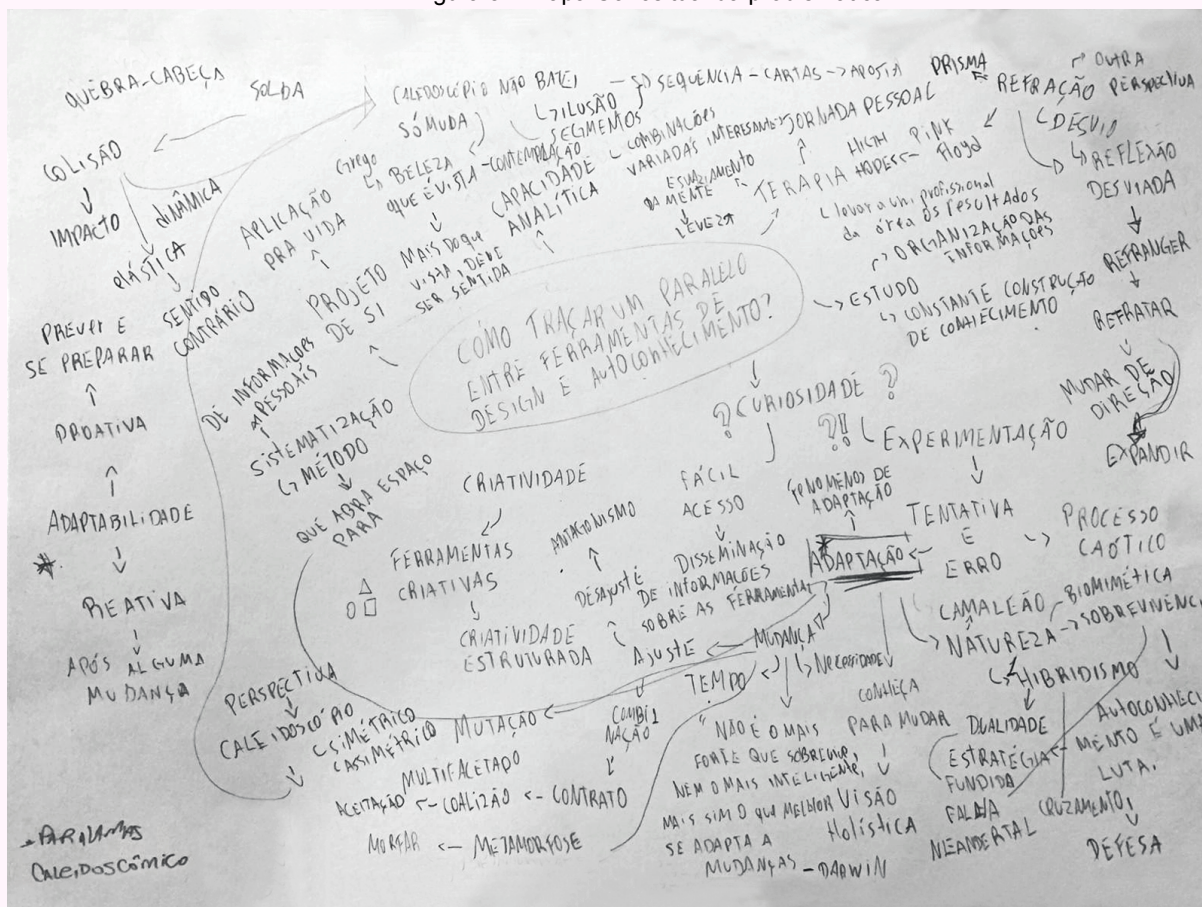
2.2.3.1 Conceito Integrador

Primeiramente, as autoras do projeto optaram por realizar a definição de um primeiro conceito integrador através de um Mapa Conceitual que reúne e sintetiza suas ideias após todos os métodos de pesquisa mediante à temática. Trazendo a lógica de síntese, Pazmino (2015) explica: “No campo do design, o mapa conceitual é uma ferramenta que serve para organizar o pensamento. Permite ter uma visão geral do problema, planejar os objetivos e reunir uma grande quantidade de dados em um só lugar.”

Usando de recursos físicos (papel e caneta), no centro do mapa foi colocada a pergunta-problema principal relacionada ao conteúdo do projeto, sendo ela “Como traçar

um paralelo entre ferramentas de design e autoconhecimento?”. Dessa forma, foi possível explorar as possíveis respostas e ideias na sequência.

Figura 5 – Mapa Conceitual da problemática.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras colaborativamente.

Após uma análise dos principais caminhos que a pergunta levava, foi percebido que as respostas acabavam desembocando na palavra “adaptação”, que começou a ser tratada como novo meio do mapa. Logo, utilizando dos contextos onde a palavra encontrava-se, foi possível chegar ao conceito central, sendo este o adjetivo “prismático”. A justificativa do conceito encontra-se no fato de que, para a física, o prisma causa o fenômeno da refração, sendo esse caracterizado por uma adaptação da luz de acordo com o meio que entra em contato, fazendo com que mude de direção e se dissipe. O projeto em si busca redirecionar o olhar do usuário tanto sobre as ferramentas de design quanto para si mesmo e mostrar uma gama de novas possibilidades e perspectivas, atuando assim como um prisma que guia esse redirecionamento e realiza essa readaptação ao meio de contato.

2.2.3.2 Frase conceito e conceitos norteadores

Para ser possível chegar em referências e diretrizes visuais mais concretas, foi pensada em uma frase conceito que descrevesse a jornada que as projetistas desejavam que o usuário tivesse ao usar o produto final. A frase em questão foi definida como: “Explorar o desconhecido para conhecer a si mesmo”.

2.2.3.3 Conceitos norteadores

Após a definição do conceito integrador e a frase conceito, tornou-se necessário destrinchar essas definições em mais termos-chave, a fim de auxiliar na construção de painéis visuais que guiassem a construção da identidade visual. Dessa forma, através de um brainstorming conjunto aliado a um novo mapa conceitual, foram retiradas palavras-chave para a busca de imagens on-line. A partir disso foi possível definir mais três conceitos norteadores: inquietação, descoberta e intimismo.

Figura 6 – Mapa Conceitual da problemática

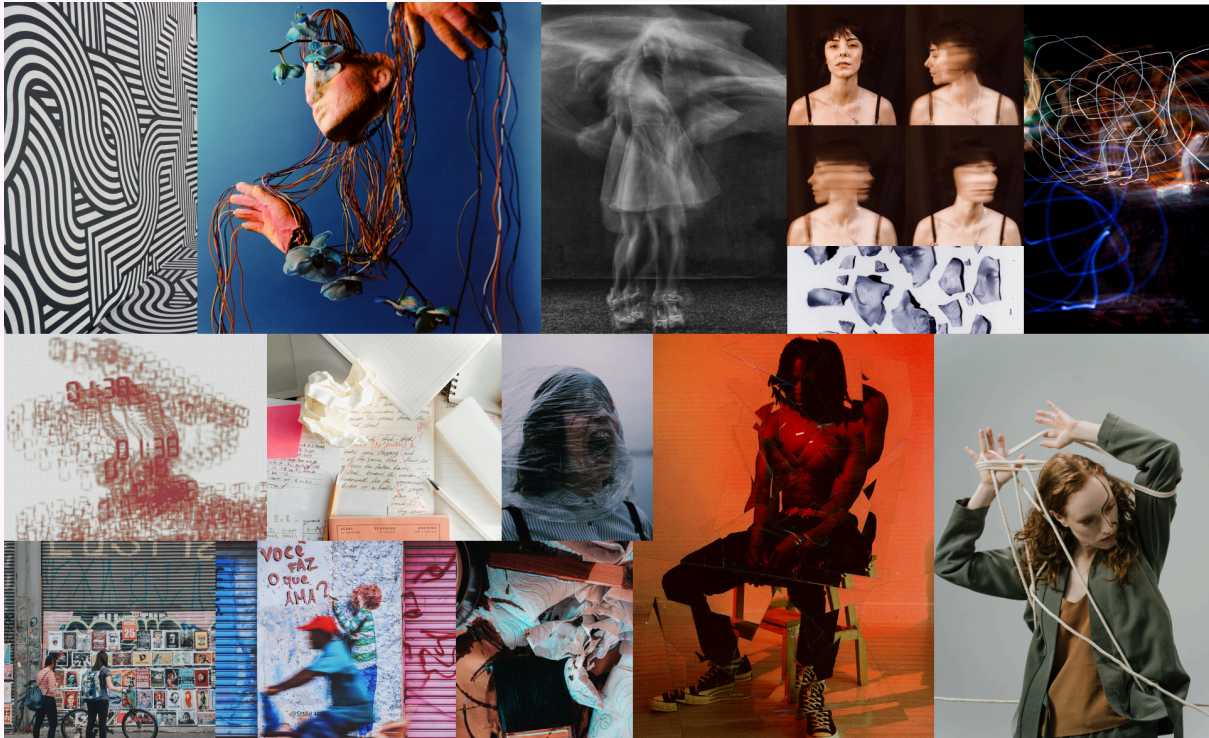


Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente

2.2.3.4 Painéis semânticos dos conceitos

Com o objetivo de traduzir o conceito Integrador e a frase conceito de uma forma visual, foram feitos painéis semânticos. Foram desenvolvidos um painel para o conceito integrador “prismático”, e três painéis para a frase conceito com a tradução da mesma para palavras-chave, logo, foi trazida a descoberta como produto da futura ação de explorar do usuário, inquietação como sentimento causado pelo desconhecido e intimismo representando o ato de conhecer a si mesmo.

Figura 9 – Painel Visual do conceito Inquietação.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Figura 10 – Painel Visual do conceito Intimismo.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

2.2.4 Definição de conteúdo

Ferramentas criativas, por mais que possuam estruturas e premissas bem definidas, podem ser tratadas de diferentes perspectivas dependendo do autor. Partindo da premissa de que era desejável para as projetistas adaptá-las de uma única fonte, tornou-se adequado usar o livro *Como se Cria* da autora e professora Ana Veronica Pazmino como guia de onde fossem extraídas as ferramentas para adaptação no projeto, tratando-se de uma obra referência entre os livros de ferramentas e métodos de design. Além disso, a obra explana uma grande quantidade de ferramentas projetuais, tornando-o como alternativa mais viável. O livro, por mais que seja voltado a profissionais que buscam realizar projetos de produtos, possui descrições detalhadas em categorias, agrupamentos por etapas de projeto e diversas figuras ilustrativas, facilitando a compreensão e adaptação. O livro propõe 40 possibilidades de ferramentas para projetistas, mas apenas 17 foram pré-selecionadas para a possível adaptação considerando as limitações do projeto e aquelas que, por discernimento das autoras, provavelmente se adaptaram melhor ao contexto do autoconhecimento.

Contudo, ainda tratava-se de uma grande quantidade que impossibilitaria a adaptação e prototipação de todas. Nesse sentido foi utilizado o recurso Matriz de Decisão, a fim de limitar até 9 a quantidade de adaptação e prototipação. Sobre a Matriz de Decisão, Pazmino (2015, p. 230) indica: “A matriz de decisão busca facilitar a escolha da melhor alternativa de solução”.

As categorias nas quais foram atribuídas notas a cada ferramenta foram: aplicabilidade no contexto pessoal, baixa complexidade, possibilidade de aplicação multimídia, rapidez na aplicação e quantidade de categorias CAPS (classificação presente no livro) que se encaixam. Para cada critério foi dada uma nota de 1 a 5, diferenciando-se apenas a última, pois CAPS trata-se de uma sigla do próprio livro das ferramentas, onde as categoriza de acordo com fases de projeto que podem ser utilizadas. Esse critério poderia ter no máximo 4 pontos disponibilizados, por serem tratados 4 fases de projeto no livro. O critério justifica-se na lógica de que, quanto mais etapas a ferramenta se encaixasse, mais desejada esta se tornaria para adaptação no contexto do autoconhecimento.

O resultado da análise pode ser visto a seguir. Ressalta-se que a pontuação foi definida de acordo com o discernimento das próprias projetistas, baseando-se nas definições disponibilizadas no livro *Como se Cria*.

Figura 11 – Matriz de Decisão das ferramentas.

Ferramentas	Critérios					Pontuação total
	Aplicabilidade no contexto pessoal	Baixa Complexidade	Possibilidade de aplicação multimídia	Rapidez na aplicação	Quantidade de categorias CAPS que se encaixa	
Briefing	4	5	2	2	2	15
Análise do problema	3	2	2	2	1	10
Requisitos de projeto	5	5	2	4	2	18
Lista de verificação	1	3	2	2	1	9
Avaliação FISP	3	1	3	1	4	12
Análise Swot	5	4	4	4	2	19
Painel semântico do público-alvo	5	3	5	3	2	18
Painel de conceito ou significado	3	2	5	3	2	15
Painel Visual do Produto	4	3	5	4	2	18
Mapa Conceitual	4	3	5	2	3	17
Mapa Mental	5	5	5	3	3	21
Diagrama de Ishikawa	5	2	5	2	1	15
SCAMPER	3	4	3	3	1	14
Análise diacrônica	4	1	5	1	1	12
Mapa de Empatia	4	2	4	2	?	12
5 fatores humanos	4	1	3	1	?	10
Matriz de Decisão	4	4	2	4	1	15

Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Como pode ser observado, as ferramentas Mapa Mental, Análise SWOT, Requisitos de Projeto, Painel Semântico do Público-alvo, Painel Visual do Produto, Mapa Conceitual, Briefing, Painel de Conceito ou Significado, Diagrama de Ishikawa e Matriz de Decisão obtiveram as dez maiores somas totais, considerando os empates. Contudo, após uma reorganização que juntava ferramentas em uma só visando a aplicação para fins de autoconhecimento do usuário. Foi realizada uma média de pontos entre as ferramentas juntadas, resultando na seleção do Mapa Mental agrupado ao Mapa Conceitual, Análise SWOT, Painel Semântico do Público-alvo agrupado ao Painel Visual do Produto e Painel de Conceito e Significado, Requisitos de Projeto, Diagrama de Ishikawa, Matriz de Decisão, SCAMPER, Mapa de Empatia de Briefing agrupada a Análise de Problema. As ferramentas Mapa de Empatia e 5 Fatores Humanos não possuem ainda quantidade de categorias CAPS, pois foram apresentadas pela autora Ana Veronica Pazmino aos projetistas em uma orientação particular. Contudo, considerando que o Mapa de Empatia se encaixaria em pelo menos uma, foi possível classificá-lo para a adaptação.

Dado o exposto, foram selecionadas 9 ferramentas ou grupo de ferramentas para adaptação e prototipação.

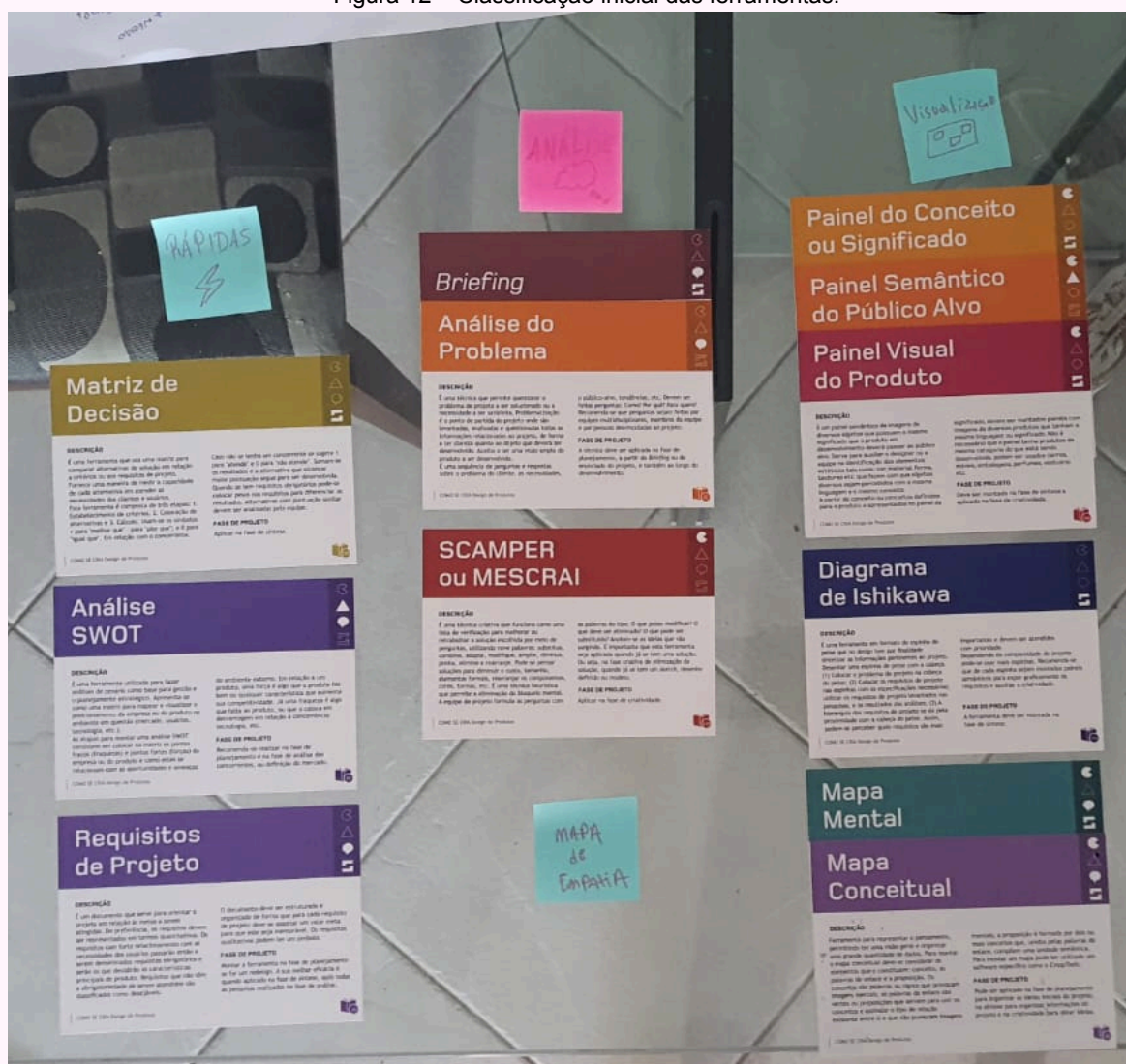
2.2.4.1 Sistematização

Inspirando-se na lógica de categorização da própria obra Como se Cria, que apresenta as ferramentas, foi constatado que seria necessário uma recategorização que

contemplasse além do CAPS, visando tanto o entendimento do público não designer, como um fluxo de estudo não linear.

Foi identificada a necessidade de categorizar as ferramentas selecionadas de uma forma que contemplasse a adaptação de uma perspectiva intimista e sensível, assim como implica a adaptação das ferramentas para o conteúdo desenvolvido e a humanização das mesmas. Dessa forma, considerando também os arquétipos de público identificados e seus respectivos objetivos (ver item 2.2.1) foram detectadas 3 possíveis sentimentos que os usuários possivelmente estariam sentindo ao consumir o produto deste projeto, esses baseando-se nos critérios utilizados na Matriz de Decisão (ver item 2.2.4) e como pode ser observado na figura 12, as caracteriza de acordo com critérios da Matriz em um primeiro momento.

Figura 12 – Classificação inicial das ferramentas.



Fonte: Acervo pessoal das autoras do projeto.

As características da ferramentas mais traduzidas para os possíveis sentimentos do usuário e, em seguida, traduzidas para adjetivos: as ferramentas rápidas tornaram-se o adjetivo inquieto, considerando que o usuário estaria buscando por ferramentas que trouxesse respostas rápidas; as ferramentas de análise tornaram-se o adjetivo reflexivo, considerando que o usuário estaria buscando ferramentas mais complexas que o

permitissem analisar profundamente suas questões pessoais; e, por fim, as ferramentas de visualização tornaram-se o adjetivo inspirado, considerando que o usuário estivesse animado para explorar possibilidades multimídia de visualização e execução. Contemplando a categoria “inquieto”, entraram as ferramentas Matriz de Decisão, Análise SWOT e Requisitos de Projeto. Já para a categoria “reflexivo”, foram selecionadas as ferramentas Briefing agrupado a Análise de Problema, SCAMPER e Mapa de Empatia. Por fim, na categoria “inspirado” foram inseridas as ferramentas Painel Semântico do Público-alvo agrupada ao Painel Visual do Produto e Painel de Conceito e Significado, Diagrama de Ishikawa e Mapa Mental agrupada ao Mapa Conceitual.

O objetivo dessa escolha encontra-se em proporcionar uma segmentação que facilite a navegação do usuário de forma não linear, como se propõe o projeto em sua conceituação. Dessa maneira, a recategorização conseguiu atingir os 3 aspectos da frase conceito: inquietação, intimismo e descoberta.

2.2.4.2 Estruturação da apresentação da ferramenta

Para a estruturação da apresentação de cada ferramenta, norteou-se em perguntas essenciais básicas para a organização de informações “O que”, “Por que”, “Quando” e “Como”. pois, como coloca o autor do livro Ansiedade de Informação (WURMAN, 1991, p. 89):

Existem duas partes na solução de qualquer problema: o que você pretende conseguir e como deseja fazê-lo. Mesmo as pessoas mais criativas atropelam essas questões, omitindo o que pretendem e indo direto para o como desejam fazer. Existem muitos “comos” e apenas um “o quê”. O “o quê” dirige os “comos”. Você deve sempre perguntar “o quê?” antes da pergunta “como?”

Dessa maneira foi estabelecida a fragmentação de que parte do conteúdo estaria presente em cada uma das duas mídias executadas pelas projetistas: as duas primeiras, tratando-se da explicação geral sobre o que é a ferramenta e o motivo de utilizá-la foram selecionadas para serem pautadas na publicação digital e as duas últimas, sobre quando utilizar e como aplicá-la nos vídeo-tutoriais tratados neste projeto.

Em virtude das análises e sintetização de informações obtidas na primeira etapa do projeto, na estruturação da apresentação da ferramenta, finaliza-se a etapa de descoberta do Duplo Diamante (ver item 1.5), metodologia aplicada do projeto.

2.3 DESENVOLVER

2.3.1 Identidade Visual

A partir das definições conceituais e sistematização (ver item 2.2.4.1) pensadas para o projeto, norteou-se o desenvolvimento da identidade visual.

2.3.1.1 Naming

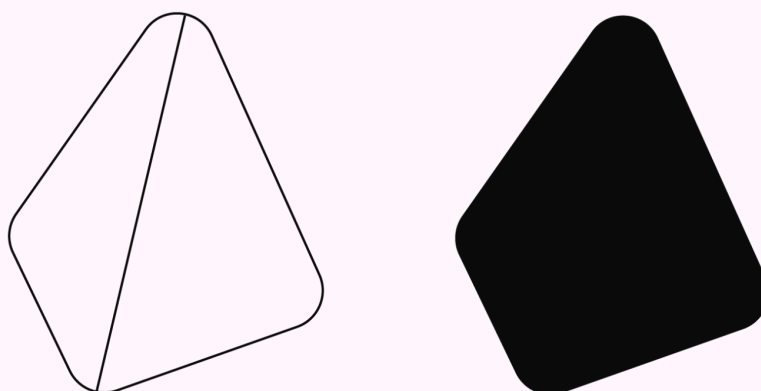
Para nomear o projeto, foi feita a tradução do conceito integrador “prismático” para seu respectivo substantivo, gerando então o título Prisma. A justificativa encontra-se premissa principal de que o projeto busca tornar-se o prisma que quer tanto trazer uma

nova visão mediante ferramentas criativas da área do design, quanto uma nova perspectiva do usuário de si próprio.

2.3.1.2 Logo e variações

O símbolo adotado trata-se de um prisma, mais especificamente uma pirâmide triangular, sem as nuances que o proporcionam três dimensões, apenas preenchido por uma cor chapada, planificando a forma. Essa adaptação representa a simplificação de algo complexo e uma nova perspectiva inusitada. A escolha do pirâmide triangular dá-se a partir da concepção de que o projeto baseia-se em 3 sentimentos principais.

Figura 13 – Traçado de uma pirâmide triangular e símbolo do projeto.

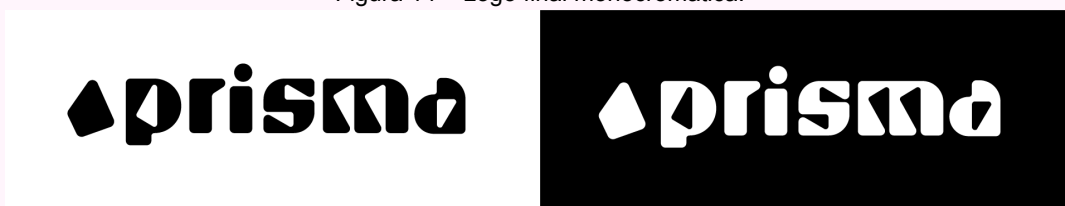


Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

A fonte Shuriken Boy, desenvolvida por Joachim Muller-Lancé causou uma grande identificação visual com a conceituação do projeto, considerando o uso de triângulos na sua composição, tornando-se a fonte do logo e fonte *display* do projeto.

Abaixo pode ser observado o resultado da logo acromática em positivo e negativo:

Figura 14 – Logo final monocromática.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

2.3.1.3 Paleta cromática

A paleta cromática principal da identidade, por definição das autoras, foi composta por 6 cores, se deixadas de lado as variações acromáticas. Usando do princípio das cores análogas, foram definidas duas cores para cada sentimento que categoriza as ferramentas apresentadas. Com exceção do sentimento de inspiração, que propositalmente não usa desse princípio para demonstrar um maior contraste que representasse os processos

criativos. Na imagem 15, pode-se observar a paleta definida e seus respectivos códigos HEX e configurações RGB.

Figura 15 – Paleta cromática principal do projeto.

Inquietação	Reflexão	Inspiração
R 231 G 74 B 37 #E74A25	R 20 G 45 B 189 #142DBD	R 180 G 205 B 63 #B4CD3F
R 216 G 148 B 174 #D894AE	R 81 G 185 B 175 #51B9AF	R 136 G 100 B 167 #8864A7

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Definida a paleta cromática principal, viu-se a necessidade de gerar uma paleta complementar para a geração de composições com maior contraste nas etapas seguintes.

Figura 16 – Paleta cromática complementar do projeto.

Inquietação	Reflexão	Inspiração
R 122 G 22 B 9 #7A1609	R 9 G 31 B 119 #1521A1	R 88 G 63 B 109 #583F6D
R 125 G 30 B 16 #7D1E10	R 21 G 33 B 161 #091F77	R 83 G 50 B 121 #533279
R 232 G 185 B 202 #E8B9CA	R 174 G 240 B 239 #AEFOEF	R 215 G 243 B 127 #D7F37F

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Tratando-se de um projeto completamente digital, não se viu necessário o uso de cores no padrão CMYK.

2.3.1.4 Escolha tipográfica

Através do modelo de apoio desenvolvido por Meurer e Gonçalves (2019) a co-autora projetual Luana realizou uma detalhada escolha tipográfica, considerando a grande importância e presença da tipografia para seu projeto gráfico-editorial. As famílias tipográficas selecionadas para uso do projeto foram a Vinila, desenvolvida por Flora de Carvalho e Mersad por Nika Khipashvile. Ambas fontes são variáveis.

Para obter detalhes sobre essa seleção, pesquisar no Repositório Institucional da UFSC por Prisma: projeto gráfico-editorial para publicação digital sobre ferramentas de design adaptadas para o cotidiano e o autoconhecimento pela autora Luana Martins Sanches. A definição de tipografia localiza-se no item 5.1.2 do trabalho da colega.

2.3.1.5 Primeira composição visual

Combinando os elementos do logo, suas respectivas variações, paleta cromática e possibilidades da mesma, foi criada uma composição visual de referência, visando servir como guia às subseqüentes gerações de alternativas para diagramação (projeto da designer Luana Martins) e videografismos.

Figura 17 – Composição visual da identidade do projeto.

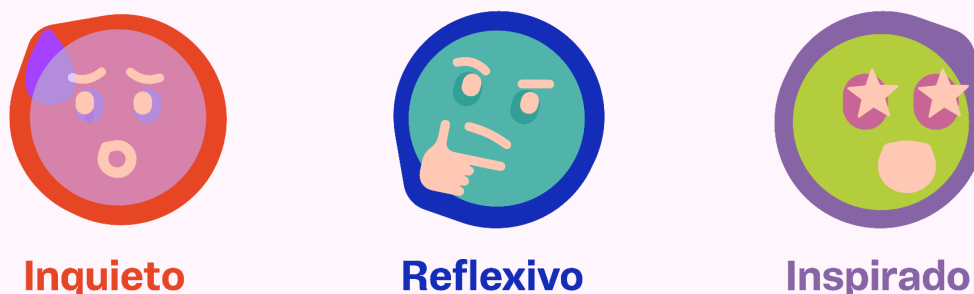


Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.3.1.6 Elementos visuais

Indo além das escolhas cromáticas e pensando nas questões de velocidades já discutidas na sistematização das ferramentas (ver item 2.2.4.1), foram pensados elementos visuais que traduziriam de forma mais nítida os sentimentos de inquietação, reflexão e inspiração. Um elemento que se mostra muito efetivo na tradução de sentimentos são os emojis, logo, criaram-se três, um representando cada sentimento de categorização. Em um primeiro momento fez-se uma adaptação mais fiel aos emojis tradicionais encontrados nos teclados dos telefones e depois houve uma refinação a partir de um *moodboard* para que eles coubessem melhor na identidade visual do projeto, além de manterem uma unidade de proporções.

Figura 18 – Primeira versão dos emojis.



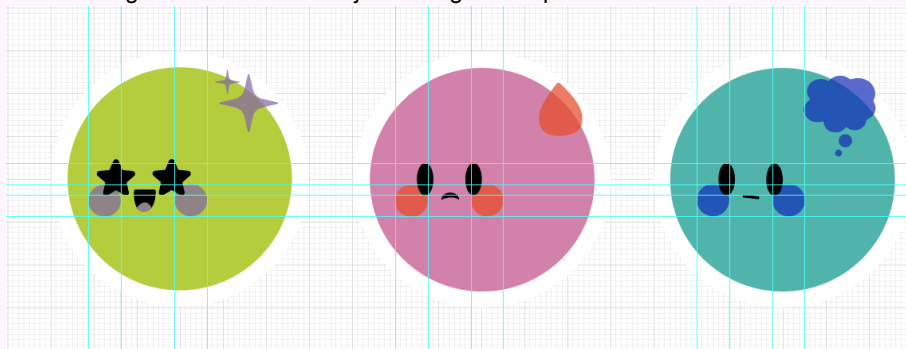
Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Figura 19 – Moodboard para novos emojis.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Figura 20 – Novos emojis e seu grid no aplicativo Adobe Illustrator.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Figura 21 – Emojis finais refinados para a identidade visual.

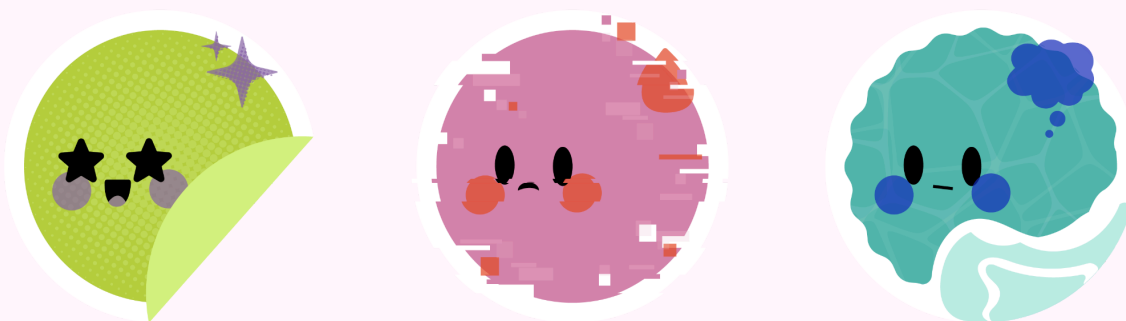


Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Em busca de novos elementos que pudessem contemplar a identidade visual do projeto, associou-se o sentimento de inquietação à necessidade do usuário por uma solução mais rápida, pensou-se em movimentos rápidos e abruptos, mais retos e horizontais. Contudo, considerando esse um sentimento instável que pode causar confusão, o efeito de *glitch* demonstrou traduzir bem visualmente a ideia da inquietação. Para o sentimento reflexivo, foi pensado em movimentos fluidos e lento, pois refletir seria o semelhante a parar por um momento ou mover-se com mais graciosidade. Logo, o movimento de ondas advindo da água que, mesmo se movimentando, muitas vezes gera a ilusão de não estar se deslocando, foi selecionado. Já para o sentimento inspirado, alguns tipos de intervenções manuais como rabiscos e colagem de adesivos tornam-se adequadas a serem aplicadas como movimento, considerando um processo mais caótico que pode ser mais lento, assim como o efeito *halftone*.

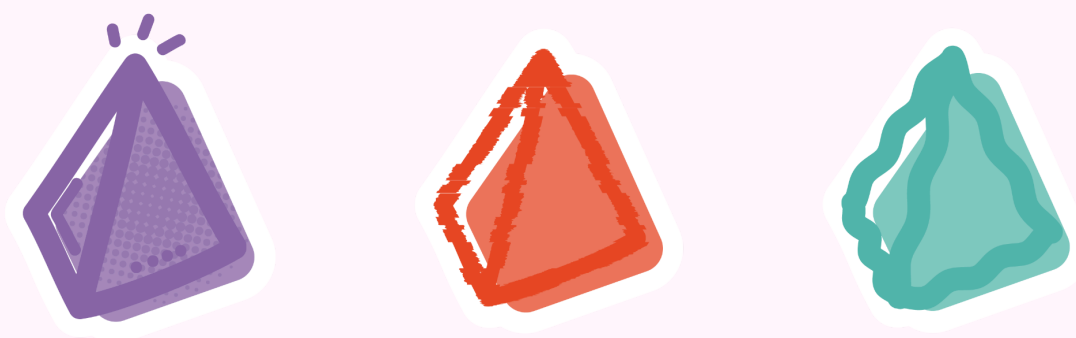
A partir desses primeiros elementos e suas diretrizes características para cada sentimento, demais elementos visuais foram criados para enriquecer a identidade visual do projeto. Todas são ilustrações vetoriais executadas a partir do *software* Adobe Illustrator.

Figura 22 – Emojis com elementos de cada sentimento aplicados.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras do projeto colaborativamente.

Figura 23 – Prismas adaptados a cada sentimento.



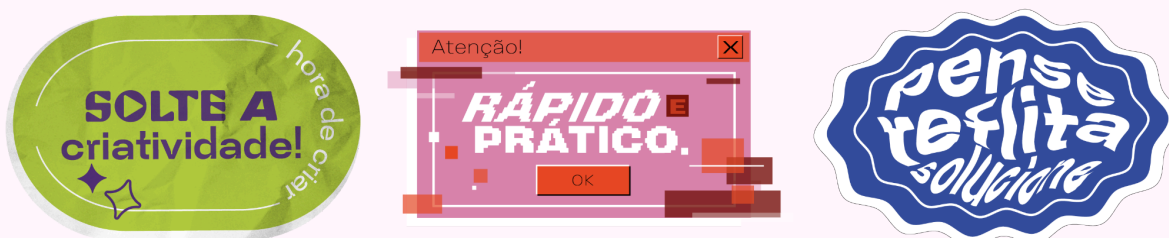
Fonte: Desenvolvido pela co-autora do projeto.

Figura 24 – Adesivos referentes a cada sentimento.



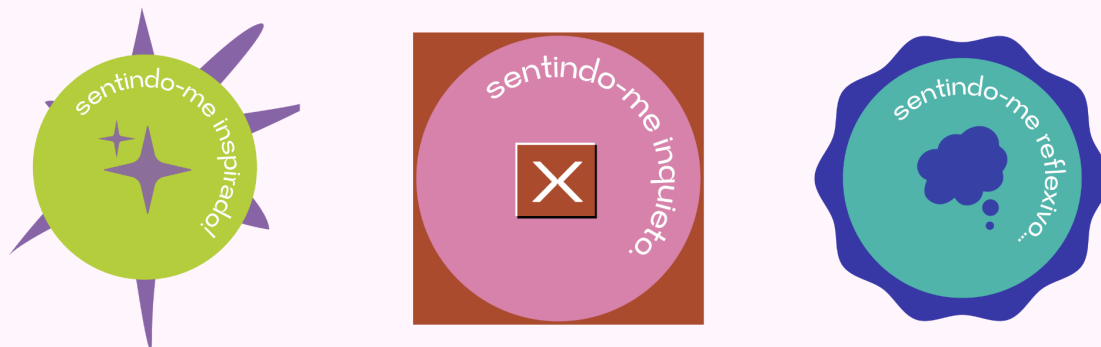
Fonte: Desenvolvido pela co-autora do projeto e adaptado pela autora.

Figura 25 – Adesivos referentes a cada sentimento 2.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 26 – Adesivos referentes a cada sentimento 3.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.3.2 Roteirização

A fim de contemplar tanto as questões técnicas do vídeo como planos, trilhas e grafismos, gerando uma visão holística sobre o vídeo, foi adotado o modelo de roteiro técnico para audiovisual disponibilizado pelo professor André Luiz Sens dentro da disciplina de Projeto Audiovisual (Apêndices 3,4 e 5). O primeiro roteiro desenvolvido foi o referente à ferramenta matriz de decisão, que totalizou um total de 26 cenas, com o tempo de reprodução final estimado em 5 minutos e 5 segundos (Apêndice 3). O segundo roteiro foi desenvolvido referente a ferramenta Briefing combinada à análise do problema, com duração final estimada em 4 minutos e 33 segundos e totalizou 19 cenas (Apêndice 4). O terceiro e último roteiro a ser desenvolvido foi o referente à ferramenta Painel visual e semântico, tendo ele o tempo estimado de 3 minutos e 43 segundos com um total de 17 cenas (Apêndice 5). Os roteiros seguem os requisitos de projeto (item 2.2.2) de possuir um enquadramento em primeiro plano, como identificado como principal enquadramento nos vídeos similares, e de ser bem-humorado com a intenção de reter maior atenção e interesse do público-alvo, considerando o que foi identificado na entrevista semi-estruturada (apêndice 2).

Foi realizada a escolha de desenvolver três roteiros buscando contemplar uma ferramenta de cada categoria/sentimento que foi identificado e teve sua própria identidade visual desenvolvida.

A partir da etapa de roteirização, foram finalizadas as etapas colaborativas do projeto, entrando cada uma das autoras em suas respectivas áreas de execução (audiovisual e gráfico-editorial).

2.3.3 Identidade audiovisual

Considerando que a utilização do *motion design*, por mais que não esteja no painel de requisitos necessários, seja a forma mais efetiva de utilizar da identidade visual do projeto dentro dos vídeos, foi identificada a necessidade do desenvolvimento de videografismos. Além disso, dessa forma o projeto poderia atender melhor os requisitos ligados ao dinamismo e à demonstração ilustrativa, adaptando-se os elementos estáticos da identidade visual para elementos em movimento.

2.3.3.1 Elementos necessários

Dentro do modelo de roteiro técnico para design audiovisual, já existe uma coluna referente aos videografismos. Dessa forma, foi possível, durante o desenvolvimento da narração, ir identificando os elementos videográficos necessários, assim como outras questões técnicas.

Os elementos gráficos animados que foram identificados como necessários durante a roteirização foram: vinheta (assinatura digital), transição de tela (um modelo para cada sentimento/categoria de ferramenta) e modelos de lettering (um para cada sentimento/categoria de ferramenta). Esses elementos serão melhor explicados nos itens 2.3.3.5.

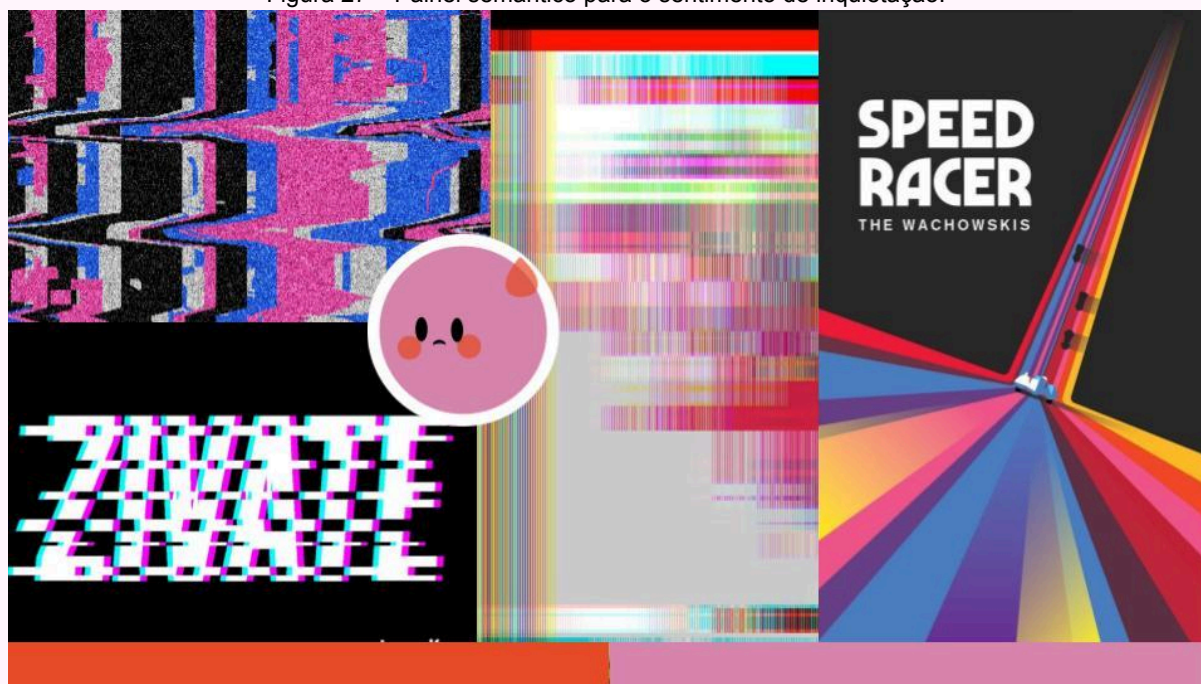
2.3.3.2 Diretrizes visuais específicas para a identidade audiovisual

Retomando a frase conceito “Explorar o desconhecido para conhecer a si mesmo” percebe-se que a exploração pode acontecer em velocidades distintas, a depender do que se sinta maior necessidade. Tendo em vista que os sentimentos definidos para categorizar e agrupar as ferramentas foram definidos levando em consideração também questões de velocidade, de acordo com a média de tempo que leva para executá-las, tornou-se essencial a definição dos possíveis movimentos que seriam utilizados nas animações dos videografismos essa ideia de variação de velocidade.

Para traduzir visualmente esses possíveis movimentos e elementos que foram aplicados na identidade audiovisual, recapitulando também os elementos visuais definidos na etapa de criação dos elementos visuais (Ver item 2.3.1.5) foi criado um painel semântico para cada categoria de ferramentas.

Considerando o fato de que foram usados GIFS animados na produção dos painéis que não podem ser demonstrados neste relatório, as imagens animadas podem ser encontradas no link: [moodboards](#) .

Figura 27 – Painel semântico para o sentimento de inquietação.



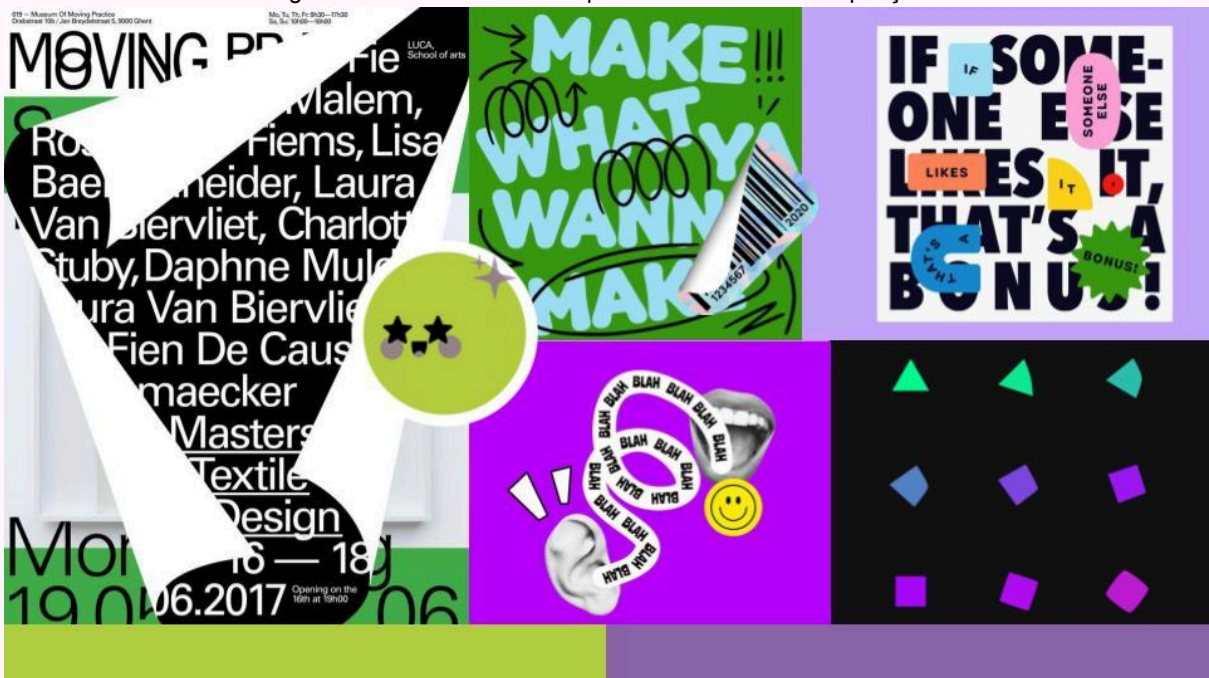
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 28 – Painel semântico para o sentimento de reflexão.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 29 – Painel semântico para o sentimento de inspiração.



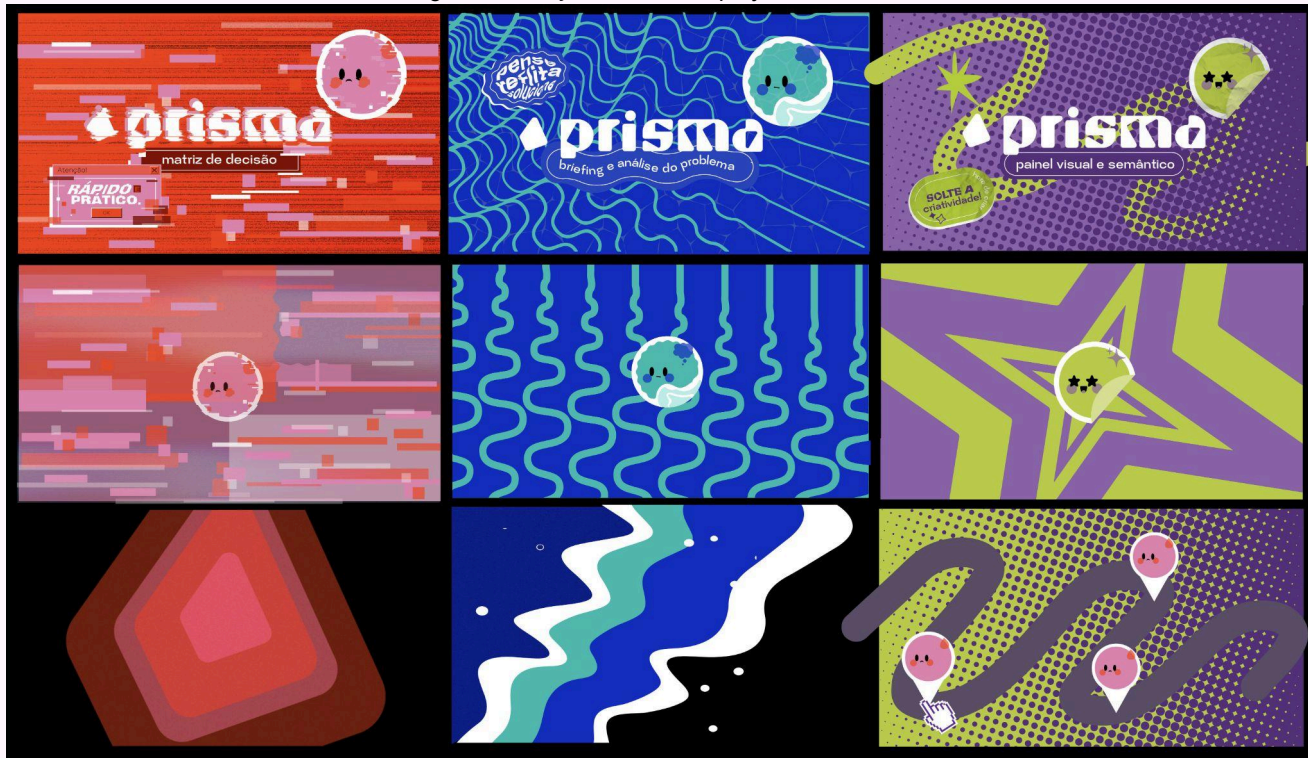
Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.3.3.3 Desenvolvimento de *Style Frames*

Segundo Sens (2024), “O *Style Frame* é um quadro que expressa a direção de arte (ou design de produção), isto é, os atributos estilísticos e estéticos do vídeo. Para orientar o estilo de arte, os demais documentos de direção (pré-produção) podem ajudar”. Ao considerar que já era de conhecimento da autora os elementos audiovisuais necessários

para o desenvolvimento de elementos animados para os vídeos, foram desenvolvidos quadros estilísticos utilizando da identidade visual anteriormente definida (ver item 2.3.1) já pensando na possível composição da vinheta e das transições de tela que seriam animadas.

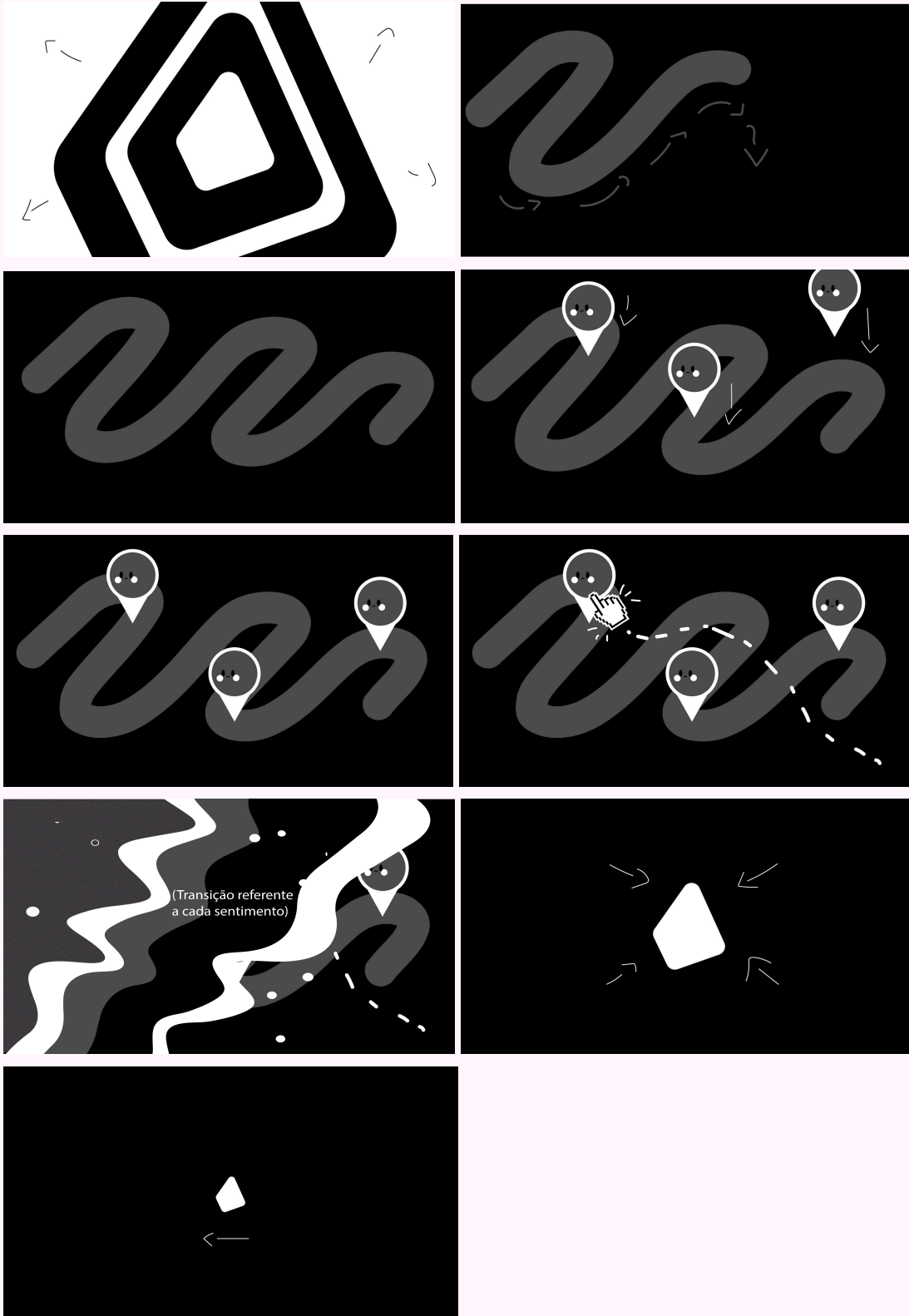
Figura 30 – *Style Frames* do projeto.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.3.3.4 *Storyboard* da vinheta

Em sua apresentação de slides Design Audiovisual: Etapa de Direção Sens (2024) explana as duas funções do *Storyboard*, sendo a primeira referente ao planejamento, que permite uma pré-visualização do que será produzido ou editado visualmente, e a segunda referindo-se à apresentação do projeto para os demais membros envolvidos e na venda da ideia para potenciais investidores. Dando ênfase ao fato de que nessa etapa de produção, não existem demais membros na equipe além da autora, a função de apresentação torna-se não aplicável. Logo, foi criado um *Storyboard* simples apenas para guiar os movimentos que seriam executados na vinheta do projeto, a fim de organizar uma sequência lógica para a animação e definir seus movimentos, assumindo a função de planejamento.

Figura 31 – Primeira parte do *Storyboard* desenvolvido para a vinheta.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 32 – Segunda parte do *Storyboard* desenvolvido para a vinheta.

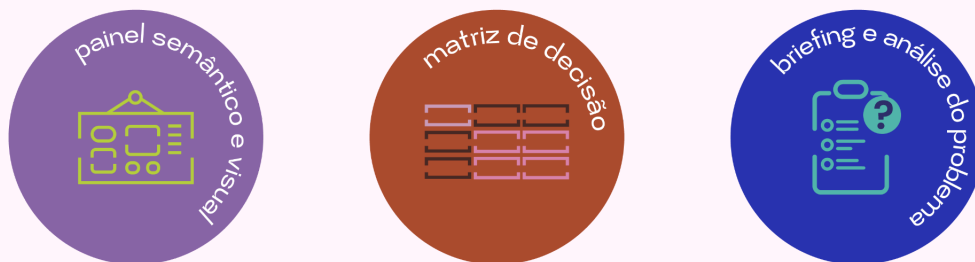


Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.3.3.5 Animação e *Motion Design*

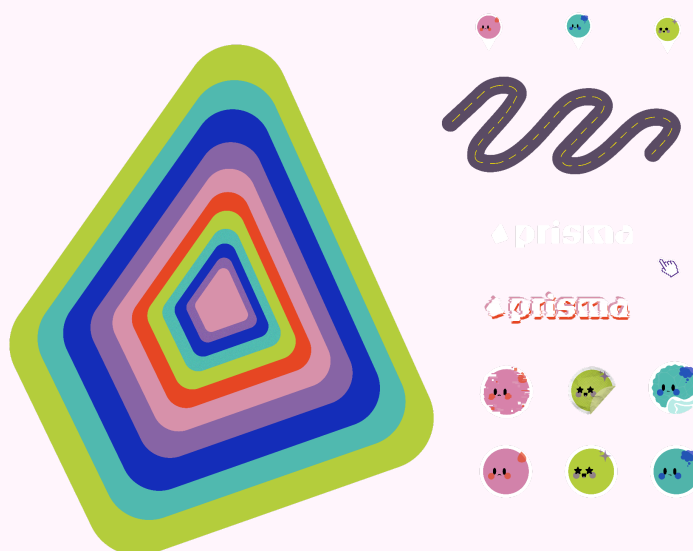
Indo de acordo com os elementos animados identificados como necessários nos roteiros técnicos desenvolvidos anteriormente para os vídeos (ver apêndices 3, 4 e 5), seguindo a identidade visual do projeto (ver item 2.3.1) e utilizando os *Style Frames* (ver item 2.3.3.3) e o *Storyboard* da vinheta (ver item 2.3.3.4) como guias, foram desenvolvidas e animadas 3 variações de uma vinheta (uma para cada sentimento/segmentação das ferramentas), 3 transições de tela e 3 variações de letterings para reforço de informação em tela no software After Effects. Tudo que foi animado nessa etapa foi ilustrado no aplicativo Adobe Illustrator anteriormente, nessa etapa ou foram *shape layers* criados dentro do próprio aplicativo.

Figura 33 – ícones das ferramentas que foram animados.



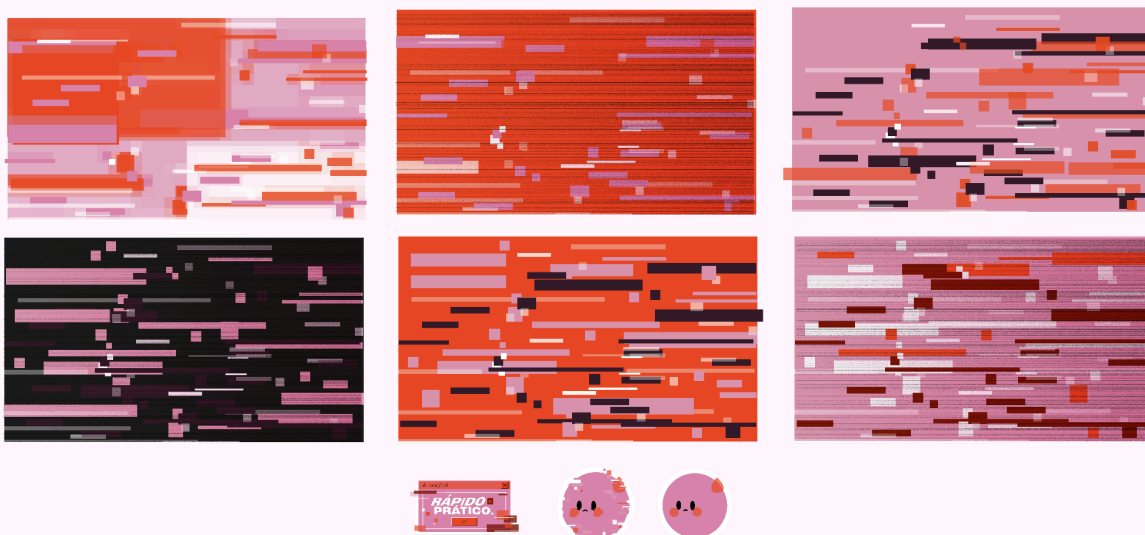
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 34 – Ilustrações utilizadas para a parte inicial da vinheta.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 35 – Ilustrações utilizadas para as animações do sentimento inquieto.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 36 – Ilustração utilizada para as animações do sentimento reflexivo.



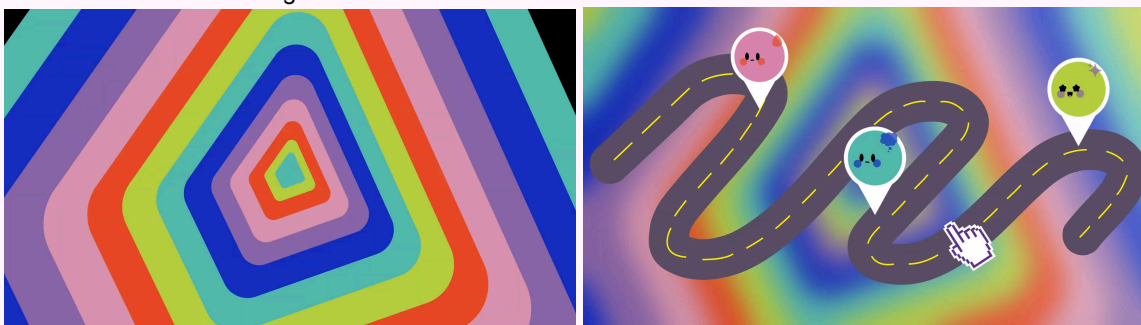
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 37 – Ilustrações utilizadas para as animações do sentimento inspirado.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 38 e 39 – Frames dos momentos iniciais da vinheta.



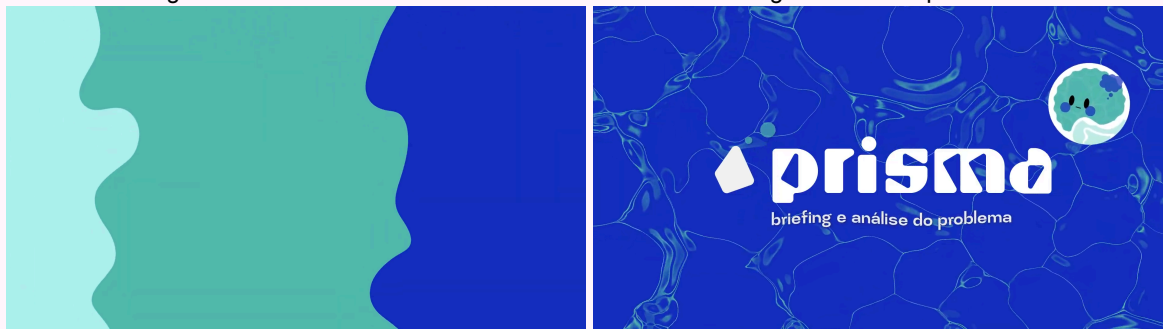
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 40 – Frame da vinheta da ferramenta Matriz de decisão.



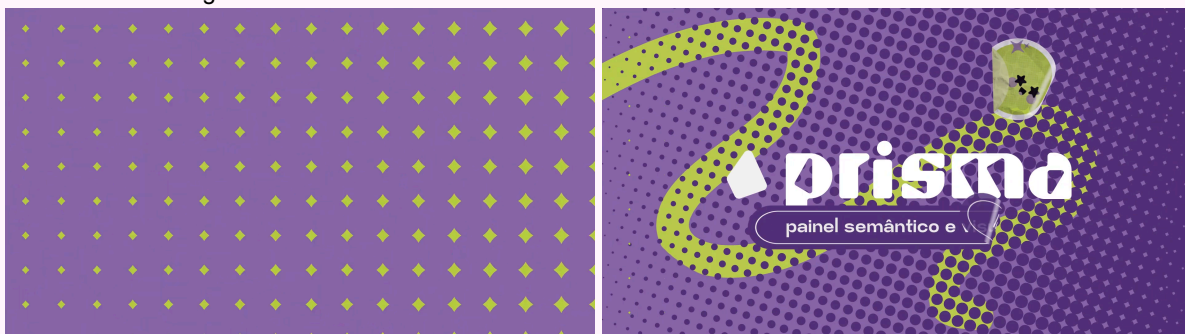
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 41 e 42 – Frames da vinheta da ferramenta Briefing e análise do problema.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 43 e 44 – Frames da vinheta da ferramenta Painel semântico e Visual.



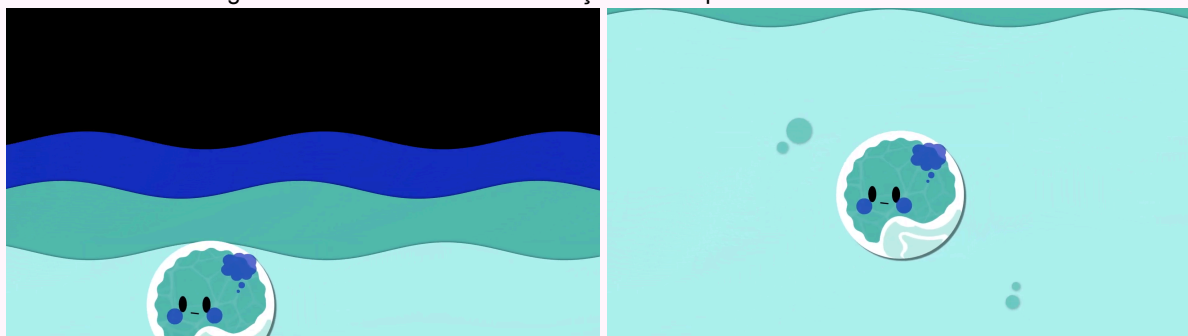
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 45 e 46 – Frames da transição de tela para o sentimento inquieto.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 47 e 48 – Frames da transição de tela para o sentimento reflexivo.



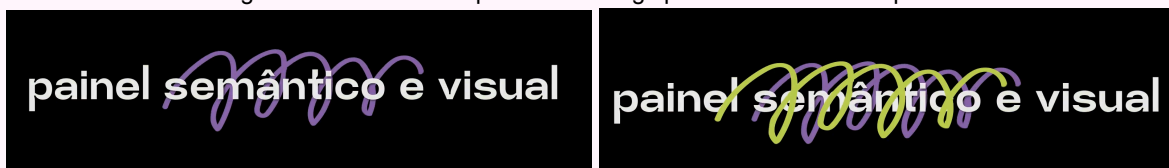
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 49 e 50 – Frames da transição de tela para o sentimento inspirado.



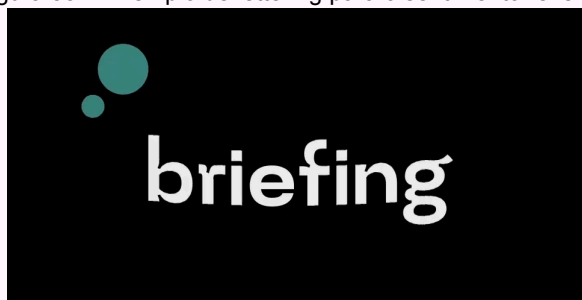
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 51 e 52 – Exemplos de letterings para o sentimento inspirado.



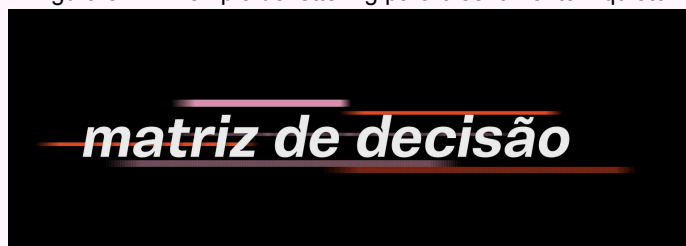
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 53 – Exemplo de lettering para o sentimento reflexivo.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 54 – Exemplo de lettering para o sentimento inquieto.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

A tipografia utilizada nos letterings inspirados e reflexivos foi a Mersad Bold, fonte que também foi utilizada nos títulos das ferramentas. Para o lettering da matriz de decisão, optou-se pela Vinilla Bold Oblique, por ela incorporar melhor o movimento veloz decidido na conceituação do sentimento inquieto. Essas famílias tipográficas foram selecionadas pela co-autora do projeto em sua proposta gráfico-editorial (Ver item 2.3.1.4).

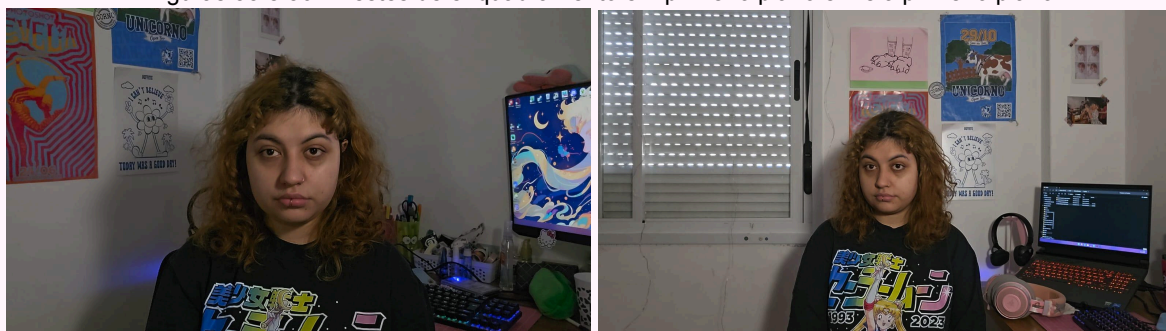
2.3.4 Captação

Dando continuidade ao desenvolvimento dos vídeos e após a finalização das animações necessárias, foi adentrada a etapa de captação live-action, assim como foi identificado como requisito necessário na tabela de requisitos do projeto (ver item 2.2.2).

2.3.4.1 Teste de enquadramento

Antes de ocorrer a gravação em si, foi recapitulando do fato de que, nos requisitos do projeto exclusivos ao audiovisual (ver item 2.2.2), era um requisito desejado que o vídeo fosse gravado em primeiro plano, dando uma ênfase maior no rosto do apresentador e com um cenário também enquadrado, porém também foi testado um meio primeiro plano. Nas figuras 55 e 56 é possível observar os testes realizados.

Figuras 55 e 56 – Testes de enquadramento em primeiro plano e meio primeiro plano.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Por fim, o enquadramento em primeiro plano continuou sendo o mais desejável, sendo o que mais agradou a autora pela maior proximidade com a câmera. Esse plano também era o que mais condizia com os similares considerados positivos pela autora na análise de similares (ver item 2.1.1.5).

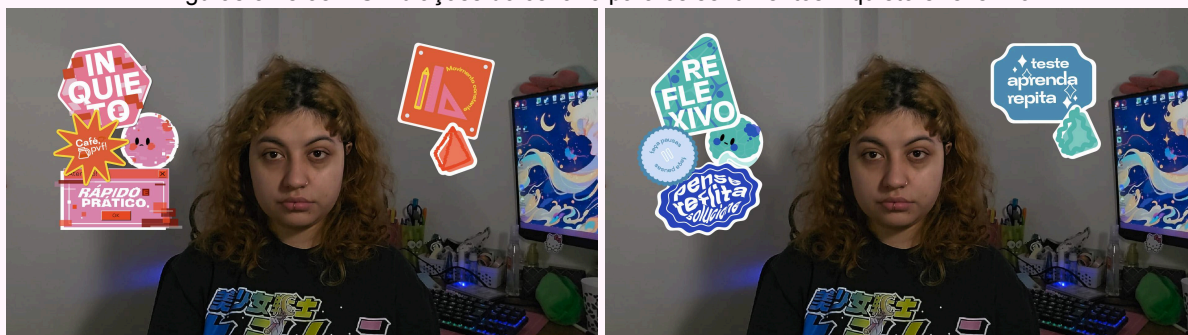
Foi utilizado também um ângulo normal e frontal fixo, fazendo mais sentido essa configuração para um vídeo de fins didáticos.

2.3.4.2 Cenário e locação

Assim como seus similares, a locação para a captação dos vídeos foi definida como um ambiente comum, no caso, o quarto da autora que também atuou como apresentadora no projeto.

Com o objetivo de ter um design de produção simples, aliado a limitações orçamentárias, foi adaptada parte dos elementos da identidade visual para um cenário impresso que seria alterado para cada ferramenta representante de um sentimento categorizador. Para fins de planejamento das impressões, foram realizadas simulações de possíveis formas de como o cenário impresso seria disposto no aplicativo Adobe Illustrator.

Figuras 57 e 58 – Simulações do cenário para os sentimentos inquieto e reflexivo.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 59 – Simulação do cenário para sentimento inspirado.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 60 – Pranchetas do Illustrator com cenário organizado para a impressão.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

O cenário foi impresso em 7 folhas A3 de papel couchê fosco 300g. O tamanho A3 (297x420mm) foi selecionado considerando as maiores dimensões das imagens para que tivessem uma boa visibilidade como cenário.

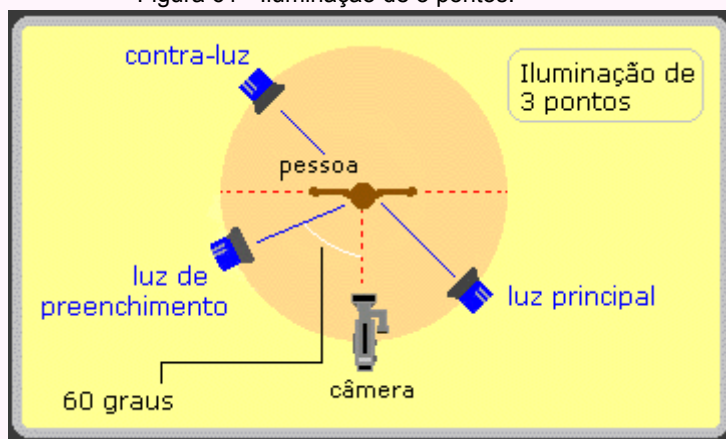
2.3.4.3 Equipamento

Com o cenário e a locação definidos, foi realizada a busca pelos equipamentos necessários para gravar a etapa live-action dos vídeo-tutoriais. Porém, antes de definir o equipamento de fato, foi planejado como seria feita a iluminação aplicada às gravações. A página da *web* Fazendo Vídeo (2018) faz uma breve contextualização sobre a importância da iluminação para um vídeo:

O que você faz quando tenta entender o que determinada pessoa disse, muito baixo, em uma gravação de áudio? Aumenta o volume, com certeza. Ainda assim, não sendo possível entender claramente, você aumentará um pouco mais o volume. Você pode, com isso, até entender finalmente o que foi dito, mas, juntamente com a voz da pessoa, ouvirá, ampliados, todos os ruídos ali existentes, além de um chiado constante, de fundo. Este fato, trazido para o mundo das imagens de vídeo, é o que acontece com a câmera gravando com pouca luz. [...] Uma das formas de se evitar isto é aumentar o nível de iluminação da cena (equivaleria a pedir para a pessoa falar mais alto no exemplo da gravação). E um dos esquemas mais simples utilizados em iluminação é o chamado "3 pontos". (Fazendo Vídeo, 2018)

Nesse sentido, considerando a natureza mais simples dos vídeos-tutoriais que não requerem um tipo de iluminação específico para atingirem seu objetivo comunicacional, foi utilizado um esquema de iluminação de 3 pontos como demonstrado na imagem abaixo.

Figura 61 - Iluminação de 3 pontos.



Fonte: Fazendo Vídeo (2018)

Após o planejamento de como ocorreria a captação e a iluminação, uma busca por equipamentos foi realizada. Não houve investimento em equipamentos nesta etapa, levando em consideração as limitações orçamentárias desse Projeto de Conclusão de curso, todo o equipamento utilizado era da própria autora, ou foram emprestados por pessoas próximas a ela. Por fim, os equipamentos utilizados para as captações estão listados no quadro 10.

Quadro 10 - Equipamentos utilizados na captação.

Imagem	Equipamento	Quantidade	Objetivo
	Câmera Sony Alpha ZV-E10 Mirrorless 16-50mm	1 un.	Captar os vídeos e o áudio.
	Tripé de alumínio Neewer	1 un.	Manter a câmera estática e na altura ideal para a captação de acordo com o enquadramento escolhido.
	Softbox 50 X 70 cm	1 un.	Atuar como luz principal.
	Ring light 35 cm	1 un.	Atuar como luz de preenchimento.
	Luminária pedestal articulada	1.un	Atuar como contra-luz.
	Smartphone Samsung Galaxy S23 Ultra	1 un.	Guiar a leitura do roteiro.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 62 - Iluminação de 3 pontos montada.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Desta forma, após a realização das gravações, que foram configuradas no formato 4K, a etapa “desenvolver”, que no caso do projeto em questão, é também a etapa de produção, encerrou-se. Logo, o projeto estava pronto para encaminhar-se para a próxima etapa metodológica.

2.4 ENTREGAR

2.4.1 Trilha sonora e sound design

Com o intuito de gerar uma maior imersão através dos canais sensoriais do espectador, além de ser uma técnica aplicada em edições dinâmicas, sendo esse um dos requisitos desejáveis do projeto (ver item 2.2.2), foram selecionadas quatro músicas. Cada música escolhida possui uma função, sendo 3 delas referentes à trilha de fundo da vídeo-aula, cada uma representando o respectivo sentimento que a ferramenta do vídeo foi categorizada e 1 delas para a vinheta. Todo o material de *sound design*, música e *foley* foi especificado anteriormente na roteirização e foi encontrado e baixado do estoque de ativos criativos Envato.

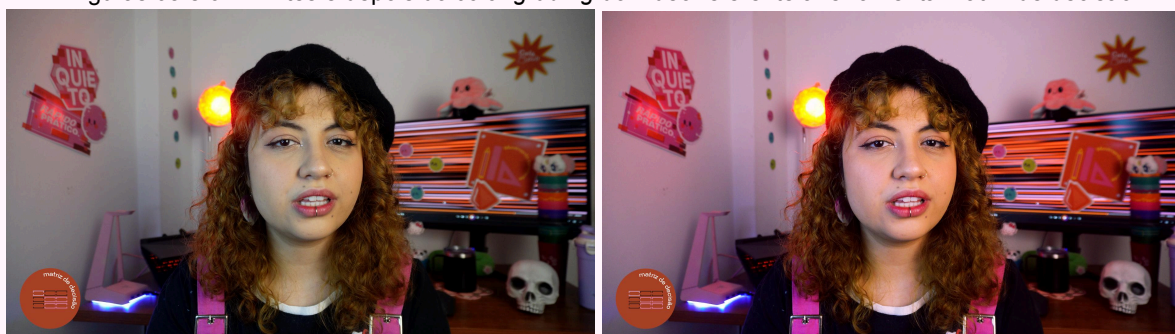
2.4.2 Montagem e edição

2.4.2.1 Color Grading

Após um primeiro corte que tirava respirações, pausas longas e erros do vídeo, além da adição de um efeito de eliminação de ruído nativo do aplicativo utilizado para a edição na faixa de áudio de fala, foi realizado o processo de *color grading*, que consiste na manipulação e edição das cores do vídeo. O processo foi realizado através do efeito Cor de Lumetri, nativo do software Adobe Premiere, utilizado na edição do material. O objetivo do

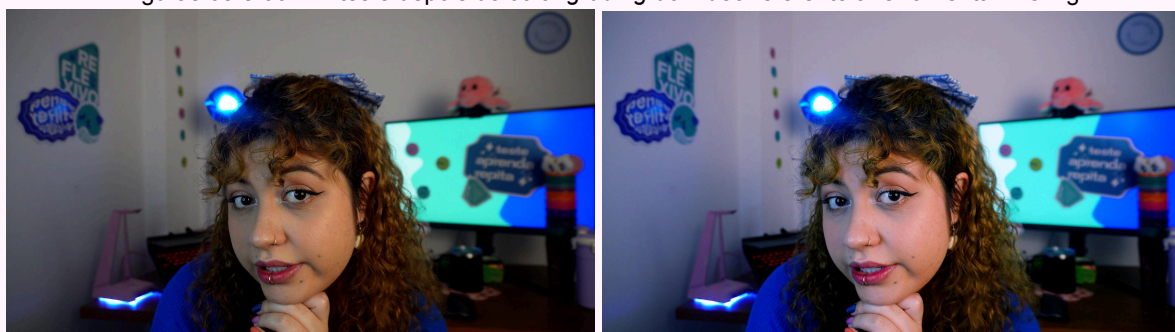
color grading foi reforçar a identidade visual do projeto para cada sentimento categorizador das ferramentas, realçando suas respectivas cores.

Figuras 63 e 64 - Antes e depois do *color grading* do vídeo referente a ferramenta Matriz de decisão.



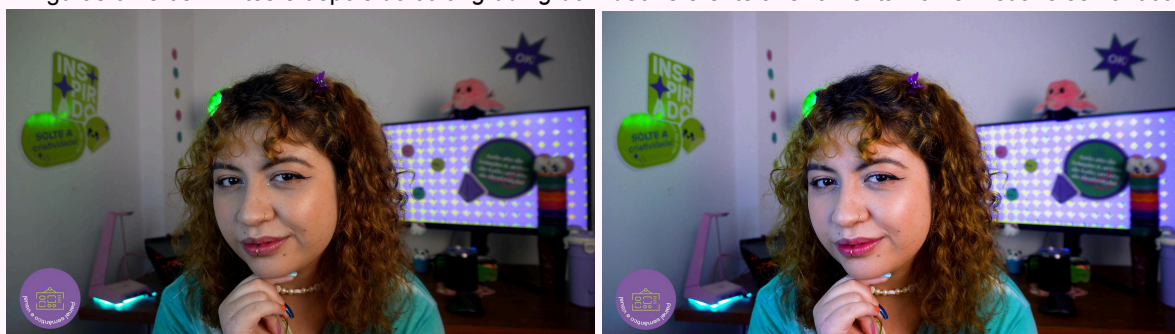
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 65 e 66 - Antes e depois do *color grading* do vídeo referente a ferramenta Briefing.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figuras 67 e 68 - Antes e depois do *color grading* do vídeo referente a ferramenta Painel visual e semântico.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Para o processo de colorização, aspectos gerais como temperatura, tonalidade e saturação foram configurados. Também foram alterados aspectos de luz como exposição, contraste e sombras. Pequenos ajustes nas Curvas RGB e Discos de correspondência de Meios-tons, Sombras e Realces, que mudam a cor desses respectivos aspectos da imagem foram aplicados.

2.4.2.2 Grid para aplicação dos *letterings*

Com o intuito de que não houvessem problemas de composição, assim como a ultrapassagem das margens de segurança nativas do próprio aplicativo de edição, foi estabelecido um grid para a aplicação dos *letterings* durante o vídeo. O mesmo foi utilizado nos 3 vídeos e pode ser visto na figura 69.

Figura 69 - Grid usado para a aplicação dos *letterings* nos vídeos.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.4.2.3 Demonstração das ferramentas

Conforme alguns itens da análise de similares (ver item 2.1.1.5), alguns dos recursos visuais utilizados nos vídeo-tutoriais analisados foram: demonstrações em tela cheia e detalhamentos do que estava sendo ensinado como forma de exemplificação. Esses elementos foram considerados muito positivos pela autora, que já havia identificado na etapa de roteirização a necessidade de demonstração em tela inteira, justificando também a existência das transições de tela. Para ilustrar as ferramentas em tela, foram utilizados os *templates* das ferramentas desenvolvidos pela colega Luana Martins Sanches para a Publicação Digital adaptados pela autora. O motivo do reaproveitamento dá-se ao intuito de causar familiaridade ao espectador que pode estar com o template em mãos para usá-lo enquanto assiste o vídeo o guiando. Acredita-se que a informação poderia ser melhor absorvida se o exemplo em tela utilizasse o mesmo *layout*.

Figuras 70 e 71 – Templates para uso digital em tamanho de 1080 x 1920 pixels (Matriz de decisão).

MATRIZ DE DECISÃO		SEMI PESOS			
Requisitos	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4	
Requisito 1					
Requisito 2					
Requisito 3					
Requisito 4					
Legenda	Muito pior				Referência
	Pior				
	Equivalente				
	Melhor				
	Muito melhor				

MATRIZ DE DECISÃO		COM PESOS					
Requisitos	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4	Alternativa 4	Alternativa 4	
Requisito 1							
Requisito 2							
Requisito 3							
Requisito 4							
Requisito 5							
Legenda	Péssimo						Referência
	Ruim						
	Regular						
	Bom						
	Ótimo						

Fonte: Desenvolvido pela co-autora do projeto.

Figura 72 – Template adaptado e preenchido para o vídeo (Matriz de decisão).

MATRIZ DE DECISÃO

	vontade	necessidade	RESULTADO	
PESOS	2	3		
motion design	2	+	5	7
roteiro	4	+	2	6
color grading	4	+	3	7

Legenda

1	◆	Muito pior
2	◆◆	Pior
3	◆◆◆	Equivalente
4	◆◆◆◆	Melhor
5	◆◆◆◆◆	Muito melhor

Referência (questão)

NO QUE DEVO FOCAR MEUS ESTUDOS ESSA SEMANA?



Fonte: Adaptado pela autora.

Figura 73 – Template para uso digital em tamanho de 1080 x 1920 pixels (Briefing e análise do problema).

BRIEFING

ANÁLISE DE PROBLEMA

O que?
Formule as perguntas...

Onde?


Por que?

Quando?

Para quem?

Como?

Análise geral
Filtre ideias e desenvolva a solução ou caminho



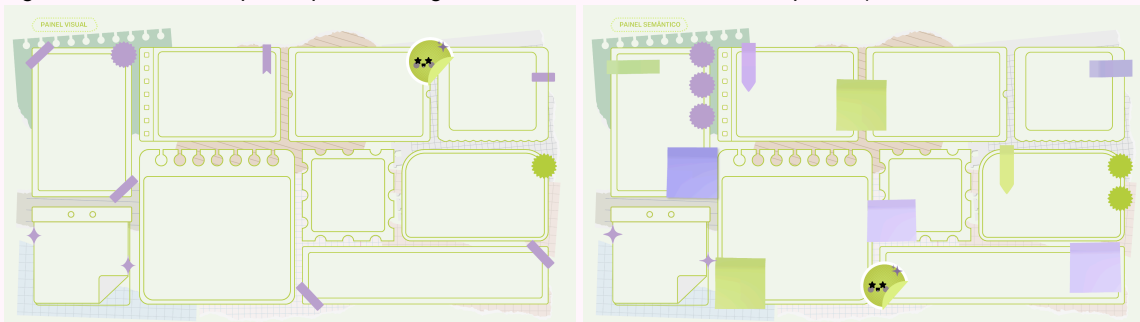
Fonte: Desenvolvido pela co-autora do projeto.

Figura 74 – Template adaptado e preenchido para o vídeo (Briefing e análise do problema).

BRIEFING		ANÁLISE DE PROBLEMA
<p>O que? O que me incomoda mais nessa bagunça? O que eu posso fazer a curto prazo, para deixar minha casa menos bagunçada?</p>	<p>Por que? Por que a minha casa ficou dessa forma?</p>	<p>Análise geral Filtre ideias e desenvolva a solução ou caminho</p>
<p>Para quem? Para quem a casa está uma bagunça? Para mim ou alguém me falou isso?</p>	<p>Onde? Onde ela está mais bagunçada? Quais são os lugares que precisam de mais atenção?</p>	
<p>Quando? Quando que minha casa se tornou tão bagunçada? Foi sempre assim ou só recentemente?</p>	<p>Como? Como que a casa ficou dessa forma? Quanto tempo minha casa demora pra ficar bagunçada dessa forma?</p>	

Fonte: Adaptado pela autora.

Figuras 75 e 76 – Templates para uso digital em tamanho de 1080 x 1920 pixels (Painel visual e semântico).



Fonte: Desenvolvido pela co-autora do projeto.

Figura 77 – Template adaptado e preenchido para o vídeo (Painel visual e semântico).

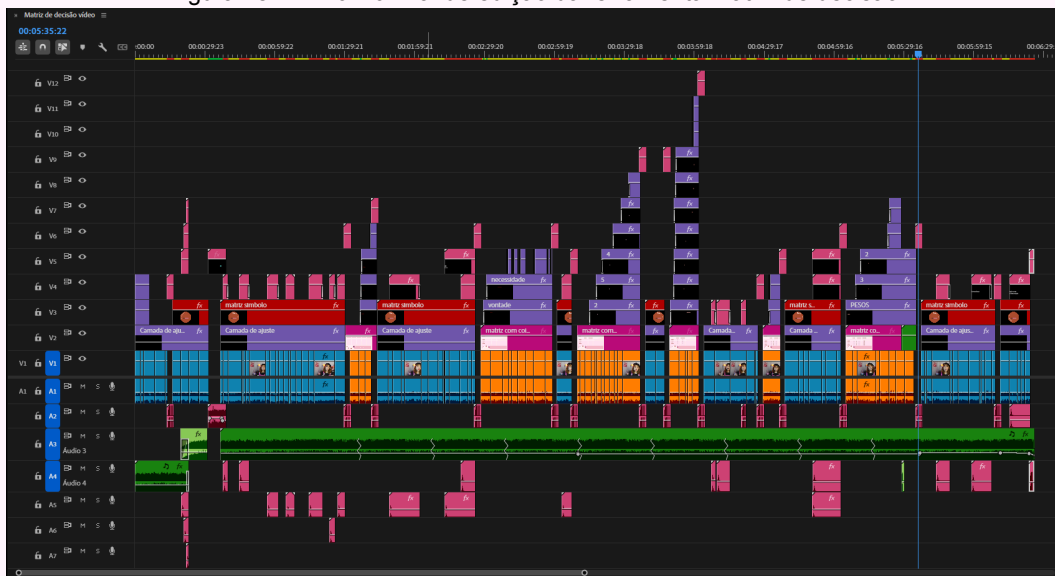


Fonte: Adaptado pela autora.

2.4.2.4 Resultado das edições

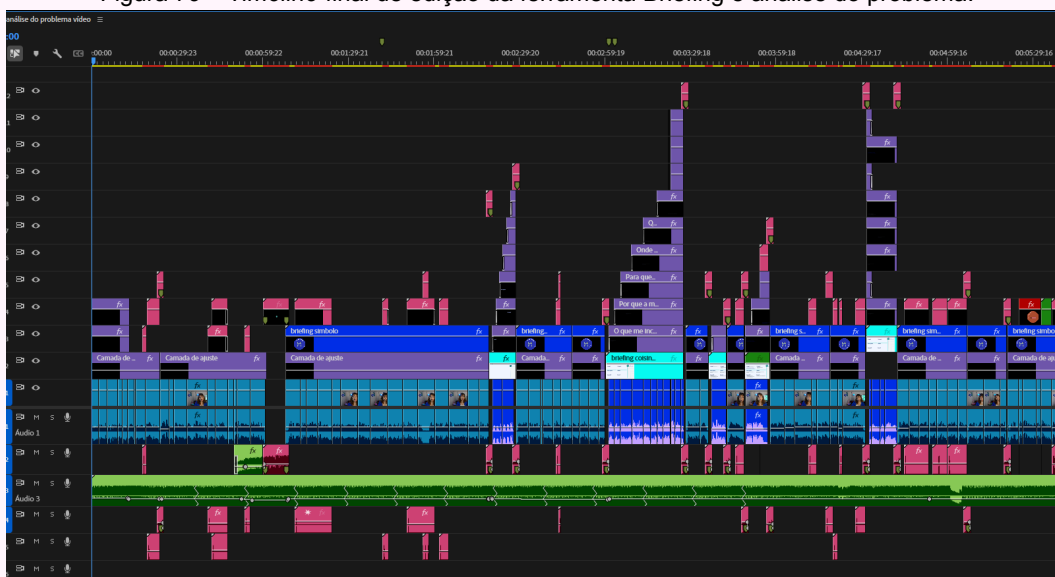
Todo o processo de colorização, montagem e edição foi executado no *software* Adobe Premiere, com a utilização da ferramenta Adobe Dynamic Link para que as animações realizadas no aplicativo Adobe After Effects fossem utilizadas na montagem. Abaixo é possível observar as 3 *timelines* finais de edição referentes aos 3 vídeos executados.

Figura 78 – *Timeline* final de edição da ferramenta Matriz de decisão.

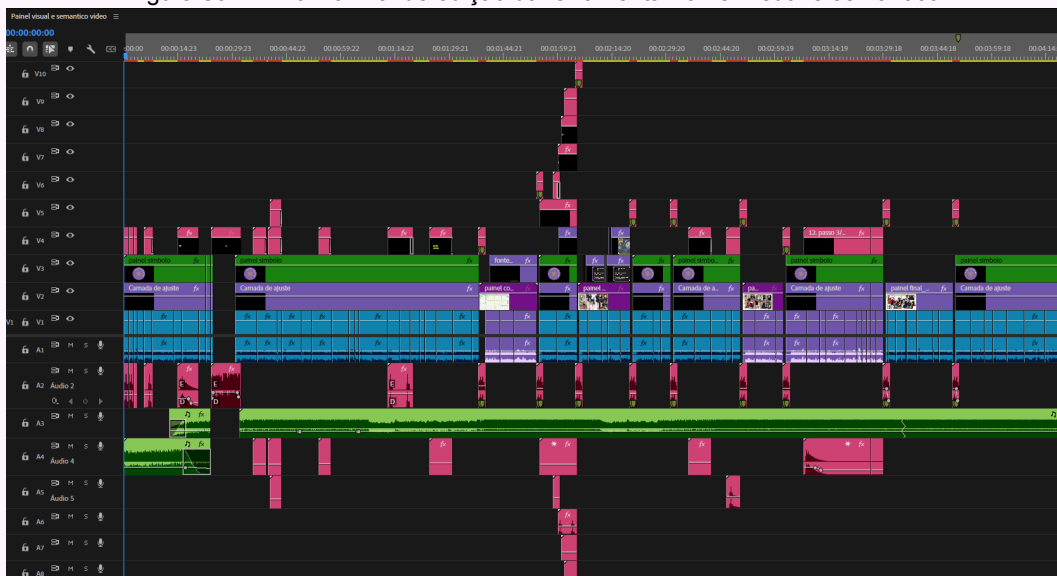


Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 79 – *Timeline* final de edição da ferramenta Briefing e análise do problema.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 80 – *Timeline* final de edição da ferramenta Painel visual e semântico.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.4.2 Render final

Em seguida o processo de edição e montagem finalizados, foi realizado o render final dos vídeos no formato H.264, compactação adequada para vídeos configurados em Full HD 1080p. Por mais que os vídeos tivessem sido gravados em uma resolução 4K, optou-se pela resolução Full HD 1080p para a edição e render final buscando uma menor ocupação de espaço em disco, considerando que cada um dos vídeos em formato MP4 acabou por possuir tamanhos entre 576 MB e 740 MB. Uma edição em 4k também exigiria uma máquina operacional mais potente que a possuída pela autora.

O resultado final foi postado no *site* YouTube, para que assim fosse possível a integração com o projeto gráfico-editorial realizado pela colega Luana Martins Sanches. É possível encontrar o link com a playlist constando todos os 3 vídeos realizados no link: https://youtube.com/playlist?list=PLC7iStJ9Qw5hvaMzKUiUGJOb5aCsb413j&si=nteOkhxZ3Xc_Pb7.

3. CONCLUSÃO

3.1 Considerações finais

Seria impossível realizar um texto de conclusão sem citar que diversos desafios foram enfrentados durante a produção desse projeto. Desde uma temática pouco explorada, demandando a necessidade da produção de todo o conteúdo presente no resultado final, passando por desafios de saúde mental, ataques e precarização do ensino público e gratuito de qualidade durante processo de concepção, até a quantidade de âmbitos do design que foram explorados durante toda a produção e suas demandas específicas. No final, a autora que aqui escreve diria que, apesar de todos os percalços, o resultado final valeu a pena todo o esforço e força de vontade aplicados por ela e por sua colega de projeto Luana Martins Sanches. A experiência de ser uma designer que escreve, pesquisa, conceitualiza e produz é infinitamente gratificante. Estar presente em todos esses processos e poder olhar para toda a jornada em comparação a um resultado final satisfatório simplesmente não tem preço.

3.2 Recomendações para o futuro do projeto

Considerando as questões técnicas realizadas nesse projeto, seria recomendado para o futuro do Prisma uma expansão da marca geral do projeto, pois foi mantido o foco das identidades nos sentimentos categorizadores inquieto, reflexivo e inspirado. Além disso, a adição de novas ferramentas a cada uma das categorias seria desejável, para que uma expansão do conteúdo fosse realizada. Também seria de extrema importância a produção dos vídeos das ferramentas que estão explanadas no projeto gráfico-editorial da colega Luana Martins Sanches mas não foram realizados nesse projeto com o intuito de manter um escopo executável no tempo disponível para sua produção. E, por fim, adição de elementos para acessibilidade como legendas para os vídeos.

4. REFERÊNCIAS

ARMSTRONG, Helen. **Teoria do Design Gráfico**. São Paulo: Ubu, 2019.

BAPTISTA, Eduardo. **Iluminação de 3 pontos**. 2018. Disponível em: <http://www.fazendovideo.com.br/artigos/iluminacao-de-3-pontos.html>. Acesso em: 03 nov. 2024.

CRESWELL, John Ward. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. Porto Alegre: Penso, 2014.

DESIGN COUNCIL. **The Double Diamond**. Disponível em <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 23 nov.2023.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

LUFT, Celso Pedro. **Minidicionário Luft**. 20. ed. [S. L.]: Ática, 1998.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se Cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Edgar Blücher Ltda., 2015.

PIQUEIRA, Gustavo. **Morte aos Papagaios**. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

SENS, André Luiz. **Design Audiovisual: Etapa de Direção**. Florianópolis: LABDAT, 2024. 25 slides, color.

SILVA, Rafael. **Conheça 12 tipos de arquétipos empresariais**. Disponível em: <https://rhjr.com.br/conheca-12-tipos-de-arquetipos-empresariais/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 2. ed. Waltham: Routledge, 2011.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de Informação: como transformar informação em compreensão**. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1991.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de Informação 2: um guia para quem comunica e dá instruções**. São Paulo: Editora de Cultura, 2005.

5. APÊNDICES

APÊNDICE 1: ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

APRESENTAÇÃO:

Olá, tudo bem?

Somos estudantes do curso de Design, me chamo Daniele, e minha colega Luana. Estamos desenvolvendo um projeto de conclusão de curso (PCC). Para melhor compreensão das necessidades do nosso público-alvo, realizamos um roteiro de entrevista que possui como objetivo entender a relação de jovens no início da vida adulta com a temática do autoconhecimento e alguns tipos de mídia específicas.

Já foi perguntado anteriormente, mas gostaríamos de pedir novamente a sua autorização para a gravação desta entrevista. Neste momento gostaríamos de reforçar o pedido, e formalizar sua autorização para gravação da entrevista. Também gostaríamos de ressaltar que a gravação será usada apenas para registro e não será divulgada.

BLOCO 1 - Dados demográficos

1. Qual seu nome e idade?
 2. Qual seu gênero de identificação?
 3. Onde reside atualmente? Veio de outra cidade ou região? Se sim, nos conte de onde.
 4. Você está cursando alguma graduação atualmente? Se sim, qual seria ela, a instituição e o semestre em que você está?
 5. Qual a sua ocupação atual? Além da graduação, você possui alguma outra ocupação?
-

BLOCO 2 - Familiaridade com o tema (autoconhecimento e ferramentas de design)

6. Qual sua opinião sobre testes de personalidade? Acha que pode ser útil para o autoconhecimento?
7. Você costuma dedicar algum tempo para esse tipo de teste? Se sim, você usa quanto tempo você costuma dedicar? (ex: 1 teste por semana, a cada quinze dias e etc)
8. Já consumiu algum material sobre autoconhecimento para além dos testes? Se sim, nos conte como era e em que tipo de dispositivo acessou. O que mais usa para buscar o autoconhecimento?
9. Como você chegou até esse(s) material(s)?

10. Por que você sentiu que precisava buscar materiais sobre autoconhecimento?
 11. O que você encontrou atendeu suas expectativas? Se não atendeu, o que deixou você frustrado?
 12. Você possui alguma familiaridade com ferramentas e métodos de design como por exemplo, moodboard, brainstorming, matriz de decisão etc? Se sim, nos conte um pouco sobre.
-

BLOCO 3 - Relação da pessoa com publicações digitais

13. Com que frequência você costuma consumir publicações digitais? E quando faz, quanto tempo costuma utilizar para isso? Conte como é seu fluxo de estudo.
 14. Você consome mais publicações físicas ou digitais? Conte como são os tipos de publicação que você lê.
 15. O que você sabe sobre publicações digitais? Quais já teve contato?
 16. De que maneira você prefere realizar seus estudos sobre autoconhecimento? (De que maneira você preferiria realizar estudo sobre autoconhecimento se houvesse interesse?) Em relação a dispositivo, conteúdos textuais e modo de leitura?
 17. Quando você faz leitura de material educativo online foi possível identificar um recursos (pesquisa de texto, destaque, infográficos, entre outros) que te ajudou a ter um fluxo de estudos melhor? Ou te despertou maior interesse?
-

BLOCO 4 - Relação da pessoa com vídeos educativos

18. Você costuma consumir vídeos educativos/tutoriais online? Se sim, nos conte como eles são. Como por exemplo: vídeos-tutoriais no Youtube, vídeos curtos informativos no Tiktok ou cursos em plataformas voltadas para a educação. (caso a pessoa não citar o formato, perguntar sobre)
19. Quanto tempo da sua semana você costuma usar para consumir esse tipo de material?
20. Em média, qual a duração desse material audiovisual que você consome?
21. Que elementos presentes nesses vídeos costumam melhor te ajudar na absorção das informações?
22. O que costuma desviar sua atenção e/ou fazer você perder o interesse ao consumir esse tipo de material?
23. Sabendo o tema da entrevista e com base na nossa conversa, perguntas e respostas, você teria algo a mais para acrescentar sobre o assunto?

APÊNDICE 2: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

APRESENTAÇÃO

Olá, tudo bem?

Somos estudantes do curso de Design, me chamo Daniele, e minha colega Luana. Estamos desenvolvendo um projeto de conclusão de curso (PCC). Para melhor compreensão das necessidades do nosso público-alvo, realizamos um roteiro de entrevista que possui como objetivo entender a relação de jovens no início da vida adulta com a temática do autoconhecimento e alguns tipos de mídia específicas.

Já foi perguntado anteriormente, mas gostaríamos de pedir novamente a sua autorização para a gravação desta entrevista. Neste momento gostaríamos de reforçar o pedido, e formalizar sua autorização para gravação da entrevista. Também gostaríamos de ressaltar que a gravação será usada apenas para registro e não será divulgada.

Bloco referente aos dados demográficos

1. Qual seu nome e idade? D, S, A, E, V, F, W, P, R
2. Qual seu gênero de identificação?
3. Onde reside atualmente? Veio de outra cidade ou região? Se sim, nos conte de onde.
4. Você está cursando alguma graduação atualmente? Se sim, qual seria ela, a instituição e o semestre em que você está?
5. Qual a sua ocupação atual? Além da graduação, você possui alguma outra ocupação?

D, 19 anos. Mulher trans. Resido em Osório, no Rio Grande do Sul, mas nasci em Santana na região da fronteira. Primeiro semestre de Ciências Biológicas na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. Faço estágio em um colégio, eu sou monitora de turma.

S, 23 anos. Mulher cis. Resido em Osório, no Rio Grande do Sul, onde nasci e fui criada. Terceiro semestre de Psicologia na Unicenec. Já estagiei na área, mas agora finalizei.

A, 25 anos. Mulher cis. Resido no Rio de Janeiro, mas sou natural de Belém, no Pará. Mudei com meus pais quando era criança para o Rio. Último período de Ciências Biológicas na UFRJ. Não tenho estágio formalizado no momento, mas ajudo meu pai no escritório.

E, 23 anos. Pessoa não-binária. Resido atualmente em Florianópolis, mas morou durante 7 anos em Tubarão, veio para Florianópolis em 2016, foi pra Tubarão em 2009 e antes disso morava no oeste do Paraná. Se mudou porque a família nuclear veio por trabalho. Primeiro semestre de arquitetura e urbanismo na UFSC. Agente de pesquisa e mapeamento pelo IBGE.

V, 21 anos. Mulher cis. É natural do interior de São Paulo. Se mudou para fazer faculdade em outro estado, no Paraná, em Maringá. Mas atualmente eu tô morando em São Paulo, na capital, para fazer um estágio. Décimo semestre de farmácia na UEM. Estagiando na área.

F, 21 anos. Homem cis. Reside atualmente em Campo Mourão, mas é natural do noroeste paulista e a mudança foi para iniciar a faculdade. Sexto semestre de bacharelado em ciência da computação na UTFPR. Trabalha como MEI, em suporte.

W, 23 anos. Homem cis. Reside em Campo Mourão, natural de Cascavel que também fica no Paraná. Mudou-se para iniciar a faculdade. Quarto semestre de bacharelado em ciência da computação na UTFPR. Não está trabalhando, mas está envolvido com a atlética do seu curso.

P, 21 anos. Homem cis. É natural de Curitiba, morou em alguns outros lugares, mas reside em Florianópolis desde 2017 por conta de uma oportunidade de trabalho para a família. Quinto semestre de Administração na UFSC. No momento trabalho como auditor para a PwC Brasil e também já foi auxiliar administrativo.

R, 25 anos. Homem cis. Reside em Florianópolis desde 2016 e veio do interior de São Paulo, de Cosmorama. Mudou-se para cursar cinema na UFSC. Nono semestre de Cinema. Faz estágio e vários freelancers, como edição de vídeo e fotografia e também está começando uma loja online.

Bloco referente à familiaridade com o tema de autoconhecimento e ferramentas de design

6. Qual sua opinião sobre testes de personalidade? Acha que pode ser útil para o autoconhecimento?
7. Você costuma dedicar algum tempo para esse tipo de teste? Se sim, você usa quanto tempo você costuma dedicar? (ex: 1 teste por semana, a cada quinze dias e etc)

D: Eu acho que sim, os testes de personalidade podem ser úteis mas não deve se basear apenas nisso. Tem que ter mais bases científicas e principalmente ter base na personalidade da pessoa também. Então, testes de internet são legais num contexto atual, mas não são inteligentes. Eles são superficiais e não são suficientes para as pessoas se identificarem. Busquei alguns testes na internet e já fiz há muito tempo e não vou fazer de novo. Raramente vou considerar que esses testes tenham validade científica para gastar muito tempo nisso.

S: Gosto de testes de personalidade e acho que podem ser úteis. Como o MBTI, que poderia refazer. Tu vai te descobrindo conforme vai respondendo as perguntas, mas é meio que a mesma vibe do signo. Tem algumas características que tu vai te identificar ou não. E, independentemente, se é algo místico ou não, ou se funciona ou não, tu vai te identificar com algumas coisas e isso vai contribuir. Qualquer um que apareça no buzzfeed eu faço, mas é algo mais esporádico que não acontece toda semana, por exemplo.

A: Acho interessante, não faço com o intuito de me conhecer e é mais curiosidade. É só uma confirmação do que já sei normalmente e diria que não influencia o que já conheço sobre mim. Quando encontro testes de personalidade online faço todas as vezes, mas não acabo gastando muito tempo com isso.

E: Eu trago uma dualidade em relação a isso, porque eu acho muito divertido e eu acho que sim faz a gente parar pra pensar na gente. Só que é muito mais interessante pro autoconhecimento é o processo do teste do que o resultado do teste. Porque a gente sabe que muitas vezes o resultado do teste é só pra diversão mesmo, só que o processo de você parar e pensar como você se enquadra nas perguntas que o teste traz é um processo muito interessante de parar e pensar no assunto. Porque muitas vezes o resultado é baseado em estereótipos e coisas bem gerais para todo mundo se identificar. Não é com frequência, acho algo interessante pra de vez em quando fazer e geralmente só porque apareceu. Não faço um teste por semana, é mais situacional.

V: Em relação ao autoteste que não seja realmente profissional e avaliativo, acho que é um pouco padronizado. Porque é óbvio que vai resultar em algo relacionado às suas respostas, mas não acho que seja uma avaliação direta frente à tua personalidade. É algo superficial e muito pontual, pode ser sim um ponto que a gente possa ver e discutir depois de uma pessoa mais informada ou de uma maneira mais individual, mas não que aquilo devia ser dito como verdade pois é para uma massa de pessoas se identificar.

O autoconhecimento deve ser mais voltado, especialmente para pessoas mais interessadas, de maneira individualizada e deve ser realmente voltado pra você. Mas uso os testes na forma de curiosidade, quando aparece em alguma rede social mas não que seja algo que eu procure. No meu caso eu faço terapia, então se é uma coisa que me chamou a atenção, geralmente eu levo pra minha psicóloga para entender o resultado ou o que deixou uma pergunta. Se você acha realmente isso? Você poderia me ajudar a perceber melhor isso? Porque como eu disse, testes assim são algo muito generalista, então ela como tá ali comigo semanalmente e tudo mais, também conhece um pouco mais a minha história e me trata de uma maneira mais individual e ir me mostrando de uma maneira mais aberta.

F: Mais ou menos, eles apresentavam o óbvio que já era percebido e só confirmavam ali. Não me ajudaram para autoconhecimento então fiz poucas vezes e que eu lembro mesmo foi uma outra vez só. Chegam até mim pelas redes sociais, quando vejo faço um ou outro.

W: Acho que ajudam sim, porque você querendo operar o aliceu de um lado, você pode não ter pensado nisso ou ouviu em outro lugar. Descobrir alguma informação sua que pode ser relevante, mas até aquele momento você não percebeu. Lembro de fazer uns três ou quatro, assim. É bem esporádico, eu fiz sozinho só um e o restante foi com acompanhamento da psicóloga.

P: Eu vejo muita utilidade, eu já conheço e fiz o teste do MBTI e achei muito interessante quando me enquadrei bastante em um perfil que foi designado. E, apesar disso, a gente tem outros testes de personalidade disponíveis por aí. Mas apesar disso, eu vejo que cada ser humano é um ser único, um ser individual. Então são testes interessantes para você ter uma noção sobre a personalidade do indivíduo de maneira geral, mas acho que identidade é algo totalmente único que não vai ser pego cem por cento só pelo teste. Para esse tipo de teste, é mais se for alguma página que eu sigo que fala sobre isso, tem a página no Instagram, infjpsychology. Daí se passa ou quando encontro, devo ficar no máximo uns dois minutos por dia.

R: Acho que eles são bem interessantes e ajudam sim. Eu já fiz alguns assim, comecei com os dos Zodíaco, que não é teste de personalidade, mas que já tem ali alguns estereótipos e tal. E desde ali eu já me identifiquei um pouco, mas também já fiz aquele outro que acho que é de 21 perguntas e deu que eu era Apoiador e me identifico bastante.

Na área de cinema também a gente trabalha com arquétipos, principalmente para a construção de personagens e esses testes têm essa característica de fechar alguns padrões, padrões de comportamento das pessoas. Com alguns testes eu me identifiquei bastante e outros não, mas eu acho que eles são válidos. E principalmente para a produção de personagens, a gente usa muito no cinema.

Encontro de duas formas, amigos e comerciais no Instagram. Fiz alguns como MBTI e um de aplicativo que chama Boo, que você faz também o teste para encontrar pessoas que são compatíveis contigo. Fiz o MBTI com a companhia de uma amiga e o outro porque eu entrei nesse aplicativo Google, que apareceu pra mim no Instagram uma propaganda, com uma nova proposta de que você não vai encontrar as pessoas pela foto, e sim pela personalidade.

8. Já consumiu algum material sobre autoconhecimento para além dos testes? Se sim, nos conte como era e em que tipo de dispositivo acessou. O que mais usa para buscar o autoconhecimento?

D: Na verdade, com base científica sobre personalidade, faço só acompanhamento na terapia e psicologia mesmo. Eu trabalho com minha psicóloga sobre meu autoconhecimento mas não leio muito sobre o assunto, buscar entender acontece mais no momento da terapia. A internet também ajuda nessa questão de hobbies como desenho, como piano, porque eu toco teclado, né? Aulas de teclado aleatórias, assim, aulas de desenho, aulas de maquiagem, vídeos sobre posições políticas, sobre luta com a igualdade, de conseguir se explorar com seus hobbies e identidade também. Sim, essas outras coisas te ajudam a se encontrar melhor do que o que é outro teste ou coisa do tipo.

S: Adquiri algum conhecimento por fora relacionado com psicanálise e psicologia, que já é algo que eu estudo e que acabam me ajudando. Vejo vídeos da Maria Homem que ajudam bastante. Além disso, seria com a terapia que tenho mais contatos com outros meios de autoconhecimento. Consumir arte no geral, também acho que ajuda bastante.

A: Não lembro de consumir materiais assim, o que sei sobre mim são coisas do dia a dia, vem de experiências e situações que passei. O único momento de fora pra entender é na terapia.

E: Eu já me expus à alguns conteúdos de vídeo aulas ou vídeo ensaios pelo YouTube, mas nunca tão objetivamente. E muito mais como aprendizado e de conteúdos que me interessam e são para mim enquanto pessoa. Vou ter dificuldade em pontuar exatamente quais foram esses conteúdos, que na maioria das vezes é em vídeo mas eu costumo consumir conteúdos que falam sobre gênero e sexualidade que pra mim funciona mais numa questão de autoanálise e autoconhecimento. e Também consumo conteúdos de psicologia, psicanálise que também me levam para lado de parar e pensar no autoconhecimento.

V: Consumi materiais não só em questões de personalidade, mas por exemplo, cursos para autoconhecimento e livros, mas não que seja um tema que eu goste de ler ou que eu procure saber. É porque não acho que seja muito eficaz, é legal ter ali uma visão geral, a fim de curiosidade. Na maioria das vezes li no suporte físico, de livros para autoconhecimento mas também vi alguns sites no celular, que é a maneira mais fácil de acessar tudo isso. Esses livros que tive contato eram voltados para o autoconhecimento ou algo que eu adaptei para esse objetivo, tem sempre aqueles livros com temática de autoajuda, vamos dizer assim para ansiedade ou para realmente se conhecer, ou de... sei lá. Um livro que me marcou muito, não pela escrita dele, porque eu não gostei muito, mas foi porque minha mãe me deu, aquele da Sutil Arte de Meter o Foda-se pra tudo. Também tem aqueles sites e aplicativos que você está se divertindo seja jogando ou lendo e você ainda traz um conhecimento daquilo pra você sem ser algo que você vai aprendendo bem diretamente, como uma identificação ou que geram questionamentos e reflexão.

F: Material sobre autoconhecimento nunca consumi, pelo menos não diretamente. É mais automático no meu caso, aprendi com a experiência conforme vou crescendo e mudando.

W: Indo além de livros específicos do assunto, consumi vários que ajudam. Eu considero o mangá também, quando você pega, por exemplo, um gênero voltado para o público adulto querendo ou não, ele aborda assuntos

que me fazem refletir, um exemplo, é o vólode que ele é inspirado no livro do Musachinia Motulaca, os 10 anéis.

que é muito sobre o conhecimento e sobre você se entender. E aí mais focado realmente para esse tema, tenho um livro de bolso, e eu gosto muito de ler para buscar refletir, alguns exemplos como uma viagem sobre a midora, biografias ou quando é muito autêntico como é do Christopher Reeve, Into the Wild ou Sofrimento do Jovem Werther que é um livro super clássico. Com as aulas na faculdade, acabou ajudando a me entender mas não é nada específico do gênero. Outra coisa, tenho o costume de ver review ou pensamentos sobre Arte e o assunto, gosto muito da Contemporânea e até mais antigos e acesso por páginas e canais do assunto num geral. E boa parte deles, acesso pelo computador ou pelo celular se for para conhecer as pessoas, assunto, ver vídeos ou escutar um podcast.

P: Sigo algumas páginas e canais no Youtube de pessoas que falam sobre isso. Eu gosto de acompanhar esses canais, acho que é meu principal veículo, mas quando estou no ônibus também costumo ler alguns livros por gosto que não sei se encaixam exatamente em autoconhecimento, de autores do estoicismo, por exemplo. Acho que é uma lei de gramática, para se conhecer melhor. Outra coisa que acontece é que na minha empresa tem reuniões de feedback, e nessas reuniões que eu recebo pelo meu supervisor um site que mostra sobre como é a minha performance e acabo me conhecendo melhor de maneira indireta. Quando ouço dos outros do ponto de vista que tem sobre mim é algo que ajuda no meu caso.

R: Ah, isso já faz bastante tempo que eu consumo porque eu sempre me achei meio difícil de entender, então li muitos livros desde criança para auto-ajuda. Comecei a ler livros sobre meditação, tem um que é o meu livro de cabeceira que chama Por que o Budismo é verdade, também fala bastante sobre isso da gente prestar atenção nos nossos sentimentos e na nossa própria respiração. Astrologia e horóscopo são formas de aprendizagem e autoconhecimento para mim, as formas que eu utilizo hoje são mais pela leitura e meditação, que elas são mais recentes, mas já faz muito tempo que eu procuro. Busquei diferentes formas de me entender e começar a terapia foi uma delas, é mais recente e tem uns quatro anos que eu uso dela, mas antes disso eu também já procurava ler sobre. Coisas que hoje eu não leria, agora entendo que não eram tão interessantes para mim os materiais relacionados a auto-ajuda. De certa forma ajudou a chegar onde chegou até a mudança de opinião e o que ajudou no passado, não ajudaria hoje.

9. Como você chegou até esse(s) material(s)?

D: Aí, com essa questão de personalidade, de características, de como a pessoa se porta, eu não busco muito na internet. Mas, assim, se uma pessoa, se a minha psicóloga falar sobre transtornos, sobre questões de personalidade, sobre crises, sobre tudo isso, aí sim eu vou ter como base na minha psicóloga e buscar na internet que são essas coisas significadas e as variações de comportamento com base nesses transtornos. Mas eu não digo só questão de personalidade, mas sim autoconhecimento em si. De personalidade é algo que tem que ter muita... Tem que ter muita... Muita pesquisa. Não devia me basear conforme a internet, conforme os vídeos de TikTok, ou psicólogas que fazem podcast falando ai, porque pessoas egocêntricas são assim, porque pessoas psicopatas são assim.

S: Às vezes eu vou atrás e às vezes normalmente aparece pra mim. Coisa relacionada à arte, bastante nas redes sociais, mas ao mesmo tempo em todo lugar, assim, sei lá, é só tu ter um olho bem afiado assim pra isso tu consegue te identificar com a antioisa. É mais o tipo de ver a coisa ali no contexto e meio que aproveitar pro contexto do autoconhecimento também?

A: Não senti a necessidade ou encontrei uma maneira de buscar autoconhecimento, foi mais de experiências como assistir algo e me identificar em como aquilo se aplica no meu dia a dia e no que eu estou pensando.

E: Na maioria das vezes eles apareceram pra mim e daí eu tive uma primeira disposição a esses materiais e daí de fato depois disso eu criei interesse por esses, enfim, esses canais ou esses temas. Mas sempre teve gatilho. Sempre teve o gatilho inicial de ele chegar até mim de alguma forma. Eu sempre tento separar um tempo da minha semana pra eu ficar comigo mesmo e ficar sem tantos estímulos externos. Eu tô criando um hábito de todo final de semana que eu tenho um pouco mais de tempo livre. Eu passo um tempo cuidando das minhas plantinhas, das minhas filhas. E fora isso, eu tenho, enfim, quando eu vejo necessidade, eu parar e me escutar, sabe? Parar e me ouvir, entender o que eu estou sentindo, o que eu estou precisando, e como eu me enquadro em certas situações, enfim, qual o babado da semana, do momento. E na maioria das vezes isso acontece quando eu tô fumando, que é o momento que eu paro no meu cotidiano. Às vezes são coisas aleatórias, tipo, eu tenho muito hábito, sei lá, parar tomar um café e pensar na vida também. Tipo, elas apenas têm essa questão de ai, eu estou aqui, eu sei que eu estou no mundo, ou não sei, porque eu não paro pra pensar, mas nunca parei pra pensar nisso exatamente. Bem louco. Inclusive, eu não sei se vai ser conteúdo pra vocês isso, mas eu começo o meu processo de psicoterapia em 2020, final de 2020, com o principal interesse no meu autoconhecimento, de me entender e aprender a me escutar, aprender a olhar pra mim.

V: Ah, não sei. Eu acho que o livro é uma questão pra mim desde pequena, de sempre gostar da leitura, desde gibis e tudo mais. Então isso foi evoluindo conforme a minha idade também foi passando, né? Então, dos gibis e pra livrinhos, e aí de livrinhos, começaram a ler livros mais grossos e tudo mais.

Assim como também de crescer e começar a ter mais acesso, né? As mídias, as redes sociais, o celular, o computador, os jogos também, que por mais que às vezes a gente ache que não ajuda em nada são muito, sei lá, interativos e enfim. A questão dos livros é mais uma busca própria, né? De ser algo mais físico, porque eu prefiro livro físico ao invés de book. Mas as questões de ver o conteúdo em rede social, em sites e tudo mais, a gente é mais por busca própria ou por influência de ter aparecido e um clipe é clicado e ah não, gostei disso, vou ver. Mas é assim, sabe?

F: Normalmente, eu não sei o que procurar para me conhecer diretamente, então isso acontece com o tempo conforme vou aprendendo mais sobre mim e o que funciona ou não.

W: O que eu fiz sozinho foi mais pelas redes sociais, que é aquele que eu não vou dar o nome, mas que dá a categoria tipo lê, alguma coisa, e tudo lá. Foi por negócio de tratar tudo mais, de fazer e querer entender tudo mais, naquela parte de adolescência, tudo mais, que eu acho que ajuda mais na adolescência, principalmente quando você não tem muito uma profissão e ideia formada, totalmente formada.

P: Tem uma grande parte por busca ativa, mas os algoritmos de social, de YouTube, são bem inteligentes, né? Então, depois que você faz a busca ativa, acho que depois vem muito bem natural, assim, né?

De início, busca ativa. Hoje em dia é tudo que aparece, não preciso mais pesquisar sabe. Sim. Eu pesquisava na linha de pesquisa do YouTube, também tem os canais sugeridos, vídeos sugeridos no YouTube, especificamente. E daí do Youtube eu sabia que livros eu poderia começar a ler, daí pra continuar eu ia pra mídia física, né?

Olha, eu quase sempre, assim, todos os dias eu lembro o cachorrinho passear, colocar uma música nova ou escutar esses rítmicos que eu falei, sabe? E caminhar na rua sem ter nenhuma ocupação na cabeça é algo que me ajuda a pensar bastante e tomar decisões de vida por esse melhor.

R: Olha, eu acho que em grande parte eu busquei... O primeiro livro que eu li foi sobre linguagem corporal, que pra mim também foi um pouco sobre autoconhecimento, né? Que eu lembro que a minha professora de inglês que falou sobre esse livro, e daí eu fui buscar e tal... E aí eu conseguia enxergar, assim, eu também não acredito tanto nessa universalidade da linguagem corporal, mas no momento eu conseguia me enxergar naquilo que falava, sabe? Tipo, nossa, então eu tô fazendo esse movimento aqui de olhar pra baixo porque eu tenho mais timidez e tal, então algumas coisas fizeram sentido pra mim, eu tentava não fazer mais isso e tal. E depois eu comecei, quando eu tive mais acesso à internet, YouTube, internet boa pra entrar no YouTube, eu comecei a pesquisar bastante sobre isso, eu consumo muito conteúdo sobre autoconhecimento no YouTube, hoje em dia também né então é tem aquele que chama Neurovox que ele fala bastante, ele é neuro... não neurologista... não é outra coisa, mas é bem legal e é o Pedro Calabrez que ele chama.

Ele inclusive foi quem deu a dica desse livro de meditação que eu gosto muito, né? Que eu falei que é um livro de cabeceira e tal. Eu assisto muito conteúdo no YouTube e acabo pesquisando muito por ali.

10. Por que você sentiu que precisava buscar materiais sobre autoconhecimento?

D: Aí eu queria buscar uma base humana mesmo, de cara a cara, com uma psicóloga pra que ela me ajudasse a entender as minhas personalidades e o meu autoconhecimento sobre mim mesmo.

S: É, eu acho que uma necessidade de me entender, às vezes também não me sentir sozinha ou alguma coisa do tipo assim pode influenciar esse processo. Queria, tipo, um pouco sobre aprender um pouco mais a viver a própria companhia, algo do tipo?

A: Não senti a necessidade ou encontrei uma maneira de buscar autoconhecimento, foi mais de experiências como assistir algo e me identificar em como aquilo se aplica no meu dia a dia e no que eu estou pensando.

E: Nossa, é uma excelente pergunta. Por causa de confusões comigo mesmo, sabe? De eu ter alguns, vou colocar entre aspas, sintomas de reações a situações, de reações espontâneas que eu não entendo porque elas estão ali ou como elas surgiram e daí a gente pode aqui apontar ansiedade, crises depressivas e olhar para essas situações e não entender elas achar... elas até têm fundamento em um certo ponto em... em compreensão do motivo, da causa e de como elas são expostas, como elas saem, sabe? Mas principalmente por isso, de reações minhas, de

analisar questões minhas e ficar confuso com elas. Entender porque tu reagia de tal forma, porque agia de tal forma...Eu preciso me entender pra conseguir mudar essas questões, mas é muito interessante saber essa questão de saúde mental mesmo. O conhecimento é saúde mental, querendo ou não. Tem outra questão também que daí a gente fala um pouco mais no âmbito de gênero e sexualidade, que muitas vezes eu tento me expor a isso, porque são coisas que a gente não aprende, né? São coisas que a gente é fadado a uma normatividade e pra gente sair dessa normatividade, muitas vezes a gente precisa buscar referências, conteúdo. Tipo, é uma questão de autoconhecimento também, mas o autoconhecimento no geral também não está dentro

da normatividade, não é incentivado que a gente busque o nosso próprio autoconhecimento e a gente é incentivado a buscar o quê? O nosso sucesso, mas não se conhecer antes de qualquer coisa, né?

V: A questão dos livros era mais pelo meu gosto da leitura, de, sei lá, ler na contracapa e ver que era alguma coisa mais interessante ou que fazia parte do meu dia a dia ou da minha rotina, por questão de, por exemplo, esse lá da Sutil arte do meter o foda-se. Eu era muito centrada, muito, né, assim, então aí eu falei, ah, tô precisando, vamos ler.
E eu acho que é isso.

F: Para decidir o que eu vou fazer. Sei lá se eu vou... Procurar algum trampo ou se eu vou, sei lá... Puxar a faculdade e ver se...Alguns textos, algum vídeo, alguma coisa assim, um material desse tipo que eu buscaria, se diz. Dá, provavelmente, alguma... ou mais tudo. Ou... eu ia por a ver... estar a ver com coisas que eu queria ter. Mas, tem. Acho que pra mim estudava mais firme, bem mais firme. Aprender a tecnologia já pra entrar no ramo, tipo o trampo. Eu vou focar mais no mercado, no caso. Não na faculdade. No futuro, você entende.

W: Porque nem sempre a gente não vai saber nada sobre tudo e principalmente sobre a gente. Então querendo ou não, às vezes você precisa ler algo para se tocar do que está acontecendo ou de coisas que você já fez e... Não sei se é a direita briga. Acho que a da Briga deve pegar.

P: Acho que tem a ver com a minha natureza de querer saber mais sobre mim mesmo. É algo meu.

R: É porque eu sempre tive coisas que eu fazia e que eu não sabia porque eu fazia. E coisas que eu percebia que não me faziam bem e que eram atos que eu tinha. E aí, depois que eu percebia, eu queria saber como mudar. E aí eu acho que foi isso. Mudar algumas coisas que eu não estava confortável e achava que não era saudável, não faziam bem, que eu não gostava.

11. O que você encontrou atendeu suas expectativas? Se não atendeu, o que deixou você frustrado?

D: Mas do lado da psicologia, o lado da internet um pouco. É que a internet é muito informal, não tem muita informação, muita ponte de pesquisa. É uma coisa assim... A internet é um local livre, não é um local que a gente deve confiar realmente.

Aí, com essa questão de personalidade, de características, de como a pessoa se porta, eu não busco muito na internet. Mas, assim, se uma pessoa, se a minha psicóloga falar sobre transtornos, sobre questões de personalidade, sobre crises, sobre tudo isso, aí sim eu vou ter como base na minha psicóloga e buscar na internet que são essas coisas significadas e as variações de comportamento com base nesses transtornos. Mas eu não digo só questão de personalidade, mas sim autoconhecimento em si.

S: Olha, eu acho que dentro do contexto em que eu... Quando eu tô pesquisando, no caso, ou quando vem até mim e se rola aquela identificação, é aquilo. Tipo, não fico frustrada porque, sei lá, se... Se encaixou, assim, na minha realidade, se encaixou. Se não se encaixou, também foda-se. Se não se encaixou, tu só, tipo... Meio que sabe, só que não serve. Tem um monte de charlatã, mãe. Tem um monte de charlatão. O psicólogo charlatão é o que mais tem, inclusive.

Tá ligada aquela Ana Beatriz? Que é uma doutora famosa que fala sobre psicopatas e não sei mais o quê. Ela já escreveu vários livros, etc. A Báidra de Machar e Latona também. E eu gostava dela, antes.

Então a comparação às vezes pode vir assim... tipo... tu é meio leigo... e daí tu consome um conteúdo ali que... te enche de ladainha e... enfim... tu acredita naquilo, tá ligado?

O que vem muito na minha cabeça é essa questão, que se for pra ser leigo, que se propõe a ser, né? Que nem testes do BuzzFeed, coisa do tipo, né? Que não seja um leigo, ou um leigo não, um charlatanismo disfarçado de algo intelectual, né? Sim. Acho que faz sentido, né?

A: Não sei com o que vou me identificar, então a parte de procurar também é mais difícil, por isso não sei como responder essa pergunta. Acho que vai mais de ter algo que encaixe.

E: Muitas coisas eu acho que, no final das contas, eram conteúdos muito mal fundados, sabe? Tinha muita baboseira que eu achava na internet. Principalmente na internet, né? E muitas outras coisas foram tratadas com uma certa superficialidade, sabe? Só que ao longo desse período todo que eu tenho me exposto a esses conteúdos, eu enxergo que existe a capacidade de ter um escopo grande, sabe? Só que precisa de um pouco de trabalho de busca, eu acho. Não é uma coisa fácil de se achar, não é uma coisa acessível. Coisas que são tipo... Não deixa eu tentar simpatizar. Não tem o tempo, são coisas que não tem baseamento científico, mas não só, sabe? São coisas que não tem referência, são coisas que a pessoa pensou na hora e coloca aquilo pra fora. São coisas de psicologia de bar, sabe? Esse tipo de coisa, acontece. Mas é isso, basicamente é isso. Quando eu quero dizer. Sim, é importante então, pelo que eu entendi, é muito importante ter essa diferenciação então, de quando é algo que é pensamento seu, psicologia de bar, quando é algo realmente tratando de um tema científico, mas sério, é bom ter essa diferenciação.

V: Eu acho que depende porque, como eu disse, eu não acredito muito nisso de você realmente ter aquilo como verdade ou os negócios de meter o foda-se, você tem que levar o pé da letra e tudo mais, por exemplo. Mas impacta positivamente, no sentido de você aprender um pouco mais e tentar levar para a sua vida.

Mas também essa coisa de você talvez ver e querer levar aquilo ao pé da letra e não é certo. Então, isso também é uma coisa que eles colocam muito, tipo, você tem que fazer isso. Não, você não tem que fazer isso. Vai se quiser se você se identificou com isso ou não, sabe?

Então esse é um ponto que eu acho meio frustrante desses tipos de leitura, desses tipos de coisa. Que eles tendem a te impor alguma coisa que às vezes não é pra você e tudo mais. Mas enfim, naquele momento, naquele início, naquele, sei lá, alguma coisa, tá te falando aquilo e talvez você fique meio obcecado falando que eu tenho que fazer isso, você não é assim.

F: Não lembro de ter procurado nada desse jeito, então não tinha expectativas.

W: Bom, o que me... Não bem que não atendeu, mas eu só achei muito adverso por ele ser muito apocalhóico, eu acho que, principalmente esses de internet, acho que eles são muito pouco opção pro que é, tá ligado? tipo assim, eles não aprendem totalmente o que... o que deve ser pelo menos, e te dá uma opção ao fim que é entre o 8 e o 8 ali então acho muito crua tudo mais sim, acaba sendo muito abrindo gente né superficial é, então porque querendo ou não vai ser 8 ou 9 ali no final, é uma coisa de opções que vai dar em você

Quando foi no ensino médio, na adolescência na antiga sim, porque principalmente na área realmente que eu queria, ou não continuar, porque eu já estava na área, por exemplo, qual a coisa que eu queria fazer e tudo mais, isso me ajudou porque eu comecei no teste a ver perguntas sobre outras coisas, que eu falo ficando tipo, esse aqui e tudo mais, me fez principalmente formular mais sobre o curso que eu ia escolher, continuar no caso.

P: Olha, acho que o motivo de não atender totalmente é porque parece que nunca é suficiente. Especialmente do ponto de vista religioso, do ponto de vista profissional, parece que tem muita coisa para aprender ainda. Então, isso é uma coisa que me deixa muito satisfeito que parece que nunca acaba.

R: Então, eu já vi muita coisa, muita coisa não atende a minha expectativa daí eu paro de seguir, vou atrás de outras coisas, mas muita coisa me ajudou muito, inclusive que superaram a minha expectativa, igual a meditação, não achei que eu fosse meditar, e aí por meio de outra coisa que eu estava procurando que eram atos para ter um cérebro saudável, não sei o que lá, eu descobri a meditação.

É isso, eu descobri muita coisa que eu nem estava procurando. Então acho que sim, muita coisa. O maior saldo foi bem mais positivo que negativo.

Eu acho que coisas que aquilo que eu tava falando, né, que coisas que hoje já não servem mais pra mim, sabe? Teve muita coisa que eu vi que... Hoje, eu vejo que ou era pseudociência, sabe? Coisas de positividade tóxica... Que hoje não falta, né? Ou da vida, essas coisas. Eu acho que tem muitas armadilhas também pra autoconhecimento, muita coisa disfarçada de autoconhecimento. Que não é.

Eu acho também que tem muito aquela questão da pessoa te falar de algo como se fosse a solução de todos os seus problemas, né? Eu gosto muito de escrever. Eu lembro que foi uma coisa que eu aprendi, que eu voltei a fazer depois que a gente, né, se conheceu, que você tinha esse hábito de escrever, e eu achei muito interessante, e hoje em dia eu faço bastante. E acho que é muito importante também para o conhecimento, sabe? Às vezes eu... Tá muita coisa embarçada na minha cabeça, e daí eu sento, e quando eu escrevo fica mais claro. Então, eu acho que esse é o hobby que me ajuda muito no autoconhecimento. Bom, eu tenho várias coisas assim. Também gosto de escrever música, também escrever, né? Também me ajuda a... prestar um pouco do que eu tô sentindo, às vezes eu não consigo elaborar muito bem. E fotografia, quando eu tiro fotos também, é uma coisa que eu percebo que me interessa, assim, né? Tipo, que eu preciso colocar energia e registrar e aí eu vejo onde é que tal uma interesse, e depois eu consigo analisar isso. Acho que isso, as principais coisas que me ajudaram a fazer esse movimento são esses. Escrever, escrever música e fotografar.

12. Você possui alguma familiaridade com ferramentas e métodos de design como por exemplo, moodboard, brainstorming, matriz de decisão etc? Se sim, nos conte um pouco sobre.

D: Só uso Canva, por exemplo. Sem problema, só uso... Não, nunca conheci nenhum tipo dessas ferramentas antes. Nunca vou falar brainstorming, sei lá, mood board. Todos os termos em inglês que eles usam, né?

S: Não faço nem ideia. O máximo que eu chego perto de design é eu usar o Canva e pegar os templates prontos lá.

A: Então, o mapa mental, eu faço muito mapa mental. Na faculdade, a gente tem que fazer muitos, muitos, muitos e muitos. E aí, eu utilizava um site, uma aplicativo, o Map Tools, eu usava ele porque era mais fácil de usar. E aí, o Canva também, eu usava o site e eu pude mexer nele, fazer o mapa mental, essas coisas assim. Para criar conceitos, para poder botar as matérias, para poder botar conteúdo de alguma aula, também usava para poder dar aula para os meus alunos, eu utilizei quando eu estava trabalhando na escola. A gente

fazia isso para poder facilitar, para fazer esse conteúdo, deixar de uma forma mais organizada, mais ordenada. Então é usado como um método didático.

E: Bem pouco, bem superficial. Algumas palavras que você me traz eu até tenho algumas ideias do que seriam, sabe? Tipo, mapeamento mental, brainstorm, eu tenho um pouco de entendimentos superficiais do que seria. Algumas outras eu não faço ideia do que significam. Usar bem pontualmente, sabe? Bem pontualmente, bem... Esporadicamente, em algumas situações, mas não com frequência, nem com um trabalho mais profundo, o esquema desses métodos. Às vezes eu registro e às vezes eu mantém eles na cabeça, mas eu tento me policiar pra registrar. Eu tenho até um diário onde eu registro vários dos meus pensamentos, várias questões minhas. E... Senão eu tento achar um bloco de notas, escrever alguma coisa, às vezes é só uma frase, às vezes todo mundo registra. Mas eu tento fazer esse trabalho de escrever e registrar isso. Eu gosto de, periodicamente, lutar pra isso e analisar e entender o que eu tava pensando naquele momento e como que minha cabeça funcionou e por que que tava assim e isso eu acho que é muito produtivo pra mim, porque... Autoconhecimento, né?

V: Particularmente, eu não. A não ser o famoso Canva. É assim, só isso. Mas tem pessoas muito próximas a mim que vivem nesse mundo. Então tu acaba escutando assim, às vezes. Querendo ou não você aprende alguma coisa ou houve alguma gíria que você fica, que isso? Aí você vai perguntando e vai descobrindo, né? No projeto também que eu tenho que fazer alguma coisa, mesmo como eu disse, o Canva. Canva resolve tudo na minha vida.

F: Eu tenho uma noção em ciência da computação também. Eles usam essas ferramentas também, brainstorm principalmente, a gente vai pegar ideia, fazer os projetos e tal. Tem bastante diagramação. Então tem bastante design também no curso, faz sentido então. E aí tem que fazer meio tipo as escalas, as hierarquias e tal. Geralmente é representado por diagrama mesmo.

W: Então, que eu lembro, que eu já usei algumas dessas ferramentas foi pelo PC, tem Pinterest da vida, alguma coisa em relação ao canva, sabe? Então, eu já utilizei um grande maioria e fiz três semestres de design de gráfico. Mas aí tem uma matéria nossa que a gente fez que é com alguma coisa, um computador humano que trabalha com essas ferramentas de desenvolvimento, então acaba influenciando tipo aquele negócio do Google que eles tem de desenvolver um aplicativo eles ficam lá uma semana e daí eles fazem brainstorm, e vai do mapa mental e mais um monte de coisa. Aí, em vezes, foi mais tipo, algumas coisas de... Tipo, organizar ideias pra reunir o inter-evento que eu já usei, tipo, meio que usando o mapa mental em Storm e tudo mais no papel. Já utilizei pra fazer trabalho do DALA. Tipo, fazer o meu documentário sobre o negócio no DALA. Além disso, nunca tive a experiência de pegar em um tal meu, se ela encara, ou se não fala.

P: Eu usei mapas mentais na disciplina de administração para ajudar a estudar. Brainstorming também foi uma técnica que eu aprendi na disciplina de empreendedorismo, de UFSC. E olha, dos exemplos que vocês me deram assim, foi o que eu pensei porque não tenho tanto contato com o design. Não cheguei aplicar fora da disciplina, acho que foi só por conteúdo da aula para ser sincero.

R: É... Mapa mental eu já usei, mas não como autoconhecimento, já usei pra estudar pra vestibular algumas coisas. É... E brainstorm eu não sabia, não correlacionei com design, mas eu já fiz pra alguns projetos, assim, algumas coisas. É. Mas, é isso aí. Essas seriam as duas que já tive contato, o mapa mental e o Brainstorm. As outras eu não sei o que é.

Bloco referente à relação da pessoa com publicações digitais

13. Com que frequência você costuma consumir publicações digitais? E quando faz, quanto tempo costuma utilizar para isso? Conte como é seu fluxo de estudo.

D: Eu acho que é mais ou menos isso, essa forma de PDF, assim, de uma maneira informal de cópia de livros, de fontes, mas eu... Nunca me aparece livros digitais ou livros que foram digitalizados porque não é do meu interesse

as coisas que se oferecem normalmente os aplicativos como o Instagram, o TikTok mostram ali porque tem essa questão do telefone ouvir e também gerar coisas com base no que ele está ouvindo a pessoa dizer, né? Então é isso. E é pouco tempo realmente, porque eu me ocupo demais durante o meu dia e geralmente nessas questões eu utilizo muito pouco tempo para fazer.

Os materiais são sempre digitais, são artigos, textos, são partes de livros que os professores postam lá no aplicativo para nós lermos e depois fazer as atividades conforme custam artigos. Mas a gente também tem a biblioteca, que a biblioteca é para artigos que os professores falam, eu vou postar uma parte desse livro, mas esse livro está disponível na biblioteca, caso alguém queira, realmente. Eu leio no computador.

Eu tenho mais acesso a uma variedade de caras. Eu tenho preferência em livro, eu tenho preferência em pegar as páginas, escolher as páginas, porque digital eu não acho que tenha muita intimidade, assim, muito... não me

acostumo, faz mal para minhas vistas e o livro é uma coisa mais bonita de pesquisar, porque eu acho essa coisa digital muito sem graça.

Por questões de não ter tempo. Eu não tenho muito tempo com os livros, eu não tenho tempo de ir lá, me dedicar em comprar leitura ou pegar um livro na biblioteca, mas a minha preferência é por livros físicos mesmos. Eu ficaria interessada se tivesse mais imagem, mais coisa, mais informações. Tipo, clicar naquela palavra que eu não sei o significado. Ia mais ver assim, a palavra significa tal, tal coisa. Uma coisa mais que a gente pudesse brincar ali com o texto ia ser mais divertido.

S: São mais coisas para a faculdade e alguns artigos, que daí já é realmente um site específico para isso, tipo Cielo, não sei se é nesse sentido ou se pode ser qualquer tipo de publicação, não necessariamente científica as coisas que tu acaba consumindo, pode ser realmente voltado pra estudo, pra lazer. Eu acho que para estudo mais nesse sentido que eu comentei e para tipo lazer assim eu leio normalmente alguns textos do Instagram, tipo sei lá, da Genipapos, por exemplo, a ver com a monogamia, relacionamento, essas coisas assim. Então, às vezes eu leio alguma coisa no médium, que é um site, eu acho, para quem quer publicar assim algumas poesias, algumas coisas assim, mais nesse sentido.

A: Eu costumo ler bastante online pelo Kindle. Eu costumo usar bastante o Kindle. Então eu costumo ter o EPUB bastante. Esses livros em digital eu uso muito e físicos, então livros eu costumo consumir bastante. Eu acho que cerca de... atualmente, né, teve um tempo que eu não li nada, mas atualmente eu acho que eu tô gastando cerca de 20 horas semanais. Fora os meus trabalhos do TCC, essas coisas assim, que eu também tô lendo bastante, e digitalmente, né, de Pdf e tal, mas não são conteúdos assim, pensados pro digital mesmo. As publicações científicas, normalmente não tem nem um formato melhor pra gente conseguir ler online, mas não presta, mas todas em PDF. E de resto, acho que filmes sérios eu vejo, de vez em 100 episódios, 200 episódios, aí eu fico meio sem assistir. Pra mim, e estudar, pra fazer fixação de algum conteúdo, eu preciso fazer a leitura duas vezes pelo menos.

Então primeiro eu faço uma leitura dinâmica em alguns minutos do texto completo. Geralmente quando é um artigo de 10, 15 folhas, eu leio ele assim 25, 30, 40 minutos no máximo. E aí na segunda vez eu já vou fazendo as anotações para poder pegar o que eu preciso dali realmente. Até porque enfim, a gente só fica preso num artigo só se a gente for fazer um trabalho sobre aquele artigo. De resto a gente só pega o que a gente precisa e vai embora. Então eu vou fazendo isso, eu vou fazendo primeiro eu faço uma leitura dinâmica para entender o que é aquilo. Depois eu faço uma leitura mais detalhada, fazendo as anotações. E vai indo assim. Eu não consigo, por causa do TDH, algumas coisas assim, eu tenho, como fala, falta de estímulo. Então só o estímulo visual, o estímulo auditivo, ele não funciona, não consegue entender a minha atenção. Então eu preciso rabiscar, preciso escrever, eu preciso às vezes tocar na minha pele, coisas assim.

E: Então, eu, há um tempo atrás, eu estava com muito afinco, lendo vários jornais digitais e várias revistas digitais.

Mas atualmente eu tô bem ausente disso. Faz bastante tempo que eu não paro pra tomar esse conteúdo. Mas eu gosto muito de, quando eu tô no meu feed do Instagram, eu vejo alguma matéria bem interessante, eu paro, eu presto atenção, eu leio e eu consumo aquilo. E tem alguma certa frequência ao longo da minha semana que eu faço isso. E se não for isso, eu gosto muito também de HQs, histórias em quadrinhos e tal. Consumo muito la et, la et com o time, muito. Então eu tô sempre no site dela e sempre lendo o que tem de novo. Seja no site, seja no Instagram. Basicamente é isso, eu acho.

V: Ultimamente eu tô utilizando desses ebooks com muita frequência por causa do TCC, então toda semana, quase todo dia. Mas é mais isso mesmo, de alguma leitura assim por causa do meu TCC. Minha leitura está mais voltada para isso, então coisas com matemática mais científica, com um linguajar mais difícil e tudo mais. Mas que também faz tempo que eu não faço uma leitura por prazer, por lazer. É uma delícia ler coisinhas de romance, ficção e aventura.

F: O artigo é uma revista de slow material. Tem bastante coisa de metodologia que a gente precisa utilizar. Tem bastante PDF de documentação de linguagem. Queria aprender o menos do básico. E é isso, além de desenho Mangá. Pesquisa, artigo, livro, revista, tem bastante disso no site de documentação.

W: Se for ler em digital assim, pode botar umas 5 a 6 horas por dia. Tipo, se considerar notícia, jornal, artigo também que eu gosto de ler. E até livro mesmo. E a maioria é acessado... É, não, 90% no PC e celular e o resto físico.

P: Olha, para estudos, assim, eu diria que dedico umas duas horas na semana, no final de semana, que é quando me sobra tempo, né? Principalmente, uso do Moodle e de vídeos que ficam disponíveis para assistir o conteúdo que faltou compreender na aula. Fora isso, dia de vídeo, em geral, uso, sem ser para estudos, da viagem até que eu pedi umas duas horas e meia todos os dias, na semana.

R: Contando, por exemplo, textos informativos em redes sociais e textos que não são informativos em redes sociais, eu tô tentando ficar menos tempo em rede social, tipo Twitter, porque eu tô ficando bem menos que o Instagram, mas eu vejo coisas também ali. É, eu acompanho mais gente da minha área, né, pra ver o que eles estão fazendo e o que eles falam a respeito dos processos também. Mas é que há pouco tempo hoje em dia eu

faço isso no Instagram. Eu estou numa pegada agora muito de ler em revista digital. Eu tenho um aplicativo que se chama GoBit, que vende um plano que eu pago. E daí eu gosto de ler tipo, super interessante. Nossa, eu sou fascinado, eu adoro. Aí eu leio tipo, geralmente todo mês. Geralmente eu leio edições antigas também, eles têm uma versão que você pode baixar como é diagramada para a impressão, só que realmente a experiência digital não é tão boa. Na verdade, é mais ou menos. Tem a versão que é digital mesmo, que vocês só param rolando para baixo. No Kindle eu uso um pouco também. Ultimamente eu não estou conseguindo ler nada. Tenho objetivos, só para apresentar. Estou seguindo ler romances, livros. No Kindle eu estou lendo alguns artigos que fazem parte da minha pesquisa do TCC. Eu estou fazendo o TCC agora, que é um documentário sobre teatro de cabaré. E eu estou lendo alguns artigos relacionados a isso. E daí, geralmente, eu baixo do drive que tem uma disciplina e eu exporto pro Kindle porque a leitura é mais fácil, porque tem as informações, os highlights e é mais interessante. Por lá. Eu uso um tempo considerável, assim, com leitura de coisas digitais. Ah, eu acho que dá pra colocar pelo menos uma hora por dia, vai. E dos pdf, tudo isso que eu li no Instagram.

Sobre a super interessante no digital não ser tão legal quanto a física, a questão é que você não consegue, por exemplo, voltar onde você parou. Talvez se você assinar super interessante de tá disponibilizado em um aplicativo Pro, uma coisa assim. Mas esse aplicativo que eu uso ele não é muito bom, assim, não dá pra fazer marcação, não dá pra botar onde você parou, que eu acho que esse é o pior problema, não dá pra você virar o celular na horizontal, tem que ficar na vertical, isso também é um problema, né? É que agora eu tô com um celular que é maior, então é bem melhor de ler. Mas só que seria melhor. E também porque os textos não são preparados para a tela do celular. As imagens também. Você tem que ficar diminuindo para ver as coisas e aumentando de novo. E na versão que é preparada por digital, você só vai rolando para cima e vai vendo. Só que também tem a parte que você acaba perdendo bastante do que é super interessante, da superinteressante que é a própria diagramação, as ilustrações, as cores das coisas. A versão digital só fica tipo as letras padronizadas ali, tipo sempre a mesma fonte, as mesmas cores, só mudando o título, né? E aí as imagens embaixo. Então, nas duas formas tem coisas que você perde, coisas que você ganha. Ou o ideal seria a empresa, eu acho, para super interessante.

14. Você consome mais publicações físicas ou digitais? Conte como são os tipos de publicação que você lê.

D: Eu tive uns contatos na quarentena, eu baixei um aplicativo de leitura e tinha muitos livros que eu tinha interesse de ter, mas eu não tinha situação financeira para ter. Aí eu lia bastante, eu gostava de ler com frequência, mas com o passar da quarentena eu não fui mais me apegando a esses aplicativos, eu fui mais atrás dos físicos mesmo.

S: Textos maiores é físico, eu prefiro físico, mas digitalmente eu acabo consumindo mais coisa porque eu tô em contato todo dia, né? Eu não estimulo tanto o hábito da leitura, assim, mais prolongado, tipo, há 2 centavos, tal, uma bajurzinha e ler um livro mesmo, assim, sabe? Eu gosto, mas eu não faço com a frequência que eu gostaria. Eu prefiro ler impresso, mas eu acabo lendo no notebook também, às vezes no celular. Mas eu acho ruim.

A: Digital, no caso. Eu acho que vai daqui aonde está falando de autoconhecimento. Eu falei que tudo o que a gente faz de hobby é pelos nossos interesses. Então eu costumo pesquisar coisas dos meus interesses. Eu gosto muito de ler livros sobre romances, sobre coisas assim, tipo ficção, no caso. Eu gosto muito de ler ficção. Mais voltado nos tópicos que eu acho mais interessante. Por exemplo, tem um livro favorito meu que ele é sobre comida, não livro, na verdade é um mangá. Ele também o leio digitalmente. E aí ele tem uma coisa sobre comida, sobre o cultural da alimentação, do que a culinária significa na história de um país, coisas assim. Então tem toda essa parte assim. E além disso é mais uma coisa assim mais leve. Eu busco conteúdo mais leve realmente. Porque, enfim, para acalmar a cabeça e não ficar com estresse no dia a dia.

No conteúdo que não seja uma coisa densa, que seja uma coisa mais levinha. Fácil de ler, coisas com uma linguagem mais fácil.

E: Mais publicações digitais, definitivamente. Para mim, isso é bem mais raro do que um artigo jornalístico, por exemplo de quando eu leio, é um livro muito específico que eu tenho dificuldade de achar físico porque quando eu falo sobre leitura de livros e tal, eu prefiro que seja físico. Então é nesses casos quando eles são mais raros de se encontrar, mas na maioria das vezes são PDFs muito básicos, muito limpos, muito só letra. E só isso, sabe, um fundo branco e a letra, é isso. O índice, pronto. Mas trazendo mais nesse lugar de artigos e tals, na maioria das vezes eu acho delicioso parar e ler, bem porque é muito bonito, é muito interativo, é muito...

V: Como eu disse, eu não gosto muito de e-book, livros e tudo mais, assim, pra Kindle. Porque eu sinto que não prende tanto a minha atenção quanto o livro físico. Mas não totalmente que não deixe de usar as vezes, né? Mas como eu disse, é com menos frequência, prefiro livro físico.

F: Ah, bem mais do PC. Conteúdo textual, conteúdo escrito, pode ser com imagem ou não, é o que eu passo mais tempo lendo é livro assim.

W: É. É bem mais digitais mesmo.

P: Bem mais no digital mesmo. De cabeça não consigo pensar em nada.

R: Com certeza, digitais. Já as físicas, o que eu consumo de publicação física hoje? Cara, eu acho que nada. Eu não compro nada. A única coisa que chega até mim são aqueles flyers de promoção.

15. O que você sabe sobre publicações digitais? Quais já teve contato?

D: Eu tive uns contatos na quarentena, eu baixei um aplicativo de leitura e tinha muitos livros que eu tinha interesse de ter, mas eu não tinha situação financeira para ter. Aí eu lia bastante, eu gostava de ler com frequência, mas com o passar da quarentena não fui mais me apegando a esses aplicativos, eu fui atrás dos físicos mesmo.

S: Fanfic que entra nisso? Pode ser, entra também. É, eu tipo assim, eu gostava bastante de... agora eu perdi esse abro, mas a Dani sabe, eu gostava bastante de consumir. Até escrevia algumas e daí tinha alguns canais específicos para postar, assim, que é o tipo, ah, o Watchpad... tinha, sei lá, tinha blogs ou tumblers específicos, sabe, para jogar um RPG online, por exemplo, que daí você podia botar imagens, você podia fazer aquilo interativo de alguma outra maneira, que não só o texto cru ali. Eu achava bem interessante isso. Então, tu preferia consumir as soundfix que eram mais assim, interativas, ou as que eram só ligeiras? Ah, era mais interessante quando botava, sei lá, algum link de música, tal cena específica, tem tal música, etc. e tal. Era bem legal.

A: Eu acho não muito, eu não sou muito tecnológica assim, eu sou meio ruim com isso às vezes. Então, apesar de eu viver na internet o tempo todo, o meu conhecimento para lenda que é mais mainstream, que é mais utilizado por todo mundo, não vai muito além disso. Então, eu tenho um contato com o Kindle, uso aplicativos também de leitura no telefone, até no computador também, mas além disso eu não conheço nada diferente não. Até no caso, as hqs e mangá todos eles do mesmo modelo, assim, até o aplicativo que eu uso para ler mangá e tal, ele também é muito parecido com um Kindle, ou qualquer outro leitor de publicação desse tipo e as ferramentas de mudança de páginas, pode mudar como você vai navegar naquele aplicativo, fonte, etc. Mas eu acho que é só mais isso.

E: Não sei se você conhece a Revista Amarello. É porque além do conteúdo que é muito bom, que é muito informativo e muito atual, tem um design maravilhoso naquilo, sabe? Tem uma assinatura muito significativa, ela é muito bem feita, é muito fácil de você parar e entender onde você quer ir e o que você precisa fazer para chegar onde você quer ir. Basicamente, são esses formatos que eu consumo.

V: Eu acho que já devo ter algum tipo de contato, mas de falar que eu lembro pontualmente de alguma coisa, não me lembro. A não ser realmente, né? De estar tendo algum momento de lazer, mas está fazendo alguma coisa no computador, está lembrando alguma coisa e aparecer alguma coisa diferente para fazer. Mas que eu consigo pontuar o que é, o que era, não consigo.

F:

W: É, eu leio bastante mangá, livros online também sobre assuntos diversos, não tem nenhum gênero específico que me interessa. Aquelas mídias digitais mesmo, que daí é a revista online, revista institucional. Eu pego e leio, seria como jornal, tudo mais adaptado, não sei bem como explicar, mas seria mais assim mesmo. Mas se for uma revista mais científica mesmo, post-artigo e tudo mais, publicação.

P: Olha, na empresa que eu estou agora, alguns cursos de treinamento que eu tive que fazer para entrar, eles envolviam você assistir um vídeo e depois fazer vários testes que você tinha que escrever, né? Tudo que envolvia, além de texto, você tinha que responder perguntas, você tinha que marcar questões, assim, tipo formulário, depois você já partiu para um vídeo, daí é para um podcast. Uma coisa bem moderna, que nunca tinha visto. Que fugiu do padrão de gente poder entrar numa empresa, ter um treinamento todo escrito, que eu tenho que ler, um manual, sabe? Foi o melhor exemplo que eu consegui pensar, deixou o trabalho menos monótono.

R: Olha, eu não tenho contato, não sei, eu não me lembro da experiência que eu tive com alguma coisa assim, sabe? O que me veio à cabeça foi Duolingo, mas realmente não me vem nada na cabeça assim. Ah, é algo bem novo assim, eu pouco conhecia essa questão de livros como se fosse aplicativo, assim, conteúdo. É muito mais fácil você adaptar num PDF corrido, né?

16. De que maneira você prefere realizar seus estudos sobre autoconhecimento? (De que maneira você preferiria realizar estudo sobre autoconhecimento se houvesse interesse?) Em relação a dispositivo, conteúdos textuais e modo de leitura?

D: Eu acho que por livros mesmo. Por livros, sim. Livro tem muito mais base científica do que qualquer artigo na internet.

S: Não sei, eu acho que não tem nada que se sobressaia tanto, porém uma experiência física real, talvez mais interativa chame mais atenção. Mas eu acho que tudo que você se identifica e você possa crescer daquilo é interessante igual. Eu gosto de pensar que a gente é meio que uma esponja, assim, né? A gente absorve muita coisa. Porque tipo assim, a gente vai pegando ali, conhecimento ali, conhecimento ali, coisinha e vai juntando. Eu faço, total anotações de coisas aleatórias. Então, um exemplo meio bobinho assim, mas eu vou tipo, se eu olho alguma coisa assim, ou se eu penso alguma coisa assim que me gera um, sei lá, me desperta alguma coisa, eu vou e anoto pra lembrar depois, né? E de tempos em tempos eu revisito. E é em tudo, não é só notas do celular, eu tenho dois caderninhos que eu anoto coisas e sonhos.

A: Eu acho que talvez por meio de livro, ou alguma coisa assim, mas eu acho que pelo telefone pode ser mais confortável, porque eu acho que, por exemplo, pra poder parar pra ler alguma coisa no meu Kindle, eu tenho que tirar um tempo. Tipo, eu tenho que relaxar, vou parar tudo que eu estou fazendo e vou só ficar aqui no Kindle. No telefone não, como a gente tem o cotidiano mais dinâmico, a gente precisa estar no telefone, precisa responder mensagem, responder e-mail, professor mandando mensagem, trabalho. Eu acho que é mais interessante pela facilidade de ter acesso às outras coisas que você precisa saber, mas acho que talvez não seja muito saudável, ou você não conseguir ter um tempo para si, já que o propósito é justamente esse, você se entender, ter um tempo para si, mas pensando na prática, na praticidade, na dinâmica, eu acho que pelo telefone, talvez um livro, alguma coisa assim.

E: Eu acho que eu prefiro que ele chegue pra mim como um post no Instagram mesmo, que dessa forma eu acho que eu tô mais aberto a receber aquilo. E daí a partir disso eu busco o material na íntegra. Basicamente isso, acho que eu respondi. Com uma certa frequência eles têm um chamariz no post em si, na imagem e no desenvolvimento na legenda. Mas tem alguns que apontam para alguma matéria ou para algum link que daí vai me levar para uma outra plataforma.

V: Eu acho que é mais com uma pessoa especializada no assunto, sabe? Porque como eu disse, eu acho as coisas muito generalistas, então você vai cuidar da sua cabeça observando algo que não é feito pra você e sim pro mundo inteiro, você vai ficar doido. Eu prefiro me basear mais nisso, de realmente ter um profissional me ajudando a ver e a minha auto conhecer e tudo mais.

E usar realmente essas estratégias de leitura, dessas redes sociais, de mídias sociais, não sei, pra fim de curiosidade ou até mesmo pra conseguir, não tomar base, mas ter uma visão mais ampla também. Porque o mundo também não é só você, então talvez ter uma visão mais ampla de como os outros podem se enxergar ou não. Isso ajuda o autoconhecimento, o respeito, e empatia, etc. Essas questões que eu preciso pensar sobre, levar para a terapia quando eu acho que é alguma coisa super importante e eu sou uma pessoa que esquece muitas coisas, eu anoto, eu gosto de anotar, mas não que seja aquela anotação extensa de cabo a rabo, mas tipo assim, sei lá, vi sobre tal coisa, ponto. Pra eu lembrar que eu tenho que falar de alguma coisa assim, mas fora isso não muito.

F: Eu acho que há algum sistema de notícia, de profissão. Tipo, que lisa proíntico, grava, talvez, e um pouquinho de base, sobre o que ela reencontra na programação do oriente.

W: Eu prefiro físico, mas querendo ou não pela praticidade, pelo que o mundo é hoje, uso mais digital porque qualquer coisa que eu for comprar, a vontade de adquirir físico sai muito caro. Então vou mais pelo computador e celular. Ou o Kindle, mas aí o Kindle estragou e não uso mais.

P: Utilizo muito do meu celular, mas ele é o meu preferido. O celular que me distrai muito pra leitura. Então eu gosto de utilizar um notebook ou um tablet pra me concentrar. Eu não tenho nenhum problema com o PDF padrão, já gosto também, mas com certeza um conteúdo interativo faz diferença, você não fica tão repetitivo, simplesmente assim. Então dou preferência assim pelo material que você consegue entender.

R: Olha, eu tava até pensando que eu acho que eu dei uma resposta errada, porque quando você perguntou se eu consumo coisa física, né? E eu tinha esquecido, eu consumo porque eu gosto de ler livros, né? O livro que eu tenho de cabeceira aqui, eu volte e meia to lendo ele, tem o outro ali também que é O Caminho do Artista, que também tem muito sobre autoconhecimento e é muito legal, que eu também gosto.

E eu acho que a minha forma favorita de consumir esse tipo de conteúdo é com o livro mesmo. Livro, papel. Só que a forma que eu mais uso acaba não sendo. Acaba sendo o celular mesmo. Ah, mas eu falei especificamente ao conhecimento lendo, né? Eu consumo mais vídeos, mas a respeito de leitura, eu acho que são mais livros físicos.

17. Quando você faz leitura de material educativo online foi possível identificar um recurso (pesquisa de texto, destaque, infográficos, entre outros) que te ajudou a ter um fluxo de estudos melhor? Ou te despertou maior interesse?

D: Nesses os textos eram secos, sem nenhum atrativo. Era mais para ler e, com base naquilo que eu li, tentar fazer atividade. Tem artigos que eu tenho que ler várias e várias vezes porque eu não entendia muito bem. Ainda não entendo. Então é tentar anotar mesmo nos cadernos pra gravar alguma coisa na cabeça, mas não, eu geralmente só leio e é isso. Eu tenho preguiça de anotar as coisas, é mais resumindo mesmo.

S: É, eu acho que da própria Adobe que eu uso. Eu não sei, tá um automático ali, algum leitor de PDF, daí às vezes é interessante grifar alguma coisa, ou tem como adicionar uns quotes, eu acho, né? Isso daí é legal pra estudar virtualmente. E tem muita gente que nem usa, né? Tipo... Os recursos que tem. Eu nem tenho noção. Eu prefiro fazer anotações se é algo mais importante, daí eu boto mais um empenho. Se é um assunto que eu já acho chato, assim, e eu sei que é fácil, só leio por cima ou às vezes até uso o chat GPT para me ajudar a fazer um resumo e eu às vezes aprendo mais com resumo do que com o próprio PDF.

A: A ilustração com certeza. Inclusive era o tema do meu TCC anterior, as histórias em quadrinhos para a educação. Eu acho que a imagem, o visual, ele é muito interessante no sentido de conseguir exemplificar o que você está querendo passar. Então eu acho que quando você pensa em ilustração, além de analisar que geralmente é muito monótono você vai lendo para quem tem dificuldades de concentração e tal. Eu acho que essa quebra no texto frio, eu não sei muito bem como definir, mas esse texto completamente monótono, sério, acaba até essa pausa, essa quebra com a imagem, ela ajuda a conseguir uma leitura melhor. É porque às vezes a letra tá misturando, assim. Você vai lendo, você vai tendo aquele momento que você fica, não, eu não aguento mais ler. E aí quando você tem ilustrações no meio, você consegue dar uma pausa. Você olha e tudo, realmente, faz sentido. Até mesmo que não sejam ilustrações prostitutionais, como tirinhas ou algo com uma mensagem. Talvez só uma ilustração mesmo, uma imagem.

E: Ai gente, infográficos é minha paixãozinha, sabe? Eu amo gráfico. Se eu tivesse a capacidade de fazer um infográfico, eu tava com o meu quarto todo cheio. Porque eu acho muito gostoso de você e muito acessível, sabe? De você consumir infográfico. Então, voltando pros posts. Quando eu tenho um post com um chamariz, com o infográfico em seguida, eu fico assim, gente, toma meu dinheiro, sabe? Eu tenho um pouco de dificuldade de usar o mecanismo de links de referências textuais, por exemplo. E daí eu fico assim, ok, tá, calma, primeiro eu ver a lista, depois eu vejo aquilo. Mas quando esses outros mecanismos informativos eu acho que sim, eu consumo com afinco esses que têm mais informação visual, no caso.

V: Para essa questão de você ter um melhor foco naquilo, eu gosto bastante de grifar e escrever. Mas aí é para aprendizagem, né? Não pra lembrar futuramente e tal. Acredito que seja um jeito na hora da minha mente focar e talvez decorar um pouco. Eu acho que a questão dos infográficos são muito interessantes. De fazer todo aquele planejamento mental que o pessoal faz, acho muito interessante. Mas eu não tenho essa habilidade de fazer as coisas bonitinhas. Se não tá bonitinho, me irrita um pouquinho. Então eu prefiro ir anotando na mão mesmo, porque eu sei que na mão é meio difícil também de ficar tão bonitinho.

Mas eu acho isso uma questão muito legal e eu tenho uma amiga inclusive que adora fazer isso e é muito legal ver os desenhos que ela faz, os infográficos, coisas assim. É muito bonito, mas eu não tenho essa habilidade, então eu só fico na base com o que dá certo.

F: Toda a documentação de programação, geralmente, tem uma boa explicação, de maneira boa. E sempre vem bem gravado, assim, o que você precisa para programar. Se você precisa para começar um código, ele sempre está bem destacado, que é aquilo para começar, e você não precisa ler o programa, a documentação inteira para começar. Geralmente, a documentação, por exemplo, ou seja, uma aplicação que precisa abrir uma língua, se a língua só vai precisar abrir a documentação, eu vejo como você inicia aquela plataforma, pegar alguns eventos ali e continuar pandindo eles. Então, a recomendação, a gente diz esse processo. A gente não tem que ler o texto inteiro. Às vezes você vai pegar mais ali por algum tópico específico, tem umas partes mais simples e tudo da programação é bem grande de documentação. Você nunca vai ver como só iniciar ou depois do agredir por exemplo Pra você pular as coisas, pular o outro agredir. Então, a partir de sumar, eu dou a projeira. Tu gosta de poder ter a liberdade de ir direto no ponto que tu gostaria de começar e tal.

W: Então, principalmente o que você falou sobre marcações, ou o site que mostra onde as pessoas marcaram ponto de interesse, e querendo ou não, quando tem um ponto de interesse, é a palavra chave do artigo. E gráfico também, quando é interativo e é um gráfico bom, né? E seria mais de marcação. Com os pontos de interesse é bom porque mostra ou um ponto de interesse em comentário tem umas que também tem um trecho de comentário que daí você vê o comentário de outras pessoas e é muito bom de usar.

P: No material da empresa eu achei legal que eu conseguia parar os vídeos e continuar depois da leitura que eu falei. Dava para grifar também o que eu achava interessante no conteúdo. Salvar por capítulos também foi algo que facilitou, assim como no vídeo, você pode parar a leitura e depois voltar exatamente onde que finalizou.

R: Olha, esse seu exemplo de pesquisa de texto é muito bom. Eu gosto muito, é muito ruim quando o PDF vem digitalizado e não tem reconhecimento de texto, porque você perde essa função que realmente ajuda muito. E eu também gosto muito de fazer anotações. Então, quando eu estou lendo alguma coisa, eu gosto de fazer highlights e anotar. Principalmente quando é alguma coisa para a faculdade, assim depois quando eu preciso voltar nele, se eu tiver anotações é a melhor coisa pra mim. Então o que me ajuda muito no fluxo de leitura, eu

acho que são essas duas coisas principalmente. A possibilidade de fazer highlights, de fazer anotações. E a terceira coisa na verdade é você pesquisar, poder pesquisar palavras específicas naquele texto. Lembra só de uma palavra, de alguma coisa, e você não sabe onde está naquele texto e às vezes até highlight. Eu uso cores diferentes para highlights também, gosto de separar tipo as coisas que são muito importantes em verde, as coisas que são um pouco menos importantes azuis as coisas que são só legais, interessantes, rosas tipo coisas assim, sabe? Tenho um padrão que eu faço legal, fazer a hierarquia As anotações no PDF uso o Acrobat quando eu tô no celular e eu uso o Kindle, mas quando eu tô no computador eu faço pelo Acrobat também.

Bloco referente à relação da pessoa com vídeos educativos

18. Você costuma consumir vídeos educativos/tutoriais online? Se sim, nos conte como eles são. Como por exemplo: vídeos-tutoriais no Youtube, vídeos curtos informativos no Tiktok ou cursos em plataformas voltadas para a educação. (caso a pessoa não citar o formato, perguntar sobre)

D: Ah, costumo ver esses vídeos são bem didáticos, assim, com explicações até meio infantis, de um jeito bem despojado para que possa se entender sem ser uma coisa sem graça, sabe? Geralmente é no YouTube mesmo. No YouTube mesmo. TikTok, eu não uso TikTok. E Instagram, eu não acho muito... Raramente eu acho coisas de pesquisa assim. Mas é mais YouTube mesmo. Eu vou atrás com base nos vídeos do YouTube. Então geralmente esses vídeos eles não chegam até você. São você que vai até eles. No caso dos educativos, estudiais e coisas assim. E às vezes tem alguns vídeos do YouTube que os professores colocam no aplicativo. para nós entendermos também.

S: Olha, eu tenho um histórico péssimo com o tutoriais no YouTube porque eu sempre acho tudo difícil, eu não sei, eu nunca consigo fazer nada, tipo assim, já me ajudou com algumas coisas mais específicas, tipo assim, há algum problema no PC ou algo do tipo assim, já me ajudou, mas eu acho um saco. E no TikTok assim, já é um pouco mais dinâmico, porque é um vídeo mais curto, né? É muito mais canalizado assim e tem bastante conteúdo diverso. Na verdade, às vezes não é nem coisa que eu... Muita gente faz busca no TikTok, né? Isso é algo que eu até nem tenho tanto costume de fazer. Normalmente vem alguma coisa até mim, se eu acho interessante, se eu acho que eu vou usar algum dia aquilo, eu salvo. Daí tá lá, minha pasta do salvo. Cheia de coisas que eu nunca fiz na vida. Receitas, muitas, inclusive. Só algumas que eu já testei, assim. Vídeos ensaio assim eu assisto bastante, principalmente em relação a alguma cadeira que eu acho interessante da faculdade. ou algum conceito que eu não entendi muito bem e que eu acho melhor alguém explicando do que ler sobre. Daí eu assisto bastante, assim, acho bom, me ajuda.

A: O tempo todo, o tempo inteiro, todo momento, tudo que eu não sei fazer eu procuro no YouTube. Essa semana eu fui procurar até sobre botar água no carro e eu vou botar água no carro, é isso que eu procuro. E assim, geralmente tem vídeos também que são vídeos assim, sem edição, som, gravação, mesma imagem que as pessoas vão mostrando, como esse caso do carro, o cara mostrou a frente do carro. Também tem vídeos assim, com ilustrações, também de cenas às vezes, desenhos, diálogos, talvez até com um personagem. Eu já produzi também aula, vídeo aula pra minha matéria da faculdade, durante a pandemia em algumas matérias da faculdade que eu fiz. Era de ensino de biologia especificamente, então a gente tinha que fazer slides e fiz assim nesse sentido mais de slides, com a voz no fundo. Então são esses tipos de vídeos que eu consumo geralmente. Na verdade, na verdade, ultimamente, teve uma época que eu tava até antes de procurar qualquer coisa no Google eu tava procurando no Twitter e depois que eu não achava nada, obviamente, procurava no Google.

Eu procuro no Google, aí aparece as vezes um resultado ou outro, agora eu estou usando o Tiktok que dependendo do que for tem lá e são mas coisas do dia a dia. E no YouTube, majoritariamente porque parece que é mais confiável, mas não é também porque a gente se mete em cada furada vendo vídeos do YouTube, mas... Mas dá uma credibilidade maior, não sei se pelo tamanho do vídeo, talvez pela maior quantidade de detalhes nos vídeos, pelo tamanho... Não sei. Essa sensação de segurança, assim, de que o vídeo do YouTube tá me dando informação mais certa.

Mas pelo Tiktok tem diversas pessoas que fazem conteúdo seríssimo lá, informativo mesmo, inclusive sobre ciências e tal, mas... Não costumo muito pesquisar ali.

E: Isso na verdade é um dos conteúdos que eu mais consumo, principalmente no YouTube. Eu gosto muito de vídeos-ensaios e vídeos que estão debatendo algum assunto. E aqui eu falo dos mais variados assuntos, desde

política, questões de gênero, sexualidade até cinema, literatura, cultura pop. Amo tudo isso. São formato padrão, mais compridos também.

V: Tudo que você mencionou, eu faço. Adoro TikTok, acho que é uma fonte de conhecimentos inúteis e muito úteis às vezes. Então eu passo muitas horas lá quando dá. Ultimamente eu tô fazendo bastante uso de podcast, mas um em específico que não é um conteúdo de tipo... sei lá, muito... sei lá, eu acho que aprende, mas as pessoas podem não achar que é de Serial Killer. É muito legal, mas não que seja um conteúdo de aprendizado e tal. Mas, enfim, YouTube também é uma fonte muito forte de conhecimento, mas você também precisa saber procurar, porque também tem muita coisa boba e que não presta lá, ou que sei lá, informações falsas, ou enfim. Então você também tem que saber melhor onde procurar. Não adianta nada ver tudo isso, ver TikTok, mas não tem nada de mais.

E eu acho que é mais YouTube que eu consumo.

F: Ah, eu ouço bastante.. Principalmente mais informativo no formato de TikTok, por exemplo. No Youtube eu assisto bastante tutorial também, gosto desses vídeos que eu to vendo. Tem muita coisa que pego de programação que é bom, como exemplo sobre documentação que não é tão mastigado, né? É, eu fico com esses dois, TikTok e Youtube. Acho que TikTok mais.

W: Eu já fiz curso e tutorial tudo mais no YouTube, bastante sobre design e tudo mais. Me formei em quase todos os programas pelo YouTube. E já usei bastante uma caralhada de plataformas, usei a Udemy para fazer cursos, usei o Alura que é mais de programação. Já usei outras plataformas só de competição, como o beecrowdv e o Hacker Typer que tem um monte de gente e o código tal, tá lá e você faz e disputa com os outros a execução dele, disputa com outras pessoas podendo comentar e tudo mais. E aí querendo é como uma aula tutorial e tudo mais sobre o curso. Vejo Reels às vezes, de curiosidade sobre algum exercício, sobre alimentação e tudo mais. Essas coisas voltaram mais para outras brisas, não profissionais eu diria.

P: Eu uso muito, mas me restringe assim ao YouTube, somente. Vídeos tutoriais, que nem os que comentou, daí vale pra tudo, né? E vai até a internet, às vezes você não sabe como mexer em alguma coisa no computador, você pesquisa um tutorial que fica mais rápido. YouTube pra tudo.

R: Eu uso bastante, eu vejo muito vídeo e se você está falando em educativos... Eu uso na minha área, muita coisa que eu aprendo que eu preciso saber no Photoshop ou coisas de fotógrafos, tipo dicas de luz, ou sei lá, tudo que eu preciso saber eu vou pro YouTube, direto pro YouTube. Não costumo ver coisas no TikTok assim, mas às vezes coisas no shorts me ajudam lá no YouTube também. Então... E gosto de assistir vídeos longos também, às vezes quando eu quero aprender sobre um assunto que eu acho que é mais complicado, né? Tipo, não uma coisinha que eu tenho que fazer no Photoshop, mas algum assunto mais amplo que eu quero entender mais, o que está acontecendo, como funciona, vídeos sobre filosofia ou algo com essa temática... Aí eu assisto vídeos mais longos do YouTube. Tudo no YouTube.

Porque é dinâmico, né? Tem muitas coisas acontecendo, assim. Quando é uma pessoa só falando, tem que ser muito interessante e a pessoa tem que ser muito boa pra eu continuar assistindo, sabe? Tipo, esse do Pedro Calabrez eu acabo assistindo. Mas esses aí são muito gostosos de assistir, esses vídeos ensaios.

19. Quanto tempo da sua semana você costuma usar para consumir esse tipo de material?

D: No YouTube, etc. Geralmente quando eu vou pesquisar, sabe, quando eu vou fazer uma atividade que da faculdade, eu vou atrás desses vídeos, ou quando eu não entendo uma matéria. Quando eu quero entender mais, eu vou atrás desses vídeos. Então é só quando eu realmente preciso, não como um hobby, assim, ah, hoje eu vou assistir alguns vídeos para aprender. Uma duas vezes por semana.

S: Tutoriais, zero. Tem ódio a tutoriais. Mas educativo, assim, não se for contar todos os canais, sendo TikTok, YouTube... Porque tipo, ah, o TikTok tem muito merda, mas se tu seguir canais específicos vai aparecer bastante conhecimento pertinente. Por exemplo, ontem apareceu uma psicóloga e psicanalista de Porto Alegre que é bem famosa no Instagram também, que eu já segui ela. Do nada, apareceu pra mim TikTok com um vídeo, com aqueles vídeos mais longos, assim, mas muito bom, assim, muito completo. Não lembro o nome dela mas enfim... Um exemplo. Então eu consumo bastante esse tipo de coisa, assim, em todas as plataformas, seja Instagram, TikTok e YouTube. O YouTube normalmente é quando eu estou mais ativamente buscando aquilo. TikTok e Instagram é algo mais passivo, vem até mim, porque eu já tinha tomado a atitude de seguir coisas que vão me entregar a isso, sabe, canais e tal. Eu acho que assim, na parte passiva assim, das coisas que eu recebo, é difícil mensurar, porque... Sempre vem em pilhas, né? Nem sempre vê alguma coisa. Na parte ativa, ah, eu acho que bem menos que eu deveria, por volta de uma hora, sei lá. Quanto a questão passiva, eu tô acreditando que acontece diariamente?

A: Muito, nossa, muito. Acho que eu vou sempre pegar meu celular e ver quanto tempo eu uso os aplicativos por dia. Sempre acesso no celular, no computador e como eu falei, geralmente, pra mim é mais prático, porque eu

sempre tenho que atender ligação, como eu trabalho com meu pai no escritório, então eu tenho que atender os clientes dele e tenho que estar sempre com o telefone na mão pra resolver demandas. Como eu leio muitos artigos para o meu TCC, eu preciso fazer uma revisão bibliográfica, então eu preciso ler um número absurdo de artigos para no final do dia poder chegar em casa com o trabalho feito. Então, assim, eu preciso estar toda hora fazendo isso. Eu estou no TikTok mais ou menos uma hora e meia. Acho que mais de uma hora. E no YouTube fica entre duas horas, duas horas e meia. Contando assim, tipo, madrugada, essas coisas assim. Não é necessariamente direto, pode ser em momentos quebrados e tal. Material educativo, acho que fica cerca de 25, 30 minutos pensando em um dia, sabe?

Não é todos os dias, mas geralmente assim nesse nível.

E: Eu diria que vai umas 5 horas na semana. Às vezes mais, às vezes menos porque normalmente esses vídeos são mais extensos, né? Sim.

V: Eu não sei dizer exatamente tipo uma quantidade aproximada, eu sei que todo dia eu consumo, mas não que sejam, igual eu falei né, não que sejam conhecimentos úteis. Mas é qualquer horinha ali, você tá no trabalho, vai pra hora de almoço, ou você dá um cochilinho ou você vê vídeo. Aí você tá no metrô, ou você tá lendo alguma coisa, ou você tá vendo série que você baixou. Então é tipo meio que a todo momento, assim, que você tá mais tranquilo. Porque se não... não sei, né, eu fico entediada muito fácil, e eu não gosto de quem é entediado. Ainda mais em metrô, que você tem que ficar esperando um ônibus, aí é muito saco. Então eu prefiro ficar consumindo alguma coisa. E vai tempo, né?

F: Eu acho que do TikTok num geral, filtrando só as partes educativas das coisas que eu quero aprender eu diria 28 horas semanais, aproximando umas quatro por dia. Mas no geral também, com os outros vídeos, não só os informativos e educativos. Só informativos do TikTok e os tutoriais do YouTube acho que não daria mais de 16 horas.

W: Então, eu não daria umas três horinhas por dia, ou um pedaço ali da aula. Por aí.

P: Na semana, eu diria que de 45 minutos ou uma hora por aí.

R: Nossa, isso é bastante variável, mas eu acho que da minha semana... Nossa, essa é difícil. Por semana, vamos pôr, vai, umas 3 horas. 3 horas por semana.

20. Em média, qual a duração desse material audiovisual que você consome?

D: Acho que mais ou menos uns 10 minutos, 10 ou 15 minutos é uma coisa... é rápida e prática.

S: É, acho que TikTok e Instagram é algo mais pontual de minutos, assim, até uns 10 minutos, sei lá Qual o limite do TikTok. Mas no YouTube normalmente são vídeos de por volta de meia hora, coisa assim que tem. Eu assisto já pessoas com viés mais psicanalíticos que daí falam pra caralho. São mais prolixas assim. E daí é por volta de meia hora pra cima.

A: Então, eu fiz isso em média, mais ou menos pensando no dia, mas como eu falei, não são todos os dias. E tem dias que eu vejo vídeos bem grandes, tipo vídeos sobre política, sobre coisas que chegam a duas, três horas. E tem vídeos que são bem mais curtos, que são mais específicos e vídeos bem pequenos, mas depende da demanda. Se eu estiver precisando saber algo algo tutorial, né? Pensando assim, não pego um tutorial muito grande, pelo contrário já que quanto menor a gente ainda pula, assim, vai lá pra onde o pessoal está comentando que era o local da resposta, né? Quando eu preciso de uma explicação, algo assim, acho que tem de vinte minutos a uma hora, digamos assim, hoje em dia.

E: De 20 a 30 minutos eu acho. Às vezes mais, às vezes menos. Seja conteúdo de discurso mesmo, seja conteúdo de imagem. Muitas vezes tem vídeos que são muito úteis para você observar o que está acontecendo mesmo, sabe? De entender visualmente, por exemplo, falar de cinema. É um vídeo que fala sobre cinema, a ideia é a gente estar observando uma cena, sabe?

V: Não faço ideia, olha, vamos considerar que eu vou pro trabalho e eu volto do trabalho e dá uma hora, então já são 120 minutos? São mais de 120 minutos. Geralmente eu vejo um podcast ou então eu vou vendo série, sabe? Ai se for o podcast dá um episódio e se for a série dá uns dois. Então seria um conteúdo mais longo assim, tipo, de talvez uma hora de duração, algo do tipo. Até porque parece que faz o tempo passar um pouco mais rápido, então... Por exemplo, no caso de assistir TikTok, que é vários videozinhos e tudo mais, me dá uma sensação que o tempo não passa. E aí me deixa mais ansiosa do que não deveria, né? Só que eu fico pensando que às vezes parece um pouco controverso, né? Porque às vezes a gente está no TikTok e parece que foi dez minutos, foi tipo, de uma hora e meia.

No YouTube acho que de 15 a meia hora. Só que o YouTube é mais difícil, né? Porque como aquela questão da internet. Eu costumo não ver, tipo quando eu tô na rua, por conta desse motivo de não querer gastar e tudo

mais. Acho que tem coisas melhores depois pra eu fazer, que eu preciso e tudo mais. Então eu costumo ver mais quando eu tô em casa ou de final de semana que eu tenho mais tempo pra procurar e tal.

Na maioria das vezes é fazendo outras coisas, então eu tô lavando louça, tô comendo, porque às vezes se eu como sozinha eu como vendo alguma coisa. Ou só tô limpando a casa.

Mas não que eu não pare realmente naquele momento mais de lazer, no celular, deixar alguma coisa interessante e assistir.

F: É, no TikTok é 10 segundos, é 10 segundos de... não, 3 minutos na verdade, 3 minutos. TikTok seria 3 minutos, por causa do estilo de vídeo mesmo e no YouTube até 10 minutos. Eu gosto que quando é pra dar a resposta assim, tipo... Exata, números do Felipe sempre sabem.

W: Então, do YouTube eu costumo não ouvir o vídeo inteiro, porque às vezes eu vou ver o vídeo totalmente com um objetivo X de apresentar, aprender qualquer coisa. Eu vou pulando o vídeo até enxergar o que eu tô fazendo, porque mais vezes é um tutorial fácil, então eu pulo a maioria dos passos. Mas se for pelas plataformas, eu apresento um vídeo de meia hora a quarenta minutos, finalizando com exercício e tudo mais. Daí eu costumo ver umas três ou quatro aulas dessas plataformas, algo assim de uma vez por aproximadamente por volta de meia hora.

P: Olha, se for pra algo bem rápido, tipo esses tutoriais básicos, eu assisto quanto mais curto, melhor. Dois minutos assim já é demais pra mim. Mas um vídeo de um conteúdo que me interessa e que eu quero saber profundamente, daí eu costumo assistir acima de 10 minutos ou 15 minutos. É o tempo de duração que tenho preferência.

R: Eu acho que eu vou falar mais sobre os vídeos mais curtos, que são os que mais assisto. Eu acho que de três a... Três a dez minutos. É muito grande essa margem? É mais tutorial, é o que eu falo mais específico, sabe? Coisas que eu preciso aprender e aí eu vou ver na hora. É que realmente é muita variedade. Os mais longos daí tem entre... 40 minutos a uma hora.

21. Que elementos presentes nesses vídeos costumam melhor te ajudar na absorção das informações?

D: Assim, como se fosse uma pesquisa realmente, falando como se fosse uma pessoa extremamente inteligente, séria, mas quando a pessoa faz piadas, interage, tenta chamar a atenção do público, é muito melhor porque tem mais interação entre a pessoa que está ensinando e a pessoa que está aprendendo. Aí eu acho que esses vídeos didáticos chamam muito mais a atenção. Tem uns vídeos que não necessariamente aparecem a pessoa, mas, por exemplo, aparece uma animação de uma mão criando um mapa mental enquanto a pessoa fala, que é uma coisa que chama muito mais a atenção assim, desenhando, que é muito mais fácil lembrar. Se o vídeo tem alguma anotação, alguma coisa...

S: Não, eu acho que até porque meu objeto de estudo não é muito ilustrativo, eu acho, né? Então é mais tipo palavra mesmo. Fala e a pessoa sentada ali falando. Não sei, acho que a escolha de palavras ou... não sei. Pergunta difícil. Mas eu gosto muito da Maria Omen porque ela fala de um jeito inexplicável. Eu nunca assisti vídeo da Maria Omen, mas tipo é... É uma viagem. É um jeito... É uma viagem, assiste? É uma viagem? Ela é mais eloquente, mais lenta? O que ela faz? Ela é super lenta e viajada e ela fala cada termo, cada... Não sei, não sei nem explicar, é muito bom, eu adoro Os vídeos dela são só ela falando e é editado assim, tipo é cortado ou é só... Eu acho que se tem cortes são poucos assim Mas ela sentada falando pra caralho E tem o Christian Dunker também, Dunker, não sei como é que se fala Que é um outro psicanalista também que grava vídeos E tem um um canal que eu gosto bastante, que daí são vários profissionais, tem de tudo, tem antropólogo, tem filósofo e daí cada um tem o seu tipo, grava seus vídeos e tal, é casa do saber, é bem canal de velho, mas eu gosto.

A: A pessoa está falando. É, tipo, não só o som mas também a imagem da pessoa, sabe? Geralmente vídeos que tem um narrador presente fisicamente, normalmente eu consigo prestar atenção melhor. Agora, também, como eu falei, eu acho uma ilustração interessante, eu acho mais legal quando tem um desenho, quando tem alguma coisa assim, mais dinâmica, não fica aquela tela parada sempre, enfim, algo assim.

E: Uma didática boa, um toquinho de comédia, sempre me prende muito. Eu acho que a adição de imagens, a adição de, às vezes, textos, às vezes, figuras que são mais significativas num contexto da internet, tipo um print de um post ou de um tweet, sabe? Porque eu acho que, além de trazer mais o meu olhar pro negócio, deixa mais suave, deixa mais humanizado, tudo assim.

V: Eu acho que a presença de cor é uma coisa muito marcante, tanto pra artes, pra vídeos, pra coisas de ouvir até que nem tanto, né, tipo, que não tem vídeo e tudo mais. Mas eu acho que a cor é uma coisa que prende

muita nossa atenção, né, não é à toa que existe até terapia baseada na cor que você tá, sei lá, usando e vendo. Casar a cor com o tema ou com coerência e tal. Acho que coisas também muito coloridas polui um pouco, então também tem que dar uma maneirada pra não ficar cansativo de ficar vendo e tudo.

F: Ah, tipo sei lá, uma edição dinâmica, alguma imagem, sabe? Se for pra tutorial de conteúdo, por exemplo, pra computação mesmo, seria aquele tipo de vídeo com bastante tela dividida mostrando tudo que ele está fazendo, todos os programas que ele está usando individualmente. Esses são os que mais me deixam concentrado e que me fazem pegar tudo de uma vez.

Normalmente, vídeo mais dinâmico, principalmente tipo... De uma parada assim, troca de tela e mostra essa informação, desenvolvendo ela na voz, mostra tela outra vez.

Ele começa com a pessoa falando, aí ele vai demonstrando alguns cenários. Geralmente por edição mesmo, depois, ele continua com essa pessoa falando.

W: Principalmente links pra fora, link externos pra você ver o conteúdo mais aprofundado, ou tipo coisas, adicionais e assim tudo mais. Principalmente esses materiais integrados com o conteúdo da plataforma. Quando tem escrito o que vai ser dito pelo professor ajuda também, porque muitas vezes por mais que a narração e o conteúdo sejam muito bons, você pode não entender algo ou alguma palavra. Então eu acho isso muito bom pra você ficar ligado.

P: Tem uma função bem básica do YouTube, mas que eu gosto que é de dividir o vídeo em segmentos. Então, ao lado do tempo, você consegue ver meio que capítulos do vídeo, que a pessoa que fez o vídeo cria, né? E sabendo disso eu já sei quando eu posso pular no anúncio, quando eu posso pular direto para uma informação que me interessa e quando eu posso sair do vídeo que eu já vi o que eu queria. Principalmente isso, ah, a função de aumentar a velocidade ou de avançar também.

Eu gosto muito de vídeos, vocês do design devem entender melhor que eu que é um tipo de vídeo que a pessoa vai desenhando e as imagens vão surgindo, vai dando umas conexões. Cara, como é o nome desse tipo? É, o que eu acho que é um stopmotion. É o tipo de vídeo que eu gosto de ver. Fora isso, se for uma palestra, por exemplo, é legal você ver o professor, explicando como faz, o método educacional mesmo dele.

R: Olha, eu acho que uma boa organização das informações, como elas são passadas, uma boa comunicação da pessoa que está apresentando, uma dinâmica de mídias, assim, quando eu vejo não só a pessoa falando, aparece o que está acontecendo, do que ela está falando, imagens de arquivos ou imagens gravadas, quando aparece também... Textos gráficos na tela, isso também ajuda bastante, né? Para separar os blocos, agora a gente vai falar disso, agora a gente vai falar daquilo. Imagens também são imagens paradas, também às vezes são interessantes. É... Pensei em memes, mas memes não ajudam, perai. Eu acho que memes ajudam pra pra manter a pessoa ali, então dá uma descontraída, acho que sim, ajuda e acaba mantendo a pessoa ali também. E cores, eu gosto muito de coisas com cores, né, quando tem ajuda no dinamismo da coisa, sem perder a coerência, né, também não é uma coisa não-sense, mas o dinamismo ajuda muito. Tem aquele canal que agora eu tô lembrando, que é o Gaveta, que eles fazem de forma muito dinâmica se você assistir um vídeo, né? Às vezes está falando de filme, daí vai colocando mais do filme, vai tendo os memes, também, isso que eu falei, tá ali. A separação em blocos, das coisas, a organização do roteiro. Então, tudo isso pra mim ajuda muito a me manter no vídeo, me manter interessado no vídeo e pegar as informações.

22. O que costuma desviar sua atenção e/ou fazer você perder o interesse ao consumir esse tipo de material?

D: Ah, quando não tem compreensão de edição de vídeo, quando não sabe fazer um vídeo que chame a atenção, como parece que foi gravado de uma maneira desinteressada, assim, só botou a câmera para gravar e falou, de uma maneira sem graça, como se estivesse falando apenas consigo mesmo, aí não me chama a atenção.

S: Sei lá, acho que estímulo eterno e... dependendo de como eu tô mentalmente, assim eu tenho já uma tendência a não... tipo, não manter a atenção por muito tempo eu acho que mais essa questão, assim, porque se eu tô se eu tô assistindo um conteúdo ali é porque eu já me interessei por ele se não, eu já teria passado, assim mas... por exemplo, ah, no TikTok rola muito, às vezes eu tô assistindo um vídeo e eu penso pô, que merda é essa? Eu pego o passo, tá ligado? Mas, tipo, conteúdos que eu ativamente busco, é só se tiver realmente algum estímulo externo ou se eu mentalmente não tô, sei lá, bem pra focar, não sei.

A: Não sei muito bem. Eu acho que quando fica alto... Não sei se isso faz sentido, mas é pelo áudio. Quando o áudio é muito monótono, quando a pessoa fala no mesmo tom de voz o tempo inteiro, eu não consigo me concentrar quando é muito grande. E também a notificação dos aplicativos eu acho que tira a minha concentração de qualquer coisa. Eu tô concentrada, tô assistindo vídeo. Mas as notificações aparecem. E aí eu fico lendo aquela notificação. E eu saio do aplicativo e nunca mais volto. Então assim, eu acho que as coisas do aparelho, que eu acho que isso é o negativo do aparelho telefônico e do computador também, o computador

também tem notificação. São as notificações que atrapalham a visualização desses, o consumo desses materiais.

Não dá pra concentrar. Por que eu já falei tanto o Kindle? Você tem que parar pra poder ficar usando o Kindle, porque não tem nada lá. Só ler, realmente. Agora o resto, o resto tem todas as outras funções e elas ficam ainda em cima. Eu gosto muito de tipos de vídeos diferentes. Então não tem tipo assim um tipo que só vejo desse, não. Então para mim, visualmente, não tem nada muito... Agora se fica tempo parado na mesma tela, é uma coisa que me irrita. A pessoa bota lá uma imagem, a gente fala sobre dinossauros. Eu boto um dinossauro, eles falam sobre 80 dinossauros, mas tem o mesmo dinossauro inicial lá na tela. Entendeu? Isso me deixaria assim, tipo, e aí, não vai mais ter o resto?

E: Ah, é quando é muito a mesma coisa, no mesmo tom, sabe? Sem uma didática que move o negócio, sabe? Quando não cria um enredo... Não é enredo que eu quero usar como a palavra. Quando são coisas até mais monótonas de conversar, quando não cria esse movimento crescente, sabe? De evolução, passo a passo, para você entender, eu acho que me pede muita atenção e eu fico muito desinteressado. Porque eu acho que precisa ter uma sinergia nesse sentido. Porque se a pessoa tiver muito monólogo, mesmo com a melhor das edições, eu fico assim, tá? O que essa imagem está me trazendo? Não está me trazendo nada, sabe? Então eu acho que precisa ter uma ressonância dessas duas conversas.

V: Ah, depende. Por exemplo, se eu estou buscando um vídeo ou um conteúdo de comédia, meu foco ali é achar engraçado, dá uma risadinha. Se o conteúdo já fica um pouco tosco, muito chato, sem graça, eu perco atenção demais ou interesse. Ou questões externas, com muito barulho, ou sei lá, não sei.

A questão da pessoa que tá fazendo toda apresentação. A dinâmica como ela apresenta, toda a movimentação dela ajuda. Se for um vídeo muito estático, você não vai querer ficar vendo aquela pessoa parecendo parada na tela. Eu tenho que tudo influencia, né?

F: Aquele que tem muita enrolação às vezes, que vai explicar de x e aí explicou do z. Explica tudo menos o que tá no objetivo do vídeo ou no título. Quando não é algo objetivo.

W: Quando era muito maçante o conteúdo do professor falando e não fazendo nada. Só tem uma explicação ali que demora e demanda você utilizar o método que você aprendeu. Você realmente precisa utilizar o pensamento e não só falar o que ele está dizendo, nesse curso que eu considero que o que não é lógica, que não faz você pensar dessa forma, eu considero meio paia porque você tem que pensar nos negócios num padrão. Quando fica muito conteúdo mesmo, assim, tipo, pra se lembrar.

P: Fora os anúncios, cara, que anúncio é muito chato. Eu acho que a pessoa se desvirtua do tema que eu procurei no título, né? O título enganoso, clickbait.

R: Se eu vejo que tem alguma coisa ali que tá muito ruim, me tira da atenção do que era pra estar prestando atenção no vídeo. Eu acho que monotonia, num geral ou na forma de falar. Isso é uma coisa que faz eu perder atenção. Algo que me mostra que a pesquisa não tá bem feita, alguma informação que eu vejo que não tá preciso, sabe? Tipo assim, a pessoa fala de filme, tá falando de Tarantino. "Aí eu acho que foi o filme". É... Tipo assim, quando a pessoa tá falando de um assunto e ela não pesquisou, tinha que pesquisar sobre aquele assunto. Isso é uma coisa que me dá muita preguiça, tipo, eu já tô ali dando meu tempo pra descobrir sobre algo, eu quero descobrir sobre aquela coisa. Então, acho que isso é uma coisa também que me desanima de assistir um vídeo, quando vejo que a pesquisa não tá feita. Quando eu vejo que tem todo o contrário, assim do que eu falei que me prende. Quando o vídeo, a pessoa não tem uma boa dicção, por exemplo, quando a pessoa não fez um roteiro bom, emenda uma coisa com a outra, lembra de outra que era pra tu falar... Isso tira um pouco da credibilidade. Eu também edito vídeo pra uma menina que tem um canal no Youtube, né? Daí eu fico sempre falando essas coisas pra ela. Vamos com esse roteiro, vamos seguir e tal, uma linha, né, vamos pensar bem, não lembrar de coisa na hora, cuidar da dicção... O que mais? Ah, isso não é assim, definidor e tal, mas quando a montagem deixa a desejar, sabe? Quando as vezes o vídeo poderia ser mais rápido e fica muita repetição de coisas, poderia tirar muitas partes que a pessoa está se repetindo ali, também o problema de roteiro, né? Ou quando... É, eu acho que a montagem é uma coisa que importa muito pra mim. Se for um vídeo que a pessoa não for extraordinária na oratória, que a pessoa tá falando ali, a montagem é essencial. É, se for demais, a montagem pode tirar. Agora se faltar coisa, não tem como tirar.

APÊNDICE 3: ROTEIRO TÉCNICO DA FERRAMENTA MATRIZ DE DECISÃO

ROTEIRO TÉCNICO PARA DESIGN AUDIOVISUAL**PROJETO: Prisma (Ferramenta Matriz de decisão)****Estilo de narração (tom):** informal.**Duração média do vídeo:** 5 min e 5 seg

<u>SINOPSE</u>	<u>PERSONAGENS</u>	<u>TEMPO</u>	<u>ESPAÇO</u>
A apresentadora ensina o público a usar a ferramenta Matriz de Decisão no contexto da vida pessoal.	1. Apresentadora	Atualidade	Cenário de parede branca com algumas decorações como pôsteres e adesivos na paleta de cores do projeto.

<u>HISTÓRIA</u>			<u>VÍDEO</u>		<u>ÁUDIO</u>		
<u>CENA</u>	<u>TEMPO</u>	<u>EVENTO</u>	<u>PLANO</u>	<u>GRAFISMO</u>	<u>VOZ</u>	<u>FOLEY</u>	<u>TRILHA</u>
01	3s	A apresentadora encara uma caveira de plástico em sua mão.	Plano médio, frontal, fixo.	Texto 1: Ser... Ou não ser?	Apresentadora: Ser ou não ser? Eis a questão	-	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.
02	5s	Apresentadora fala para a câmera.	Plano médio, frontal, fixo.	=	Apresentadora: Mas não ser exatamente o que, Shakespeare? Quais são as suas alternativas?	Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	
03	10s	Apresentadora fala para a câmera.	Plano médio, frontal, fixo (um pouco mais fechado)	=	Apresentadora: Sem alternativas a gente não consegue usar a matriz de decisão. Estamos tentando ser objetivos aqui.	-	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.

							dores.
04	6s	Vinheta	-	<p>Ilustração 1: Assinatura visual do projeto.</p> <p>Texto 1: Matriz de decisão.</p>	-	-	<p>Música 1: Música da vinheta com sintetiza dores acentuados.</p>
05	9s	Apresentado ra fala para a câmera.	Plano médio, frontal, fixo.	<p>Texto 1: números</p> <p>Texto 2: tabela</p> <p>Texto 1: comparação</p>	<p>Apresentadora: Muitas vezes, quando a gente tá tentando ser prático não tem jeito: tem que entrar número, tabela e comparação no meio.</p>	<p>Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</p>	<p>Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetiza dores.</p>
06	5s	Apresentado ra fala para a câmera.	Plano médio, frontal, zoom in.	-	<p>Apresentadora: Meu Deus! Eu não tenho tempo de ficar refletindo! Eu preciso decidir!</p>	-	<p>Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetiza dores.</p>
					<p>Apresentadora: Para esses momentos que a <u>Matriz de decisão se torna extremamente útil.</u></p>		
					<p>Apresentadora: Então, quando usar a <u>Matriz de decisão?</u></p>		
					<p>Apresentadora: Quando se tem duas ou mais opções e eu preciso <u>decidir entre elas de forma objetiva.</u></p>		
07	12s	Apresentado ra fala para a câmera.	Plano médio, frontal, fixo.	-	<p>Apresentadora: Bora aprender logo essa ferramenta com um exemplo então?</p>	-	<p>Música 1: Música com alto BPM e</p>

							com uso de sintetizadores.
					Apresentadora: Ele é baseado em fatos reais...		
<u>13</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	=	Som 1: Som a ser definido de transição.	=
<u>08</u>	<u>16s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	-	Ilustração 1: Pontos de interrogação. Texto 1: Passo 1: Anotar a dúvida	Apresentadora: Primeiramente de forma digital, ou num papel, você vai anotar a sua dúvida, sua grande questão do momento. Para exemplificar, vou usar uma questão pessoal minha. Não esqueça de anotar a sua aí!	Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.
<u>09</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	-	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	=	Som 1: Som a ser definido de transição.	-
<u>10</u>	<u>5s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações</u>	-	Ilustração 1: ícone de livro. Texto 1: No que eu devo focar meus estudos essa semana?	Apresentadora: Minha questão do momento é: no que devo focar meus estudos essa semana?	Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.

		<u>da explicação.</u>					<u>dores.</u>
<u>11</u>	<u>8s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	-	<p><u>Texto 1:</u> Motion Design</p> <p><u>Texto 2:</u> Roteiro</p> <p><u>Texto 3:</u> Color grading</p> <p><u>Texto 4:</u> Passo 2: Anotar alternativas</p>	<u>Apresentadora:</u> Para ela, eu tenho algumas alternativas, então depois de anotar sua questão, já vai listando também as suas.	<u>Som 1:</u> Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	<u>Música 1:</u> Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.
<u>12</u>	<u>10s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	-	<u>Ilustração 1:</u> Tabela, com as alternativas aparecendo através de uma animação na coluna esquerda.	<u>Apresentadora:</u> Como aqui estou tentando ser o mais rápida e prática possível, já vou colocar elas na tabela. As alternativas ficam na coluna da esquerda.	<u>Som 1:</u> Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	<u>Música 1:</u> Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.
<u>13</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	=	<u>Som 1:</u> Som a ser definido de transição.	=
<u>14</u>	<u>29s</u>	<u>Apresentado ra fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<p><u>Texto 1:</u> Passo 3: decidir critérios relevantes</p> <p><u>Texto 2:</u> 1</p> <p><u>Texto 3:</u> 5</p>	<u>Apresentadora:</u> Depois de listar as alternativas, agora vem a parte um pouco mais demorada do processo, que é decidir critérios relevantes que ajudem a responder sua pergunta. Parece complexo, mas eu juro que não é. É só pensar rapidamente em parâmetros que podem	<u>Som 1:</u> Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	<u>Música 1:</u> Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.

					<p><u>ter notas como resposta. Aqui usaremos o número 1 para dizer que a alternativa quase não atende a esse critério e a nota mais alta “5”, para dizer que a alternativa atende muito bem esse critério. Vamos voltar para a prática, então.</u></p>		
<u>15</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<p><u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u></p>	=	Som 1: Som a ser definido de transição.	=
<u>16</u>	<u>45s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	=	<p>Ilustração 1: Tabela, com critérios aparecendo na linha superior, zoom in na célula que deve ficar em branco, a acentuando. Depois, zoom out para que a atribuição de notas comece aparecer conforme a apresentadora for as dizendo</p> <p>Texto 1: Passo 4: Montar tabela</p> <p>Texto 2: Passo 5: Atribuir notas</p>	<p>Apresentadora: No meu caso, vou usar a minha vontade e minha necessidade como critérios. Vou ser minimalista, pois considero esses os mais importantes para minha decisão. Os critérios ficam na linha superior. Ah! E não se esqueça de deixar a primeira célula do canto superior esquerdo vazia, para que seja possível cruzar os critérios com as alternativas direitinho. Com a tabela pronta, vamos começar a atribuir notas. Hum... Minha vontade de estudar motion design está 2, mas eu diria que minha necessidade seria 5. Minha vontade de estudar roteiro é 4, porém minha</p>	Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetiza dores.

					<u>necessidade no momento é por volta de uns 2. Já para color grading, minha vontade é 4 e minha necessidade estaria em torno de 3.</u>		
<u>17</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	:	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	:	Som 1: Som a ser definido de transição.	:
<u>18</u>	<u>10s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	:	Apresentadora: Perceba que a atribuição de notas pode ser um processo mais subjetivo, mas não tanto quanto responder essa pergunta inicial sem os parâmetros, né?	:	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.
<u>19</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	:	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	:	Som 1: Som a ser definido de transição.	:
<u>20</u>	<u>13s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	<u>Zoom in nas notas</u>	Ilustração 1: Tabela com somas finais aparecendo em suas respectivas colunas. Texto 1: Passo 6: Somar notas	Apresentadora: Para ter o resultado final, é só somar as notas de cada alternativa, e a que tiver a maior nota é a vencedora! Mas espera... duas alternativas empataram. O que eu faço agora?	Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.
<u>21</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de</u>	:	<u>Transição de</u>	:	Som 1: Som a	:

		<u>tela (motion)</u>		<u>acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e#D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>		<u>ser definido de transição.</u>	
<u>22</u>	<u>24s</u>	<u>Apresentado ra fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<p><u>Texto 1:</u> + <u>critérios</u></p> <p><u>Texto 2:</u> <u>Pesos matemáticos</u></p> <p><u>Texto 1:</u> <u>Passo 7 (opcional): adicionar mais critérios ou pesos matemáticos</u></p> <p><u>Texto 2:</u> <u>Passo 7 (opcional): adicionar mais critérios ou pesos matemáticos</u></p>	<u>Apresentadora:</u> <u>Para esse problema eu apresento pra vocês duas opções de resolução: adicionar mais critérios que eventualmente vão acabar em resultados diferentes. E a segunda alternativa, talvez um pouco menos popular, o uso de pesos matemáticos. Mas meu Deus! Eu não sei matemática básica!!! Tá tudo bem, é até bem simples.</u>	<u>Som 1:</u> <u>Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.</u>
<u>23</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	<u>:</u>	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e#D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	<u>:</u>	<u>Som 1:</u> <u>Som a ser definido de transição.</u>	<u>:</u>
<u>24</u>	<u>45s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações</u>	<u>:</u>	<u>Ilustração 1:</u> <u>Tabela abrindo um espaço em linha para que os pesos sejam adicionados. Pesos em</u>	<u>Apresentadora:</u> <u>Para isso vamos adicionar uma linha de pesos abaixo dos critérios e vamos atribuir números de 1 a 3. Se existissem mais critérios, poderia ser uma variação</u>	<u>Som 1:</u> <u>Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música com alto BPM e com uso de sintetizadores.</u>

		<u>da explicação.</u>		<u>números surgindo através de animação simples.</u>	<u>maior. Para a minha questão eu vou priorizar a minha necessidade, dando pra ela um peso 3, e atribuindo um 2 pra minha vontade. Daí é só fazer uma multiplicação do peso e da nota atribuída para ter uma nova nota. E no final somar as linhas como antes. E se eu quisesse estudar tudo na mesma semana, a ferramenta também me ajudou a criar uma ordem de prioridade, o que facilita muito a vida de quem quer fazer tudo ao mesmo tempo.</u>		<u>dores.</u>
<u>25</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	<u>:</u>	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #E74A25 e #D894AE e efeitos de glitch e/ou linhas rápidas.</u>	<u>:</u>	<u>Som 1: Som a ser definido de transição.</u>	<u>:</u>
<u>26</u>	<u>40s</u>	<u>Apresentado ra fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Texto 1: Comparação Texto 2: Confira a publicação para mais indicações, contextualizações e templates!</u>	<u>Apresentadora: Eu também estava me perguntando sobre sair hoje à noite ou não. Mas essa eu tive que decidir sem a ajuda da ferramenta pois como ela é uma ferramenta de comparação, mais complica do que facilita comparar “sim” e “não” com critérios e notas. Não vamos complicar as coisas pra gente também. né? Eu já tô pronta pra sair e com uma dúvida a</u>	<u>Som 1: Som de estática quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</u>	<u>Música 1: Música com alto BPM e com uso de sintetiza dores.</u>

					<u>menos, graças a matriz de decisão. Sobre ser ou não ser, foi mal, Shakespeare, vou ficar te devendo essa. Melhor evitar as perguntas de alternativas sim ou não. E agora eu vou indo que estou atrasada. Tchau tchau!</u>		
--	--	--	--	--	--	--	--

Legenda de símbolos:

“-”: elemento ausente na cena.

Texto: Lettering

Imagem: ilustração ou imagem

APÊNDICE 4: ROTEIRO TÉCNICO DA FERRAMENTA BRIEFING E ANÁLISE DO PROBLEMA

ROTEIRO TÉCNICO PARA DESIGN AUDIOVISUAL**PROJETO: Prisma (Ferramenta Briefing e análise do problema)****Estilo de narração (tom):** informal.**Duração média do vídeo:** 4 min e 33 seg

<u>SINOPSE</u>	<u>PERSONAGENS</u>	<u>TEMPO</u>	<u>ESPAÇO</u>
<u>A apresentadora ensina o público a usar a ferramenta Briefing e análise do problema no contexto da vida pessoal.</u>	<u>1. Apresentadora</u>	<u>Atualidade</u>	<u>Cenário de parede branca com algumas decorações como pôsteres e adesivos na paleta de cores do projeto.</u>

<u>HISTÓRIA</u>			<u>VÍDEO</u>		<u>ÁUDIO</u>		
<u>CENA</u>	<u>TEMPO</u>	<u>EVENTO</u>	<u>PLANO</u>	<u>GRAFISMO</u>	<u>VOZ</u>	<u>FOLEY</u>	<u>TRILHA</u>
<u>01</u>	<u>14s</u>	<u>A apresentador a segura vários papéis na mão e depois os joga para os dois lados.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Texto 1: Problemão</u>	<u>Apresentadora:</u> Nossa, eu to com um problemão... mas não consigo resolver porque não sei por onde começar “vey”. Tá tudo muito confuso, eu não entendo! Na real eu nem sei o que tá errado! Mas tem algo errado...	<u>Som 1: Som de bolhas para letterings e imagens</u>	<u>Música 1: Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>
<u>02</u>	<u>23s</u>	<u>Apresentador a respira fundo e fala para a câmera. Olha para os papéis jogados ao</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Ilustração 1: Relógio</u>	<u>Apresentadora:</u> Nesses momentos às vezes é necessário tirar um tempo pra dar uma refletida, pois nem tudo se resolve com rapidez, ainda mais quando o	<u>Som 1: Som de bolhas para letterings e imagens</u>	

		<u>dizer “depois que tá tudo uma bagunça”</u>			problema não está bem definido. Às vezes analisar é de extrema importância. E confia em mim que perder um tempo analisando no início do problema é muito mais proveitoso do que arrancar os cabelos depois que tá tudo uma bagunça.		
<u>03</u>	<u>23s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	=	Apresentadora: O briefing combinado à análise de problema vira uma ferramenta que vai te ajudar a encontrar as respostas que você precisa, ou pelo menos eu espero que faça isso. Para utilizá-la, a gente conta com a ajuda de perguntas estratégicas, para assim chegar a uma solução com maior facilidade. Então, bora aprender essa ferramenta?	-	Música 1: <u>Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>
<u>04</u>	<u>6s</u>	<u>Vinheta</u>	=	Ilustração 1: <u>Assinatura visual do projeto.</u> Texto 1: <u>Briefing e análise do problema</u>	-	-	Música 1: <u>Música da vinheta com sintetizadores acentuados.</u>
<u>05</u>	<u>23s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	Texto 1: <u>Passo 1: Identificar o problema.</u>	Apresentadora: O primeiro passo é o mais importante: saber e formular bem o problema. Se você	Som 1: <u>Som de bolhas para letterings e imagens</u>	Música 1: <u>Música de atmosfera misteriosa</u>

					tá aqui, provavelmente já sabe qual é o seu problema no momento. Se não sabe ou não tem certeza, tire um tempo pra pensar nisso, pois ele também pode ser alterado depois. Ainda mais se você descobrir que tem um problema maior ainda pra resolver através das perguntas.		<u>a com uso de sintetizadores</u>
<u>06</u>	<u>6s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Texto 1:</u> <u>Minha casa está uma bagunça</u>	<u>Apresentadora:</u> Meu problema no momento é que minha casa tá uma bagunça. Então usarei ele como ponto de partida, o transformando em uma pergunta-problema (quem faz projeto de pesquisa tá ligado nessa).	<u>Som 1:</u> <u>Som de bolhas para letterings e imagens</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>
<u>07</u>	<u>14s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Texto 1:</u> <u>Passo 2: formular perguntas</u>	<u>Apresentadora:</u> Agora é importante formular algumas outras perguntas que podem te ajudar a chegar em soluções para o problema, quantas forem necessárias. (pausa) Tá com dificuldade com isso, né? Calma que eu te ajudo.	<u>Som 1:</u> <u>Som de bolhas para letterings e imagens</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>
<u>08</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>		<u>Transição de acordo com a estética da</u>	=	<u>Som 1:</u> <u>Som de bolhas e ondas para</u>	=

				<u>categoria da ferramenta:</u> <u>#142DBD</u> <u>e#51B9AF e</u> <u>efeitos de onda</u> <u>e linhas</u> <u>ondulares</u>		<u>transição</u>	
<u>09</u>	<u>24s</u>	<u>Tela inteira</u> <u>coberta por</u> <u>um fundo</u> <u>sólido onde</u> <u>acontecem as</u> <u>animações da</u> <u>explicação.</u>	-	<u>Texto 1:</u> <u>Perguntas-chav</u> <u>e</u> <u>Texto 2:</u> <u>O que?</u> <u>Texto 3:</u> <u>Por</u> <u>que?</u> <u>Texto 4:</u> <u>Para</u> <u>quem?</u> <u>Texto 5:</u> <u>Onde?</u> <u>Texto 6:</u> <u>Quando?</u> <u>Texto 7:</u> <u>Como?</u>	<u>Apresentadora:</u> Fica mais fácil se usarmos algumas perguntas-chave como base. Elas servem pra maioria dos problemas, mas podem não se encaixar em todos. São elas: O que? Por que? Para quem? Onde? Quando? E Como? Lembrando que não precisamos utilizar de todas essas, principalmente se não fizer sentido com o problema inicial.	<u>Som 1:</u> <u>Som de bolhas para letterings e imagens</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>
<u>10</u>	<u>35s</u>	<u>Tela inteira</u> <u>coberta por</u> <u>um fundo</u> <u>sólido onde</u> <u>acontecem as</u> <u>animações da</u> <u>explicação.</u>	-	<u>Texto 1:</u> <u>O que mais me incomoda nessa bagunça?</u> <u>Texto 2:</u> <u>Por que minha casa ficou dessa forma?</u> <u>Texto 3:</u> <u>Para quem que a casa tá uma bagunça? Pra mim, alguém me falou isso?</u> <u>Texto 4:</u> <u>Onde ela tá mais bagunçada? Que lugares precisam de maior atenção?</u>	<u>Apresentadora:</u> Vou iniciar a formulação das perguntas com essas perguntas-chave, e ir adicionando o contexto do problema da seguinte forma: para o que, o que mais me incomoda nessa bagunça? Por que minha casa ficou dessa forma? Para quem que a casa tá uma bagunça? Pra mim, alguém me falou isso? Onde ela tá mais bagunçada? Que lugares precisam	<u>Som 1:</u> <u>Som de bolhas para letterings e imagens</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>

				<p>Texto 5: Quando que minha casa se tornou tão bagunçada? Foi sempre assim ou só recentemente?</p> <p>Texto 6: Como que a casa ficou dessa forma?</p>	de maior atenção? Quando que minha casa se tornou tão bagunçada? Foi sempre assim ou só recentemente? Como que a casa ficou dessa forma?		
<u>11</u>	<u>14s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	-	<p>Texto 1: O que eu posso fazer a curto prazo pra deixar minha casa menos bagunçada?</p> <p>Texto 2: Quanto tempo minha casa demora pra ficar bagunçada assim?</p>	<p>Apresentadora: Pensando nessas perguntas, mais algumas coisas me vêm à mente, como: O que eu posso fazer a curto prazo pra deixar minha casa menos bagunçada? E.. Quanto tempo minha casa demora pra ficar bagunçada assim, geralmente?</p>	<p>Som 1: Som de bolhas para letterings e imagens</p>	<p>Música 1:Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</p>
<u>12</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<p><u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #142DBD e #51B9AF e efeitos de onda e linhas ondulares</u></p>	=	<p>Som 1: Som de bolhas e ondas para transição</p>	=
<u>13</u>	<u>27s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	-	<p>Texto 1: Passo 3: filtrar perguntas</p> <p>Texto 2: Síntese</p>	<p>Apresentadora: A partir dessas perguntas, novos questionamentos podem ir surgindo, os anote. Só não vale virar o Sócrates que só respondia com perguntas</p>	<p>Som 1: Som de bolhas para letterings e imagens</p>	<p>Música 1:Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</p>

					<p>infinitamente, né? Não esqueça que ferramentas de design são sempre sobre abrir um leque de possibilidades e depois as resumir para aquilo que é mais relevante. É sobre sintetizar! Por isso, aquelas perguntas que parecem fazer menos sentido pra chegar na solução podem e devem ser deixadas de lado.</p>		
<u>14</u>	<u>8s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Texto 1:</u> Passo 4: responder perguntas	<u>Apresentadora:</u> Feito isso, deixa eu responder minhas perguntas aqui, o que seria o nosso próximo passo. Responda as suas aí também!	<u>Som 1:</u> Som de bolhas para letterings e imagens	<u>Música 1:</u> Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores
<u>15</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #142DBD e #51B9AF e efeitos de onda e linhas ondulares</u>	=	<u>Som 1:</u> Som de bolhas e ondas para transição	=
<u>16</u>	<u>12s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	=	<u>Texto 1:</u> O que mais me incomoda nessa bagunça? Eu não achar o que preciso. <u>Texto 2:</u> Por que	<u>Apresentadora:</u> Após responder, releia suas perguntas e respostas, se elas não te ajudarem a chegar em uma possibilidade de solução definitiva,	<u>Som 1:</u> Som de bolhas para letterings e imagens	<u>Música 1:</u> Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores

		<p><u>Respostas pras perguntas vão aparecendo na tela</u></p> <p><u>Perguntas descartadas são riscadas com animação.</u></p> <p><u>“Tirar alguns minutos diários para fazer pequenas manutenções” é circulado</u></p>		<p>minha casa ficou dessa forma? Falta de tempo minha.</p> <p>Texto 3: Para quem que a casa tá uma bagunça? Pra mim, alguém me falou isso? Para mim</p> <p>Texto 4: Onde ela tá mais bagunçada? Que lugares precisam de maior atenção? Meu quarto</p> <p>Texto 5: Quando que minha casa se tornou tão bagunçada? Foi sempre assim ou só recentemente? Recentemente.</p> <p>Texto 6: Como que a casa ficou dessa forma?</p> <p>Texto 7: O que eu posso fazer a curto prazo pra deixar minha casa menos bagunçada? Tirar alguns minutos diários para fazer pequenas manutenções</p>	<p>pelo menos te ajudarão a traçar um caminho e ficar menos confuso, com certeza.</p>		<p><u>ores</u></p>
--	--	---	--	--	---	--	--------------------

				Texto 8: Quanto tempo minha casa demora pra ficar bagunçada assim?			
<u>17</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #142DBD e #51B9AF e efeitos de onda e linhas ondulares</u>	=	Som 1: Som de bolhas e ondas para transição	=
<u>18</u>	<u>24s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	Texto 1: Confira a publicação para mais indicações, contextualizações e templates!	Apresentadora: Agora, com uma visão mais geral do problema e com as informações organizadas, tudo faz mais sentido, não é mesmo? Não precisa se desesperar quando se sabe exatamente com o que se está lidando! Ficou bem mais fácil encontrar possíveis soluções, eu aposto. Aqui eu usei como exemplo uma coisa bem básica, uma tarefa do dia-a-dia, mas problemas mais profundos e complexos são 100% aplicáveis, como a criação de um produto de design.	Som 1: Som de bolhas para letterings e imagens	Música 1: Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores
					Apresentadora: E se você ficou com dúvida de quais são as melhores		

					respostas ou perguntas, aplica na matriz de decisão. Quer visualizar com imagens o problema e alternativas, painel semântico! Confira essas outras ferramentas na publicação, ou confira os links na descrição.		
<u>19</u>	<u>16s</u>	<u>Apresentador a fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	=	<u>Apresentadora:</u> Tchau, tchau! Tá esperando o que? Dessa vez é você que vai embora, não eu. Eu vou ficar aqui paradinha refletindo um pouco mais. Depois eu começo a organizar tudo fora dos pensamentos...	=	<u>Música 1:</u> <u>Música de atmosfera misteriosa com uso de sintetizadores</u>

Legenda de símbolos:

“-”: elemento ausente na cena.

Texto: Lettering

Imagem: ilustração ou imagem

APÊNDICE 5: ROTEIRO TÉCNICO DA FERRAMENTA PAINEL VISUAL E SEMÂNTICO

ROTEIRO TÉCNICO PARA DESIGN AUDIOVISUAL**PROJETO: Prisma (Ferramenta Painel semântico e visual)****Estilo de narração (tom):** informal.**Duração média do vídeo:** 3 min e 43 seg

SINOPSE	PERSONAGENS	TEMPO	ESPAÇO
A apresentadora ensina o público a usar a ferramenta Painel semântico e visual no contexto da vida pessoal.	1. Apresentadora	Atualidade	Cenário de parede branca com algumas decorações como pôsteres e adesivos na paleta de cores do projeto.

HISTÓRIA			VÍDEO		ÁUDIO		
CENA	TEMPO	EVENTO	PLANO	GRAFISMO	VOZ	FOLEY	TRILHA
01	8s	Apresentadora fala para a câmera.	Plano médio, frontal, fixo.	<p>Texto 1: Vision board</p> <p>Texto 2: dream board</p> <p>Texto 3: mood board</p>	Apresentadora: Ai que não sei o que, não sei o que lá vision board, dream board, mood board, qualquer termo em inglês board.	Som 1: Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música animada com sintetizadores.
02	18s	Apresentadora fala para a câmera.	Plano médio, frontal, fixo.	Texto 1: Painéis	Apresentadora: Esses termos todos que eu citei aqui podem parecer esquisitos, mas não são só coisa de designer ou blogueira, são simplesmente painéis que podem te ajudar a se entender melhor e organizar informações visualmente para se	Som 1: Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	

					inspirar. Então, bora aprender essa ferramenta?		
<u>03</u>	<u>6s</u>	<u>Vinheta</u>	=	<u>Ilustração 1:</u> <u>Assinatura visual do projeto.</u> <u>Texto 1:</u> <u>Painel semântico e visual</u>	=	=	<u>Música 1:</u> <u>Música da vinheta com sintetizadores acentuados.</u>
<u>04</u>	<u>20s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo (um pouco mais fechado)</u>	<u>Texto 1:</u> Conhecer a própria imagem é, também, uma parte muito importante do autoconhecimento	<u>Apresentadora:</u> Uma coisa é certa: conhecer a própria imagem é, também, uma parte muito importante do autoconhecimento, e quando a gente fala de imagem, é óbvio que uma forma de visualização se torna essencial, né? Não pode ficar tudo só dentro da nossa cabeça até porque é quase impossível fazer uma organização dessa forma.	<u>Som 1:</u> <u>Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música animada com sintetizadores.</u>
<u>05</u>	<u>15s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<u>Ilustração 1:</u> <u>papel, cola e tesoura</u> <u>Ilustração 2:</u> <u>notebook</u> <u>Texto 1:</u> Não esqueça de conferir as recomendações de sites e templates no final do	<u>Apresentadora:</u> O painel semântico e visual também pode ser feito de forma física com papel, cola e tesoura, bem como Art Attack, ou digitalmente. Não esqueça de conferir as recomendações de sites e templates no final do capítulo da ferramenta.	<u>Som 1:</u> <u>Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</u>	<u>Música 1:</u> <u>Música animada com sintetizadores.</u>

				capítulo da ferramenta			
<u>06</u>	<u>24s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	<p>Texto 1: Passo 1: busca por imagens</p> <p>Texto 2: Confira a publicação para mais indicações, contextualizações e templates!</p>	<p>Apresentadora: O primeiro passo pra criar um painel visual ou semântico é o de encontrar as imagens que representam aquilo que você tá querendo visualizar. Eu, por exemplo, tô tentando encontrar o estilo de vestir que mais combina comigo porque tô me sentindo meio sem personalidade ultimamente, então vou me aventurar por algumas das sugestões de sites que estão no capítulo escrito, da publicação pra encontrar as imagens.</p>	<p>Som 1: Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</p>	<p>Música 1: Música animada com sintetizadores.</p>
<u>07</u>	<u>10s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	:	<p>Apresentadora: Essa é a hora de juntar todo tipo de imagem que você acha que tem a ver com o tema que você está buscando representar visualmente, soltar a criatividade mesmo.</p>	:	<p>Música 1: Música animada com sintetizadores.</p>
<u>08</u>	<u>17s</u>	<p><u>Apresentadora fala para a câmera e está usando um fone de ouvido.</u></p> <p><u>Quando a apresentadora fala “ A música que você está ouvindo tem uma letra</u></p>		<p>Ilustração 1: ícone <u>pinterest</u></p> <p>Imagem 1: <u>print da letra de uma música dentro de um balão, mostrando o</u></p>	<p>Apresentadora: Então coloca uma música pra tocar e bora pra busca! Você pode encontrar imagens de referência pro seu painel em praticamente qualquer lugar. A música que você está ouvindo tem uma letra interessante pra te inspirar? Coloca ela no painel! Ou não,</p>	<p>Som 1: Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.</p>	<p>Música 1: Música animada com sintetizadores.</p>

		interessante pra te inspirar?" mostra o celular		<u>que está na tela do celular.</u>	né?		
<u>09</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<u>Transição de acordo com a estética da categoria da ferramenta: #B4CD3F e #8864A7 e efeito de adesivo descolando papel amassando.</u>	=	Som 1: Som de papel sendo manipulado para a transição.	
<u>10</u>	<u>10s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u>	=	Ilustração 1: Vetorial de uma capa que eu goste muito sendo arrastada pro painel.	Apresentadora: A capa do álbum do seu artista favorito parece com o estilo que você está buscando? Pode colocar também. O limite é a sua criatividade e paciência de busca.	Som 1: Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música animada com sintetizadores.
<u>11</u>	<u>25s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u> <u>Imagens aparecem na tela.</u>	=	Imagens diversas do painel. Texto 1: Passo 2: seleção das imagens	Apresentadora: Depois de juntar as imagens, o próximo passo é filtrar elas, pois não cabe tudo em um só painel, é claro. E esse filtro é importante pra que você consiga identificar o que realmente melhor representa visualmente a sua questão. Um painel visual não precisa ter 200 imagens, na verdade quanto mais resumido é até melhor, para sintetizar as informações.	Som 1: Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	Música 1: Música animada com sintetizadores.

<u>12</u>	<u>17s</u>	<u>Tela inteira coberta por um fundo sólido onde acontecem as animações da explicação.</u> <u>Algumas imagens somem e as que sobraram são recortadas de diversas formas diferentes.</u>		<u>Imagens diversas do painel</u> <u>Texto 1:</u> Passo 3: montagem do painel e visualização geral	<u>Apresentadora:</u> Aquilo que você acha mais relevante já foi selecionado? Agora é hora montar! Se estiver trabalhando com um painel físico ou quiser se aventurar digitalmente, invista em diferentes formas de montagem, sobreposições e recortes, é divertido!	<u>Som 1:</u> Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela. <u>Som 2:</u> Som de clique quando o painel é montado e personalizado.	<u>Música 1:</u> Música animada com sintetizadores.
<u>13</u>	<u>17s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	=	<u>Apresentadora:</u> Olhando pra esse painel, eu consigo visualizar exatamente que tipo de roupa comprar que case com meu estilo atual, sem ficar pensando se a peça combina com o meu estilo ou não quando vejo ela isolada, fora de um look.	<u>Som 1:</u> Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece em tela.	<u>Música 1:</u> Música animada com sintetizadores.
<u>14</u>	<u>1s</u>	<u>Transição de tela (motion)</u>	=	<u>Transição de acordo com a estética da ferramenta: #B4CD3F e #8864A7 e efeito de adesivo descolando papel amassando.</u>	=	<u>Som 1:</u> Som de papel sendo manipulado para a transição.	=
<u>15</u>	<u>6s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	=	=	<u>Apresentadora:</u> Ter uma visão geral assim meio que salvou minha vida, tempo e dinheiro.	<u>Som 1:</u> Som de rabisco quando uma ilustração ou texto aparece	<u>Música 1:</u> Música animada com sintetizadores

						<u>em tela.</u>	<u>ores.</u>
<u>16</u>	<u>13s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	=	Apresentadora: O painel também pode ser útil pra coisas além de você mesmo. Esse painel de colagem aqui me ajudou a decidir um presente de aniversário pra minha amiga Luana com coisas que ela gosta, por exemplo.	=	Música 1: <u>Música animada com sintetizad ores.</u>
<u>17</u>	<u>15s</u>	<u>Apresentadora fala para a câmera.</u>	<u>Plano médio, frontal, fixo.</u>	=	Apresentadora: Agora eu vou pegar meu painel de estilo que salvei no meu celular junto com esse que fiz à mão e vou partir no mundo pra dar forma física pra essas imagens. Ou seja, vou às compras sabendo exatamente o que eu quero e preciso. Tchau Tchau!	=	Música 1: <u>Música animada com sintetizad ores.</u>

Legenda de símbolos:

“-”: elemento ausente na cena.

Texto: Lettering

Imagem: ilustração ou imagem