



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E GESTÃO DO
CONHECIMENTO

LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG

TRANSMÍDIA E *FANSUBS*:
ESTRATÉGIAS APLICADAS A CURSOS ONLINE ACESSÍVEIS À
PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Florianópolis

2020

LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG

**TRANSMÍDIA E *FANSUBS*: ESTRATÉGIAS APLICADAS A CURSOS
ONLINE ACESSÍVEIS À PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento

Orientadora: Profa. Dra. Vania Ribas Ulbricht

Coorientadora: Profa. Dra. Maria José

Florianópolis

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Schimmelpfeng, Leonardo Enrico

Transmídia e Fansubs : estratégias aplicadas a cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual / Leonardo Enrico Schimmelpfeng ; orientador, Vania Ribas Ulbricht, coorientador, Maria José Baldessar, 2020.
290 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, , Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Engenharia e Gestão do Conhecimento. 2. Acessibilidade. 3. Transmídia. 4. Fansubs. 5. Audiodescrição. I. Ribas Ulbricht, Vania . II. Baldessar, Maria José. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. IV. Título.

Leonardo Enrico Schimmelpfeng

Transmídia e Fansubs:

Estratégias aplicadas a cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual

O presente trabalho em nível de Doutorado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. María Noel Míguez
Universidad de la República de Uruguay

Profa. Dra. Vilma Villarouco
Universidade Federal do Ceará

Profa. Dra. Luciane Maria Fadel
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Francisco Fialho
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de doutor em Gestão e Engenharia do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Profa. Dra Vania Ribas Ulbricht

Orientadora

Florianópolis, 2020

DEDICATÓRIA

À mamãe, papai, Karla, Vivi, Jana e Lauany.

AGRADECIMENTOS

Obrigado, obrigado, obrigado, obrigado...

Cada parágrafo desta tese só foi possível devido à dedicação e o envolvimento de cada um de muitas pessoas e instituições.

Então, um Obrigadão ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), por meio dos professores e colegas, com os quais a troca de experiências possibilitou a maturação das ideias aqui contidas.; à minha orientadora, professora Vania Ribas Ulbricht, pela confiança, compreensão, credibilidade, amizade e direcionamentos tornaram as ideias maturadas em realidade; à minha coorientadora, Maria José Baldessar, pelo apoio e direcionamentos; à produtora Filmes que Voam, a Associação Catarinense para Integração do Cego (ACIC) que acreditaram nas propostas aqui apresentadas, e possibilitaram a coleta de dados de toda a pesquisa; à Chico Faganello, Márcia Caspary e Felipe Mianes que mobilizaram diversas reflexões sobre o recurso da audiodescrição e instigaram à busca de novas referências para a aproximação com os recursos de acessibilidade e a audiodescrição; à Maurício de Sá, pela consultoria e apoio para trazer acessibilidade à plataforma; à Mariana Camargo, pelo trabalho de programação e readequação da plataforma; à todos os participantes das etapas de coleta de dados, que doaram seu tempo para que esta pesquisa fosse possível; à Guilmor Rossi, do Libreflix, que permitiu o uso desse importante canal de filmes abertos e nos colocou em contato com os produtores dos filmes; à Luis Henrique Girade e Djalma França que concederam à equipe de AD a possibilidade de realizar a AD de seus filmes; aos participantes do curso presencial, do curso on-line; à Joselba, Márcia, Júlio César, Kim, Iracema, Thiago, Késia e Clara, que acreditaram no projeto e produziram de maneira completamente remota a audiodescrição de dois filmes; aos amigos Grazi, Mônica, Lane, Cecília, Sheila, Batata e Padô, que compartilharam aulas, artigos, momentos acadêmicos, e/ou apoiaram de alguma forma a construção deste trabalho. Ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), pela bolsa de estudos e auxílio financeiro que possibilitou a operacionalização da pesquisa;

Sim, sim... Cada um de vocês é um dos bocados de parágrafos, períodos e capítulos desta tese... Obrigadão!!!!

"Nada sobre nós, sem nós"
(Lema do movimento das pessoas com deficiência)

RESUMO

Muitos cursos on-line disponibilizados em Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem (AVEAs) são produzidos sem explorar as particularidades do digital, pois são criados com o intuito de apenas replicar o formato de uma aula em uma sala física nos ambientes virtuais. Os projetos educacionais realizados em um AVEAs devem trabalhar com a produção de conteúdos educacionais pensados para os diversos meios digitais, principalmente, com a diversidade de usuários que podem realizar os cursos. Diante dessa prerrogativa, a pesquisa mapeou o uso de recursos de acessibilidade em cursos on-line com permissão para que as pessoas com deficiência visual usem AVEAs com Tecnologias Assistivas (TAs) integradas – promovendo assim uma participação autônoma. Baseada em uma análise crítica desse mapeamento, a presente pesquisa desenvolveu o protótipo e a produção de um curso on-line voltado para estudiosos e entusiastas do recurso de audiodescrição (AD) e do público com deficiência visual (DV) interessado em atuar como consultor em AD. Denominado "Introdução para Consultores em Audiodescrição", o curso foi disponibilizado em um AVEA acessível, utilizando conceitos de transmídia como forma de mobilizar os usuários à participação e imersão nos processos de construção do conhecimento. Também são abordados os conceitos presentes na transmídia como *fansub* (processo de legendagem feitas por comunidades de fãs) e da Cultura Participativa, o que possibilitou que grupos não especialistas em AD (com participantes de diversas regiões do Brasil), realizassem remotamente a audiodescrição de dois filmes que ainda não continham o recurso. A pesquisa é tecnológica e conduzida pelo método do *Design Science Research* (DSR). A partir do levantamento de uma classe de problemas, busca-se uma solução viável, elaborando projeto, prototipagem, desenvolvimento e avaliação por especialistas para o artefato desenvolvido, assim como a explicitação das aprendizagens, elencando ganhos científicos e tecnológicos. A partir do desenvolvimento e disponibilização do AVEA (com 284 alunos inscritos), foram obtidas as recomendações para o uso de estratégias transmídia em plataformas de educação e a proposta da criação de comunidades colaborativas para a realização de ADs.

palavras-chave: acessibilidade, aprendizagem on-line, audiodescrição, estratégias transmídia, *fansubs*.

ABSTRACT

Many online courses available in Virtual Learning Environments (VLEs) are produced without exploring the particularities of digital, as they are created with the aim of only replicating the format of a class in a physical room in virtual environments. The educational projects carried out in a VLEs should work with the production of educational content designed for the various digital media, mainly with the diversity of users who can take the courses. Given this prerogative, the research mapped the use of accessibility resources in online courses with permission for people with visual impairment to use VLEs with integrated Assistive Technologies (TAs) – thus promoting autonomous participation. Based on a critical analysis of this mapping, the present research developed the prototype and the production of an online course aimed at scholars and enthusiasts of the audio description resource (ADR) and the visually impaired public (VIP) interested in acting as a consultant in ADR. Called "Introduction to Audio description Consultants", the course was made available in an accessible VLE, using transmedia concepts as a way to engage users to participate and immerse themselves in the processes of knowledge construction. Also addressed are the concepts present in transmedia as fansub (subtitling process made by fan communities) and Participatory Culture, which allowed non-specialist groups in ADR (with participants from various regions of Brazil), to remotely perform the audio description of two films that did not yet contain this resource. The research is technological and conducted by the Design Science Research (DSR) method. From the survey of a class of problems, we seek a viable solution, elaborating project, prototyping, development and evaluation by specialists for the artifact developed, as well as the explanation of learning, raising scientific and technological gains. From the development and availability of the VLE (with 284 students enrolled), recommendations were obtained for the use of transmedia strategies in education platforms and the proposal of the creation of collaborative communities for the realization of ADRs.

keywords: accessibility, visually impaired, e-learning, audio description, transmedia strategies, fansubs.

LISTA DE FIGURAS¹

Figura 1: Desenho metodológico das etapas da Design Science Research aplicadas ao projeto.....	61
Figura 2 - Página principal do site da Filmes que Voam	75
Figura 3: Imagem de divulgação com descrição #pratodosverem	78
Figura 4 - Opções de resposta	90
Figura 5 - O LMS Eduma com um dos modelos de tema.....	99
Figura 6 - Tema escolhido para montar o curso 'Introdução para Consultores em AD"	116
Figura 7 - Página principal do AVEA.....	117
Figura 8 - Página do curso no AVEA	118
Figura 9 - Interface com a visão geral do curso	119
Figura 10 - visão geral do curso.....	119
Figura 11- Página do AVEA apresentando cada uma das aulas	121
Figura 12 - Página do AVEA apresentando os instrutores	121
Figura 13 - Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 01	126
Figura 14 - Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 02	126
Figura 15- Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 03	127
Figura 16 - Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 04	128
Figura 17 - Solução para o Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela	128
Figura 18 - Solução para o login via página principal	130
Figura 19 - Pergunta sobre os requisitos fundamentais e as opções de resposta	138
Figura 20 - Opções marcadas pelos especialistas E17, E10 e E05	140
Figura 21- Opções marcadas pelo especialista E04.....	140
Figura 22- Opções marcadas pelo especialista E15	141
Figura 23 - Opções marcadas pelo especialista E09	141
Figura 24 - Engajamento dos participantes na elaboração da lista de participação	161
Figura 25 - Sugestões realizadas pelo grupo.....	162
Figura 26 - área de curtas-metragens do Libreflix.....	165
Figura 27 - Página do filme "A Bicicleta de Kant" no Libreflix	166
Figura 28 - Página do filme "Noção de Sonho" no Libreflix.....	167
Figura 29 - Divisão do grupo em duas equipes.....	168
Figura 30 - trecho do roteiro de consultoria em AD do filme <i>Noção de Sonho</i>	170
Figura 31 - trecho do roteiro de consultoria em AD do filme "A Bicicleta de Kant".....	171
Figura 32 - <i>Screenshot</i> da tela da sala de reuniões do grupo da AD <i>A Bicicleta de Kant</i>	172
Figura 33 - <i>Screenshot</i> da tela da sala de reuniões do grupo da AD "Noção de Sonho"	172
Figura 34 - Dados da obra e início do roteiro de AD de <i>A Bicicleta de Kant</i>	174
Figura 35 - Indicações de "deixas" no roteiro de AD de <i>A Bicicleta de Kant</i> :	174
Figura 36 - Montagem da AD no editor de vídeos <i>Adobe Premiere</i>	176
Figura 37: Spreadability (espalhamento) x Drillability (perfuração)	185
Figura 38: Multiplicidade (Multiplicity) x Continuidade (Continuity): cada bloco corresponde a uma parte do conteúdo ou da história e ela pode ser prolongada por histórias alternativas.	188

¹ As imagens desta tese estão descritas e disponibilizadas como texto alternativo para o público com deficiência visual, contemplando acessibilidade através de leitores de tela.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Trabalhos com a temática de acessibilidade realizados no PPGEGC.....	28
Quadro 2 - Trabalhos relacionados ao tema da pesquisa	30
Quadro 3- tipo de deficiência visual e escolaridade	69
Quadro 4 - Acesso à filmes com Audiodescrição	71
Quadro 5 - tipo de deficiência visual e escolaridade	86
Quadro 6: perfil dos especialistas	135
Quadro 7 - Modificações do AVEA solicitadas pelo consultor especialista em acessibilidade web	148
Quadro 8 - Perfil dos informantes participantes do curso on-line	155
Quadro 9 - Perfil dos Informantes.....	178

LISTA DE GRÁFICOS²

Gráfico 1: Proporção de pessoas com deficiência, com e sem a aplicação da linha de corte do WG21	
Gráfico 2: Proporção de pessoas por tipo de deficiência, com e sem a aplicação da linha de corte do WG	21
Gráfico 3 - Preferência em receber informações via Whatsapp.....	80
Gráfico 4 - Porcentagem relativa à trabalhos junto à pessoa com deficiência.....	86
Gráfico 5 - Do contato prévio com o recurso da AD	87
Gráfico 6 - Da complexidade das etapas de produção AD	88
Gráfico 7 - Recursos que os especialistas consideram fundamentais para um AVEA acessível.....	138
Gráfico 8 - Recursos que os especialistas consideram que existem no AVEA proposto	139
Gráfico 9 - Índices relativos aos conhecimentos de AD dos especialistas	142
Gráfico 10 - Índices sobre o conhecimento do trabalho de um consultor em AD:.....	144
Gráfico 11- Considerações sobre a AD do curta metragem feita pelos alunos do curso	145
Gráfico 12 - Índices relacionados à possibilidade da realização de ADs não profissionais acompanhados por especialistas:	146
Gráfico 13 - Escolaridade dos informantes.....	156
Gráfico 14 - Considerações sobre a acessibilidade da plataforma.....	156
Gráfico 15 - Índices sobre a área de AD que os informantes gostariam de trabalhar.....	157
Gráfico 16 - Índices sobre realizar ADs após participar do curso on-line	158
Gráfico 17 - Sobre a possibilidade de, após o curso, realizar ADs na prática	159
Gráfico 18 - Grau de Escolaridade dos participantes.....	178

² Todos os gráficos e tabelas desta tese estão descritas e disponibilizadas como texto alternativo para o público com deficiência visual, contemplando acessibilidade através de leitores de tela.

LISTA DE SIGLAS

ABED - Associação Brasileira de Educação à Distância

AD - Audiodescrição

ANCINE - Agência Nacional de Cinema

AVEA - Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem

DSR - Design Science Research

DSC - Discurso do Sujeito Coletivo

DV - Deficiência Visual

EaD -Educação a Distância

GLC - Global Learning Consortium

IBGE-Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

LAMID - Laboratório de Mídias e Inclusão Social

LIBRAS - Linguagem Brasileira de Sinais

LMS - Learning Management System

MIT - Massachusetts Institute of Technology

MOOCs - Massive Open On-line Courses

Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment

NMC -New Media Consortium

OA - Objetos de Aprendizagem

OMS - Organização Mundial de Saúde

PPGEGC-Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento

TA - Tecnologias Assistivas

TIDC - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

UAB - Universidade Aberta do Brasil

UNIVESP - Universidade Virtual do Estado de São Paulo

W3C -World Wide Web Consortium

WAI-ARIA (Accessible Rich Internet Applications)

WCAG -Web Content Accessibility Guidelines

WG - Washington Group

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
1.1 DEFINIÇÃO DO TEMA E PROBLEMA DA PESQUISA.....	17
1.2 OBJETIVOS.....	20
1.2.1. OBJETIVO GERAL.....	20
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
1.3. JUSTIFICATIVA	20
1.4. ESCOPO DA PESQUISA	24
1.5. ORIGINALIDADE E RELEVÂNCIA	25
1.6. ADERÊNCIA AO PROGRAMA PPGEGC	26
1.7 ESTRUTURA DO TRABALHO	31
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	33
2.1. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	33
2.1.1. O CONHECIMENTO COMPARTILHADO EM PLATAFORMAS DIGITAIS E AVEAS	33
2.1.2. A EXCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA E O MODELO SOCIAL	35
2.1.2. DEFICIÊNCIA VISUAL E A REPRESENTAÇÃO DA PESSOA NA SOCIEDADE	37
2.1.3. DEFICIÊNCIA VISUAL E AS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS (TAS)	39
2.1.3. AUDIODESCRIÇÃO (AD) E SUA IMPORTÂNCIA PARA A PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL	42
2.1.4. A REGULAMENTAÇÃO DA AD NO BRASIL E O TRABALHO DO AUDIODESCRITOR	44
2.1.5. ACESSIBILIDADE NOS AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO APRENDIZAGEM (AVEAS)	47
2.1.6. AVEAS E NARRATIVAS TRANSMÍDIA: POSSIBILITANDO A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO COLETIVO E COMPARTILHADO	49
2.1.7. A APLICAÇÃO DE ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA EM AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO-APRENDIZAGEM. 50	
2.1.8. FANSUBS E A CULTURA PARTICIPATIVA	56
2.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO.....	59
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	60
3.1. REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA (RSL).....	63
3.1.2. PERCURSO METODOLÓGICO PARA A COLETA E ANÁLISE DE DADOS	64
3.1.2 RESUMO DAS ETAPAS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS	66
3.1.3 – DIÁLOGOS METODOLÓGICOS ENTRE A DSR E AS PRÁTICAS TRANSMÍDIA	67
3.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO.....	68
4. DSR E O DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO	69
4.1. PESQUISA DE RECONHECIMENTO DE CAMPO: POTENCIALIDADES DA AD	69
4.1.2. DO ACESSO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL À FILMES COM AUDIODESCRIÇÃO	70
4.1.3 PONTOS QUE FACILITAM A COMPREENSÃO EM UMA NARRATIVA AUDIOVISUAL COM AUDIODESCRIÇÃO	72
4.2. CONFIGURAÇÃO DAS CLASSES DE PROBLEMAS.....	73

4.3. PROPOSIÇÃO DO ARTEFATO.....	74
4.3.1 SOBRE O CURSO PRESENCIAL	76
4.3.2 DIVULGAÇÃO DO CURSO	78
4.3.3 FORMULÁRIO DE INSCRIÇÕES	79
4.3.4 CAPTAÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO DAS AULAS PRESENCIAIS PARA SEREM USADAS NO AMBIENTE ON-LINE.	82
4.4. ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DO CURSO PRESENCIAL.....	82
4.5. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES DO CURSO PRESENCIAL	85
4.5.1. PERFIL DOS PARTICIPANTES	86
4.5.2 CONHECIMENTO SOBRE RECURSOS DE ACESSIBILIDADE.....	86
4.5.3. A COMPLEXIDADE DAS ETAPAS DE PRODUÇÃO DE UMA AD	87
4.5.4 POSSIBILIDADE DE ATUAÇÃO COMO AUDIODESCRITOR.....	89
4.5.5. CURSOS ON-LINE COM A TEMÁTICA DE AUDIODESCRIÇÃO	90
4.5.6. POSSIBILIDADE DE SE PRODUIZIR ADS POR EQUIPES NÃO PROFISSIONAIS.....	92
4.6 CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO.....	93
<u>5. PROJETO DO ARTEFATO.....</u>	<u>94</u>
5.1. A1 - CONTEÚDOS DO CURSO	95
5.1.1. VIDEOAULAS	95
5.1.2. MATERIAIS DIDÁTICOS TEXTUAIS.....	95
5.1.3. IMAGENS E TEXTOS DA PLATAFORMA.....	95
5.2. A2 - AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM - AVEA	95
5.2.1. CARACTERÍSTICAS DO AVEA	96
5.2.2. DEFINIÇÃO DA PLATAFORMA	98
5.3. A3 - RECURSOS DE ACESSIBILIDADE	99
5.4. A4 - ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA	101
5.5. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO.....	108
<u>6.0 - DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO</u>	<u>109</u>
6.1 CONTEÚDOS DO CURSO	109
6.1.1. VIDEOAULAS	109
6.1.2. RECURSOS DE ACESSIBILIDADE: AUDIODESCRIÇÃO E LEGENDAS PARA SURDOS E ENSURDECIDOS (LSE).	115
6.1.3. A2 - AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	115
6.1.4. A3 - RECURSOS DE ACESSIBILIDADE	122
6.1.4. A4 - ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA	132
6.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO.....	133
<u>7. AVALIAÇÃO DO ARTEFATO</u>	<u>134</u>
7.1. ANÁLISE DA PLATAFORMA POR ESPECIALISTAS.....	134
7.1.1. PERFIL DOS ESPECIALISTAS.....	135
7.2. REFORMULAÇÃO DO AVEA	148

7.3. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES QUE REALIZARAM O CURSO ON-LINE.....	154
7.4. A PRODUÇÃO DE AUDIODESCRIÇÕES POR EQUIPES NÃO PROFISSIONAIS	160
7.4.1. APROXIMAÇÃO E MOBILIZAÇÃO DO ENGAJAMENTO	160
7.4.2. A PLATAFORMA LIBREFLIX.....	163
7.4.3. ORGANIZAÇÃO DO FLUXO DE TRABALHO	168
7.4.4. ACOMPANHAMENTO DE ESPECIALISTAS EM AUDIODESCRIÇÃO	173
7.4.5. GRAVAÇÃO DA NARRAÇÃO E EDIÇÃO DE ACESSIBILIDADE	175
7.4.6. ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS DOS PARTICIPANTES DA PRODUÇÃO COLABORATIVA DE ADS	177
7.5. CONSIDERAÇÕES. DO CAPÍTULO.....	183
<u>8. RECOMENDAÇÕES PARA O USO DE ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA EM AVEAS ACESSÍVEIS</u>	<u>184</u>
8.1 RECOMENDAÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE CURSOS ON-LINE A PARTIR DE ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA.	184
8.1.1. RECOMENDAÇÃO 01: ESPALHAMENTO X CAPACIDADE DE PERFURAÇÃO.....	185
8.1.2. RECOMENDAÇÃO 02 - CONTINUIDADE X MULTIPLICIDADE	187
8.1.3. RECOMENDAÇÃO 03 - CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO.....	188
8.1.4. RECOMENDAÇÃO 04 - IMERSÃO X EXTRAÇÃO	190
8.1.5. RECOMENDAÇÃO 05 - SERIALIDADE	191
8.1.6. RECOMENDAÇÃO 06 - SUBJETIVIDADE	192
8.1.7. RECOMENDAÇÃO 7 - PERFORMANCE	193
8.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO.....	193
<u>9. CONCLUSÃO</u>	<u>194</u>
9.1 TRABALHOS FUTUROS.....	200
<u>10. REFERÊNCIAS</u>	<u>202</u>

1. INTRODUÇÃO

Neste capítulo é apresentado o tema da tese, sua contextualização e definição do problema de pesquisa, bem como seus objetivos, justificativa, relevância, ineditismo e aderência ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

1.1 DEFINIÇÃO DO TEMA E PROBLEMA DA PESQUISA

A popularização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)³ foram responsáveis pelo fenômeno que Manuel Castells (2003) e Pierre Lévy (2000) descreveram como a *Sociedade da Informação ou Sociedade do Conhecimento*. Trata-se de um fenômeno no qual diferentes instâncias (sociais, políticas, culturais, educacionais) são mediadas pelos meios tecnológicos. Esse novo cenário também trouxe um impacto nos processos de aquisição do conhecimento e no processo de ensino e aprendizagem. Como consequência, essas ações transformaram a educação, ocasionando o surgimento de um novo contexto de conteúdos educativos compartilhados nos meios digitais, assim como a oferta por universidades particulares e públicas de cursos livres a cursos de graduação e pós-graduação nos meios digitais.

Essa reconfiguração inicia-se com a inserção das TDICs nos espaços de educação e a possibilidade de que, segundo Moran (2003), no processo educativo, os encontros em um mesmo espaço físico se combinem com os encontros à distância por meio da Internet. O próprio Ministério da Educação (MEC) em Brasil (2007) enfatiza que o uso inovador da tecnologia aplicado à educação a distância deve estar apoiado em uma filosofia de aprendizagem que proporcione aos estudantes a oportunidade de interagir, de desenvolver projetos compartilhados, de reconhecer e respeitar diferentes culturas e de construir o conhecimento.

Os processos de aquisição e compartilhamento do conhecimento em ambientes digitais ainda apresenta diversas barreiras. Lévy (2000, p. 238) enfatiza que o acesso à tecnologia não é o que garante o acesso ao mundo digital, pois é necessário “estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço”. Diante da afirmação e da oferta de cursos on-line, adentramos em mais um dos escopos desta tese, que é garantir as condições de que uma pessoa com deficiência visual (DV) possa participar ativamente de um curso on-line.

³ Optou-se por usar o termo TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) para o texto, o qual segundo (Baranauskas, & Valente, 2013), abrangem os dispositivos responsáveis pela difusão da informação nos meios digitais.

O acesso da pessoa com DV às AVEAs, exige que esses ambientes tenham uma estrutura desenvolvida permitindo o processamento das informações pelos chamados leitores de tela.

No eMag - o Modelo de Acessibilidade do Governo Brasileiro, os leitores de tela são definidos como um software utilizado principalmente por pessoas cegas que fornece informações através de síntese de voz sobre os elementos exibidos na tela do computador. A navegação é a partir de comandos pelo teclado e o leitor de tela também pode transformar o conteúdo em informação tátil, exibida dinamicamente em Braille por um hardware chamado de linha ou display Braille, servindo, em especial, a usuários com surdo-cegueira. Pessoas com baixa visão e pessoas com dislexia também podem fazer uso dos leitores de tela, uma tecnologia assistiva relevante para o acesso à informação. Para Nunes, Machado e Vanzin (2011, p. 199), os softwares leitores de tela tomaram uma posição indispensável para a acessibilidade das pessoas cegas, pois permitem que as informações sejam narradas por meio do programa.

Conforme o artigo 2º, item IV, da Lei 10.098 (BRASIL, 2000), as Tecnologias Assistivas (TAs) se definem como “qualquer elemento que facilite a autonomia pessoal ou possibilite o acesso e o uso de meio físico”. Para Sasaki (1996), são as TAs que podem garantir o acesso das pessoas com deficiência e com a tecnologia assistiva presente em todos os setores. As pessoas com deficiência podem estar cada dia mais presentes na vida da sociedade, em postos de trabalho, nas salas de aula e nos espaços de lazer.

Em relação à pessoa com DV, buscou-se uma temática atrativa em um curso on-line com acessibilidade. Para isso, foi realizada uma parceria com uma empresa de produtos audiovisuais acessíveis, a Filmes que Voam, para a produção das videoaulas do curso “Introdução para Consultores em Audiodescrição”.

Segundo Motta (2008), a audiodescrição (AD) é um recurso tecnológico de acessibilidade que propicia a pessoas com deficiência visual, intelectual, dislexia e idosos, a compreensão de conteúdos audiovisuais diversos como peças de teatro, programas de TV, exposições, mostras, musicais, óperas, entre outros. É a arte de transformar aquilo que jamais pode ser visto em um texto descritivo da imagem que pode ser ouvido, abrindo assim, muitas janelas para o mundo das pessoas com deficiência visual.

A pesquisadora e audiodescritora Motta (2008) salienta que é possível conhecer cenários, figurinos, expressões faciais, linguagem corporal, entrada e saída de personagens

de cena, bem como outros tipos de ação com esse recurso que é utilizado em televisão, cinema, teatro, museus e exposições.

Baseando-se na construção de conhecimento compartilhado e do uso das TIDCs no contexto da educação on-line inclusiva, a presente tese produz recomendações para o uso de estratégias transmídia em AVEAs acessíveis para a pessoa com deficiência visual.

Jenkins (2007) conceitua narrativa transmídia como um processo no qual produtos de uma narrativa são dispersos de forma sistemática em múltiplos canais com o objetivo de atrair o público, criando uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Na qual cada parte da narrativa funciona em completude, porém se complementam para o desvelamento da história.

A imersão dos fãs em busca de mais conteúdos de uma obra pode ser transposta também para a educação, a partir do planejamento estratégico ao utilizar a transmídia para motivar alunos a se aprofundarem em um universo de conhecimento.

Dentre essas estratégias transmídias citadas, a presente tese busca propor novas narrativas a partir de obras chamadas de *fanfiction* (ficção de fãs em tradução para o português). Scolari (2014) e Jenkins (2009) salientam a organização de comunidades de fãs para dialogar, compartilhar conhecimentos e propor novas narrativas a partir de obras chamadas de *fanfiction* (ficção de fãs em tradução para o português).

Como condução do recurso da audiodescrição e sua disponibilização ao público, abordaremos nesta tese às definições os processos de formação fãs de obras que iniciam o movimento *fansub*⁴: a tradução com legendas realizadas por fãs. Não se trata, necessariamente, de um profissional da área de tradução ou legendagem, mas um usuário que observa valor na realização e/ou compartilhamento de uma legenda gratuitamente em diversas comunidades digitais para que outros usuários possam compreender melhor uma obra audiovisual, em grande parte, pela disponibilização de uma legenda em vários idiomas. Aqueles usuários que promovem estes atos, podem ser chamados de *fansubber*.

Essas práticas na área de legendagem também foram transpostas para o universo da audiodescrição ao estimular usuários a realizarem ADs de uma forma voluntária e não profissional. Nesta pesquisa denominaremos de *fanADs* - a junção dos termos em inglês *fan* (“fã” em português) e da abreviação de *audiodescription* (audiodescrição em português) -,

⁴ *Fansub* é a junção dos termos em inglês *fan*, que em português é fã e, da abreviação da palavra *subtitle*, “*sub*”, que em português significa legenda.

disponibilizando aos participantes dinâmicas e ferramentas para a produção de audiodescrições não profissionais e a disponibilização dessas ADs ao público alvo.

Nesse contexto, propõe-se a seguinte pergunta de pesquisa: como desenvolver recomendações para o projeto e produção de cursos on-line acessíveis com o uso dos conceitos de transmídia, acessibilidade digital, *fansubs* e Cultura Participativa?

A pergunta leva ao objetivo geral e objetivos específicos apresentados no próximo tópico.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo Geral

Estabelecer recomendações para a produção de cursos on-line acessíveis à pessoa com DV, utilizando os conceitos de acessibilidade, transmídia, *fansub* e Cultura Participativa.

1.2.2. Objetivos específicos

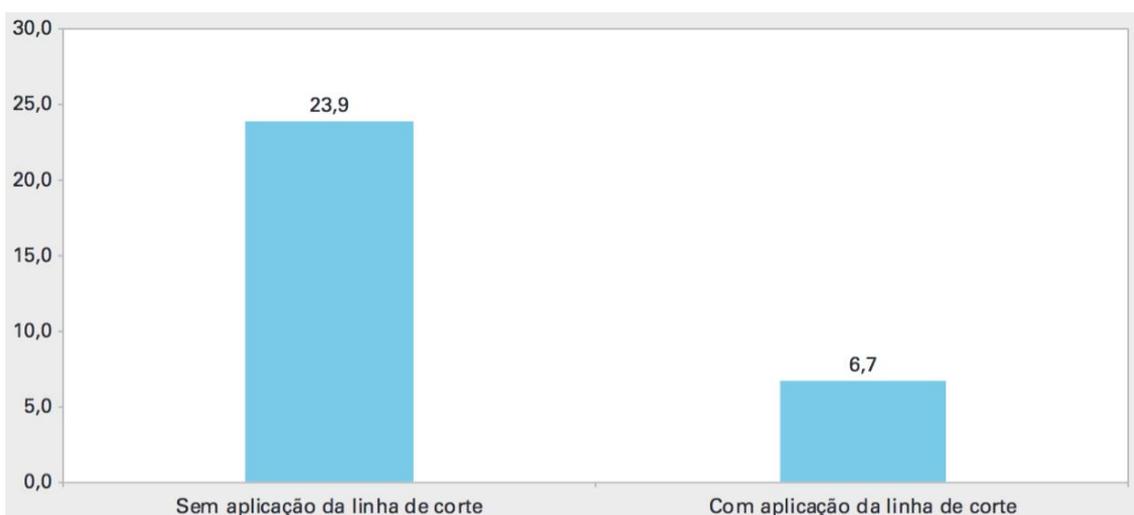
- Identificar quais são as estratégias transmídia que podem ser aplicadas na elaboração de conteúdos em AVEAs acessíveis;
- Explorar os conceitos de *fansub* e Cultura Participativa para o desenvolvimento do projeto de um protótipo.
- Desenvolver um protótipo (artefato) de um curso on-line acessível com a temática de audiodescrição.
- Disponibilizar o protótipo para testar com o público alvo.
- Utilizar os conceitos de Cultura Participativa para promover a produção de audiodescrições de maneira voluntária, remota e colaborativa.
- Descrever em forma de recomendações como os conceitos utilizados para a produção de cursos on-line acessíveis.

1.3. JUSTIFICATIVA

No Brasil, o último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) realizado no ano de 2010 trouxe os números das pessoas com deficiência no Brasil. Em 2018,

o IBGE publicou um relatório⁵ modificando os indicadores de análise dos quesitos da pessoa com deficiência, justificando as modificações realizadas também pelo Grupo Washington (GW)⁶ que embasa a metodologia dos indicadores da pessoa com deficiência. Segundo o relatório, aplicando a linha de corte recomendada pelo Washington Group (WG) a proporção de pessoas com deficiência na população brasileira passou de aproximadamente 23,9 milhões para 6,7 milhões como apresentado no gráfico a seguir:

Gráfico 1: Proporção de pessoas com deficiência, com e sem a aplicação da linha de corte do WG



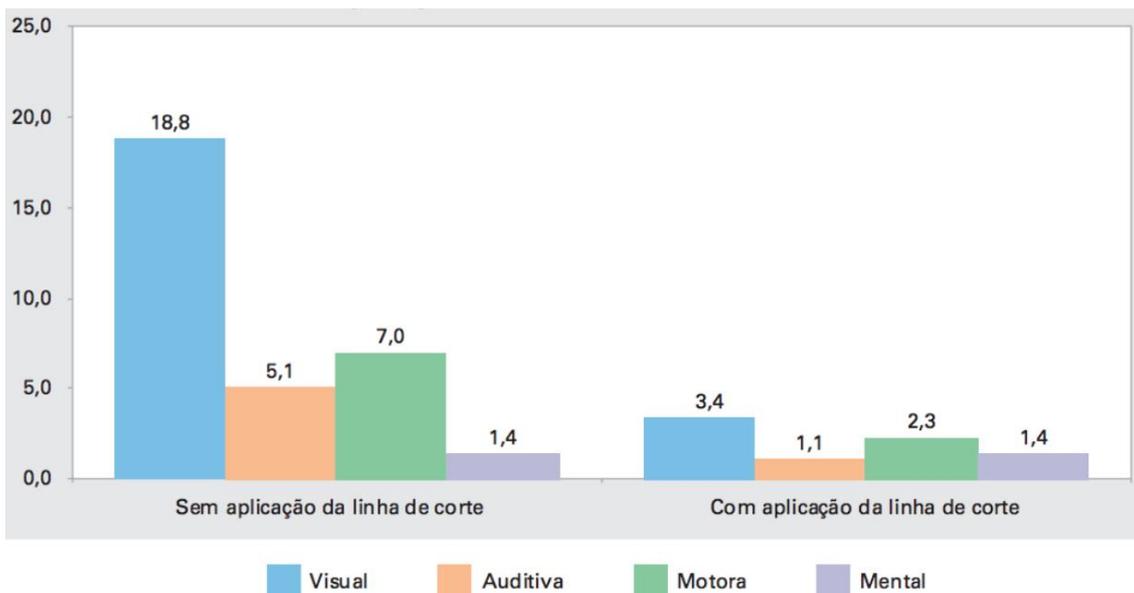
Fonte: IBGE 2018, p. 152

Em relação aos tipos de deficiências também houve também uma redução representativa conforme o Gráfico 2:

Gráfico 2: Proporção de pessoas por tipo de deficiência, com e sem a aplicação da linha de corte do WG

⁵ Disponível em <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101562.pdf>. Acesso em 05 nov 2019.

⁶ Grupo de Washington (GW) de Estatísticas sobre Deficiência é vinculado à Comissão de Estatística da Organização das Nações Unidas (ONU) no questionário. Disponível em: <https://diversa.org.br/ibge-mudanca-dados-pessoas-com-deficiencia/> Acesso em 03 dez 2019



Fonte: IBGE 2018, p. 152

Essas alterações fizeram a proporção de pessoas com deficiência visual cair de 18,8 milhões para a linha dos 3,4 milhões. Mesmo com essa queda, enfatiza-se a representatividade dessas pessoas, um grupo que ainda não consegue ter acessibilidade em diversos âmbitos e ao qual nesta pesquisa iremos nos aprofundar nos quesitos de acessibilidade em AVEAs, trazendo também um recorte no recurso da audiodescrição.

O relatório *Horizon Report 2019*⁷ do *Horizon Project*, do *New Media Consortium*⁸, utiliza o conceito de "fluência digital", permitindo assim uma ação dialógica: mediada por uma plataforma digital, ela mobilize a troca de conhecimentos de uma maneira voluntária, imersiva e co-produzida entre os agentes. Segundo o documento a fluência digital é a capacidade de alavancar ferramentas e plataformas digitais para se comunicar criticamente, elaborar projetos de maneira criativa, antecipar e resolver problemas e direcionar a tomada de decisão. Assim, como apresentado no relatório por Becker *et al.* (2019, p.14), a fluência digital requer uma compreensão rica do ambiente digital, permitindo a co-criação de conteúdo e a capacidade de se adaptar a novos contextos. As instituições devem não apenas apoiar o uso de ferramentas e recursos digitais por todos os membros da organização, mas

⁷ Disponível em: <https://library.educase.edu/-/media/files/library/2019/4/2019horizonreport.pdf>. Acesso em 08 nov 2019.

⁸ O Horizon Project é uma iniciativa do New Media Consortium (NMC) para mapear tecnologias emergentes para ensino e aprendizagem. Seu objetivo é ajudar educadores e líderes de pensamento em todo o mundo a aproveitar a inovação que acontece em suas instituições, fornecendo a eles pesquisas e análises especializadas. Foi lançado em 2002 por Laurence F. Johnson, CEO da NMC, e publica vários relatórios on-line detalhando as tendências do uso da tecnologia na educação.

também alavancar suas tecnologias estratégicas de maneira a apoiar o pensamento crítico e a resolução de problemas complexos.

Davenport e Prussak (1999) consideram o conhecimento como uma experiência condensada e fluída, estruturada na avaliação e incorporação de novas experiências e informações. Segundo Pacheco (2014), o conhecimento é um ativo mediado por agentes humanos ou artificiais. No caso de um AVEA, seus recursos e ferramentas são parte da mediação artificial e as estratégias de elaboração, produção, consumo, participação, interação e compartilhamento dos conteúdos fazem parte do processo de mediação de um agente humano.

Essa mistura fluída também envolve a cultura participativa, uma vez que o usuário não é mais um receptor passivo de conteúdo, mas atua em diálogo em relação a eles em multiplataforma. Logo, para além de simples ambientes com acessibilidade, é importante desenvolver conteúdos que permitam interações, a criação coletiva, o compartilhamento e disseminação do conhecimento. Para Jenkins (2008, p.4), a cultura participativa se dá nas instâncias de letramento digital e o envolvimento da comunidade. A partir das habilidades sociais desenvolvidas através da colaboração e networking, há um maior desenvolvimento das habilidades de pesquisa, técnicas e crítica-analítica.

Ao considerar a mediação do conhecimento por agente artificiais, adentramos nas questões de dinâmicas, ferramentas, recursos e estratégias aplicadas nos ambientes virtuais de ensino aprendizagem. Gerbase (2006, p.09) aponta que a tentativa de transpor a dinâmica da sala de aula do meio real para o meio virtual é um grande equívoco.

Majoritariamente os cursos on-line tem a base de exposição dos conteúdos a partir da figura do professor - geralmente utilizando uma aula ao vivo ou gravada, elaborando este produto com a mesma dinâmica de uma aula presencial. Quando isso ocorre, ignora-se possibilidades enriquecedoras dos ambientes digitais e da escola do audiovisual, permitindo o uso de recursos e ferramentas digitais, assim como a linguagem audiovisual:

Para que as aulas na Educação à Distância sejam eficientes e produtivas para os alunos, elas precisam se adaptar ao meio em que são transmitidas. Ignorar os recursos da linguagem audiovisual - múltiplas câmeras, edição, possibilidade de trazer o mundo “real” para a aula, usando diversas formas e com diferentes estratégias, dependendo do conteúdo - é um suicídio pedagógico. As aulas são apenas uma das estratégias em EAD, mas costumam ter papel fundamental na relação com o aluno. (GERBASE, 2006, p.9)

Utilizar as estratégias transmídias em AVEAs pode permitir que os conteúdos

produzidos promovam uma imersão aprofundada dos participantes e um maior engajamento, além de permitir com base nas experiências da indústria do entretenimento, que as ações saiam do ambiente virtual e se tornem experiências no mundo real.

A partir de reflexões sobre a necessidade de elaborar projetos que tenham como premissa o uso de recurso de acessibilidade; a elaboração de conteúdos que dinamizem o processo de ensino aprendizagem on-line; o processo de mobilizar ações de interação, colaboração e produção de novos conhecimentos (no caso desta pesquisa, conhecimentos com a temática de acessibilidade e audiodescrição), a tese produz o curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição".

O protótipo foi elaborado por meio de um AVEA com recursos de acessibilidade para a pessoa com DV, assim como recomendações para o uso de estratégias transmídia, estimulando o engajamento, a participação voluntária, e a criação de equipes para produzir audiodescrições não profissionais por meio da Cultura Participativa.

1.4. ESCOPO DA PESQUISA

Nesta tese, o escopo direciona-se aos chamados cursos livres, que estão regidos nas Lei nº 9.394 - Diretrizes e Bases da Educação Nacional, na modalidade de educação não formal de duração variável, destinada a proporcionar ao trabalhador conhecimentos que lhe permitam reprofissionalizar-se, qualificar-se e atualizar-se para o trabalho.

Para traçar os possíveis usos da transmídia em AVEAs acessíveis, utilizam-se os conceitos de Scolari (2016) das práticas de letramento transmídia com os processos de conhecimento e interação envolvendo habilidades em jogos, redes sociais, navegação em ambientes interativos e a criação e a difusão de todos os tipos de conteúdo em diferentes meios e plataformas. Também seguimos as relações nos meios digitais surgidas com as TIDC e com as interações digitais, pensando estratégias transmídia para estimular a participação e ampliar o aprendizado dos usuários.

O recorte exclui do campo a produção de novas obras de ficções realizadas por fãs inspiradas em uma obra pregressa (*fanfiction*) e a realização de ARGs (Alternate Reality Games: jogos de realidade alternada entre o real e a ficção em diversas plataformas).

Em relação aos conceitos de legendagem e *fansub*, o escopo se delimita às práticas de organização de grupos e a realização de legendas não profissionais, não sendo do escopo as seguintes categorias de tipologias: métodos de tradução e legendagem, escolhas tradutórias e métodos de organização dos grupos e suas tipologias.

Para a audiodescrição nos concentramos no recurso de *fansub* como uma Tecnologia Assistiva (TA) que mobiliza o acesso aos produtos audiovisuais para a pessoa com deficiência visual; suas regulamentações no Brasil e as características do profissional da área, como roteiristas, consultores e narradores em audiodescrição. Não iremos abordar teorizações sobre objetividade ou subjetividade da audiodescrição, escolhas tradutórias e narrativas e tipologias, métodos e características semióticas/intersemióticas dos processos de tradução e audiodescrição.

Utilizando essas delimitações, a pesquisa desenvolveu os conteúdos do curso em um AVEA com recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência visual e auditiva. O acompanhamento da produção do curso presencial "Introdução para Consultores em Audiodescrição" foi essencial para sua adequação ao ambiente on-line, assim como as estratégias de organização dos grupos para a realização de ADs por equipes não-profissionais e suas consequentes práticas estimuladas de produção de *fansubs*.

1.5. ORIGINALIDADE E RELEVÂNCIA

Para garantir a originalidade e a relevância deste trabalho realizou-se uma revisão sistemática de literatura utilizando as bases de dados: *Scopus*, *Web of Science*, *Scielo* e o *Portal de Periódicos da Capes*, além de uma revisão bibliográfica. A revisão sistemática teve como objetivos encontrar propostas de AVEAs com acessibilidade que tivessem seus conteúdos produzidos a partir de estratégias transmídia.

Com o escopo apresentado acima com sua utilização na educação, observou-se uma quantidade limitada de trabalhos na área. Acredita-se que o número reduzido de publicações nas bases científicas deve-se à contemporaneidade do tema e à falta de integração interdisciplinar de algumas áreas do conhecimento. Porém, a partir da RSL, chegou-se a conclusões importantes em relação à originalidade e relevância da pesquisa:

- Após um crescimento da temática de narrativas transmídia no final dos anos 2010, (quando o termo foi associado majoritariamente ao entretenimento), em 2013 ocorreu um aumento das pesquisas que buscavam relacionar as estratégias transmídia à educação. No entanto, ainda não existe uma quantidade significativa de publicações que trazem aplicações práticas do uso de estratégias transmídia em AVEAs;
- O uso de tecnologias assistivas (TAs) propiciou a facilidade no acesso às novas tecnologias, porém as recomendações de acessibilidade em ambientes web ainda não é utilizada em larga escala.

- Disponibilizar um curso em um AVEA acessível à pessoa com deficiência visual que a permita iniciar os estudos para atuar como consultor em audiodescrição, potencializando um caminho para a inserção da pessoa com DV no mercado de trabalho.
- Utilizar a tendência de *fansubs* para mobilizar grupos e realizar, na prática, audiodescrições por equipes não profissionais acompanhadas de especialistas, denominando este processo de *fanAD*, também mostra-se relevante e inovador.

A partir do que foi apresentado, a pesquisa torna-se relevante e dotada de originalidade, adentrando campos que têm sido pouco explorados nas áreas temáticas citadas. Embora os trabalhos encontrados tangenciem o tema da tese, nenhum deles aborda o uso de estratégias transmídia na produção de curso on-line em AVEAs acessíveis. Conseqüentemente, também não há abordagens de *fansubs* e o uso de Cultura Participativa como estratégia para a popularização das audiodescrições por equipes não profissionais.

1.6. ADERÊNCIA AO PROGRAMA PPGECC

A pesquisa é alinhada ao tema central do programa, o conhecimento. O conhecimento é tratado como objeto enquanto “produto, processo e resultado de interações sociais e tecnológicas entre agentes humanos e tecnológicos” (EGC, 2015).

De caráter interdisciplinar, em seus textos institucionais⁹ o programa demonstra premissas como desenvolver o conhecimento técnico-científico na aplicação de métodos, práticas e instrumentos que contribuam para o conhecimento (coletivo, organizacional ou regional) e, especificamente, para o avanço dos Sistemas de Gestão do Conhecimento (SGCs) em diferentes áreas, buscando o desenvolvimento de atividades integradas de ensino, pesquisa e extensão na área multidisciplinar relacionada à engenharia, gestão e disseminação do conhecimento e áreas correlatas.

Neste contexto, a linguagem (e as construções narrativas em AVEAs acessíveis) atuam como mediadores do processo de transferência do conhecimento.

Ao utilizar-se dos meios digitais, de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVEAs) e de protocolos, diretrizes e recomendações para a produção de conteúdos web com acessibilidade, adentra-se aos campos da engenharia do conhecimento, utilizando-se de um arcabouço teórico e prático para desenvolver e organizar o projeto aos ambientes digitais de

⁹ Histórico EGC. Disponível em <http://www.egc.ufsc.br/pos-graduacao/programa/historico/>. Acesso em mai 2017.

acordo com suas características técnicas de programação, interface e desenvolvimento de ferramentas de acessibilidade para a validação da experiência de usuário.

Em relação à área de gestão do conhecimento, trabalha-se com o desenvolvimento de um projeto destinado às equipes multidisciplinares com profissionais distintos, buscando um fluxo de produção com a inserção de metodologias de utilização das narrativas transmídia no processo de planejamento, formatação e produção dos conteúdos dos cursos. Também explicitam-se os processos de gestão no trabalho de disponibilização do curso em um ambiente digital e nos processos de levantamento e otimização das ferramentas de acessibilidade, para tornar o curso acessível à pessoa com DV.

Estimula-se então a compreensão dos fatores determinantes nas transformações que estão ocorrendo na sociedade contemporânea, realizando a análise e documentação do trabalho de gestão para um fluxo que inicia-se com os desenvolvedores dos conteúdos e do ambiente, mas com o objetivo de alcançar um usuário que habita a internet.

A área de concentração Mídia do Conhecimento, linha à qual este pesquisador integra, possui como objetivo primário pesquisas que contribuam nos processos de aquisição, compartilhamento e disseminação do conhecimento por meio da atuação dos pesquisadores no desenvolvimento e avaliação das mídias para "pensar, comunicar, disseminar, preservar, apreender e criar conhecimento"¹⁰.

A pesquisa tem relação direta com a temática dos processos de inclusão e inovação do conhecimento, promovendo estudos, análises e propostas na área de educação, com a transmissão e divulgação do conhecimento a partir de estratégias aplicadas em ambientes tecnológicos (AVEAs), que disponham de acessibilidade para permitir a inclusão da pessoa com deficiência visual. O uso de estratégias transmídia para estimular a cultura participativa é o trajeto encontrado para a produção de ADs por equipes não profissionais.

A proposta enquadra-se então com um caráter interdisciplinar, cumprindo os requisitos base da missão do PPGE GC, alinhando-se aos objetivos do programa e promovendo "a implementação de modelos, métodos e técnicas para a promoção do desenvolvimento em codificação, gestão e disseminação dos conhecimentos (explícitos e tácitos) em organizações, públicas e privadas, e na sociedade em geral" (EGC, 2015).

A proposta é de caráter interdisciplinar - característica fundamental para fazer parte do PPGE GC -, pois alinha-se às seguintes temáticas:

- Educação - por meio da disponibilização de cursos livres;

¹⁰ Disponível em www.egc.ufsc.br. Acesso em 02 fev. 2018.

- Comunicação – Práticas de narrativas transmídia;
- Tecnologias - Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem acessíveis
- Sociologia - A pessoa com deficiência e sua relação com o mundo que a cerca.

O pesquisador integra o *Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas* e do *Laboratório de Mídias e Inclusão Social (LAMID)*, que direciona seus desenvolvimentos com o objetivo principal de promover acessibilidade para a pessoa com deficiência por meio das tecnologias assistivas, promovendo e mapeando seus impactos nas esferas educacional, partir da palavra-chave "acessibilidade" e foram encontrados os trabalhos apresentados (Quadro 1).

Quadro 1: Trabalhos com a temática de acessibilidade realizados no PPGEGC

Autor	Título	Modalidade	Ano
Marília A. Amaral	Modelo RHA – Retroalimentação em hipermídia adaptativa	Tese	2008
Claudia Regina Batista	Modelo e diretrizes para o processo de design de interface web adaptativa	Tese	2008
Carla S. Flôr	Diagnóstico da acessibilidade dos principais museus virtuais disponíveis da internet	Dissertação	2009
Claudia Mara Scudelari Macedo	Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis	Tese	2010
Rosane de Fátima Antunes Obregon	O padrão arquetípico da alteridade e o compartilhamento de conhecimento em ambiente virtual de aprendizagem inclusivo	Tese	2011
Raul Inácio Busarello	Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermediáticas	Dissertação	2011
Carlos Henrique Berg	Avaliação de ambientes virtuais de ensino aprendizagem acessíveis através de testes de usabilidade com emoções	Dissertação	2013
Silvia Regina Pochmann de Quevedo	Narrativas hipermediáticas para ambiente virtual de aprendizagem inclusivo	Tese	2013
Tatiana Takimoto	A percepção do espaço tridimensional e sua representação bidimensional: a geometria ao	Dissertação	2014

	alcance das pessoas com deficiência visual em comunidades virtuais de aprendizagem		
Mariana Lapolli	Visualização do conhecimento por meio de narrativas infográficas na Web voltadas para surdos em comunidades de prática	Tese	2014
Elisa Maria Pivetta	Criação de valores em comunidades de prática: um framework para um ambiente virtual de ensino e aprendizagem bilíngue	Tese	2016
Raul Inácio Busarello	Gamificação em histórias em quadrinhos hipermídia: diretrizes para construção de objeto de aprendizagem acessível	Tese	2016
Carla Flôr da Silva	Recomendações para a criação de pistas proximais de navegação em websites voltadas para surdos pré-linguísticos	Tese	2016
Daniela Satomi Saito	Ambientes de comunidades de prática virtuais como apoio ao desenvolvimento de neologismos terminológicos em língua de sinais	Tese	2016
Elton Luiz Vergara Nunes	Audiodescrição didática	Tese	2016
Danielle Rufino de Acosta Medeiros	Transição e Inovação: As Potencialidades dos Newsgames para o Jornalismo On-Line.	Dissertação	2016.
Natana Souza da Rosa	Avaliação da aprendizagem do conceito de projeção cilíndrica ortogonal no ambiente virtual bilíngue: Moobi	Dissertação	2017
Carlos Henrique Berg	Ferramenta para identificação de emoções a partir de onomatopeias para pessoas com diferentes habilidades visuais.	Tese	2017
Carolina Schmitt Nunes.	Gestão em educação a distância: um framework baseado em boas práticas.	Tese	2017
Renan Binda	Artefato para Representação Interativa de Diretrizes para Produção de Material Educacional Acessível.	Dissertação	2018
Angela Rossane Benedetto Flores	A Afetividade com Foco na Aprendizagem de Pessoas Deficientes Visuais.	Tese	2018
Armando Cardoso Ribas	Diretrizes para desenvolvimento de ícones digitais acessíveis ao público surdo.	Tese	2018
Graziela de Souza	O Cego e a Geometria Plana: um Desafio	Tese	2019

Sombrio.	Piagetiano.		
Viviane Helena Kuntz.	A colaboração e inclusão de Cursos On-line Abertos e Massivos (MOOCs).	Tese	2019

Fonte: o Autor (2020).

Dentre os trabalhos produzidos no EGC com temas correlatos à esta pesquisa, buscou-se um recorte temático que condicionou a análise dos trabalhos apresentados no Quadro 2:

Quadro 2 - Trabalhos relacionados ao tema da pesquisa

Autor	Título	Modalidade	Ano
Claudia Mara Scudelari de Macedo	Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis	Tese	2010
Silvia Regina Pochmann de Quevedo	Narrativas Hipermidiáticas Para Ambiente Virtual de Aprendizagem Inclusivo.	Tese	2013
Carlos Henrique Berg	Avaliação de Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem Acessíveis Através de Testes de Usabilidade com Emoções.	Dissertação	2013
Elton Luiz Vergara Nunes	Audiodescrição didática	Tese	2016
Raul Inácio Busarello	Gamificação em histórias em quadrinhos hipermídia: diretrizes para construção de objeto de aprendizagem acessível	Tese	2016
Renan Binda	Artefato para Representação Interativa de Diretrizes para Produção de Material Educacional Acessível.	Dissertação	2018
Viviane Helena Kuntz	A colaboração e inclusão de Cursos On-line Abertos e Massivos (MOOCs).	Tese	2019

Fonte: Autor (2019).

Enfatiza-se escolha dos trabalhos buscando os que trouxessem recursos de acessibilidade em AVEAs, estudos de narrativas e audiodescrição.

A pesquisa caracteriza-se como tecnológica e busca a aplicação dos conceitos elaborados em um ambiente de aplicação prática, com testes e feedback por parte do público-alvo. Segundo Boissel (2004), esse tipo de pesquisa objetiva produzir conhecimentos

científicos para aplicação prática. A ideia central é solucionar problema concretos, específicos da vida moderna. Para o autor, um dos grandes benefícios desse tipo de pesquisa é que, além de produzir conhecimento, gera novos processos tecnológicos e/ou novos produtos.

1.7 ESTRUTURA DO TRABALHO

O Capítulo 1 introduz a pesquisa apresentando a problemática de pesquisa, a questão de pesquisa, os objetivos, as justificativas, a interdisciplinaridade do tema e aderência ao Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, o escopo do trabalho, a abordagem metodologia e o ineditismo.

O Capítulo 2 apresenta a fundamentação teórica acerca de estratégias transmídia; AVEAs com acessibilidade e as características da pessoa com deficiência visual; o movimento *fansub* e o recurso de audiodescrição, realizando inicialmente uma revisão bibliográfica para posteriormente, no capítulo 03, dentro dos procedimentos metodológicos, apresentar os resultados da revisão sistemática de literatura (RSL).

O Capítulo 3 apresenta a metodologia aplicada a partir do método do Design Science Research, iniciando com a RSL e como os trabalhos puderam ser relacionados à pesquisa;

No Capítulo 4 vê-se os procedimentos de aplicação do método de *Design Science Research* para o desenvolvimento do artefato – no caso desta tese, o curso denominado “Introdução para Consultores em Audiodescrição”, como também as primeiras coletas e análises de dados.

O projeto do artefato é definido e delimitado no capítulo 5 com a apresentação dos conteúdos do curso proposto, os recursos do AVEA, tanto em relação às dinâmicas de acesso, quanto aos recursos de acessibilidade e as propostas para o uso de estratégias transmídia.

No capítulo 6 se encontram os procedimentos de desenvolvimento do artefato, com a montagem do protótipo e os requisitos adotados ou modificados durante esse processo.

A avaliação do artefato é apresentada no Capítulo 7 sendo ele composto pela opinião de especialistas, o lançamento do protótipo para o público-alvo, avaliações do público e as estratégias de engajamento na Cultura Participativa. Também serão analisadas as produções de ADs por equipes não profissionais e a análise das experiências pelos usuários.

No capítulo 8 são retomados os conceitos, apresentadas as considerações sobre a coleta e análise de dados e apresentadas as recomendações para a elaboração de cursos on-line, a partir das estratégias transmídia.

O Capítulo 9 apresenta explicitação das aprendizagens, comunicação dos resultados, considerações finais e trabalhos futuros.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentados os construtos teóricos da tese. Para tal, será abordado os conceitos de AVEAs, das definições da pessoa com deficiência visual, dos conceitos acessibilidade nos meios digitais, transmídia, *fansubs* e cultura participativa.

2.1. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Na revisão bibliográfica buscou-se os principais teóricos de cada área utilizando os conceitos e definições para correlacioná-los à proposta desta pesquisa. Com o mapeamento bibliográfico e a análise dos textos que trouxessem referências para contribuir com a pesquisa, são apresentados os subtópicos com os temas pesquisados e os autores que puderam trazer um maior arcabouço teórico e suas contribuições para a condução da pesquisa.

2.1.1. O conhecimento compartilhado em plataformas digitais e AVEAs

A percepção de que o conhecimento é um ativo fluído (DAVENPORT e PRUSSAK, 1999) e seus valores (científicos, tecnológicos, econômicos, sociais ou culturais) são mediados por ativos mediado por agentes humanos ou artificiais (PACHECO, 2014).

Dentre as diferentes modalidades de conhecimento on-line podemos citar plataformas estruturadas com inspiração nos modelos de sala de aula, como é o caso do Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*)¹¹, as plataformas próprias de redes de aprendizagem on-line de universidades renomadas no mundo como Stanford¹², Massachusetts Institute of Technology (MIT)¹³, L'École polytechnique¹⁴; universidades que já adotaram uma metodologia de ensino híbrida como a Minerva Schools¹⁵; plataformas dedicadas a disponibilização de cursos acadêmicos e cursos livres de empresas e instituições como o Coursera¹⁶; Universidade Aberta do Brasil (UAB)¹⁷, Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP)¹⁸ ou a UDEMY¹⁹. Também já existem outros ambientes voltados

¹¹ Software livre, de apoio à aprendizagem, executado num ambiente virtual ou em rede local, a plataforma é utilizada em processos de aprendizagem on-line e permite a criação de cursos, páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem. Atualmente é um dos softwares mais utilizados para os processos de Educação à Distância (EaD), pois é um software livre e gratuito.

¹² Disponível em <https://online.stanford.edu/>. Acesso em 04 jan 2020.

¹³ Disponível em <https://ocw.mit.edu/index.htm>. Acesso em 04 jan 2020.

¹⁴ Disponível em <https://www.polytechnique.edu/elearning>. Acesso em 04 jan 2020.

¹⁵ Disponível em <https://www.minerva.kgi.edu/>. Acesso em 04 jan 2020.

¹⁶ Disponível em <https://www.coursera.org/>. Acesso em 04 jan 2020.

¹⁷ Disponível em <https://www.capes.gov.br/uab>. Acesso em 04 jan 2020.

¹⁸ Disponível em <https://univesp.br/>. Acesso em 04 jan 2020.

¹⁹ Disponível em <https://www.udemy.com/>. Acesso em 04 jan 2020.

apenas para cursos livres, organizadas por empresas, instituições, organizações não governamentais e até mesmo por profissionais de áreas específicas, ofertando cursos gratuitos e pagos, formatadas para promover o conhecimento em diversas áreas e instâncias.

Segundo o Censo EaD 2018/2019, realizado pela Associação Brasileira de Educação à Distância (ABED), os cursos livres corporativos e não corporativos estão sendo ofertados por diversas instituições e tem uma progressão de mercado, pois esses cursos, juntos, já chegaram a ter 300% de matrículas a mais que os cursos regulamentados. Para os pesquisadores Nonato e Sales (2015, p.115), podemos dividir cursos on-line em 03 categorias:

- a) Autoinstrucional – aqueles que permitem que o estudante, guiado pelo material didático, possa desenvolver o curso sem mediação do processo, apenas com o auxílio do material didático disponível;
- b) Instrucional/Mediado – aqueles que fornecem todo o material de estudo e também a mediação de professores tutores ou professores no desenvolvimento do curso, das atividades. São os cursos que possuem um design pedagógico com interação pedagógica entre professores e estudantes;
- c) Livre/Aberto – são os cursos que não possuem design pedagógico definido inicialmente, pois este é construído no desenvolvimento dos mesmos. Neste modelo pedagógico de curso tem-se apenas definida a proposta de formação e todos os participantes são autores, coprodutores e cursistas do mesmo curso.

Como o "Curso de Introdução para Consultores em Audiodescrição" produzido e disponibilizado neste estudo nas modalidades presencial e on-line não é diretamente ligado a uma Instituição de Ensino Superior, considera-se um curso livre e aberto, pois possui uma base de curso presencial - que delineou os conteúdos do curso on-line e pode ser feito por qualquer pessoa que cumpra os requisitos mínimos.

O momento atual de disponibilização de cursos livres e a busca de qualificação pessoal ou profissional determina um processo de disseminação de conhecimentos pelas redes virtuais. O processo se apoia no desenvolvimento de ferramentas ligadas ao campo da tecnologia, buscando promover uma via de mão dupla em relação ao conhecimento, com estímulo à interação e ao compartilhamento da informação. Ele abrange aspectos intrínsecos à tecnologia como design de interface amigável, acessibilidade dos conteúdos, usabilidade, ferramentas de compartilhamento do conhecimento e interação entre os agentes, assim como o planejamento de gestão do conhecimento por meio de estratégias que promovam o compartilhamento e a interação.

A partir de reflexões sobre a necessidade de elaborar projetos que tenham como

premissa o uso de recurso de acessibilidade; a elaboração de conteúdos que dinamizem o processo de ensino aprendizagem on-line; o processo de mobilizar ações de interação, colaboração e produção de novos conhecimentos (no caso desta pesquisa, conhecimentos com a temática de acessibilidade e audiodescrição), a tese se propõe a realização do curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição".

2.1.2. A exclusão da pessoa com deficiência e o modelo social

As pessoas com deficiência sofreram a exclusão e marginalização, tendo que conviver por séculos à margem da sociedade. Vítimas de preconceitos e inúmeras definições depreciativas sempre viveram uma triste realidade de tentar se inserir nas diferentes instâncias sociais, políticas, educacionais e de trabalho.

Segundo Silva (1987, p.21), “[...] anomalias físicas ou mentais, deformações congênitas, amputações traumáticas, doenças graves e de consequências incapacitantes, sejam elas de natureza transitória ou permanente, são tão antigas quanto a própria humanidade”. O que deveria então, desde os primórdios, ser motivo de uma reformulação para propiciar a inclusão (já que a história da humanidade é marcada por pessoas que nasceram ou, durante a vida perderam capacidade de algum ou alguns de seus sentidos cognitivos) foi tratado com indiferença e preconceito.

Para determinar essa exclusão, Silva fez um estudo aprofundado sobre o histórico de exclusão da pessoa com deficiência, com considerações desde a antiguidade até a contemporaneidade. Em sua conclusão, é possível demonstrar ao longo dos séculos um quadro complexo de definições nas quais as diferenças sempre foram tratadas como incapacidades.

As soluções para essas pessoas, até o século passado, eram excluí-las da sociedade por meio do isolamento em casa, interná-las em clínicas de tratamento e, em alguns países, a execução era praticada. Em diversas sociedades, por muitos séculos, crianças que nasciam com algum tipo de debilidade ou deficiência eram executadas logo após o nascimento.

Foi somente a partir dos anos 1970 que surgem as primeiras mudanças nos conceitos e na legislação. Em 1975 foi aprovada pela ONU a Declaração dos Direitos da Pessoa Deficiente que afirmava que qualquer pessoa com deficiência deveria ter os mesmos direitos fundamentais que qualquer cidadão. Além disso, estabelecia que suas necessidades deveriam ser levadas em consideração em todos os estágios do planejamento econômico e social. Com

o passar do tempo a deficiência passou a ser aceita e assegurada por algumas leis que garantiam ser uma característica natural do ser humano.

O ano de 1981 foi anunciado pela ONU como o Ano Internacional das Pessoas Deficientes. Já em 1982 foi aprovado na ONU o Programa de Ação Mundial para Pessoas com Deficiência, que estabeleceu uma série de medidas com a finalidade de prevenir a deficiência, promover a reabilitação e realizar objetivos de igualdade e de participação plena na vida social.

Desse modo, passa-se a enfatizar as barreiras físicas e sociais impostas à pessoa com deficiência. A fim de superá-las, o programa recomendou a redução da importância e do número de instituições e escolas especializadas, defendendo a reinserção da pessoa com deficiência à sociedade, citando como positivas as experiências dos países desenvolvidos.

As décadas de 1990 e 2000 registraram um aumento na organização de grupos que buscavam a inclusão e acessibilidade da pessoa com deficiência, o que repercutiu em ações por meio de declarações, convenções e Leis, como:

- Declaração de Salamanca (1994), que apresenta os "Princípios Políticos e Práticas em Educação Especial", regulamentando o acesso à educação da pessoa com deficiência e a equidade em direitos e oportunidades e os preceitos para a acessibilidade;
- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (1996), que garantiu à pessoa com deficiência o direito e a inclusão escolar; a Convenção da Guatemala (1999), que afirma a garantia da universalidade dos direitos, dispondo que as pessoas com deficiência têm os mesmos direitos humanos e liberdades fundamentais que as demais pessoas;
- Criação do Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência - CONADE (1999), um órgão superior criado para acompanhar e avaliar o desenvolvimento de uma política nacional para inclusão da pessoa com deficiência e das políticas setoriais;
- Declaração de Montreal (2001), conclamando governos, empregadores, trabalhadores e comunidade a se comprometerem com o desenho universal e aplicá-lo em todos os ambientes, produtos e serviços para benefício de todos;
- Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2006), também considerado um marco histórico pois gerou diretrizes e determinou inúmeros direitos.

Considerando o trajeto apresentado, atualmente busca-se fugir de uma definição médica da pessoa com deficiência para se apresentá-la por meio de um modelo social.

Sasaki (1997) considera que a inclusão social, na prática, apresenta alguns princípios que até então eram tidos como incomuns “tais como: aceitação das diferenças individuais, a valorização de cada pessoa, a convivência dentro da diversidade humana, a aprendizagem através da cooperação” (SASSAKI, 1997, p. 41-42). Para ele, o modelo social da deficiência cabe à sociedade eliminar todas as barreiras físicas, programáticas e atitudinais para que as pessoas possam ter acesso aos serviços, lugares, informações e bens necessários ao seu desenvolvimento pessoal, social, educacional e profissional (SASSAKI, 2003).

Nesse modelo, as políticas foram articuladas em esfera global, e as ações se dão a partir da esfera atitudinal, promovendo a inclusão e acessibilidade nas construções e espaços urbanos, nos transportes, nas diversas formas e sistemas de comunicação, de informação, assim como acesso à tecnologia assistiva.

Como resultado das discussões internacionais acerca dos modelos biomédico e social, a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (BRASIL, 2009) propôs o conceito de deficiência que reconhece a experiência da opressão sofrida pelas pessoas com impedimentos.

Após entendermos esse processo, entraremos agora no universo específico da pessoa cega ou com baixa visão, compreendendo suas especificidades e aspectos relevantes para auxiliar na inclusão em inúmeras instâncias de nossa sociedade.

2.1.2. Deficiência visual e a representação da pessoa na sociedade

A pessoa cega ou com baixa visão pode reconhecer por meio de outros sentidos o conteúdo simbólico das cores, as noções de combinação, contraste e iluminação que dependem da formação e dos estímulos que recebeu. Vale lembrar que esse recurso não é voltado somente para as pessoas com deficiência visual, pois ela também amplia a compreensão imagética às pessoas com deficiência intelectual, idosos e disléxicos.

Amiralian (1997) define que a compreensão da deficiência visual (aqui considerada como uma impossibilidade de compreensão das imagens expressadas pela visão, com a perda da capacidade de enxergar - cegueira; ou baixa visão - a redução expressiva da acuidade visual) é de caráter sensorial, limitando o indivíduo de sua apreensão do mundo externo, interferindo em seu desenvolvimento e ajustamento às situações comuns da vida.

Para a pesquisadora, as pessoas com deficiência visual precisam utilizar-se de meios não usuais para estabelecerem relações com o mundo dos objetos, das pessoas e coisas que as cercam: esta condição imposta pela redução ou perda da visão se traduz em um peculiar processo perceptivo que se reflete na estruturação (ou reestruturação) cognitiva e na organização e constituição do sujeito psicológico.

Entretanto, o momento em que ocorre a cegueira também é importante. Amarilin (1997, p.22) afirma: “o sujeito que nasce cego, que estabelece as suas relações objetais, estrutura seu ego e organiza toda a sua estrutura cognitiva a partir da audição, do tato, da cinestesia, do olfato e da gustação, difere daquele que perde a visão após seu desenvolvimento já ter ocorrido”.

Essa relação com o mundo imagético é comprometida, porém isso não significa a perda da sua capacidade de compreensão. Pesquisadores passam a enfatizar a pessoa com deficiência como um ser social cuja marginalização instaura-se em sua relação com o mundo ao ser privado do desenvolvimento de um ou mais sentidos. Vygostsky (1993, p.97) trazia essa reflexão em relação a construção da identidade:

a cegueira causa uma total reestruturação de todo o organismo e de toda a personalidade. Ela cria uma nova e única matriz da personalidade, traz à vida nova força; criativamente muda tendências normais das funções e organicamente refaz e a maneira de pensar do indivíduo. Portanto, cegueira não é meramente um defeito, uma falta, uma debilidade, mas em algum sentido é também a origem de uma nova manifestação das habilidades, um adicional, uma força (por mais estranha e paradoxal que essa ideia possa parecer).

O autor passa a interpretar a falta da visão como um meio de encadear um processo de aprimoramento das outras cognições, as quais passam a se desenvolver e apurar o tato, olfato, audição em contrapartida à perda da visão.

Considera-se então que a exclusão é gerada por uma falta de preparo da sociedade em relação à pessoa com deficiência e que, o ambiente social é um dos grandes responsáveis por criar um conjunto complexo de condições que a proporcionam. Ao invés de esperar que o modelo médico descubra a cura para as deficiências, o modelo social prega que a sociedade deve se preparar e se adequar para promover as modificações ambientais e culturais necessárias para a inclusão.

2.1.3. Deficiência visual e as Tecnologias Assistivas (TAs)

Para apresentar e diferenciar os tipos de cegueira e baixa visão, apresentamos os conceitos do Instituto Benjamin Constant, que, a partir de Lazaro ²⁰ (2010), pode-se considerar a pessoa com deficiência visual àquelas apresentam desde as que tem cegueira (ausência total de visão até a perda da percepção luminosa), assim como a pessoa com baixa visão (aquela que apresenta desde a capacidade de perceber a luminosidade em graus que interfiram no limite de percepção visual ou de seu desenvolvimento).

Para as pessoas com DV, as TDIC trouxeram mudanças representativas. Além de diversos softwares para a utilização em computadores, notebooks e tablets, os principais sistemas operacionais de celulares também contam com aplicações para auxiliá-los desde as atividades cotidianas até as de lazer, educação, dentre inúmeras outras.

A base inicial de acessibilidade que é utilizada no celular, vem diretamente do sistema operacional - a exemplo Android e o IOS²¹, ambos permitem que a pessoa com deficiência utilize as funções do celular por meio de um leitor de tela nativo. A partir desses leitores é possível que os usuários ouçam cada menu, aplicativo e ferramentas do dispositivo, permitindo navegar pelo celular sem precisar enxergar a tela.

Esses leitores trazem à pessoa com DV tenha autonomia para utilizar o celular, baixando aplicativos e acessando diversos serviços disponíveis no universo digital e na internet.

Como alguns exemplos podemos citar aplicativos como o aplicativo PayVoice, desenvolvido pelo CPqD, que permite que o celular, a partir de um simples comando faça a leitura do valor que foi digitado na máquina de cartão. Segundo notícia publicada no site²² do CPqD, o aplicativo é gratuito e disponível para os sistemas Android e IOS. Após a caixa – ou atendente – inserir o cartão e digitar o valor na máquina, o usuário deve acionar o aplicativo que “lê” para o usuário as informações que estão na tela – valor e forma de pagamento (crédito, débito, parcelado, refeição, alimentação e voucher).

²⁰ Chefe da Divisão de Pesquisa, Documentação e Informação do Instituto Benjamin Constant

²¹ Os dois principais sistemas operacionais de celulares são o Android e IOS. de janeiro de 2018 a janeiro de 2019, o Android representou 74,45% do setor, com o iOS em 22,85%. Os 2% restantes eram compostos por 1,1% do KaiOS (um sistema operacional baseado na web para melhorar os atributos de celulares), 0,3% do Windows, 0,28% da Samsung e 0,41% de plataformas desconhecidas. Disponível em <https://pcworld.com.br/ios-vs-android-quem-domina-o-mercado-de-smartphones/>. Acesso em 04 jan 2020.

²² Disponível em <https://www.cpqd.com.br/noticias/abecs-lanca-aplicativo-desenvolvido-com-o-cpqd-que-facilita-pagamentos-com-cartao-por-pessoas-com-deficiencia-visual/>. Acesso em em 29 mai 2019

Existem muitos outros aplicativos que podem facilitar as rotinas das pessoas com deficiência visual. O Be My Eyes²³ permite que a câmera do celular reconheça objetos na rua como placas, produtos em supermercados. Em caso específicos é possível que o app faça a utilização de um banco de voluntários cadastrados no app para chamada que auxilia a pessoa com DV a sanar a dúvida sobre algum produto - como por exemplo, escolher a cor de uma peça de roupa ou saber se a lata que ele vai abrir para cozinhar é de milho ou ervilha.

Com as chamadas Tecnologias Assistivas (TAs) - que também tiveram um crescimento com a chegada das TDIC, a pessoa com deficiência passa a ter mais autonomia. Essas tecnologias podem auxiliá-las em simples tarefas do dia a dia, como também para permitir que os conteúdos de aprendizagem disponibilizados na internet possam ter recursos que facilitem o acesso e permitam a otimização de suas experiências de usuário.

Em relação ao processo de aprendizagem da pessoa com deficiência visual, existem alguns pontos importantes que devem ser enfatizados. Para os educadores a preocupação com a cegueira, centra-se nas condições necessárias e apropriadas ao desenvolvimento e aprendizagem satisfatórios.

Em relação ao aprendizado Ulbrich e Quevedo (2014) salientam que a individualidade de cada pessoa, de forma mais latente para o deficiente visual em função de sua falta ou redução da visão, faz com que o modo de processamento de aprendizagem também apresente características específicas, combinando informações sensoriais remanescentes para a construção mental do espaço.

As pesquisadoras reforçam o valor da linguagem e da experiência social que ela proporciona entre pessoas com deficiência visual e pessoas com visão. Através da linguagem o indivíduo com deficiência visual consegue se aproximar da cultura e do contexto da pessoa com visão. Assim, torna-se fundamental que os materiais disponíveis na internet e nos AVEAs, tenham recursos de mídias alternativas (como recursos de textos com fontes maiores; audiodescrição, por exemplo) para proporcionar o acesso e mediação à linguagem e ao conhecimento. Uma forma de auxiliar as pessoas com deficiência visual no uso de tecnologias é fazer uso de programas que ampliam a tela ou mesmo de leitores de tela.

Quanto aos recursos de acessibilidade, eles devem estar presentes em todo o ambiente para que possam ser acessados a qualquer momento. Esses recursos são mídias alternativas que contém audiodescrição, legenda, vídeo em libras, alteração do tamanho de fonte, alteração de cores, opção de versão mobile, vídeo.

²³ Disponível em <https://www.bemyeyes.com/>. Acesso em: 29 mai 2019.

Para além dos recursos adequados, uma outra preocupação desta pesquisa é organizar e articular os conteúdos de um curso com o objetivo de explorar a riqueza que as narrativas trazem, explorando-as em multiplataformas. A partir desta premissa a pesquisa ancora-se na aplicação estratégica de projetos transmídia da indústria do entretenimento, utilizando suas bases para aplicá-las em projetos de aprendizagem online. Em um recorte mais estreito, trazer essas estratégias de abordagem, produzindo ainda conteúdos para serem disponibilizados em ambientes digitais com acessibilidade para a pessoa com deficiência visual.

Ulbricht e Quevedo (2011) também salientam que a individualidade de cada pessoa, de forma mais latente para o deficiente visual em função de sua falta ou redução da visão, faz com que o modo de processamento de aprendizagem apresente características específicas, combinando informações sensoriais remanescentes para a construção mental do espaço. Elas reforçam que o valor da linguagem e da experiência social que ela proporciona, pois através da linguagem o indivíduo com deficiência visual consegue se aproximar da cultura e do contexto da pessoa com visão.

Com a evolução e popularização das TDIC e das Tecnologias Assistivas (TAs), as pessoas com deficiência visual passam a ter disponível recurso de acessibilidade que os auxiliam ao acesso à informação, por meio de recursos como a audiodescrição.

Ao tomarmos esses recursos no Brasil, a legislação brasileira também pontua que ela é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços. As TAs associadas as novas TDICs objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social. Para Galvão Filho (2009), elas auxiliam no empoderamento da pessoa com deficiência, trazendo condições para a atividade autônoma e a equiparação de oportunidades na sociedade atual.

A pesquisa realizada por Vergara-Nunes et al. (2013) demonstra que a pessoa com DV faz o uso dessas tecnologias para facilitar o acesso aos recursos digitais. Segundo os autores, as três tecnologias mais citadas por usuários cegos foram o leitor de tela, o computador e o celular. Portanto, disponibilizar recursos, ferramentas e possibilidades para que os AVEAs possam dialogar com as TAs presentes na vida das pessoas com deficiência, se tornam essenciais para a acessibilidade e inclusão digital.

2.1.3. Audiodescrição (AD) e sua importância para a pessoa com deficiência visual

No processo de construção imagética, os aspectos visuais são expressados por meio de cores e formas que remetem às referências de memórias por meio de vivências e do contato com o mundo. A AD é uma aliada importante nestas construções, principalmente para as pessoas com deficiência visual.

O recurso que permite que as pessoas com deficiência visual, intelectual, dislexia e idosos tenham acesso ao mundo imagético por meio de recursos da linguagem descritiva aplicados a imagens estáticas (ilustrações, pinturas, fotografias, esculturas e objetos) ou em movimento (filmes, espetáculos de teatro, exposições, palestras, apresentações e etc).

Segundo a pesquisadora e audiodescritora, Livia Maria de Mello Motta, audiodescrever uma obra significa transformar em palavras os seus sentidos imagéticos. É ela quem permite a interpretação de um mundo imagético presente em imagens, fotografia, escultura, pintura, livros didáticos, histórias em quadrinhos, programas de TV, propagandas, desenhos infantis, filmes, shows, eventos e exposições.

Motta (2011) defende o potencial do recurso para a educação em diferentes instâncias. Para a pesquisadora, o uso da audiodescrição na escola permite a equiparação de oportunidades, o acesso ao mundo das imagens e a eliminação de barreiras comunicacionais.

Portanto, a AD busca preencher as lacunas informacionais que são geradas quando uma pessoa não tem acesso ao que foi expresso por meio das imagens estáticas ou dinâmicas, trazendo a elas o acesso por meio de faixas de áudio. É um gênero construído para ser lido por alguém, por exemplo, pelo locutor, narrador, professor, ou mesmo por um leitor de tela com sintetizador de voz. Trata-se de um texto permeado pela função de inclusão.

Diversos estudos buscam trazer diretrizes para o processo de realizar a AD, afirmando ou questionando o caráter objetivo ou subjetivo do processo; questões da mediação realizada pelo audiodescritor, como também as escolhas tradutórias durante a roteirização, consultoria e narração de uma AD, são aqui citados, pois determinam o momento dos estudos científicos da audiodescrição no Brasil, mas não serão abordados em profundidade nesta tese.

Para apresentar o momento de estudos sobre a objetividade da AD, pontua-se que a característica textual descritiva no processo da AD é fundamental, trazendo as características essenciais para a sua compreensão essencial.

Pozzobon (2010, p.99) pontua que as questões quanto à objetividade ainda apresentam relativismo:

Ao lado de todas as características básicas de clareza e síntese do texto, compreensão do conteúdo do filme e consciência de sua forma narrativa, é fundamental observar que no texto da AD não se pode interpretar nem julgar nada, apenas descrever objetivamente aquilo que está na imagem. Todos sabemos que a objetividade, mesmo na imprensa, é sempre relativa, por mais que se busque, um pouco mais ou um pouco menos conscientemente, alcançá-la. Na AD, a objetividade de cada audiodescritor certamente irá variar, e também será fortemente variável a avaliação daquilo que é necessário descrever. As infinitas possibilidades de “como” e com que palavras descrever a imagem completam a complexa condição que levará sempre à pluralidade de estilos e formas de AD, por mais que um mesmo conjunto de regras seja respeitado por todos os audiodescritores. (POZZOBON, 2010, p.111)

Percebe-se que a objetividade defendida nas escolas tradicionais da AD e por alguns estudiosos no Brasil tem alguns antagonismos. As reflexões de Pozzobon sobre os limites entre o subjetivo e o objetivo mostram que não há um consenso dentro da academia, das comunidades de audiodescritores e também das pessoas com deficiência visual.

A maioria das linhas de abordagem da AD definem que o audiodescritor deve ser imparcial e isento em sua descrição ao transmitir uma descrição fidedigna de adjetivações, valores e crenças na representação da imagem. A tese de doutorado “Audiodescrição em filmes: história, discussão conceitual e pesquisa de recepção”, de Larissa Magalhães Costa, dedica um capítulo com o histórico da objetividade e isenção do audiodescritor e estudos que questionam essa abordagem.

O trabalho do audiodescritor tem inúmeras características específicas e personalidades implícitas dentro do processo de descrição. Ao reconhecer nas imagens elementos que são importantes, ele está buscando fazer recortes de acordo com suas interpretações. Segundo Costa (2014, p.139) “não é porque reconhecemos que múltiplas leituras são possíveis que somos conduzidos a um relativismo absoluto, onde qualquer interpretação será válida, aceitável”. O processo de audiodescrição é dotado de subjetividade e interpretação, mas que mesmo assim, ele deve obedecer às regras e se comprometer com alguns limites.

Ao mesmo tempo que não é possível impedir que o audiodescritor exponha, em alguma medida suas inferências ou, em outras palavras, intérprete, ainda que ele se esforce nesse sentido, é possível, viável e importante que se debatam limites de interpretação: não para evitá-la, insistimos. Ainda que o quiséssemos, a AD não pode ser nem totalmente descritiva (objetiva) e nem totalmente interpretativa (subjetiva). (COSTA, 2014, p.149)

Como demonstrado, enquanto muitos defendem que a AD seja totalmente objetiva,

outros pesquisadores buscam a subjetividade interpretativa que está situada no processo de recepção/codificação de uma mensagem, sendo também uma estrutura interpretativa. Importante frisar que a presente tese não irá avaliar os aspectos da tradução intersemiótica e requisitos de objetividade/subjetividade. Como não se trata de um estudo tradutório, as questões aqui abordadas são para apresentar como os requisitos da AD no Brasil ainda estão em construção e como opiniões dividem o mercado e a academia.

Em relação às divergências, o escopo deste trabalho não adentra à estas questões, usando a audiodescrição como recurso de acessibilidade, com conteúdos e experiências práticas desenvolvidos, conduzidos e acompanhados por 4 especialistas em audiodescrição que, em seu processo de formação e de atuação no mercado, já definiram suas abordagens e dinâmicas tradutórias.

2.1.4. A regulamentação da AD no Brasil e o trabalho do audiodescritor

O processo de regulamentação da atividade de audiodescrição no Brasil está ainda em construção e ainda não contempla regras delimitadas. Apresentamos aqui, a partir do projeto que tramita na câmara dos deputados para a regulamentação da audiodescrição profissional, no projeto de lei 5.156, de 2013²⁴, as atribuições do audiodescritor, que em seu artigo 2º define:

I – planejar, preparar e narrar roteiro de audiodescrição conforme os requisitos aplicáveis a todas as produções audiodescritivas;

II – elaborar estudos, projetos, análises, avaliações, pareceres e divulgação de caráter técnico-científico ou cultural no âmbito de sua formação profissional;

III – realizar pesquisas, ensaios e experimentações em seu campo de atividade e em campos correlatos, quando atuar em equipes multidisciplinares;

IV – desempenhar cargos e funções junto a entidades cujas atividades envolvam desenvolvimento e/ou gestão na área da audiodescrição;

V – coordenar, dirigir, fiscalizar, orientar, dar consultoria e assessoria e executar serviços ou assuntos de seu campo de atividade;

VI – exercer magistério em disciplinas em que o profissional esteja adequadamente habilitado. Art. 3º Os roteiros de audiodescrição são considerados obras intelectuais e sua utilização se dará nos termos da legislação sobre direitos autorais.

²⁴ Disponível em

http://www2.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=D02F497ED7908A6EE5955C7E0E6D41A1.node1?codteor=1073586&filename=Avulso+-PL+5156/2013. Acesso em 12 nov 2018.

Em relação ao trabalho do audiodescritor, em 2016 a Norma Brasileira NBR 16452 denominada "Acessibilidade na comunicação - Audiodescrição", da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), apresenta requisitos para o trabalho do audiodescritor. No item "3. Termos e definições", o texto esclarece que os profissionais podem ser divididos em 3 áreas de atuação:

3.4. Audiodescritor consultor: profissional que realiza a revisão e adequação do roteiro e da narração da audiodescrição com formação técnica adequada. Convém que seja um profissional com deficiência visual.

3.5. Audiodescritor narrador: profissional que realiza a narração do roteiro da audiodescrição.

3.6. Audiodescritor roteirista: profissional que elabora o roteiro da audiodescrição, com formação técnica adequada.

Apesar da norma não trazer a obrigatoriedade de que o profissional consultor seja uma pessoa com deficiência visual, estudos e pesquisas publicadas na área mostram que é fundamental que o consultor seja uma pessoa com DV com formação para atuar como consultor. O pesquisador e audiodescritor Felipe Leão Mianes, que é membro da equipe responsável pela produção dos conteúdos do curso proposto na presente tese, também defende a participação integral da pessoa com DV, pois para ele uma equipe sem um consultor com deficiência visual é uma equipe incompleta. O autor também apresenta asserções sobre o escopo de trabalho da equipe AD, a relação do audiodescritor com os roteiros e as atividades do audiodescritor roteirista, narrador e consultor.

Segundo Mianes (2015, p10), o consultor em AD é necessariamente uma pessoa com deficiência visual – cega ou com baixa visão – que avalia a pertinência e a qualidade do roteiro de audiodescrição. Ao analisar o roteiro, sugere alterações quando houver algum erro ou imprecisão, podendo também orientar sobre o uso de alguma palavra ou conceito mais pertinente e de fácil compreensão por parte dos usuários. Também realiza o controle de qualidade do produto a partir do ponto de vista dos usuários do recurso.

O ideal é que ele esteja presente em todas as equipes de produção de AD, atuando junto com os demais profissionais em todas as etapas de trabalho, desde a concepção do projeto até a realização do produto final.

Partindo da premissa apresentada pelo pesquisador e consultor com DV, compreende-se aqui a relevância de se ofertar um curso de "Introdução para Consultores em

Audiodescrição" como resultado desse processo de análise e pesquisa.

Em relação ao processo de regulamentação da AD na TV e no cinema, temos dois momentos diferentes. No processo de regulamentação da TV Digital, após inúmeros debates e embates em 2006, a publicação da Norma Complementar número 01/2006 definiu os recursos de acessibilidade para a TV e estabeleceu um prazo de dois anos para que as emissoras se adequem às medidas. A partir de 27 de junho de 2008, as emissoras foram obrigadas a produzir duas horas diárias de programação acessível, aumentando a carga diária um pouco a cada ano, até que toda a programação fosse gerada com os recursos de acessibilidade.

Somente em 2011 se iniciaram as transmissões de programas com AD no Brasil. Diferente da proposta inicial, que previa 2 horas diárias com progressão gradativa para, em dez anos, cobrir 100% da programação, a aprovação final, ocorreu em 2013: as 2 horas diárias transformaram com progressão gradativa para 20 horas semanais em dez anos no horário compreendido entre as seis horas da tarde e duas horas da madrugada.

Nas salas de cinema, em 2014 a Agência Nacional do Cinema (ANCINE) colocou em vigor a Instrução Normativa N°116 regulamenta as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade que devem ser observados em projetos audiovisuais financiados com recursos públicos. A partir da publicação do documento, todos os projetos de produção audiovisual financiados com recursos públicos federais geridos pela ANCINE devem contemplar em seus orçamentos serviços de legendagem descritiva, audiodescrição e LIBRAS.

Em 2015, a mesma agência colocou em pauta a regulamentação de recursos de acessibilidade para as salas de cinema, com consulta pública para regulamentar ações para a promoção da acessibilidade, com a disponibilização de recursos de legendagem descritiva, Libras e audiodescrição. Por meio da Notícia Regulatória e Relatório de Análise de Impacto sobre acessibilidade visual e auditiva em salas de cinemas, a ANCINE disponibilizou um documento que traz a análise de experiências internacionais mais relevantes de promoção da acessibilidade visual e auditiva em salas de cinema - com estudos de caso dos Estados Unidos, Austrália e Reino Unido. O relatório também apresentava²⁵:

- a) quais são os recursos de acessibilidade audiovisual por meio da AD, legendagem descritiva e LIBRAS;
- b) realização do mapeamento das tecnologias para promoção de acessibilidade em

²⁵ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/Not%C3%ADcia%20Regulat%C3%B3ria%20-%20acessibilidade%20exibicao.pdf> Acesso em: 25 nov 2019.

salas de cinema;

c) levantamento dos custos para implementação dos recursos;

d) apresentação de uma proposta de ação regulatória com prazo para impor a obrigação de acessibilidade a contar da vigência do normativo, estipulando prazos diferenciados em função do número de salas de exibição por grupo exibidor com uma média de implementação de 50% das salas no primeiro ano (final de 2016) e cobertura de 100% no terceiro ano (final de 2018).

A proposta para consulta pública passou por debates e negociações com as redes exibidoras e grupos de interesse do mercado audiovisual, porém as tecnologias, prazos e propostas foram modificadas. Depois de deliberar sobre quais seriam as melhores alternativas para o uso das TAs de acessibilidade do cinema, a ANCINE recuou e passou a permitir que cada grupo escolha a tecnologia a ser adotada.

Destacamos também a extensão dos prazos, que foram prorrogados por 03 vezes, por meio das Instruções Normativas nº 137/2017 e nº 145/2018. A 145/2018 determinava que o prazo para que todas as salas de cinema do país se adequassem à nova regra, venceria no dia 1º de janeiro de 2020. Porém o prazo foi prorrogado novamente no dia 31 de dezembro de 2019 por meio da medida provisória MP 917/2019²⁶: o que foi um retrocesso de mais um ano para que as pessoas com deficiência possam ter acessibilidade às obras audiovisuais em salas de cinema.

2.1.5. Acessibilidade nos Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem (AVEAs)

Para garantir o acesso inclusivo de qualquer pessoa em ambientes on-line são necessárias interfaces amigáveis e intuitivas. Com esses princípios é possível criar a mediação dos processos de aquisição e compartilhamento do conhecimento, permitindo assim que pessoas de diferentes perfis e capacidades acessem os conteúdos, naveguem pela plataforma, compartilhem informações e interajam de uma maneira igualitária. Assim como os sites possuem a sua arquitetura da informação e um design de interface para promover o amplo acesso, ainda não há recomendações ou diretrizes voltadas para AVEAs. Convenciona-se apenas pequenas “recomendações” para as plataformas de aprendizagem virtual.

As recomendações elaboradas por grupos como World Wide Web Consortium (W3C)

²⁶ Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2019/Mpv/mpv917.htm. Acesso em 12 jan 2020.

e Global Learning Consortium (GLC), entre elas Web Accessibility Initiative - World Wide Web Consortium (WAI-W3C), IMS GLC – Accessibility Guidelines (IMS GLC-ACC) e Web Accessibility Initiative - Accessible Rich Internet Applications (WAI-ARIA) são instituições que criaram parâmetros de acessibilidade em sites e ambientes virtuais, das quais, algumas delas foram seguidas no processo de produção dos conteúdos e da infraestrutura da plataforma do curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição”.

A partir do mapeamento inicial das diretrizes web apresentadas foi realizada a primeira consultoria para definir quais seriam as especificações e requisitos necessários para acessibilidade em um AVEA acessível. A consultoria realizada por Maurício de Sá, programador, especialista em acessibilidade web e consultor na área, elaborou um relatório (disponível no **Anexo A**), contendo as principais recomendações para que uma plataforma de cursos on-line possa ofertar conteúdos com acessibilidade.

Segundo o consultor, algumas barreiras de navegação na web, são comumente encontradas por pessoas com deficiência visual. Para navegar nos sites/sistemas web, essas pessoas fazem uso de tecnologias assistivas, categorizadas como softwares leitores de tela, que tem como função interpretar o código da página e reproduzir por áudio através de um sintetizador de voz. Porém a interação dos leitores de tela nos sites só funcionará de maneira adequada, se no desenvolvimento forem aplicados certos padrões de codificação, estabelecidos nas Diretrizes internacionais de acessibilidade na Web, que foram desenvolvidas pela Iniciativa de Acessibilidade na Web (Web Accessibility Initiative - WAI), um órgão criado pelo W3C (World Wide Web Consortium).

Entre essas iniciativas serão destacadas as diretrizes WCAG (*Web Content Accessibility Guidelines*) e a WAI-ARIA (*Web Accessibility Initiative - Accessible Rich Internet Applications*), um padrão criado para tornar mais acessíveis conteúdos dinâmicos e aplicativos, que em conjunto com o HTML, garantem uma navegação com acessibilidade para usuários de leitores de tela,

Quando um site não é desenvolvido pensando no acesso das pessoas com deficiência visual, usuárias das tecnologias assistivas leitores de tela, não seguindo os padrões internacionais citados, podem apresentar diversas barreiras de acessibilidade que vão dificultar ou até mesmo impedir o acesso as funcionalidades para um grande número de pessoas. Será apresentado agora alguma das principais barreiras encontradas nas páginas web, demonstrando como isso interfere no comportamento do uso do recurso de softwares leitores de tela.

A partir do apresentado e do relatório do especialista (disponível no **Anexo A**) para o uso das principais recomendações, os critérios apresentados foram utilizados no momento do projeto, protótipo e sai adequação aos recursos de acessibilidade a serem disponibilizados.

2.1.6. AVEAs e narrativas transmídia: possibilitando a construção do conhecimento coletivo e compartilhado

Com as conexões trazidas pelas mídias digitais, fundamenta-se a construção de projetos de educação on-line que levem em conta esta nova realidade, com a conexão de informações de naturezas diversas para a criação de conteúdos. A construção coletiva de conteúdos, ultrapassa os limites do espaço físico e temporal linear, caracterizando uma outra natureza de interações, que demanda novas linguagens. Como observa Santaella, essa aprendizagem é “tão contingencial, inadvertida e não-deliberada que prescinde da equação ensino-aprendizagem caracterizadora dos modelos educacionais e formas de educar” (SANTAELLA, 2010, p.21).

Os estudos na área de EaD devem ser dimensionados em meio a esses preceitos, permitido que as relações nos ambientes virtuais de aprendizagem possibilitem interações cada vez menos formais e cada vez mais plurais. As plataformas devem propiciar aos seus usuários o papel de consumidores e produtores do conhecimento. Já é possível o usuário ser ator e autor, fazendo da comunicação não apenas o trabalho da emissão, mas também a co-criação da própria mensagem, da comunicação e do conhecimento. Permite a participação, troca de ações, controle sobre acontecimentos e modificações de conteúdos. O usuário pode ouvir, ver, ler, gravar, voltar, ir adiante, selecionar, tratar e enviar qualquer tipo de mensagem para qualquer lugar. (SILVA, 2010, p.43.)

Nos AVEAs, as salas virtuais não podem ser uma transposição integral do modelo da educação tradicional – algo que, por si só, pode ser questionável. Um dos discursos hegemônicos que há sobre a escola trafega em uma ideia de que a escola deve corresponder sempre a tecnologia do seu tempo (SIBILA, 2012) e, portanto, o modelo brasileiro de ensino estaria atrasado. A máxima que o país teria “escolas do século XIX, professores do século XX e o aluno do século XXI” é repetida diversas vezes por especialistas em educação²⁷. Como observam Pipano e Migliorin (2019, p.119), uma das maiores riquezas da escola é a possibilidade de trânsito simultâneo entre os saberes e práticas adquiridos nestes diversos

²⁷ Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2012/11/brasil-tem-escola-do-seculo-xix-afirma-especialista-em-educacao.html> Acesso em: 02.02.2020

séculos é uma aposta em que um lado há “mediações entre tradições, conhecimentos e inovações, por outro, a proposição aposta em uma escola que se esquivava do presente”

A tentativa de transposição da sala de aula para o ambiente digital, quando pouco planejada, não busca integrar sua própria lógica combinatória de ambiente próprio digital de controle e estímulo adequado às suas práticas comuns das vidas midiáticas dos alunos em multiplataforma.

Pensando-se em um processo na qual a educação tradicional e a Educação à Distância (EaD) estejam inseridas, integradas e transformadas à luz desse contexto, faz-se necessário desenvolver ferramentas para explorar e difundir esse conhecimento de forma horizontal e inclusiva e, também, considerar a não linearidade da comunicação digital e as novas relações online advindas desses meios.

Para além dos subsídios tecnológicos, é importante também que os conteúdos produzidos para essas plataformas sejam projetados para promover experiências imersivas, que podem ser alcançadas com a utilização de estratégias que já foram utilizadas pelos mais diversos tipos de projetos transmídia.

2.1.7. A aplicação de estratégias transmídia em ambientes virtuais de ensino-aprendizagem

O conceito de *narrativa transmídia* utilizado na tese também traz como característica fundamental a operação em múltiplas plataformas. Desenvolvido por Henry Jenkins em 2003 e amplamente difundido por meio do livro *Cultura da Convergência*, o conceito é construído ao observar mudanças na forma de como cada plataforma pode contribuir para o desenvolvimento de uma narrativa ou um projeto único.

Narrativa transmidiática representa um processo onde os elementos integrantes de uma ficção são dispersos de forma sistemática por múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua contribuição distinta para o desvelamento da história. (JENKINS, 2007)

Para que a *narrativa transmídia* possa operar, ela parte do pressuposto que hoje existem consumidores de mídia com um papel mais ativo que, de acordo com os estímulos e estratégias criadas dentro da construção dessa narrativa, podem ser estimulados de diversas formas a buscar mais informações ao participar. Nesse sentido, muitos projetos de entretenimento começaram a criar conteúdos nas mais variadas plataformas que estimularam interação entre esses consumidores. Essas interações podem ser criadas por meio de lacunas

em seus produtos para que cada um deles pudesse interagir utilizando sua “própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.” (JENKINS, 2009, p.30). Essas diversas operações são parte de um conjunto amplo de mudanças que estão diretamente vinculadas às noções da cultura participativa e da convergência, ambos aspectos, com diversos pontos de intercessões.

O processo de construção transmídia requer um planejamento estratégico para que diferentes produtos midiáticos e suas narrativas possam ser correlacionadas. O lançamento de um filme, uma série ou websódio, entre outras mídias digitais, são desenvolvidos de forma a complementar uma única narrativa principal. Assim, se um usuário assistiu uma obra, estimula-se a expansão daquela experiência para outras plataformas. Ao consumir os outros produtos essas narrativas terão um outro sentido e servirão para aumentar a compreensão da narrativa como um todo, promovendo uma imersão maior ao universo tratado.

Scolari (2014) pontua em seu texto "Alfabetismo transmedia: un programa de investigación"²⁸, sobre a utilização das narrativas transmídia nos meios educativos.

As práticas transmídia estão mudando os caminhos das análises de pesquisadores e educadores: a alfabetização midiática não pode ser limitada a uma análise crítica da produção ou a linguagem dos meios de comunicação. O antigo consumidor de mídia é agora um prosumer (produtor + consumidor), um sujeito ativo que cria novos conteúdos e os compartilha nas redes digitais.

Para além de uma abordagem diferenciada em relação à produção de conteúdos, Scolari reflete sobre como a educação também precisa ser atingida pelo conceito de *prosumer* (JENKINS, 2009) articulando a utilização das plataformas e narrativas transmidiáticas para promover experiências como a criação e o compartilhamento de conteúdos a partir do universo educativo presente na rede. Jenkins (2012, p.13) também compartilha dessa visão ao indicar que "as escolas têm, historicamente, ensinado os estudantes a ler com o objetivo de produzir uma resposta crítica (...) pois queremos encorajar educadores a também ensinar aos alunos como se engajar criativamente com textos". O pesquisador ainda aponta que a leitura das mídias deve ser realizada de maneira crítica e criativa, como base para interpretar, reagir, recriar e compartilhar novos conhecimentos com base ao que está disponível.

²⁸ Disponível em: <https://hipermediaciones.com/2014/09/26/transalfabetismos/>. Acesso em 12 fev 2017

Se os conceitos de mobilidade, interatividade, colaboração e compartilhamento são tônicas das estratégias transmídia como aplicá-la à educação virtual?

Parte-se do pressuposto que os conteúdos educacionais têm um caminho de conceitos que vão sendo apresentados durante o processo de aprendizagem, e que são permeados por conteúdos explicativos, exemplos práticos, exercícios, dentre outras ferramentas. Ao considerarmos esses conteúdos como narrativas, propõe-se então trabalhar com diversas estratégias que coloquem os usuários em ação.

A imersão é um dos grandes pilares das estratégias transmídia, pois é o fio condutor que mantém um fluxo do usuário entre as plataformas. Como aponta Murray (2003) ao observar a capacidade das narrativas interativas em ambientes digitais, esse aspecto da imersão assemelha-se a um mergulho profundo no qual parecemos estar “envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 103).

Um grande desafio que se coloca a partir dessa lógica transmídia é criar um ambiente imersivo capaz de atrair a atenção do aluno para o curso. Paula Sibilia (2012) analisa as dificuldades enfrentadas pelas instituições contemporâneas para disputarem o regime de atenção do aluno. Ele possui uma nova relação midiática com o mundo em meio a tantas outras formas de informações no presente e, a aula, tensiona esse lugar do aluno.

Essa observação também se reflete nas mais diversas tentativas de transformar os ambientes educacionais em espaços mais lúdicos e conectados com as práticas sociais dos jovens para que estes enxerguem um valor significativo no conteúdo consumidos por eles. Como a autora observa, há um fluxo contínuo na produção de conteúdos midiáticos e o aluno, assim como o consumidor de mídia, “já não sofre mais pela imposição de uma mensagem alienante em um ambiente repressivo, mas pelo desvanecimento de qualquer sentido e pela dispersão gerada nesse contato sem ancoragens” (SIBILIA, 2012, p.87).

Há um duplo desafio nessa proposta: criar conteúdos e metodologias que, simultaneamente, possam estimular a criticidade e as novas formas de produção e gerar a identificação necessária para que os alunos possam participar, produzir e, por fim, adquirir a bagagem necessária para o aprendizado.

Pensando-se no processo de aplicação das estratégias transmídia à educação, levamos em conta a aplicação em um Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) em um curso livre de educação não formal. O aluno pode iniciar o processo a partir de uma videoaula dinâmica; ir se aprofundando nos conhecimentos de maneira voluntária, com outros

conteúdos como textos, hiperlinks de materiais disponíveis na rede; redes sociais; objetos de aprendizagem gamificados e outras possibilidades.

Para Jenkins (2008, p.4) “o novo letramento envolve habilidades sociais desenvolvidas através da colaboração e networking. Essas habilidades são construídas na fundação do letramento tradicional, habilidade de pesquisa, habilidade técnica e crítica-analítica ensinada na sala de aula”. Na lógica transmídia, o sentido é construído pelos multiletramentos, como uma ação comunicativa que estabelece vínculos entre as tecnologias e as linguagens, permitindo o acesso às mais variadas disciplinas do conhecimento.

Para a utilização de narrativas transmídia voltada para a aprendizagem virtual, utilizamos os preceitos de intermedialidade apresentados por Wolf (2005), que afirma que dentro dos universos narrativos podemos ter um modelo intercomposicional, no qual as narrativas podem pertencer a um mesmo universo narrativo, mas possibilitar experiências autônomas e as intracomposicionais, que são caracterizados pelas composições fragmentadas em múltiplas mídias, de modo que se faz necessário o acesso a todas elas para total compreensão.

Sens (2017) acredita que as duas opções podem ser utilizadas em cursos EaD, com a primeira (intercomposicionais) trazendo conteúdos que são relacionados, como também a segunda (intracomposicionais) em que uma determinada disciplina se utiliza de múltiplas composições (site, fóruns, vídeos, etc.), muitas delas interligadas e organizadas de modo a desencadear o aprofundamento sobre um tema.

Scolari (2013, p.79) observa que estamos em um processo ainda muito recente das narrativas transmídia: um momento marcado pela experimentação dos novos formatos narrativos e estratégias de negócio. No entanto, cada vez mais as estratégias transmídias devem ser o resultado de um planejamento prévio no qual profissionais de diferentes áreas se unem para criar um projeto transmidiático - cada qual com o seu próprio método, filosofia de trabalho e objetivo.

Com as questões teóricas expostas, aplicar os conceitos de transmídia em AVEAs e buscar o êxito cultural ou comercial dessas práticas multiplataformas, pode trazer à educação virtual um ganho às experiências de interação, compartilhamento e da construção de novos conhecimentos e processos.

Para sua aplicação na educação, vamos utilizar os princípios que Jenkins (2009) elenca como "Os sete princípios fundamentais da narrativa transmídia", definidos inicialmente como: “espalhamento x capacidade de perfuração”; “senso de continuidade x

multiplicidade”; “imersão x capacidade de extração”; “construção do universo”; “serialidade”; “subjetividade” e “performance”.

Segundo o autor, cada um dos itens escolhidos resgata contextos e práticas midiáticas, pois "aponta para maneiras pelas quais a transmídia se conecta a práticas culturais históricas e, portanto, pode extrair *insights* de escritos históricos e críticos sobre essas práticas". Em 2010, o autor revisita os conceitos, com propostas para sua aplicação na área de educação, com o texto "Educação Transmídia: Os 7 princípios revisitados"²⁹ realizando uma análise e pontos os de confluência entre as estratégias transmídia e educação. Segundo Jenkins (2010),

Transmídia precisa ser entendido como uma mudança na maneira como a cultura é produzida e consumida, uma maneira diferente de organizar a dispersão do conteúdo de mídia nas plataformas de mídia. (...) Em uma apresentação transmídia, os alunos precisam procurar ativamente o conteúdo por meio de um processo de busca e coleta, que os leva a várias plataformas de mídia. Os alunos precisam decidir se o que eles acham pertence à mesma história e mundo que outros elementos. Eles precisam pesar a confiabilidade das informações que emergem em diferentes contextos. Como duas pessoas não encontrarão o mesmo conteúdo, acabam precisando comparar anotações e reunir conhecimentos com outras pessoas. É por isso que nossa habilidade é a navegação transmídia - a capacidade de procurar, avaliar e integrar informações transmitidas em várias mídias.

A partir do exposto, o autor passa a explorar os 07 princípios em uma associação direta com a educação, do qual interpretamos a seguir:

1) Espalhamento x Capacidade de Perfuração: A capacidade de espalhamento refere-se a um processo de dispersão - para varrer o cenário da mídia em busca de bits significativos de dados. Perfuração refere-se à capacidade de aprofundar algo que nos interessa. Uma boa prática educacional, portanto, abrange ambos, permitindo que os alunos pesquisem informações relacionadas aos seus interesses em todo o terreno mais amplo possível, além de permitir que os alunos se aprofundem em algo importante para eles. Isso exige que nós, como educadores, pensemos mais sobre motivação - o que motiva os alunos a aprofundar - e também sobre a gestão da sala de aula - como podemos facilitar sua capacidade de cavar algo que é importante para eles.

2) Senso de Continuidade x Multiplicidade: A indústria da mídia geralmente fala sobre continuidade em termos de cânones - isto é, informações autorizadas e aceitas como parte da versão definitiva de uma história específica. A educação costuma abordar o cânone - não apenas o cânon da literatura ocidental, que considera que alguns livros valem mais a

²⁹ Disponível em http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html?rq=education. Acesso em 08 nov 2017.

pena ser lidos do que outros; como também as estruturas de disciplinas e padrões que determinam o que vale a pena conhecer e como devemos conhecê-lo. A multiplicidade, por outro lado, nos encoraja a pensar em várias versões - possíveis alternativas ao cânone estabelecido.

3) Imersão x Capacidade de Extração: Em termos de imersão, podemos pensar no potencial valor educacional dos mundos virtuais. O autor salienta que a imersão nos mundos virtuais deve ser em ambientes pré-formatados para promover a imersão como também atividades em que os alunos constroem seus próprios mundos virtuais. A capacidade de extração está em realizar a correlação com elementos do ambiente; do mundo físico e virtual individual e coletivo e dos conhecimentos análogos que estes elementos têm com os conhecimentos que estão sendo mediados naquele mundo.

4) Construção de Mundo ou de Universo: Pensar o espaço a partir de uma história e geografia ficcional, com associação direta a uma história e geografia do mundo real dos participantes, levando-se em conta os conceitos do mundo social e cultural que eles estão inseridos. conceito intimamente ligado aos princípios de imersão e de extração, uma vez que ambos representam formas de envolvimento do público com os mundos representados nas narrativas. Se desenvolvermos maneiras de mapear esses mundos como sistemas integrados, podemos avançar além dessas ideias locais em direção a um entendimento mais completo e rico dos conhecimentos apresentados.

5) Serialidade: Este é um dos grandes trunfos da transmídia - o de por meio da serialidade criar diversas histórias com uma natureza não linear, e que, apesar de poderem ser consumidas em qualquer ordem, mas que se complementam por meio da distribuição em vários segmentos. Segundo Jenkins (2010), a serialidade tem a ver com a fragmentação e dispersão significativas das informações relacionadas aos conhecimentos que querem ser explicitados e compartilhados. A ideia é pensar um fluxo dissociado de conhecimentos que possam se complementar quando consumidos de maneira conjunta, mas que dissociados também façam sentido completo para explicitar um conteúdo. É aqui que temos um dos trunfos também na educação, que é a pluralidade dos alunos, que têm distintas maneiras de absorver a informação. Com a serialidade, permite-se que os alunos possam explorar sua potencialidade de absorver a informação por meio de distintas mídias e se aprofundem em algo importante para eles.

6) Subjetividade: A subjetividade se refere à observação dos mesmos eventos sob

vários pontos de vista. As diferentes formas de narrar possibilitam experiências distintas. Enquadrar a subjetividade no processo de construção dos conteúdos educativos permite elaborar distintas experiências, visões, reflexões e a produção de novos conhecimentos a partir de um conteúdo central.

7) Performance: Na área de educação, Jenkins (2010) pontua que a performance é o ato de motivar os participantes a se engajar e imergir em um processo educativo, por meio dos atratores culturais e ativadores culturais. Na construção dos 07 princípios iniciais (JENKINS, 2009), define atratores culturais como os modos pelos quais fãs e críticos se agrupam para analisar, avaliar, refletir e significar conceitos de uma obra e, os ativadores culturais para referir-se às obras que são planejadas para desencadear um processo de construção compartilhada de significados. Em um contexto educacional os atratores culturais são os alunos e os ativadores culturais a cadeia produtiva dos conteúdos que serão direcionados aos mesmos, quando estes são pensados com um caráter transmídia dotados de uma performance que promova a imersão.

Em um momento de transformação dos processos educacionais e das salas de aulas tradicionais, além do aumento de cursos à distância, utilizar os sete princípios apresentados por Jenkins em AVEAs acessíveis são de extrema relevância. Além de pensar em um processo produtivo que privilegia a disseminação do conhecimento mediados por diversas ferramentas transmídia, o uso em plataformas que sejam construídas para se adequar às tecnologias assistivas também promovem uma maior interação entre os participantes, diminuindo o abismo social que as pessoas com deficiência ainda enfrentam devido à falta de acessibilidade física e virtual.

2.1.8. Fansubs e a Cultura Participativa

O movimento *fansubbing* ou *fansub* se inicia com a popularização dos animes³⁰ japoneses pelo mundo: as comunidades de fãs das obras japonesas passam se reunir para que os conhecedores da língua japonesa pudessem fazer traduções dessas obras para a língua inglesa, tornando esse material acessível a um grupo que não dominava a língua.

Mas para além da língua, esses fãs também "traduziam" e trocavam informações e experiências compartilhando conhecimentos importantes sobre o processo cultural, social,

³⁰ Segundo Nagado (2007), o anime leva a cultura japonesa através das aventuras de personagens coloridos e carismáticos. A invasão iniciada nos anos 60, foi em escala mundial, pois os animes são famosos em toda a Ásia, na Europa, Estados Unidos e América Latina. O pesquisador afirma que o Brasil é um dos países que mais recebeu títulos de animes, e assiste à animação japonesa desde o final dos anos 60 (NAGADO, 2007, p. 72)

narrativo das obras apresentadas e traduzidas. Assim, para além de uma tradução amadora, essas comunidades passam a criar um processo de aprendizagem, tradução e significação (ou ressignificação) com essas obras transitando fora do solo japonês.

Segundo Jenkins (2008, p.220), em meados dos anos de 1980, essas obras se popularizam nos Estados Unidos e surgem as primeiras comunidades para difundir as animações japonesas e traduzir as obras para língua americana:

Fã-clubes americanos surgiram para apoiar o armazenamento e a circulação de animação japonesa. Nos campi as faculdades, organizações de estudantes formaram grandes bibliotecas, com material legal e pirateado, e realizavam exibições destinadas a educar o público sobre os artistas, estilos e gêneros do anime japonês. O Anime Club, do MIT, por exemplo, organiza exibições semanais utilizando material de uma biblioteca com mais de 1.500 filmes e vídeos.

Shirky (2010, p. 80) também enfatiza a profusão dos movimentos de *fansub* com o gênero de anime japonês, principalmente com as animações:

A animação japonesa (desenhos animados) é muitas vezes legendada em inglês por redes de fãs voluntários, num processo chamado de fansubbing. Redes de fansubbing são pequenas e globais por natureza, e diferentes grupos de fansubbers concentram-se tipicamente em determinados shows ou artistas de animação.

O ato de *fansubbing* ou a *fansub* (para essa pesquisa adotaremos o termo *fansub*) caracteriza-se por um processo do qual uma obra que não contém uma legenda oficial disponibilizada pelo estúdio ou produtora detentora dos direitos da obra, tem a realização da tradução da legenda para outra língua realizada por fãs ou uma comunidade, de maneira não-oficial e com um processo de significação a partir da realidade daquela obra.

Após o surgimento das comunidades de fãs ligadas às animações japonesas, a internet e a disponibilização de filmes, séries e animações on-line potencializou o movimento e promoveu-se no mundo e no Brasil a profusão de comunidades que realizam a tradução e legendagem de diversos produtos audiovisuais. Os movimentos, apesar de promoverem a democratização e o acesso aos falantes de outra língua à obra são muitas vezes confrontados sobre a qualidade de suas traduções e sobre a "pirataria" dessas legendas – pois sua realização não é autorizada pelos estúdios e trata-se de uma inferência que afeta os direitos autorais.

Em relação à legalidade e pirataria, Díaz-Cintas e Remael (2007) enfatizam que o foco não é a autorização ou não dos estúdios do que está em jogo, mas sim o compartilhamento e disseminação das obras para o maior público possível, fomentando

também novos membros e diálogos dentro das comunidades de fãs dessas obras:

Apesar da legalidade questionável desta atividade no que se refere aos direitos autorais dos programas, a filosofia básica deste tipo de tradução é a livre distribuição na internet de programas audiovisuais com legendas feitas por fãs. As traduções são feitas de graça por aficionados destes programas e então postadas na internet para que qualquer pessoa que tenha interesse possa assistir [...] Inicialmente, esta prática lidava exclusivamente com a legendagem de animes japoneses, mas atualmente ela se espalhou para outras combinações de línguas e outros tipos de programas audiovisuais, tais como filmes. (DIAZ-CINTAS E DIOGO, 2007, p. 26)

Os grupos de fansubs e as práticas de legendagem tem um objetivo claro de promover acesso por meio da tradução e o consumo do produto, fazer parte de uma comunidade de fãs já que agora ele pode participar das reflexões, debates e descobertas sobre àquela obra. Nesse processo muitos engajam-se até mesmo para produzir novos conteúdos, elaborando conteúdos uma outra maneira narrativa, com a criação de uma nova obra - conceito que é conhecido em transmídia como ficções de fãs (*fan fiction*). Para Jenkins (2008), os fãs possuem múltiplos interesses e dedicações em relação ao seu objeto midiático de afeto.

O *fansub* é apenas mais uma expressão envolvida no processo de cultura participativa. Na convergência midiática é possível observar que há dois tipos de fluxo (JENKINS, 2008): um de baixo para cima (consumidores para produtores) e um de cima para baixo (produtores para consumidores). Essa prática participativa do consumidor como produtor nas plataformas, de fato, mudou toda a relação e prática de consumo da produção midiática do século XXI, mas algumas características permanecem em sua essência.

Os princípios aparentemente democráticos se tornam turvos quando se é provisionado que o usuário, embora mediatizado de maneira uniforme, possui acessos materiais bem distintos entre si para existir nas redes. As identidades e as formas de vida desse sujeito, imbricados aqui em suas etnias, condições sociais, níveis escolares, gênero, opções sexuais e a governança de dados que atual sobre as plataformas que ele utiliza, irão refletir em seus acessos aos dados e participação nas redes. Com a acessibilidade não seria diferente.

Nem todo mundo tem permissão para participar, nem todo mundo é capaz de participar e nem todo mundo que participa o faz em igualdade de condições. A palavra “participação” tem uma história tanto no discurso político como no cultural, e a sobreposição dos dois suscita uma consideração mais profunda. Em alguns casos, públicos ligados em rede estão aproveitando esse aumento de capacidade de comunicação para criar uma cultura mais diversificada, que desafia instituições arraigadas, amplia as oportunidades econômicas e, até mesmo, no caso da mídia religiosa, talvez salve nossa alma. Os outros estão simplesmente usando isso para

continuar o negócio da sua vida cotidiana. (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 368-359)

Logo, ao estimular os usuários a produzirem audiodescrições não profissionais, dinâmica proposta nesse projeto, pretende nivelar essas desigualdades utilizando a economia afetiva dos fãs. A troca é mútua: ao mesmo tempo que os usuários adquirem um novo saber midiático proposto pelo curso, também são produzidos um número maior de obras com AD. A circulação dessas obras entre as plataformas é um assunto complexo e que merece um estudo exclusivo que foge a proposta de presente tese, mas estimular a prática da produção de audiodescrições de forma participativa é uma forma de estimular a cultura participativa e de uma prática social que merece visibilidade para promover a acessibilidade.

Ao realizar uma analogia direta entre o *fansub* e a audiodescrição de filmes e obras audiovisuais, pensa-se em uma transposição direta do processo de tradução por meio da legendagem para o de tradução por meio da audiodescrição. Há assim a possibilidade de produzir e compartilhar audiodescrições de filmes, séries e desenhos de uma maneira não-profissional - envolvendo também o processo de narração e edição desses áudios - em um processo ao qual chamamos neste trabalho de *FanAD* e que serão detalhados posteriorme

2.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO

A partir do exposto, esta pesquisa busca aplicar conceitos de estratégias transmídia; acessibilidade web e em OAs e *fansubs* em cursos com acessibilidade para a pessoas com deficiência. Este é o recorte do curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição" que foi produzido em sua versão on-line.

Busca-se averiguar como as estratégias transmídia e de produção de *fansubs* podem ser aplicadas na cadeia produtiva de cursos virtuais com acessibilidade para a pessoa com deficiência visual e aqui o recorte da pesquisa delimita-se justamente à um curso com a temática em audiodescrição.

Como forma de validar os conteúdos produzidos e sua inserção em um AVEA adaptado às diretrizes e recomendações de acessibilidade, será utilizada a metodologia do *Design Science Research*. Além desses conceitos, como forma de mobilizar os participantes a se organizarem para produzir audiodescrições de filmes que não contém o recurso, serão utilizados os princípios de cultura participativa para promover o estímulo dos participantes do curso, mesmo não sendo profissionais da área de audiodescrição, para que contribuam de maneira prática para a disponibilização de obras com acessibilidade no Brasil.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada no projeto segue os preceitos da *Design Science Research - DSR* (Hevner et al., 2004). O método tem sua base no *Design Science*, e foi escolhido por trazer uma proposta de construção iterativa, de acordo com os processos de prototipagem, construção e avaliação de um produto.

Segundo (HEVNER, SALVATORE e PARK, 2004; PEFFERS, TUUNANEN, *et al.*, 2007 e VENABLE, 2006), a metodologia do Design Science busca um ganho científico ou tecnológico a partir de um problema levantado. A pesquisa tecnológica aponta o projeto de um artefato para solucionar o problema e/ou contribuir com a área por meio de ganhos no campo da pesquisa. Mas para além de se construir um produto, modelo, artefato, método, instância, é fundamental o avanço na teoria e que o conhecimento produzido seja divulgado nas instâncias acadêmicas e na área em questão, para que possa propagar a difusão do conhecimento produzido a pesquisadores, cientistas, profissionais e/ou usuários da área de investigação, a fim de orientá-los na solução dos problemas.

A escolha da DSR se justifica pois, segundo Dresch, Lacerda e Antunes Júnior (2014, p. 67), o método “fundamenta e operacionaliza a condução da pesquisa quando o objetivo a ser alcançado é um objeto ou prescrição”.

Sob os preceitos da DSR, o trajeto delineado na pesquisa deve produzir, avaliar e colher *feedback* de um novo artefato - o AVEA que será disponibilizado o curso, bem como contribuir para o avanço das teorias na área científica e tecnológica.

O trajeto metodológico adotado, segue as etapas presentes no processo de DSR que são: identificação do problema; conscientização do problema, revisão sistemática de literatura (RSL); identificação dos artefatos e configuração das classes de problemas; proposição de artefatos para a solução do problema (projeto do artefato e desenvolvimento do artefato); avaliação do artefato; explicitação das aprendizagens e conclusão.

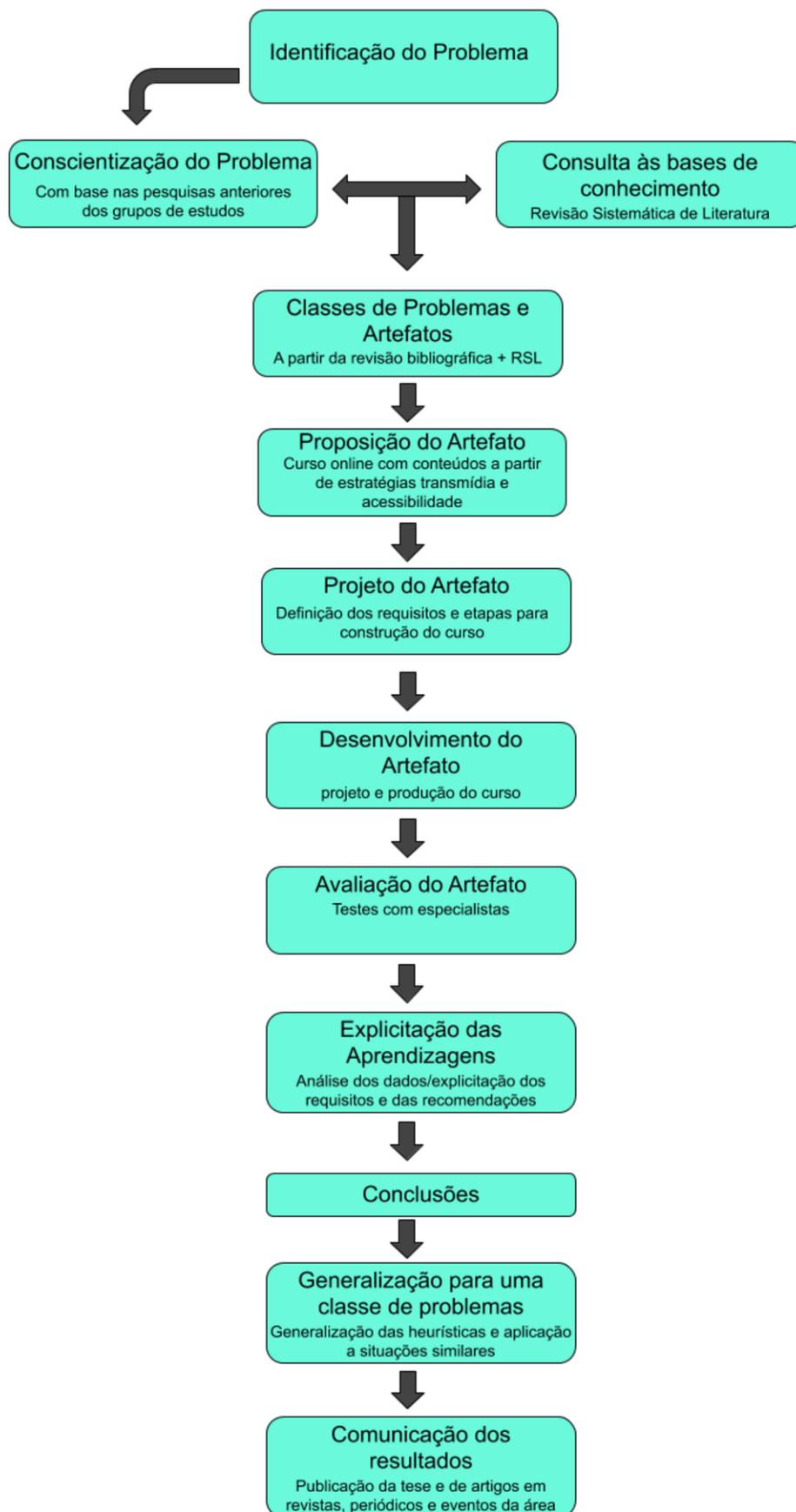
Quanto à abordagem, seguimos os preceitos aplicados à pesquisa qualitativa, que vão estruturar a avaliação do artefato a partir da coleta de opiniões dos usuários e de especialistas, levando-se em conta que os aspectos de cada cultura, economia, história e sociedade interferem nas ações dos indivíduos e, por isso, elas são difíceis de serem interpretadas,

As fases apresentadas na metodologia DSR enfatizam que seu objetivo é que tanto a pesquisa acadêmica, quanto às aplicações práticas das narrativas transmídia aplicadas à educação em AVEAs acessíveis possam ser utilizadas como referência na comunidade acadêmica, no processo de desenvolvimento de conteúdos de aprendizagem em ambientes

online e, que possam ser utilizados e validados por pessoas sem deficiência e com deficiência visual.

O trajeto metodológico adotado, segue as etapas presentes no processo de DSR que são: identificação do problema; conscientização do problema, revisão bibliográfica e revisão sistemática de literatura (RSL); configuração das classes de problemas; projeto do artefato e desenvolvimento do artefato; avaliação do artefato; explicitação das aprendizagens e conclusão, como apresenta a Figura 1:

Figura 1: Desenho metodológico das etapas da Design Science Research aplicadas ao projeto



Já apresentadas anteriormente as fases de identificação do problema; conscientização do problema e revisão bibliográfica, apresentamos a seguir as seguintes etapas: revisão sistemática de literatura (RSL); configuração das classes de problemas; projeto do artefato e desenvolvimento do artefato; avaliação do artefato; explicitação das aprendizagens e conclusão.

3.1. REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA (RSL)

Partindo-se do pressuposto de verificar a utilização de estratégias transmídia em ambientes virtuais de aprendizagem com acessibilidade, buscou-se identificar palavras-chave que pudessem trazer pesquisas na área. As bases escolhidas para a pesquisa foram portal CAPES, Scopus, Web of Science. Os termos especificados serão combinados utilizando os operadores *booleanos* ([*and*], [*or*], [*nor*]) conforme as possibilidades do banco de dados acessado.

A pesquisa foi realizada em fevereiro de 2019 e não limitou as publicações em uma data inicial. Porém, mesmo sem esse limite de data de publicação, constatou-se que somente a partir de 2010 é que surgem as primeiras publicações.

No **Apêndice A** é apresentado o protocolo e a trajetória de execução das etapas de RSL realizadas na pesquisa. Apresentamos a seguir os resultados obtidos com o estudo.

Em relação às referências bibliográficas, observa-se que majoritariamente que dos 09 trabalhos analisados, 06 utilizam a base para o termo *transmedia* ou o *storytelling* citando o autor Henry Jenkins. Outros teóricos da área Sociedade da Informação e novas tecnologias também são citados nos trabalhos, como Castells, Lévy e Scolari, teóricos presentes no desenvolvimento do estado da arte dos conceitos.

Em relação à plataforma virtual com acessibilidade, nenhum dos artigos se aprofunda no tema, o que nos mostra um indício de que o processo de disponibilização de conteúdos de educação com ferramentas de acessibilidade ainda está com estudos primários e, os aspectos práticos com desenvolvimento de pesquisas tecnológicas que proponham produtos, diretrizes e artefatos ainda não tem ocorrências nas bases indexadas pesquisadas.

Com relação aos processos de aprendizagem e novas propostas para a educação foram de abordagem majoritária, principalmente no tocante ao uso de narrativas para mobilizar experiências de aprendizagem.

Peña-Lopez (2013) propõe uma articulação à qual ele chama de "translearning", encorajando professores e alunos a "andar fora das rotas formais de aprendizado",

promovendo um aprendizado nômade que atravessa diferentes formatos, mídias, plataformas, níveis de formalidade e rigor. A autora comenta que há a necessidade de se promover uma navegação transmidiática. Jenkins (2006) também salienta a importância dos AVEAs para a mudança dos paradigmas tradicionais de educação que proporcionam uma oportunidade única para reconceber as instituições de ensino. Com a afirmação de que os Massive Open Online Courses (MOOCs), são, mesmo que ainda em seus primeiros anos, as primeiras manifestações do novo paradigma de aprendizagem.

Para Gaeta et al (2014), as narrativas são fundamentais para os processos de aprendizagem e apresenta uma proposta de um OA que permite professores e alunos criarem histórias a partir do processo narrativo. Sobre os paradigmas do ensino, o autor salienta que as mudanças estão ocorrendo e, com alunos chamados de nativos digitais (nascidos em um período onde as TIC já haviam se consolidado nas rotinas da sociedade), demandam cada vez mais de uma variedade de métodos e atividades instrucionais (fazer, conectar, jogar, compartilhar). Citando (BERK, 2009), a autora aponta que o processo para engajar os nativos digitais em um processo de educação deve baseado em tecnologias de aprendizagem e que os novos processos são um importante gatilho na mudança pedagógica (BLACK & GEN, 2010).

Como apresentado, a RSL trouxe conceitos relacionados aos novos paradigmas de educação, aos processos de inserção das tecnologias nos processos de aprendizagem, mas ainda não conseguiu dar subsídio à utilização de narrativas transmídia em ambientes virtuais de aprendizagem, como também a utilização de ferramentas acessíveis em AVEAs.

3.1.2. Percorso metodológico para a coleta e análise de dados

Para o processo de coleta de dados foram utilizados os métodos de estudo de caso (que serão apresentados nas fases de pesquisa) utiliza-se um estudo aprofundado sobre os objetos ou fenômenos que estão no escopo da pesquisa, permitindo que sejam formuladas hipóteses e teorias que segundo (GIL, 2007, p.58). Assim é permitindo também a explicação de variáveis em situações complexas, como é o caso dos conceitos apresentados nesta pesquisa e suas aplicações em novos ambientes.

Como principal elemento da captura de opiniões para a futura análise, utilizou-se o procedimento de entrevistas semiestruturadas. Para Duarte (2006, p. 63), a entrevista é considerada uma das mais importantes fontes de informação para um estudo de caso, sendo uma técnica científica clássica para obtenção de informações. O seu uso permite

identificar as diferentes maneiras de perceber e descrever os fenômenos. Durante as etapas também se utilizou o envio via web por meio da ferramenta *Google Forms* para questionários semiestruturados com perguntas de múltipla escolha e abertas.

Para a análise das perguntas de múltipla escolha, foram realizados filtros em relação às perguntas mais relevantes, pois em algumas etapas as perguntas eram apenas para reconhecimento de campo e esclarecimentos a respeito dos temas. Será realizada uma apresentação dos resultados em formato de gráficos com indicativos das porcentagens das respostas.

Nas questões abertas, foi utilizado o procedimento do Discurso do Sujeito Coletivo: metodologia brasileira que permite a análise das respostas de perguntas abertas, uma generalização dos resultados apresentando um depoimento no formato de discurso. O Discurso do Sujeito Coletivo, segundo Lefèvre, Lefèvre e Marques (2009), é uma técnica de processamento de depoimentos, para reunir em forma de discursos únicos redigidos na primeira pessoa do singular, conteúdos de depoimentos com sentidos semelhantes, explicitando um efeito de coletividade falando:

Os pensamentos coletivos ou representações sociais são metabolizações pessoais ou individuais de matrizes discursivas existentes virtualmente nas formações sociais, acessadas através de pesquisas com indivíduos questionados através de perguntas abertas, metabolizações essas que, visando à atualização e expressão concreta, em forma de opiniões coletivas, das matrizes discursivas virtuais são, sob a forma de constructos, agrupadas, por semelhança semântica, em discursos síntese redigidos na primeira pessoa do singular, de modo a configurar um sujeito coletivo portador de uma opinião, ou de um “eu acho...” social. (LEFÈVRE; LEFÈVRE e MARQUES, 2009, p. 1199)

A partir do uso da técnica, busca-se o objetivo de elencar similaridades entre as opiniões dos respondentes, constituídas a partir da análise dos discursos apresentados e organizados em formas de DSC com uma elaboração redacional em forma de um discurso individual. O DSC foi utilizado nas etapas de análise dos discursos dos sujeitos, (sendo elencados nos momentos de uso), por serem consideradas as que trouxeram parte dos conceitos globais apresentados nesta pesquisa.

Após a coleta de dados de cada fase, foi realizada a análise e o cruzamento dos dados, objetivando a partir das observações elencar caminhos para os problemas apresentados na pesquisa, como também para cumprir os objetivos definidos.

A seguir, apresenta-se um resumo de cada uma das fases de coleta e análise de dados

desta pesquisa, das quais os informantes de cada etapa são videntes e pessoas com DV, totalizando 95 informantes..

3.1.2 Resumo das etapas de coleta e análise de dados

Pesquisa de reconhecimento de campo

Realizada para reconhecimento sobre as potencialidades da AD para a pessoa com DV, realizou-se duas exibições de um curta-metragem de 15 minutos - a primeira com a versão do filme sem AD e a segunda com a versão do filme com AD. Para captar as percepções dos participantes foram realizadas entrevistas com registro em vídeo e posteriormente realizadas as análises.

Participantes: 06 informantes.

Estudo de caso com alunos participantes do curso presencial

Foi realizado o estudo de caso com a observação deste pesquisador nas dinâmicas realizadas durante os cinco dias do curso presencial de "Introdução para consultores em Audiodescrição", com o registro em vídeo das dinâmicas e a análise do material captado para balizar o curso on-line, como também a pesquisa.

Participantes: 35 informantes

Avaliação dos participantes do curso presencial

Realizada após o curso presencial, essa fase consiste no convite aos alunos à participação voluntária para trazer suas opiniões sobre suas experiências com AD, os conteúdos apresentados e as dinâmicas de interação.

Participantes: 07 informantes

Análise da plataforma por especialistas

Após a formulação do AVEA e os primeiros testes com o público com DV, a plataforma foi analisada por especialistas das áreas de programação; educação; acessibilidade e audiodescrição.

Participantes: 17 informantes

Avaliação dos participantes que realizaram o curso on-line

Posteriormente à análise dos especialistas e reformulações do AVEA, o curso foi lançado. Com 284 participantes cadastrados foi enviado um convite para que os inscritos respondessem um questionário com perguntas fechadas e abertas, a fim de avaliar o ambiente, os conteúdos e dinâmicas de participação.

Participantes: 22 informantes

Análise das experiências dos participantes da produção colaborativa de ADs

Aos participantes da etapa anterior, foi disponibilizado um link para participar de um grupo no Whatsapp com as temáticas de acessibilidade, audiodescrição e reflexões a respeito do trabalho em AD. No grupo dois especialistas da área foram convidados para auxiliar na realização de ADs com uma dinâmica de formação de equipes remotas. Após a realização e disponibilização das ADs foi aplicado um questionário com perguntas fechadas e abertas sobre a experiências e opiniões sobre a produção não profissional de ADs, como forma de expandir e fomentar o recurso.

Participantes: 07 informantes

Nas próximas seções trabalharam-se as etapas de coleta e análise de dados apresentadas, intercaladas com os procedimentos da metodologia DSR.

3.1.3 – Diálogos metodológicos entre a DSR e as práticas transmídia

Como discorrido no item da estrutura do trabalho, a base metodológica da Design Science Research (DSR) irá dar corpo a estrutura do trabalho como uma base metodológica que serve adequadamente ao trabalho, uma vez que a DSR, ajuda a modelar processos sistematicamente – principalmente aqueles cujos resultados tecnológicos ensejam uma materialidade aplicável da pesquisa, mas os resultados são desconhecidos (Dresch, Lacerda e Antunes Júnior 2014).

Ao analisar os lugares de aplicação e de não aplicação da metodologia em ambientes educacionais, Kelly (2013, p.137) define o uso adequado da DSR como

“(…) recomendada quando o problema enfrentado para a aprendizagem ou o ensino é substancial e assustador e as diretrizes de como fazer para solucionar o problema não estão disponíveis. Além disso, é recomendado quando uma solução para o problema levaria a avanços significativos no aprendizado ou pelo menos uma redução significativa no mau funcionamento do sistema educacional

Além disso, Kelly (2013), avalia cenários possíveis para a possa pesquisa emergir, ressaltando como a DSR serve também a conteúdos que são novos e estão sendo descobertos em sua formas de lecionar , quando o conteúdo pedagógico é pobre e ou através como o corpo docente que irá conduzir as dinâmicas possuiu uma formação ineficaz.

O cenário descrito pelo autor assemelha-se muito com a proposta desse estudo, pois a construção de um sistema colaborativo para integrar uma proposta pedagógica possui desafios e muitas variáveis trazidas por seus seus participantes. Sem parâmetros e marcadores específicos, a proposta experimental presente no trabalho, busca conceder, em um método de pivotagem, um ciclo rápido de fluxos de informações para que a metodologia seja ativa e possa fornecer dados e alterações durante o próprio curso de desenvolvimento do artefato.

Ao trabalhar de forma colaborativa e participativa com usuários não-profissionais para a área de AD e dar continuidade nessa metodologia, o projeto necessita de estratégias de campos do saber que atuam com uma forma de engajamento em multiplataforma. Os sete princípios transmídia propostos por Jenkins (2010) não são uma metodologia, mas trata-se de um ensaio pragmático de perspectivas observadas pelo autor que incorrem em novas formas de se pensar a educação e o processo de letramento midiático inerente a vida transmidiática (MASSAROLO, MERLET, 2014) contemporânea.

3.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO

A combinação da DSR e desses sete princípios são válidas também dentro do processo da metodologia ativa, pois todas elas lidam com a noção de um dispositivo, ou seja, um artefato existente que, de acordo com todos os usuários envolvidos no projeto e suas ações, irá ter condições para promover diversos novos acontecimentos no processo de ensino das chamadas *fansubs*. Como demonstrado por Padovani e Nesteriuk (2018) ao analisar ações de ativismo transmídia, os projetos com participação de público podem não obter qualquer tipo de êxito com um planejamento prévio de ações, mas o contexto e o espaço da participação, muitas vezes, é mais importante do que o próprio planejamento do fluxo do projeto. A atuação do usuário sempre será uma boa medida de eficácia de qualquer ação multiplataforma e no caso deste projeto não é diferente.

Como será visto, principalmente após a fase de reformulação do AVEA (Item 6.2) do curso, os feedbacks de usuários e especialistas, tiveram uma grande influência no “produto final” da versão associada a esse projeto, ainda que as próprias ações transmídia de engajamento não tenham sido possíveis de executar.

4. DSR E O DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO

4.1. PESQUISA DE RECONHECIMENTO DE CAMPO: POTENCIALIDADES DA AD

Como primeira pesquisa de campo com foco na importância da audiodescrição, em 2019 publicamos os resultados da pesquisa intitulada "Uma análise da percepção de filmes com o recurso da audiodescrição realizada a partir da visão de pessoas com deficiência visual". O artigo buscou verificar o processo de compreensão da pessoa com deficiência visual a filmes sem audiodescrição e com audiodescrição.

Para realizar a análise, foi escolhido um curta metragem do gênero ficção, com duração de 15 minutos, de temática regional, apresentando uma narrativa audiovisual em torno da festa do divino realizada na Lagoa da Conceição, no município de Florianópolis - SC. Optou-se por uma obra que trouxesse características regionais pois o público selecionado para a pesquisa foram seis informantes, membros da Associação Catarinense para Integração do Cego (ACIC). Dentre os pontos de reflexão a partir da coleta de dados, é fundamental buscar entender como a audiodescrição pode auxiliar no processo de compreensão de uma narrativa audiovisual.

Os informantes foram selecionados a partir da indicação da direção da ACIC e foram indicados seis informantes com deficiência visual (3 com cegueira e três com baixa visão). Os entrevistados concordaram em participar da pesquisa e assinaram a declaração de direitos de uso de imagem, estando cientes de que seus nomes e idades não estariam incluídos na pesquisa. O quadro 3 apresenta o perfil dos candidatos quanto à escolaridade e tipo de deficiência:

Quadro 3- tipo de deficiência visual e escolaridade

Informantes	Tipo de deficiência visual	Escolaridade
Entrevistado 1	Cegueira	nível superior completo
Entrevistado 2	Cegueira	nível superior completo
Entrevistado 3	Cegueira	nível superior completo
Entrevistado 4	baixa visão	nível superior completo
Entrevistado 5	baixa visão	nível superior completo
Entrevistado 6	baixa visão	nível superior completo

Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

A entrevista foi escolhida como recurso de coleta de dados pois tem como foco a comunidade de pessoas com deficiência visual. Ao se direcionar à metodologia qualitativa, toma-se como objetivo investigar as relações que essa comunidade possui com as narrativas em produtos audiovisuais, utilizando como técnicas a observação direta e entrevistas para captar as interpretações e explicações do grupo. Para auxiliar na realização do estudo foram utilizados estudos bibliográficos, entrevistas semiestruturadas e a observação.

Os informantes foram ouvidos individualmente e este pesquisador utilizou o caderno de anotações para captar reflexões e opiniões a respeito do tema, processo e interação ou impressões do processo com os entrevistados. A captação foi realizada em dois dias diferentes, gravadas com uma câmera, microfone de lapela, e um gravador de áudio.

A dinâmica do processo foi organizado em dois encontros na ACIC, com os seis informantes e a coleta de dados. A dinâmica do processo seguiu as seguintes etapas:

- **Fase 1** - Exibição do filme sem audiodescrição e captação das entrevistas
- **Fase 2** - Exibição do filme com audiodescrição e captação das entrevistas
- **Fase 3** - Transcrição e análise das entrevistas
- **Fase 4** - Escolha dos trechos e dados representativos e redação

O material bruto gerado possui 2h e 24 min de entrevistas. Para a transcrição foi adotada a estratégia de se transcrever apenas partes da gravação com observações anotadas sobre os trechos transcritos. Essa opção foi realizada pois o processo de captação das entrevistas foi bastante diversificado e não houve um padrão de interação com os entrevistados. Assim, optou-se por trabalhar com uma transcrição não-direta: observações e reflexões relativas às entrevistas e ao processo foram anotadas.

Após a análise das transcrições foram utilizados filtros, separando os depoimentos relevantes de cada um dos entrevistados. O cruzamento de dados também trouxe correlações entre os depoimentos, permitindo a articulação de pontos comuns entre as percepções dos entrevistados que são apresentados à seguir:

4.1.2. Do acesso da pessoa com deficiência visual à filmes com audiodescrição

Este critério foi fundamental para mapear o acesso que as pessoas com deficiência visual tinham a filmes com audiodescrição. A maioria dos informantes só havia tido acesso a filmes com as chamadas audiodescrições informais, na qual uma pessoa que não é profissional da área faz a audiodescrição do filme durante sua exibição. Nas experiências dos informantes, dois deles ainda não haviam tido contato com filmes com audiodescrição e

quatro já haviam assistido a filmes com AD. Dos quatro, dois ainda não tinham visto um filme com a audiodescrição inserida no material (Quadro 4).

Quadro 4 - Acesso à filmes com Audiodescrição

Informantes	Tipo de deficiência visual	Acesso à filmes com audiodescrição informal	Acesso à filmes com audiodescrição formal
Entrevistado 1	Cegueira	Sim	Sim
Entrevistado 2	Cegueira	Sim	Não
Entrevistado 3	Cegueira	Sim	Sim
Entrevistado 4	baixa visão	Sim	Não
Entrevistado 5	baixa visão	Sim	Não
Entrevistado 6	baixa visão	Não	Não

Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

Neste quesito, a relevância se dá ao mapeamento do acesso. Percebe-se pela tabela que aproximadamente 33% dos entrevistados tiveram acessos a filmes com audiodescrição formal. As entrevistas buscaram elencar alguns dos motivos pelos quais os entrevistados não têm acesso à esse tipo de filmes.

O entrevistado 1 trabalha dentro de um dos setores de coordenação da ACIC e já teve contato com filmes com audiodescrição. No entanto, alega dificuldade em obter esse tipo de filme:

“(...) a gente tem quando, por exemplo, a gente teve uma doação de alguns filmes com esse recurso - são todos filmes nacionais, e a gente não tem opção de escolha. (...) Há outra possibilidade, por exemplo, aqui no projeto cinema aqui da ACIC, que exhibe alguns filmes. Neles a gente tem a AD feita por algumas pessoas que não são profissionais, e elas fazem ali no ato. O filme está passando e elas assistiram o filme anteriormente, e fazem a AD. Então é assim que a gente consegue acessar nesses espaços. No cinema mesmo eu não sei porque eu nunca fui, nunca vivenciei isso no cinema propriamente dito”.

O entrevistado 4 tem baixa visão e acredita que a audiodescrição é fundamental para o entendimento dos filmes, mas não tem o hábito de assistir filmes com esse recurso:

Nunca parei para prestar atenção em uma AD, mas acredito que auxiliaria. Eu assisto a minha televisão, mas continuo evitando os filmes com muita ação, muito movimento menos diálogo, pois acredito que não consigo acompanhar muito”.

O entrevistado 4 salienta que, mesmo quem tem resquícios de visão e enxerga algumas imagens do filme, ainda assim, durante o processo de construção narrativa de uma obra visual, alguns elementos ainda ficam faltando.

Quanto ao consumo de filmes com audiodescrição, ainda temos opiniões a respeito da falta de acesso, dos poucos filmes com os recursos. Outro ponto são as experiências audiovisuais coletivas: quando existem inúmeras pessoas vendo um filme na televisão ou no cinema, devido a mistura de videntes e DVs, ocorre a não-utilização do recurso por muitos deles.

O Entrevistado 3 comenta das experiências coletivas: “gosto de ver filmes, vou ao cinema com minha filha. Quando eu vou com ela narra algumas coisas quando ela tem paciência - nem sempre né, adolescente (sorrisos) não tem muita paciência. Mas televisão, assistia desde de criança, com as narrações da família”.

Com os depoimentos percebe-se que os informantes consideram a audiodescrição importante para o processo de compreensão da narrativa, mas que ainda não tem o hábito e/ou o acesso à essas obras.

4.1.3 Pontos que facilitam a compreensão em uma narrativa audiovisual com audiodescrição

O recurso de Audiodescrição traz à pessoa com cegueira ou baixa visão uma possibilidade de formar imageticamente o que está sendo descrito, muitas vezes ela é desconhecida até mesmo pelo público-alvo, como é o caso do entrevistado 4, que com baixa visão, acreditava que a AD não iria contribuir para sua formação de sentido de obra audiovisual:

Olha, de maneira geral, veio a me comprovar que também para uma pessoa com baixa visão, apesar de enxergar um pouco a televisão vendo próximo, a audiodescrição traz detalhes que ajudam na interpretação do que a pessoa está assistindo. Eu achei que foi bastante positivo, acho que foi válida. Se eu tiver a oportunidade de assistir filmes com AD, hoje com o resíduo visual que eu tenho, eu acho que eu vou assistir e acho que vou ter benefícios. Foi uma experiência muito válida, muito interessante assim, que veio pra me comprovar que a minha visão não dá conta de tudo, e que isso pode ser complementado e que, talvez com uma AD eu não precise ficar perguntando para quem está do meu lado, como meu marido meu filho, né...

No depoimento acima nota-se que o entrevistado nunca tinha tido acesso à um filme

com AD e não achava o recurso importante. Mas após ver o filme com AD, a descrição narrativa lhe faz perceber diversas novas situações dentro da mesma obra, permitindo um entendimento maior do filme e de uma aproximação da completude narrativa.

O entrevistado 5, que tem baixa visão, salienta que os filmes com audiodescrição, “são mais fáceis de entender porque eles me dão detalhes que eu não consigo perceber. Quem tem baixa visão, as vezes deixa passar algumas coisas importantes e com a AD esses detalhes são descritos e você consegue se atentar e curtir muito mais os filmes”.

O entrevistado 3, cego, comenta que a audiodescrição auxilia na compreensão dos filmes e no processo de autonomia da pessoa com deficiência visual: “quando eu vi, eu me senti autônoma. Geralmente a AD é para trazer informações que não estejam aparecendo através da fala, e eu acho bem interessante”.

A partir das transcrições e análises, constata-se que todos os entrevistados consideram que a AD um recurso que auxilia na compreensão imagética das obras audiovisuais, porém precisa ser bem executada para cumprir seus objetivos.

Outro ponto enfatizado é que no processo de audiodescrição é importante a participação de um consultor com deficiência visual para validar a audiodescrição do filme.

A análise de reconhecimento corrobora com a proposta de se ofertar um curso de Introdução para Consultores em Audiodescrição, pois além de promover o estímulo ao aprofundamento futuro daqueles que têm interesse em atuar na área, o curso livre também irá apresentar as diversas modalidades e benefícios da AD.

4.2. CONFIGURAÇÃO DAS CLASSES DE PROBLEMAS

Seguindo o trajeto metodológico da DSR, apresentamos as classes de problemas identificadas nas áreas de abordagem da pesquisa:

- Cursos on-line sem os recursos de acessibilidade
 - Como apresentado, atualmente os recursos de acessibilidade web ainda não são executados de maneira plena para possibilitar o acesso de pessoas com deficiência. Mesmo em cursos on-line pagos, realizados por instituições de ensino formais, a formatação das plataformas, recursos e OAs ainda não segue as principais recomendações de acessibilidade;
- O uso de cursos on-line buscando a mesma dinâmica de uma sala física dentro do universo virtual e em AVEAs
 - Na busca bibliográfica e na RSL não foram encontrados exemplos de testes

com estratégias transmídia aplicadas em AVEAs, promovendo narrativas integradas em diferentes meios e plataformas

- A falta de projetos de conteúdos e estratégias em AVEAs que estimulem a imersão e a adesão à Cultura Participativa,
 - O desenvolvimento de atividades colaborativas como forma de se aprofundar os conceitos apresentados em cursos on-line a partir de gatilhos de estímulos em que os participantes criam ou entram em grupos por adesão espontânea, como forma de se aprofundar, debater e compartilhar conhecimentos. Na proposta desta pesquisa, usou-se os conceitos de Cultura Participativa e dos movimentos de criação de legendas amadoras denominadas *fansubs* para propor a criação e produção colaborativa de audiodescrições por equipes não profissionais.

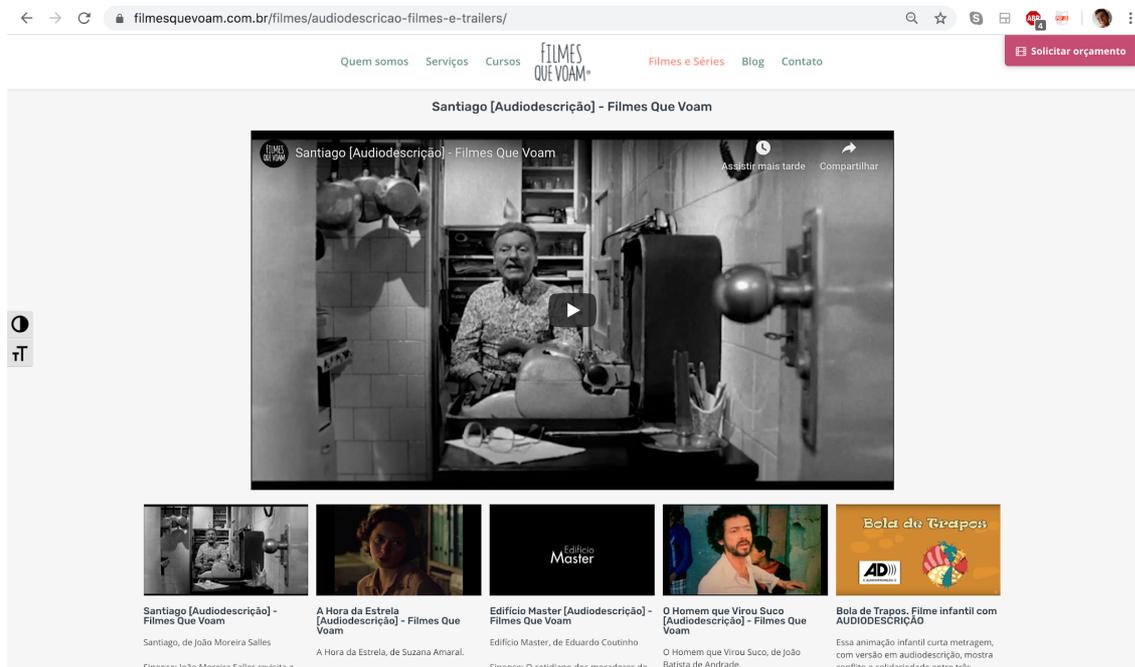
4.3. PROPOSIÇÃO DO ARTEFATO

O artefato foi proposto a partir da RSL, revisão bibliográfica e a definição das classes de problemas. Com o objetivo de aplicar os conceitos de transmídia em um AVEA e mobilizar a organização de grupos para produzir ADs não-profissionais, inicia-se o projeto de proposição do artefato. A partir da parceria com a produtora [Filmes que Voam](#) e a Associação Catarinense para a Integração do Cego, instituições que atuam de maneira efetiva nos processos de inclusão da pessoa com deficiência na sociedade, iniciou-se proposição do artefato.

A produtora atua com projetos de acessibilidade para filmes e obras audiovisuais, produzindo os recursos de audiodescrição, LIBRAS e legendas para surdos e ensurdecidos (LSE). Segundo o site da produtora, a atuação no mercado de acessibilidade audiovisual se dá com projetos em co-produção e parcerias para a realização e distribuição filmes para as salas de cinema, tv a cabo e tv aberta. São comédias, dramas, documentários e filmes infantis brasileiros vistos em todo o mundo, em mostras e festivais ou por *Vídeo on Demand (VOD)* ou vídeo sob demanda em português. Também são produzidos materiais educativos para acessibilidade como o ["Guia Filmesquevoam #ParaTodosVerem"](#), que explica como descrever imagens para cegos e pessoas com baixa visão.

Na aba "[Filmes com audiodescrição](#)" do site da produtora, podemos ver alguns trabalhos de audiodescrição realizados pela produtora. Abaixo a figura 2 mostra a página citada:

Figura 2 - Página principal do site da Filmes que Voam



Fonte: www.filmesquevoam.com.br

As audiodescrições das obras acima foram realizadas pela produtora, como os filmes "Santiago", "A Hora da Estrela", "Edifício Master", "O homem que virou Suco" e o infantil "Bola de Trapos".

A [Associação Catarinense para a Integração do Cego](#) é uma instituição não-governamental, sem fins lucrativos, que tem como missão a inclusão das pessoas com deficiência visual na sociedade. A atuação tem foco em programas voltados para pessoas cegas e com baixa visão de todas as faixas etárias, atendendo nas áreas de habilitação, reabilitação, profissionalização, cultura, esporte e lazer. Segundo o site da instituição, com os programas busca-se a superação de desafios cotidianos, os quais vão desde a quebra do paradigma em relação à incapacidade das pessoas com deficiência, nas múltiplas instâncias sociais, até à compreensão de que este segmento constitui-se em protagonista de sua própria história, escrevendo-a, transformando e sendo transformado pelo meio em que está inserida.

Após a realização de trabalhos de acessibilidade e audiodescrição com a *Filmes que Voam* (FQV) e de uma pesquisa na *ACIC* sobre a interpretatividade por parte do público cego de obras audiovisuais sem audiodescrição e com audiodescrição, inicia-se o contato para que o Curso de Introdução para Consultores em Audiodescrição" fosse parte desta pesquisa.

Após reuniões com o corpo diretivo da FQV e da ACIC, a parceria iniciou-se para que este pesquisador acompanhasse a realização do curso presencial e, auxiliasse na produção do curso on-line, propondo estratégias transmídia e de acessibilidade na plataforma do curso, autorização para a realização de grupos focais com os participantes que se voluntariassem a participar de pesquisa (por meio do acompanhamento do curso presencial e de entrevistas com os participantes) e, das ações de compartilhamento para a disseminação dos conteúdos e propostas de realização de ADs não-profissionais com os participantes do curso on-line.

4.3.1 Sobre o curso presencial

O curso gratuito de "Introdução para consultores em Audiodescrição" - desenvolvido em parceria com a pesquisa – foi realizado por uma equipe de especialistas em acessibilidade, com a participação de consultores, locutores, roteiristas e diretores de audiovisual. Ele teve como objetivo trazer o arcabouço introdutório para que o público cego ou com baixa visão e os videntes pesquisadores e interessados na área, pudessem ter a capacitação inicial para a realização de ADs em produtos audiovisuais. O financiamento do projeto de execução do curso veio a partir do Edital de Chamamento Público 01/2016 de seleção de Projetos Culturais do governo do estado de Santa Catarina e da Fundação Catarinense de Cultura - FCC com o propósito de desenvolver e fomentar iniciativas do *Programa Mais Cultura*.

O curso presencial foi realizado de 18 a 22 de fevereiro de 2019, com aulas realizadas das 08:00 às 17:00, na sede da ACIC. O curso tinha a oferta de 20 vagas para pessoas com deficiência visual para atuar como consultores em audiodescrição e 10 vagas para videntes pesquisadores e interessados na área. O público formado por videntes e pessoas com DV se justificou, pois visava integrar futuros profissionais apresentando as técnicas da audiodescrição e o fluxo produtivo.

As aulas foram ministradas pelo audiodescritor consultor Felipe Mianes, graduado em História, Mestre e Doutor em Educação, que tem uma vasta experiência em audiodescrição, além de ministrar cursos na área, pela locutora e audiodescritora Márcia Caspary. A profissional atua como audiodescritora desde 2008 e já participou de vários filmes, campanhas publicitárias, eleitorais dentre outros. A outra profissional que participou, a Carla Azevedo, atua também como audiodescritora em eventos ao vivo e gravados, desfiles, seminários e palestras.

O curso trouxe os seguintes conteúdos para o público:

- **Segunda-Feira (18/02/2019):** O que é a audiodescrição; Histórico da

audiodescrição no mundo e no Brasil; Políticas públicas e legislação em acessibilidade (ênfase em AD); Diretrizes de AD no Brasil e no Mundo.

- **Terça-feira (19/02/2019):** Conceitos e Elementos básicos do Cinema; Quais são os tipos de Audiodescrição; A equipe de audiodescrição; Qual é o papel do Audiodescritor Roteirista na AD de Filmes; Qual é o papel do Consultor na AD de Filmes; Audiodescritor e a narração.
- **Quarta-feira (20/02/19):** Audiodescritor e a produção/divulgação; Audiodescrição de imagens estáticas; Filme com AD – Longa metragem; Filme com AD – curta metragem; Elaboração de roteiros de AD; Passos para tornar um filme acessível (Locução, Edição, Distribuição, etc).
- **Quinta-feira (21/02/2019):** Narração de filmes; Atividades práticas: produção de roteiro, revisão e gravação; Gravação de roteiro.
- **Sexta-feira (22/02/2019):** Edição de roteiro gravado; Apresentação e avaliação das atividades práticas; Encerramento.

Para participar do curso o aluno deveria cumprir os pré-requisitos, elencados a seguir:

- Ensino médio completo
- Domínio da Língua Portuguesa falada e escrita
- Conhecimentos básicos de informática - edição de texto, envio e recebimento de e-mail e navegação na Internet)
- Interesse por cinema, séries e novelas
- Preencher um termo de uso de imagem, pois o curso será gravado e disponibilizado gratuitamente na internet.
- Disponibilidade de participar do curso entre os dias 18 a 22 fevereiro das 9 às 17 horas na sede da Associação Catarinense de Integração do Cego, em Florianópolis.

O objetivo do curso presencial foi oferecer conhecimentos introdutórios acerca dos princípios básicos da Audiodescrição, com referencial teórico sobre a trajetória da Audiodescrição no Brasil e no mundo. Ensinar sobre o processo de elaboração de roteiro de AD para filmes, assim como o processo de revisão, por parte do consultor. Mostrar exemplos desta parceria do Audiodescritor Roteirista e Consultor. Implicações éticas dos profissionais da Audiodescrição.

Como principal atividade prática, o curso possibilitou que os alunos, acompanhados

pelos professores, produzissem a AD de um curta-metragem catarinense que tivesse um histórico no cenário nacional. A partir de uma lista prévia, o cineasta e diretor da FQV selecionou o filme "Qual queijo você quer"³¹ e entrou em contato com a Novello Filmes, recebendo a autorização de uso para fins didáticos e educacionais da sócia da produtora e diretora do filme, Cíntia Domit Bittar.

Segundo o Fundo Municipal de Cinema de Florianópolis³², a relevância do filme é destaque na história do cinema catarinense pois o curta-metragem *Qual Queijo Você Quer?* acumula 21 prêmios em sua carreira e já foi selecionado para 48 festivais nacionais e internacionais. Com a autorização da Novello Filmes, foi possível disponibilizar a primeira versão com AD de *Qual queijo você quer?*, realizada por alunos que buscam novas competências e a possibilidade de adentrar no mercado de roteiro, consultoria e narração em audiodescrição.

4.3.2 Divulgação do curso

Para preencher as vagas oferecidas, foram compartilhados diversas mídias em blogs, e-mail, release à imprensa, textos e banners compartilhados em grupos no Facebook e Whatsapp para os interessados disseminarem informações do curso. Em relação às imagens de divulgação do curso compartilhadas, todas continham a descrição da imagem, acompanhada da hashtag #PraTodosVerem. (Figura 3)

Figura 3: Imagem de divulgação com descrição #pratodosverem

³¹ O filme está disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=SpeedIfbRSE&t=2s>. Acesso em 18 abr 2019.

³² Disponível em <http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/funcine/index.php?pagina=notpagina¬i=7795>. Acesso em 20 mar 2019.

**CAPACITAÇÃO DE CEGOS
PARA A INDÚSTRIA AUDIOVISUAL**

**CURSO DE INTRODUÇÃO PARA CONSULTORES EM
(((AUDIODESCRIÇÃO)))**

De 18 a 22 de fevereiro - ACIC Florianópolis.

O curso é pratico e será ministrado por **Felipe Mianes**, consultor em audiodescrição, com a participação das audiodescritoras **Márcia Caspary** e **Carla Azevedo**.

VAGAS LIMITADAS!
Informações e inscrições gratuitas: bit.ly/cursoadacic

#PraTodosVerem: Cartaz. Na metade superior, em letras amarelas sobre foto em preto e branco da audiodescritora Márcia Caspary com fones de ouvido. Márcia sorri, está com um microfone um tablet na mão direita e o braço esquerdo aberto. Ela é branca, de cabelos pretos ondulados, usa óculos de grau e blusa preta sem mangas. À sua frente, o rosto de um rapaz de perfil que a observa ao lado de uma jovem negra voltada para à esquerda. Em duas linhas: “CAPACITAÇÃO DE CEGOS PARA A INDÚSTRIA AUDIOVISUAL.” “CURSO DE INTRODUÇÃO PARA CONSULTORES EM AUDIODESCRIÇÃO.” A palavra AUDIODESCRIÇÃO está dentro de um retângulo branco em letras pretas, que compõem a imagem com as informações: “De 18 a 22 de fevereiro, ACIC Florianópolis. O curso será ministrado por Felipe Mianes, consultor em audiodescrição, com a participação das audiodescritoras Márcia Caspary e Carla Azevedo.” À esquerda, foto colorida e circular do rosto de Felipe Mianes, sorridente. Felipe é moreno, tem o rosto arredondado, cabelos bem curtos e pretos. Olhos pequenos e lábios finos. Está de paletó preto sobre camisa de gola branca. Ao fundo uma folhagem e um quadro. Na base da imagem, em letras amarelas sobre tarja preta: “Vagas limitadas. Inscrições gratuitas no link a seguir: www.bit.ly/cursoadacic”

Fonte: Filmes que Voam (2019).

4.3.3 Formulário de Inscrições

Para realizar as inscrições foi utilizado o aplicativo web "*Formulários Google*", o qual apresenta documentação para o uso com leitores de tela³³ - após pesquisas e testes de acessibilidade, chegou-se a conclusão de que o mesmo cumpria com os requisitos de

³³ A documentação da acessibilidade para leitores de tela no formulários Google está disponível em <https://support.google.com/docs/answer/3527854>. acesso em 04 set 2019.

acessibilidade para leitores de tela, permitindo a navegação do público com deficiência visual. Porém, posteriormente - após 02 relatos, verificou-se que em alguns casos, para confirmar a identidade do participante - devido a requisitos de segurança da informação, a plataforma utiliza o recurso de *Captcha*, para que o usuário confirme não ser um robô. Porém, o recurso pede que sejam selecionadas imagens, o que não é possível para a pessoa com DV.

Ressalta-se que a confirmação via *Captcha* ocorre em casos específicos (nesta pesquisa, ocorrendo apenas 02 vezes em um universo de aproximadamente 50 formulários enviados), então é importante pensar em alternativas para que o informante com DV, se houver necessidade, envie as respostas de outra maneira.

A partir da divulgação e liberação dos formulários, iniciaram as inscrições. Ao final do processo de inscrição - de acordo com a declaração de pré-requisitos e respeitada a ordem de inscrições, viu-se que a temática do curso era relevante para o público, pois foram ofertadas 30 vagas, mas no período de 20 dias foram realizadas 67 inscrições, das quais 27 declararam ter deficiência visual e 40 declararam não ter.

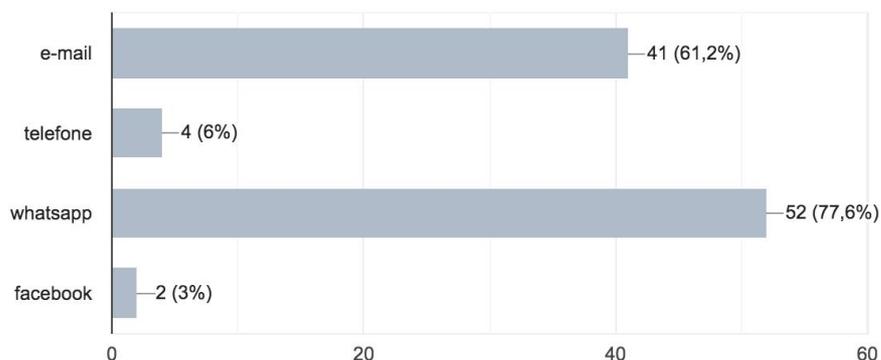
Com essa demonstração de interesse por parte do público, foi criado um outro formulário, este para a realização do curso on-line quando este fosse lançado, com o envio de informações a partir do contato previamente registrado.

Após as inscrições, foram realizadas as confirmações de cada um dos inscritos e, chamados outros inscritos a partir da lista de espera. Um ponto de destaque nos formulários de inscrição foi a prioridade dos participantes em receber informações de contato via *Whatsapp*, como apresenta o gráfico 3:

Gráfico 3 - Preferência em receber informações via Whatsapp

Como prefere receber informações?

67 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Os estudantes cegos e com baixa visão utilizam as redes sociais tanto quanto os videntes. Há uma preferência pelo uso de Whatsapp (DELLA LÍBERA e JURBERG, 2016) em relação a outras redes e essa preferência se dá pelo fato de que a navegação pelo app é simples, sendo possível enviar facilmente textos escritos, áudios e gravações. Para as pessoas com deficiência visual, o recurso de gravação facilita a comunicação por meio do aplicativo.

No planejamento estratégico, o curso presencial foi a base de conteúdos para o curso on-line e para a validação da metodologia utilizada em sala de aula. O curso foi composto por aulas expositivas ministradas por Felipe Mianes, Carla Azevedo, Márcia Caspary, e atividades em grupos que foram reunidos roteiristas, consultores e narradores. O primeiro exercício prático foi a dinâmica dos alunos se conhecerem fisicamente. Esse processo ocorre aos videntes com o simples ato de entrar em uma sala de aula e observar os alunos e o ambiente presente. Após a apresentação da ACIC, com a audiodescrição dos ambientes da casa realizada por Carla Azevedo e a descrição do auditório, foi a vez dos alunos se autodescreverem, formando a imagem visual de cada um ao público com DV.

Posteriormente os alunos fizeram a descrição de imagens estáticas: a partir de fotografias distribuídas pelo professor, exercício no qual os roteiristas redigiram a descrição da imagem, e a partir da leitura aos consultores, diversas dúvidas e questionamentos eram levantados, buscando deixar o texto mais explicativo e claro possível. Ao finalizar o processo, cada grupo apresentava a narração da descrição da imagem.

Após novas exposições dos professores, foi realizada a atividade prática de roteirização e consultoria. O processo contou com as seguintes etapas:

1. Exibição do curta metragem "Qual queijo você quer", autorizado pela produtora para ser utilizado no curso presencial e on-line e também a veiculação posterior ao curso presencial da versão com AD feita pelos alunos.
2. Subdivisão de grupos com 03 consultores e 01 roteirista para montagem dos roteiros.
3. Redação dos roteiros
4. Rodadas de consultoria e novas redações
5. Apresentação das versões finais de cada roteiro.

A partir das versões finalizadas e enviadas pelos alunos do curso, os professores Felipe Mianes, Carla Azevedo e Márcia Caspary selecionaram os melhores trechos de cada

um dos roteiros e após alguns ajustes, foi realizada a versão final do roteiro, apresentado no **Apêndice J**.

4.3.4 Captação de áudio e vídeo das aulas presenciais para serem usadas no ambiente on-line.

Todas as aulas foram gravadas com a utilização de 03 câmeras profissionais, microfones, gravadores de áudio e a decupagem das aulas para posterior montagem do conteúdo on-line. Na ficha de inscrição on-line havia o preenchimento de um termo de cessão de imagem e voz, com o seguinte texto:

Pelo presente termo cedo, sem ônus e expectativa de pagamento, a Produtora Faganello Comunicações Eireli, o uso de minhas imagens e sons gravadas no dias 18 a 22 de fevereiro de 2019, na cidade de Florianópolis, durante o curso de formação de consultores em audiodescrição, para exibição gratuita na internet, sem limite de tempo, na forma de videoaulas e notícias relativas a atividades sobre audiodescrição e acessibilidade audiovisual.

Para evitar qualquer problema em relação ao uso das imagens para montar o material do curso on-line, os termos de autorização de imagem foram preenchidos com o nome de cada participante e no primeiro dia do curso eles assinaram os termos de autorização.

4.4. ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DO CURSO PRESENCIAL

Para a realização dessa etapa adotou-se a metodologia qualitativa com dados coletados durante o processo de execução do curso realizando o registro documental em áudio e vídeo e a posterior análise das interações entre os participantes. Durante o estudo de caso, de caráter exploratório, o pesquisador acompanhou os 30 alunos e professores durante os 05 dias do curso presencial, fazendo a captação de imagens e áudios das aulas do curso e a análise exploratória com critérios delimitados a partir da dinâmica das aulas; conteúdos compartilhados entre alunos e professores; conhecimentos prévio dos alunos sobre AD.

Na pesquisa foram levantados esses critérios base para que o curso presencial trouxesse uma visão geral para acerca dos conhecimentos e dinâmicas de aprendizagem dos conceitos de AD e os desafios e dinâmicas para a aprendizagem.

Buscou-se com levantamento das características gerais sobre o conhecimento da AD; relações com o recurso e processos de aprendizagem durante o curso, a base para utilização de estratégias para a produção do curso on-line. A abordagem exploratória com a condução de observador-participante justificou-se para proporcionar uma visão geral (GIL, 2008), pois

a abordagem do tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre formular hipóteses precisas e operacionalizáveis.

A partir das observações verificou-se que as interações entre os alunos e os diálogos durante as aulas ocorreram de maneira espontânea e natural de acordo com a condução dos professores durante as aulas. Muitos participantes tinham o conhecimento prévio do recurso da AD, o que motivou reflexões e participações relevantes ao debate sobre a temática.

Houve um consenso entre os participantes (com DV e os videntes) de que o recurso da AD e diversas outras ferramentas de acessibilidade, não estão disponíveis ao público. Dentro de um processo mercadológico, a pessoa com DV ainda é vista como um mercado em potencial.

A acessibilidade, segundo os participantes, é tratada não como o recurso de mercado que ela representa, como um dos participantes do curso salienta, de que "A AD tanto no cinema quanto em qualquer outro produto - como uma peça de teatro ou palestra serve para aumentar o público, o consumo e os lucros de uma obra. Seria como uma obra dublada ou com legenda. Vai aumentar muito o público".

Como foi explicitado anteriormente, o estigma do "coitadismo" em relação à pessoa com deficiência ainda é algo corrente e segundo os participantes ocorre também no campo empresarial. Ao definir como a figura da pessoa com deficiência visual é vista na sociedade, a psicóloga e pesquisadora Amiralian (1997, p.23) aponta a questão de um "*status quo*" social apresentando a visão do cego a partir das "personas" da cegueira, ainda seguindo o que se chama de "coitadismo". A partir desta visão as empresas não trabalham com produtos com acessibilidade para a pessoa com DV como uma abertura de mercado - com um público de aproximadamente 3,4 milhões de brasileiros - encarando a acessibilidade e a audiodescrição como um "favor" social e geralmente só adotando os recursos com a obrigatoriedade da lei.

No primeiro dia do curso, um dos participantes com DV também comenta sobre esta realidade:

A audiodescrição vai muito além do que as pessoas pensam. É poder usar um *smartphone* (aparelho de celular) da maneira como lhe for conveniente. (...) Tú ter uma televisão e poder programar ela sozinha para poder ter uma programação com audiodescrição. É tú poder chegar no fabricante e sugerir isso, como um público (a pessoa com DV), e mostra que as pessoas com deficiência são um público consumidor e não um potencial... Ela é um público - porque a gente está no dia a dia, está batalhando por nossos espaços, e muitas vezes a gente fica alheio de muitas informações por serem visuais. (...) Apesar de termos legislações que estão determinando as programações audiodescritas, elas (emissoras televisivas, salas de cinema,

dentre outras) ainda não estão vendo esse lado como um público comum aos demais, e sim um 'temos que fazer porque a lei manda'."

Entre os participantes o consenso que trouxe um senso de união colaborativa de uma causa, inclusive entre os participantes videntes - os quais a maioria já trabalhava em instituições ou projetos ligados à pessoas com DV. As reflexões iniciadas desde o primeiro dia do curso, trouxe uma proximidade maior entre os participantes e um alinhamento que seguiu-se na dinâmica das aulas, nos conteúdos compartilhados como também nas atividades práticas.

Em relação ao conhecimento prévio em AD, a partir da ficha de inscrições detectou-se que dos 35 alunos, apenas três alunos não tinham um conhecimento prévio. Esses três alunos eram videntes e todos já tinham participado de projetos ou estado em sala de aula como professores, nas quais haviam alunos com DV.

Os outros 32 alunos já tinham o contato anterior com a AD. Para esses alunos o recurso é ferramenta para o entendimento da pessoa com a DV aos conteúdos que são apresentados a partir de recursos visuais como parte da narrativa. Durante o curso, registrou-se depoimento no qual o participante com DV considera a AD como um elemento fundamental, pois:

Por mais que você tenha atenção, concentração, você não sabe exatamente a cena que está acontecendo... Você até deduz por algumas pistas que o filme te passa, o que está acontecendo na cena (...) Mas com a audiodescrição, isso melhorou muito né, porque a gente acaba - como se fosse um vidente né, a gente consegue entrar no filme. entender o filme, e isso eu acho muito importante, porque faltava para nós, deficientes visuais.

Sobre o conhecimento em AD, outra participante salienta que conheceu o recurso após se familiarizar com a internet (a partir do uso de leitores de tela no computador e celular) e que ele foi responsável por aumentar sua compreensão sobre obras de caráter imagético:

Era uma coisa (a audiodescrição) que basicamente para mim não existia, até certo ponto. E aí quando eu comecei a usar a internet é que eu comecei a ver algumas pessoas falando, fui indo atrás, fui conhecendo... E é sempre um mundo novo, né que eu não conhecia e que é maravilhoso e que eu não sabia e que existia e quando a descobre, cada vez vai procurando mais e vai se aprofundando mais.

Retomamos que o projeto de lei que até o presente momento ainda tramita na câmara dos deputados para a regulamentação da audiodescrição profissional (projeto de lei 5.156, de

2013³⁴), a audiodescrição também se define como um processo descritivo intersemiótico:

A audiodescrição é um instrumento de acessibilidade que consiste na descrição clara e objetiva das informações compreendidas visualmente, mas que não estão nos diálogos: expressões faciais e corporais, ambiente, figurinos, efeitos especiais, mudanças de tempo e espaço, além da leitura de créditos, títulos e qualquer informação escrita na tela. A audiodescrição permite que o usuário receba a informação contida na imagem ao mesmo tempo em que essa aparece, possibilitando apreciar integralmente a obra, seguir a trama e captar a subjetividade da narrativa, da mesma forma que alguém que enxerga.

A partir dos critérios utilizados na análise exploratória dos cursos presenciais, constata-se a importância da AD para a compreensão imagética das obras audiovisuais. Sua regulamentação legal é fundamental para que as empresas considerem a realização de obras (audiovisuais, teatrais, culturais, educacionais - dentre outras, em ambientes físicos ou digitais), passando a considerar o recurso como uma ferramenta de acessibilidade que deve ser disponibilizada à qualquer cidadão, sendo este parte de um mercado com potencial econômico. Após o estudo de caso do curso presencial, a etapa seguinte foi uma entrevista semi-estruturada com 07 participantes do curso.

4.5. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES DO CURSO PRESENCIAL

Durante o curso, os alunos receberam por e-mail uma solicitação para participar da entrevista no último dia do curso presencial. Foi enviado também um formulário com um termo de declaração de consentimento, explicitando o tema, objetivos, relevância da pesquisa, formas de abordagem e da livre participação, como consta no **Apêndice E**. Também evidenciou-se aos participantes que nos resultados da pesquisa não seriam identificados nomes ou contatos dos informantes.

A entrevista semi-estruturada foi realizada levando-se em conta os critérios utilizados para a análise exploratória dos cursos presenciais com aprofundamentos de pontos importantes para avaliar o curso e arguir os participantes sobre as suas opiniões de cursos on-line com conteúdos de audiodescrição; requisitos da plataforma on-line e organização de grupos e/ou comunidades que possam produzir audiodescrições não profissionais.

A elaboração das perguntas buscou avaliar a experiência do participante em relação ao curso, elencando objetivos que pudessem servir como base para a produção do curso on-line como:

³⁴ Disponível em [PROJETO DE LEI N.º 5.156, DE 2013](#). Acesso em 20 jan 2019.

- Motivações para realizar o curso presencial.
- Considerações dos participantes em relação aos benefícios do recurso de audiodescrição.
- A complexidade dos processos para produzir o recurso de AD.
- como o curso presencial pode auxiliar os alunos nos processos de aquisição de conhecimento em acessibilidade e audiodescrição;
- Análise das experiências práticas e produção da AD de um curta metragem.
- Possibilidades para a realização de um curso on-line

4.5.1. Perfil dos participantes

Quadro 5 - tipo de deficiência visual e escolaridade

Informantes	Tipo de deficiência visual	Escolaridade
A1	cegueira adquirida (adventícia)	Superior completo
A2	cegueira adquirida (adventícia)	Superior Incompleto
A3	cegueira congênita	Superior completo
A4	cegueira congênita	Pós graduação completa
A5	não tem deficiência visual	Técnico completo
A6	não tem deficiência visual	Superior completo
A7	não tem deficiência visual	Doutorado completo

Fonte: elaborado pelo autor (2019).

A partir da participação voluntária, tivemos a adesão de 04 participantes com deficiência visual (2 com cegueira congênita e 02 com cegueira adquirida) - que atuaram como consultores nos exercícios práticos e 03 videntes - que atuaram como roteiristas.

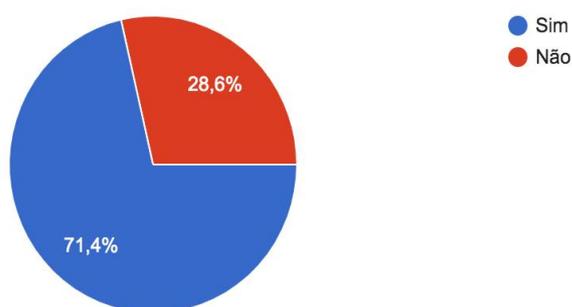
4.5.2 Conhecimento sobre recursos de acessibilidade

Em relação ao contato com acessibilidade, 71,4% dos participantes já tem uma proximidade com a área, pois já trabalham com projetos ligados à pessoa com deficiência:

Gráfico 4 - Porcentagem relativa à trabalhos junto à pessoa com deficiência

Trabalha em projetos, instituição ou empresa ligada à pessoa com deficiência?

7 respostas



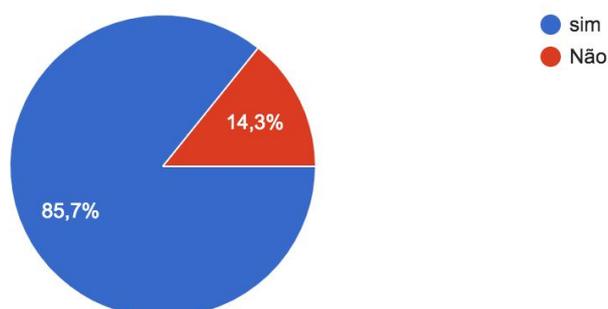
Fonte: elaborado pelo autor (2019)

Como explicitado anteriormente, a maioria dos participantes já conhecia o recurso da AD, o foi confirmado quando foram questionados sobre o contato com obras acessíveis:

Gráfico 5 - Do contato prévio com o recurso da AD

Você já havia tido contato com a audiodescrição (em eventos e/ou espetáculos com AD ao vivo ou filmes com AD)?

7 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

4.5.3. A complexidade das etapas de produção de uma AD

Ao trabalhar com a especificidade de cada área do trabalho de AD, apresentando aos participantes as dinâmicas de trabalho, o fluxo de produção e as áreas de atuação do audiodescritor roteirista³⁵, consultor³⁶ e narrador³⁷, buscou-se entender quais os processos

³⁵ Profissional que elabora o roteiro da audiodescrição, com formação técnica adequada.

³⁶ Profissional com deficiência visual, que realiza a revisão e adequação do roteiro e da narração da audiodescrição com formação técnica adequada.

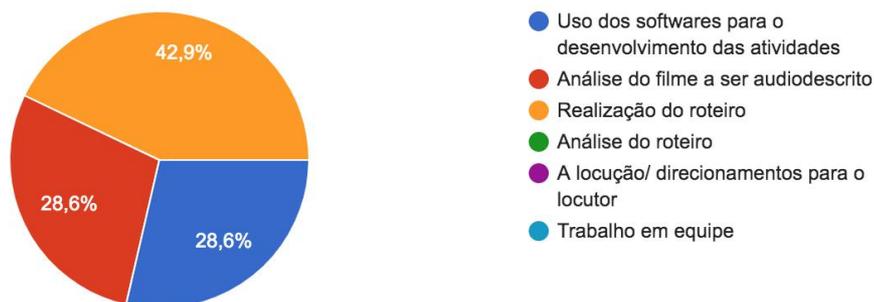
³⁷ Profissional que realiza a narração do roteiro da audiodescrição.

que os alunos (independente da área de atuação) consideraram de maior complexidade:

Gráfico 6 - Da complexidade das etapas de produção AD

A partir do que foi visto no curso, quais das opções abaixo você considera mais complexa nas etapas de produção da audiodescrição?

7 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

Dentre as opções apresentadas, 42,9% dos participantes consideraram como mais complexa a etapa de realização do roteiro; 28,6% a análise do filme e 28,6% o uso de softwares para o desenvolvimento das atividades. A partir da pergunta fechada, solicitou-se aos participantes que justificassem suas respostas.

Em relação ao roteiro, os respondentes consideraram uma etapa complexa devido ao processo descritivo imagético; a seleção dos pontos relevantes em uma cena e as modificações realizadas durante a consultoria:

A realização do roteiro exige paciência, tranquilidade de quem está elaborando. Ali (no curso presencial), fizemos a consultoria logo após o roteiro. (...) Então, a realização e análise do roteiro foram elaborados juntos. Talvez, a análise seja complexa pelo fato de ter várias versões e o consultor e o roteirista estarem atentos aos detalhes.

A justificativa mostra que o informante considera a elaboração do roteiro a etapa mais complexa, mas considera também como pontos relevantes a análise do roteiro pelos consultores e roteiristas e o trabalho em equipe para fechar a versão a ser audiodescrita pelo narrador.

A análise do filme a ser audiodescrito também foi considerado com alto grau de complexidade, pois ela envolve conhecimentos prévios sobre narrativas cinematográficas, estudo sobre a obra - o que determina as escolhas narrativas do roteirista, consultor e narrador. Segundo um dos entrevistados que considerou essa etapa mais complexa, "É nessa

etapa que o audiodescritor deve ter feeling para passar o sentimento que o autor passa com imagens".

Em relação ao uso de softwares, os alunos tiveram contato com programas como editores de texto, captação de áudio e editores de áudio e vídeo. Em relação ao editor de texto, os entrevistados não consideraram complexo. Porém, em relação aos programas de captação de áudio e edição de áudio e vídeo, o uso desses *softwares* é que foi considerado mais complexo, principalmente pelos alunos com DV, pois há uma complexidade nos processos de captação e edição e ele não são construídos de uma maneira que os leitores de tela possam permitir um trabalho autônomo, como pontuado por um dos entrevistados que considera que há a "falta de acessibilidade destas ferramentas para total autonomia da pessoa cega realizar o trabalho".

4.5.4 Possibilidade de atuação como audiodescritor

Um ponto comum entre os participantes da pesquisa foi de que todos, após realizar o curso presencial declararam ter a intenção de se aprofundar na área e atuar profissionalmente com audiodescrição, analisando até mesmo o mercado atual (no qual muitas ADs não são feitas com a participação de consultores com DV), apontando que "ao consumir produtos com audiodescrição percebo que muitos estão sendo feito de qualquer jeito só pra cumprir a lei".

Quanto à popularização e capacitação de novos profissionais, um dos entrevistados salienta que:

Quanto maior o número de profissionais, mais fácil a difusão da AD. É uma área que está tendo destaque pela importância, leis e normas existentes. E há possibilidade de aliar conhecimentos de minha formação com a audiodescrição. Bem como, conseguir orientar pessoas acerca da audiodescrição.

Novamente nas respostas são elencadas motivações sobre a necessidade de regulamentações na área; a necessidade de se promover e difundir os conhecimentos sobre a AD e a importância da AD, que é considerada por um participante como um,

"recurso fantástico que enquanto professora posso utilizar como recurso pedagógico, enquanto pesquisadora sobre imagem e estudante dos *desability studies* (estudos de acessibilidade) entendo como algo vital para a completa acessibilidade à cultura, lazer, educação e a todos os espaços nos princípios de igualdade.

4.5.5. Cursos on-line com a temática de audiodescrição

Para a aplicação do curso em um ambiente on-line, questionou-se se era possível a aplicação de um curso introdutório de AD na modalidade EaD e quais seriam os recursos de acessibilidade considerados primordiais. Apenas um dos participantes considerou que não seria possível a realização de um curso on-line. Sobre os recursos indispensáveis para a plataforma web, a partir das recomendações de acessibilidade, foi realizada uma seleção e a readequação das mesmas para uma linguagem coloquial. O entrevistado poderia escolher um ou mais itens, com a seleção apresentada na Figura 4:

Figura 4 - Opções de resposta

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
- Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto).
- Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais.
- Audiodescrição dos vídeos.
- Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela.
- Outro: _____

Fonte: elaborado pelo autor (2019)

O item "Organização do conteúdo" foi o item de maior relevância para os entrevistados com 71,4% de adesão. Já os outros campos tiveram a mesma incidência de seleção de 51,7%.

Portanto, em uma análise de um público de não-especialistas, formado por 04 pessoas com DV e 03 sem DV, a organização dos conteúdos (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto) em um AVEA para cursos de audiodescrição é o item de mais relevância.

Vale salientar que para a construção do curso on-line, os requisitos apresentados acima foram levados em conta como:

- Análise do AVEA por um consultor cego, especialista na área de acessibilidade web

e profissional da área de programação

- Testagem de um grupo de pessoas com DV antes do lançamento ao público.
- Após o lançamento, avaliação de especialistas pelo método Delphi.
- Disseminação dos conhecimentos de AD

Sobre o compartilhamento dos conhecimentos de AD, os entrevistados trouxeram reflexões importantes, como a explanação sobre a possibilidade de cursos on-line mobilizarem a disseminação do conhecimento em AD:

Quanto mais pessoas tiverem acesso ao curso, mais pessoas a audiodescrição pode atingir. Pela minha vivência, percebo que a audiodescrição está restrita às comunidades de pessoas com deficiência visual. De um modo geral quem não tem contato com pessoas com deficiência visual não conhece a AD e não sabe a importância desse recurso para as pessoas que necessitam dele para ter acesso ao mundo imagético. Quanto mais pessoas conhecerem mais cobrança pode haver das horas de conteúdo áudiodescrito na TV, da necessidade dos filmes investirem no recurso e na própria organização dos eventos culturais e espaços de lazer de ofertarem produtos acessíveis a todos. Sem falar que por experiência própria as vagas nos pouquíssimos cursos de AD de qualidade, gratuitos ofertados se esgotam muito rápido e muitas vezes esbarram-se na questão tempo/ espaço por serem presenciais.

Outro ponto interessante levantado pelos entrevistados foi em relação à disponibilidade relevante de informações, do qual aponta-se a falta de interesse aos recursos de acessibilidade:

Acredito que a audiodescrição, assim como os outros recursos de acessibilidade, ainda não despertam curiosidade em grande parte da população. Na realidade não há tanta falta de informação. Há é falta de interesse mesmo. Pode perceber que quem conhece e se interessa é porque ou é deficiente visual e usa o recurso, ou trabalha na área. É raro pessoas que se interessam pelo tema. Hoje temos muitas fontes de informação. Não sei se um curso estimularia o público em geral a compartilhar tais conhecimentos. Penso que o objetivo maior é o de capacitar profissionais e não de divulgar o tema. Mas posso estar errada sobre isso.

Importante retomar aqui o contexto da inclusão social da pessoa com deficiência e do contexto atual em que gradativamente tem se garantido mais direitos e ações de impacto por meio de políticas públicas, ações de instituições e de grupos de pessoas com deficiência que se organizam por meio das redes sociais e atuam no processo de compartilhar conhecimentos sobre acessibilidade, sendo ativistas na busca da inclusão social, que Sasaki (1997, p.41), aponta ser um processo bilateral no qual as pessoas, ainda excluídas, e a sociedade buscam, em parceria, equacionar problemas, decidir sobre soluções e efetivar a

equiparação de oportunidades para todos.

4.5.6. Possibilidade de se produzir ADs por equipes não profissionais

Para a sugestão de organização de grupos e comunidades para realizar audiodescrições em caráter experimental - buscando entender como os participantes do curso avaliam a possibilidade de realizar a audiodescrição de maneira não profissional.

Um dos participantes apoia a formação desse tipo de grupo, explanando que "é uma forma de praticar os conhecimentos adquiridos durante o curso. Estreitar laços, trocar ideias, experiências. E talvez formar equipes de trabalhos". Outro que vê positivamente esse tipo de ação, afirma que acha "muito válido, pois a vivência do curso é pontual e a prática se obtém no dia a dia e, quanto mais prática houver mais capacitados os estudantes estarão para atuar futuramente.

Um outro participante apresenta preocupações sobre a qualidade, competências específicas e a possibilidade de ameaça ao mercado:

Acho interessante, mas este é um trabalho que não pode ser banalizado. Fazer audiodescrição demanda competências, dedicação e uso de tecnologias/equipamentos. Trabalhar de forma experimental é muito útil para praticar, mas vejo nisso uma certa ameaça à questão comercial. Se empresas e clientes já hesitam em pagar o valor justo e de mercado, imagina se tomar o conhecimento de que um grupo de estudantes pode oferecer o serviço a baixíssimo ou nenhum custo. É uma faca de dois gumes.

Essa justificativa se mostrou relevante e sabemos que há uma preocupação com a qualidade das ADs produzidas como também questões mercadológicas quanto ao processo de formação dos profissionais da área. Como apresentado anteriormente, a audiodescrição brasileira vem evoluindo e muitos pesquisadores e profissionais tem lutado por sua regulamentação e pela formação de uma "Escola Brasileira de AD", utilizando das experiências espanholas, européia, americana e adaptando-as para a realidade brasileira. Com isso, a proposta da organização de grupos não profissionais para a realização de ADs objetiva a ser realizada com o acompanhamento de especialistas da área, fomentando a aprendizagem e a troca de conhecimentos.

Outro ponto importante é que este pesquisador subsidia o trabalho a partir de um movimento tradutório de legendas não oficiais - *fansubs*, que atualmente promove o acesso a um público do qual a versão oficial da obra não gerou uma legenda oficial para determinada língua, o que faz dessas legendas um único meio desse acesso cultural.

4.6 CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO

A partir da análise das entrevistas e das reflexões em relação ao aprendizado durante o curso presencial, as opiniões sobre a elaboração de um curso on-line e a criação de grupos para realizar ADs elencamos que a maioria dos participantes considerou:

- A audiodescrição uma ferramenta indispensável para a pessoa com DV;
- Os conteúdos e dinâmica do curso satisfatórios e importantes para a aprendizagem dos conceitos e fluxos de trabalho de AD;
- A disseminação dos conhecimentos em AD como uma ação importante para a regulamentação de leis, políticas públicas e ações na área de acessibilidade para a pessoa com DV.
- A produção e disponibilização de cursos on-line como forma de estimular o conhecimento do recurso e potencializar a formação de novos profissionais.
- A organização de grupos para realizar ADs não profissionais uma ação de fomento para atividades práticas como também para a democratização do recurso.

A partir da coleta e análise dos depoimentos sobre o curso presencial, foi realizado o esboço do artefato e, como será visto no próximo capítulo, o projeto do artefato.

5. PROJETO DO ARTEFATO

O projeto do artefato deve considerar as características internas e externas do ambiente. Ou seja, deve considerar todos os componentes e relações internas de funcionamento do artefato, bem como seus limites e relações com o ambiente externo, isto é, o contexto em que será operado. Lembrando que essas características começaram a ser delineadas na etapa da Conscientização do Problema. Para o projeto do artefato, deverão, ainda, considerar quais são as soluções satisfatórias para o problema. Estas soluções foram caracterizadas e formalizadas na etapa anterior. Assim, destacam-se as seguintes etapas:

- Utilização dos requisitos previamente propostos.
- Definição das heurísticas de construção do artefato.
- Técnicas e mecanismos para a produção dos conteúdos do curso e as ferramentas de acessibilidade

Organização das etapas de desenvolvimento de acordo com as seguintes áreas:

- Conteúdos audiovisuais.
- Recursos de acessibilidade.
- Arquitetura da informação.
- Programação.
- Design de interface.
- Conteúdo (redação, tradução, validação de conteúdo)
- Requisitos de testagem

Em relação aos aspectos pedagógicos, conteúdos a serem trabalhados e a estrutura do curso, salienta-se que este pesquisador não participou dos processos de elaboração dos mesmos. A participação foi na estrutura narrativa das videoaulas; estrutura da plataforma; definição e aplicação dos recursos de acessibilidade do ambiente, divulgação e criação de grupos e canais em mídias sociais.

Após a realização do curso presencial e da verificação da relevância de se disponibilizar um curso on-line, iniciou-se as etapas do projeto do artefato, que foi dividido por áreas de concentração (A1 - Conteúdos do curso; A2 - Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem e A3 - Recursos de Acessibilidade e A4 - Estratégias transmídia), explicitadas a seguir:

5.1. A1 - CONTEÚDOS DO CURSO

5.1.1. Videoaulas

O curso deve ser formatado em um ambiente on-line com os conteúdos subdivididos em videoaulas, sempre disponibilizadas com o recurso da audiodescrição e a legenda para surdos e ensurdecidos (LSE). Cada videoaula deve conter um título, descrição e indicações relativas à acessibilidade.

Os conteúdos foram definidos à partir da ementa utilizada no curso presencial, como também os novos tópicos surgidos durante as aulas.

5.1.2. Materiais didáticos Textuais

Os materiais textuais disponibilizados foram produzidos pelos professores e foram os seguintes:

- Guia de descrição de imagens estáticas;
- Modelo de roteiro para a produção de audiodescrição;
- Roteiro final da AD do filme "Qual queijo você quer?", realizado pelos professores e alunos do curso presencial.

5.1.3. Imagens e textos da plataforma

As imagens de cada seção foram selecionadas a partir dos filmes e trabalhos realizados pela produtora *Filmes que voam*, as quais os direitos autorais eram da própria produtora. Todas as imagens tiveram uma descrição imagética que a pessoa com deficiência visual, ao passar o leitor de tela sob a imagem, elas são descritas, esclarecendo o conteúdo imagético da página.

Também foram produzidos os textos de cada seção, ementa do curso, descrição das aulas, dentre outros textos, com o objetivo de esclarecer de maneira clara a proposta do curso, objetivos, ementa, perfil dos professores dentre outras informações.

5.2. A2 - AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO APRENDIZAGEM - AVEA

Em relação à plataforma de disponibilização do curso, o objetivo não foi criar um novo ambiente, mas sim utilizar uma plataforma previamente desenhada, como também a possibilidade de que diversos usuários - sem conhecimento de programação, pudessem

utilizar e atualizar o sistema. Com essa premissa, foi escolhido o *Wordpress*³⁸ - um programa de código aberto e no qual desenvolvedores e empresas publicam e disponibilizam temas³⁹ para serem utilizados de acordo com a necessidade dos usuários.

A partir de uma pesquisa inicial, foram levantados os temas com uma programação baseada em *Learning Management System (LMS)*, que em tradução livre são Sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem. Esse sistema é fundamental para um AVEA, pois disponibiliza ferramentas para o planejamento, inserção, disponibilização de conteúdos e acompanhamento dos alunos em suas etapas de aprendizagem.

Segundo Neto (2008, p.123-124), um *LMS* adequado permite o acompanhamento de todo o percurso dos alunos desde a sua matrícula até avaliação final.

Elencadas as principais características do *LMS*, foi realizado um documento com a proposta de recursos possíveis para serem disponibilizados no AVEA. Apesar de ser um curso livre, gratuito e sem certificação, no processo de planejamento foram estruturados pré-requisitos de um AVEA acessível que pudesse ser utilizado futuramente para outros cursos (gratuitos ou pagos), como documenta-se a seguir.

5.2.1. Características do AVEA

O AVEA onde o curso foi disponibilizado, é de caráter responsivo, rodando em computadores, notebooks; tablets e celulares;

Landing page

- Landing Page de oferta do curso com vídeo; descrição do curso; grade curricular; descrição das aulas; "degustação" de algumas aulas e formulário de cadastro.

Recursos das aulas

- Embed de vídeos
- Disponibilização de arquivos: pdf; word; mp3 (p/ podcasts)
- Espaço para enquetes (como as enquetes do forms google) e exercícios;

Recursos de interação:

- Comentários dos vídeos de cada aula;
- Fórum de discussão;
- Possibilidade de envio de mensagens de texto e de áudio (a possibilidade de se enviar

³⁸ O WordPress é um programa feito para todos, com ênfase em acessibilidade, desempenho, segurança e facilidade no uso.. Disponível em <https://br.wordpress.org/about/>. Acesso em 10 set 2019.

³⁹ Os temas do wordpress são bases estruturais de sites, com modelos pré-programados, permitindo que os usuários construam seu site a partir de uma base estrutural de ferramentas e design.

comentários via áudio facilitaria a interação entre as pessoas com DV);

- Espaço de referências com o envio de links e materiais (pdf, textos, imagens, áudios e vídeos) retroalimentando a construção de conteúdos e a troca de conhecimento compartilhado;
- Possibilidade de compartilhamento nas redes sociais como forma de divulgação do curso, com ações de que está realizando o curso; iniciou uma aula; concluiu o curso.

Recursos de mapeamento do aluno e frequência

- Possibilidade de liberar novas aulas apenas se houver concluído a anterior;
- Questionário de avaliação do curso;
- Envio automático de certificado de conclusão do curso (a partir do cadastro dos emails);

Avaliação

- Espaço para realizar exercícios múltipla escolha, dissertativos e quiz/enquetes individuais e coletivas;
- Espaço para realizar trabalhos em grupo;

Recursos de automação do sistema

- Envio de e-mails automáticos para engajamento e resgate (aluno não acessa por muito tempo a plataforma, por ex); upload na plataforma de novos vídeos ou módulos; emails promocionais de outros cursos.
- Transmissão ao vivo, com interação via chat/fórum para perguntas e comentários;
- Integração com o *Google Analytics*;
- Relatórios de usuários (individual e coletivo) com tempo de uso da plataforma; cursos; aulas e áreas mais acessadas.
- Relatório de engajamento (acessos ao site/adesão aos cursos)

Integração com Meios de pagamento

- Cartão de crédito;
- Cartão de débito;
- Plataformas de pagamento on-line
- Boletos.

5.2.2. Definição da plataforma

Foram analisados diversos temas gratuitos e pagos. Os gratuitos tinham em comum a característica de, apesar de ser um LMS com todos os requisitos apresentados no projeto, nas versões gratuitas, a maioria dos recursos não estava disponível. Optou-se então por um tema pago, chamado *Eduma*, que contava com os requisitos apresentados no projeto e disponibilizava diversos modelos de interface para elaborar o ambiente. Segundo o site da empresa, o tema foi desenvolvido como um LMS, equipado com as principais ferramentas necessárias para realizar o projeto, preparação e execução de um negócio de cursos online.

- **Integração com o programa oficial de educação do wordpress**

O *Eduma* é integrado ao *LearnPress* - o sistema de gerenciamento de aprendizado do *WordPress*. Tem como requisitos o design responsivo, com conteúdos que podem ser mostrados em qualquer dispositivo e uma estrutura elaborada para ser exibida de acordo com as características de cada dispositivos (celulares, tablets, computadores e notebooks). Também é compatível com os principais navegadores disponíveis. Sobre os meios de pagamento, é possível integrar a cobrança via cartão de crédito a partir dos serviços *PayPal* ou *Stripe*⁴⁰, que podem ser integrados ao *WooCommerce* (sistema integrado ao *WordPress* que operacionaliza os meios de pagamentos para comércios virtuais e sites de vendas de cursos).

- **Design das páginas desenvolvido para cursos on-line**

O tema apresenta mais de 15 possibilidades de uso de modelos projetados para AVEAs, possibilitando a criação de cursos, escolas virtuais, ambientes de treinamento corporativos, dentre outros. A figura abaixo mostra a página principal do *Eduma*, que usa um dos modelos disponíveis, como indica a Figura 5:

⁴⁰ O *Stripe* e o *PayPal* são sistemas operacionais de pagamentos, atuando como intermediários entre os comerciantes e as redes de cartão de crédito e instituições financeiras apropriadas para autorizar e aceitar pagamentos.

Figura 5 - O LMS Eduma com um dos modelos de tema



Fonte: Eduma (2019).

O LMS escolhido contempla os recursos destacados anteriormente como os outros especificados na indicação de recursos da plataforma. A plataforma escolhida apresentava os recursos definidos no projeto, mas que, por se tratar de um curso livre, sem avaliação e com o objetivo de ser um teste inicial para elaborar cursos futuros, foram utilizados apenas os seguintes recursos:

- *Embed* de vídeos;
- Disponibilização de arquivos: pdf; txt, mp3 (p/ podcasts);
- Espaço para enquetes (como as enquetes do forms google) e exercícios;
- Comentários dos vídeos de cada aula;
- Fórum de discussão

A escolha por tornar o projeto restrito aos recursos apresentados acima se deve também à questões orçamentárias e de prazo de execução.

5.3. A3 - RECURSOS DE ACESSIBILIDADE

Quanto aos recursos de acessibilidade, como salientado anteriormente, o objetivo desta pesquisa não foi o de criar um novo código e programar um novo ambiente, mas sim, utilizar ferramentas já existentes, validando os recursos de acessibilidade e as dinâmicas de interação entre os usuários. Antes de optar pela utilização do *Wordpress*, verificamos a

documentação dos seus aspectos de acessibilidade os quais nos apresentaram a busca por seguir os aspectos AA das recomendações da WCAG 2.0. Segundo os documentos, o projeto de código aberto e a comunidade são buscam que :

os usuários, independente de dispositivos ou habilidades, possam publicar conteúdo e manter sites ou aplicações construídos com WordPress. O WordPress tem como objetivo manter a administração e os temas que acompanham o WordPress completamente compatíveis com o WCAG 2.0 AA onde for possível. Para cumprir os requisitos de acessibilidade presentes nas diretrizes internacionais de acessibilidade busca-se organizar os elementos e conteúdos da maneira que cumpra a maior quantidade de recomendações indicadas, possibilitando que a pessoa com deficiência visual possa ter acesso à todos os recursos disponíveis na plataforma.

A informação foi importante para a aprovação do uso do *Wordpress*, que além de seguir as recomendações que são a base desta pesquisa, também tem uma equipe de especialistas em acessibilidade e um guia com recomendações para que desenvolvedores e usuários utilizem de maneira correta os recursos disponíveis. Denominado "Manual de Acessibilidade WP", o guia elenca as melhores práticas de acessibilidade na internet, e oferece uma lista de ferramentas com plataformas de testes de acessibilidade para desenvolvedores de temas e *plugins*.

Além da WCAG, o "Manual de Acessibilidade WP" também salienta a busca por seguir as recomendações da W3C, chamada de "Diretrizes para acessibilidade em ferramentas de autoria", versão 2.0 - conhecidas pela sigla em inglês ATAG (*Authoring Tool Accessibility Guidelines*)⁴¹. Este conjunto de diretrizes apresenta a estrutura para criar ferramentas web que sejam acessíveis como também estimulem a criação de conteúdo acessível. Os padrões de codificação do *WordPress* para acessibilidade exigem que todo código novo ou atualizado atenda aos padrões das Diretrizes de acessibilidade de conteúdo na web (WCAG, na sigla em inglês) versão 2.0 no nível AA. A observância das ATAG são um objetivo adicional, que vai além da observância da WCAG.

A documentação também apresenta os requisitos mínimos⁴² para os desenvolvimentos de temas e *plugins* com acessibilidade. Porém, muitos dos temas desenvolvidos, por serem mais antigos ainda não apresentam os recursos citados e outros apresentam apenas os requisitos mínimos.

⁴¹ Disponível em <https://www.w3.org/TR/ATAG20/>. Acesso em 10 jan 2020.

⁴² Disponível em <https://make.wordpress.org/themes/handbook/review/accessibility/required/>. Acesso em 10 dez 2019.

Para a construção de ambientes digitais com acessibilidade para a pessoa com DV, o principal requisito é possibilitar que o leitor de tela instalado em computadores e celulares reconheça e leia as informações disponíveis nas páginas ou ambientes.

Com esta etapa, o *Eduma* foi o *LMS* escolhido, porém, para cumprir os requisitos e recomendações, houve a necessidade da instalação de alguns *plugins* e a reprogramação de algumas áreas do *LMS*, modificações que serão apresentadas na etapa de validação.

5.4. A4 - ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA

Pensando-se na aplicação dos conceitos transmídia em plataformas digitais de educação com acessibilidade para a pessoa com deficiência visual, retomamos "Os sete princípios fundamentais da narrativa transmídia", de Jenkins (2009) já apresentados em sua releitura direcionada à educação e, agora, trazemos sua transposição para o uso em ambientes virtuais de ensino aprendizagem.

O projeto do curso on-line de "Introdução para consultores em audiodescrição" também irá verificar estratégias relacionadas a cada uma dos princípios elaborados por Jenkins (2009). O quadro 11 mostra os 07 conceitos e a proposta desta pesquisa para sua aplicação em AVEAs acessíveis:

Quadro 11 - Aplicação dos sete princípios fundamentais da transmídia em AVEAs acessíveis

Princípio	Definição	Aplicação em AVEAs acessíveis
1 - Capacidade de compartilhamento x profundidade.	Potencial do conteúdo ser compartilhado e o potencial do espectador/receptor de se aprofundar na narrativa.	O aluno, ao se inscrever em um curso, tem um potencial de ser estimulado a se aprofundar nos conteúdos apresentados. Assim, o que pode definir o grau do potencial de profundidade é a estrutura do curso, e as pontes narrativas que podem ser construídas acerca dos conteúdos. O potencial de compartilhamento estará ligado ao valor agregado que aquele conteúdo trará, como também a construção de conteúdos relevantes e possíveis de serem compartilhados.
2 - Senso de continuidade x multiplicidade.	Capacidade de uma narrativa ser continuada e também trazer pontes narrativas para que novas histórias sejam criadas a partir dela.	Para possibilitar que o "mundo narrativo" dos conteúdos de um curso possam ser explorados em diferentes mídias, é fundamental que isto seja previsto durante o planejamento do curso. O conteúdo principal deve trazer a possibilidade de ser "continuado" (por meio de aprofundamentos; novos conceitos, dentre outros); como também de se

		<p>multiplicar com conteúdos complementares que dialoguem com o conteúdo principal (inclusive com produtos produzidos - vídeos, podcasts, dentre outros, para serem compartilhados nas mídias sociais, promovendo um engajamento maior).</p>
3 - Imersão x capacidade de extração.	<p>O princípio de imersão e extração direciona uma construção de narrativas em diferentes produtos que mobilize a imersão naquele universo, e a capacidade de extração por meio de pontos de contato que o estimulem a viver experiências para extrair no mundo real elementos da história.</p>	<p>Salienta-se novamente a qualidade dos conteúdos produzidos; a multiplicidade - que deve levar em conta que há uma individualidade no processo de aquisição de conhecimentos (o processo de aprender é distinto e elaborar conteúdos que possam ser abranger diferentes abordagens - textos, vídeos, podcasts, etc);</p> <p>A extração deve ser elaborada com a possibilidade do aluno relacionar os conteúdos apresentados com experiências práticas do mundo real.</p>
4 - Construção de universos.	<p>Determina que o planejamento de um mundo narrativo de qualquer produto ou história deve ser elaborado como um guia contendo elementos, espaços, personagens, fluxo narrativo, dentre outros.</p>	<p>Construir universos narrativos para conteúdos da educação é um desafio. Assim, é importante se pensar em um (ou mais de um) elementos que são os condutores da narrativa.</p> <p>Já a temática deve trazer elementos essenciais desse universo e da ementa também façam parte desse universo narrativo.</p> <p>A partir dessa estrutura, pode-se explorar a construção de uma história para o curso, com a gradação de aprofundamento e imersão nos conteúdos e a seleção de conteúdos complementares com pontes narrativas aos conteúdos principais e ao mundo real.</p>
5 - Serialidade	<p>A partir de um mundo narrativo, que sejam criadas diferentes narrativas de maneira serial, explorando plataformas distintas, mas com completude e complementaridade, tendo a capacidade de se tornar fragmentos contados em diferentes plataformas.</p>	<p>Refere-se aqui ao uso de diferentes mídias e, a ao planejamento de novos cursos com a mesma temática e/ou conteúdos complementares que explorem diferentes plataformas.</p> <p>A estratégia possibilita que o curso não fique restrito a um AVEA e com conteúdos complementares disponibilizados e compartilhados em diferentes plataformas, permitindo também que os consumidores do curso principal e dos conteúdos compartilhados, ao comentar ou avaliar os mesmos, sejam a base para a proposta de novos produtos da mesma série (sempre levando em conta os elementos possam ser a base para novos produtos dessa "série").</p>
6 - Subjetividade.	<p>Os elementos de construção de uma narrativa tradicional não é o</p>	<p>Novamente temos aqui um direcionamento de que os diversos elementos presentes em</p>

	que fundamenta uma construção transmídia. Segmentar e mostrar a história pela visão outros personagens, relacionando outras histórias complementares é o que define o princípio da subjetividade.	uma ementa sejam parte da narrativa principal, mas que as possibilidades de aprofundamentos e de conteúdos complementares possam ser a base de segmentar e trazer a visão de "outros personagens".
7 - Performance	O princípio da performance associa todos os princípios anteriores determinando que o sucesso da obra irá fazer com que ela "performe". Ao performar ela mobiliza fãs e críticos que se aglutinam em torno de textos considerados importantes para a construção de significados e de avaliações, desencadeando um processo de construção compartilhada de significados.	<p>Também para a área de educação, a performance relaciona-se diretamente a todos os outros princípios.</p> <p>Ao construir um curso baseado nos princípios apresentados anteriormente, ele permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a aquisição do conhecimento a partir dos conteúdos elaborados; • a possibilidade de imersões por meio dos conteúdos complementares e aprofundamentos; • a visão crítica, com a indicação de conteúdos já existentes que possam trazer novas visões das teorias apresentadas e; • a elaboração de conteúdos desenvolvidos para serem compartilhados, promovendo o curso e permitindo que quem não está inscrito no curso possa ter acesso a um conteúdo exclusivo, e ser direcionado para consumir a "obra" elaborada como narrativa principal - a partir dessa uma ponte narrativa, que atua também como um conteúdo construído para promover a imersão em diferentes universos.

Fonte: elaborado pelo autor (2020).

A partir do exposto no projeto inicial do AVEA foram articuladas estratégias práticas para cada um dos 07 princípios, elencando os tipos de produtos, mídias a serem veiculadas e correlação com os princípios, como apresentado a seguir:

1 - Capacidade de compartilhamento x profundidade: Há uma base de conteúdos introdutórios presentes no curso on-line, o qual delimita o universo narrativo. Mas para que ocorra uma maior possibilidade de adesão ao curso e uma identidade direcionada ao recurso de AD, devem ser elaborados não somente um curso on-line, mas outros conteúdos pensados

a partir de pontes narrativas que explorem as diversas possibilidades de estimular que potenciais participantes acessem os conteúdos, compartilhem-os e busquem por meio de estratégias de marketing digital (como criação de hiperlinks, cadastros para receber novos conteúdos, acesso à outros conteúdos) se aprofundar nos conteúdos.

2 - Senso de continuidade x multiplicidade: a partir das grandes áreas apresentadas anteriormente, pode-se elencar pontes narrativas para trazer continuidade entre os diferentes produtos (videoaulas, material textual, podcasts, OAs gamificados, HQs), permitindo também a multiplicidade com conteúdos complementares que dialoguem com o principal (lembrando-se que cada um deles deve trazer uma completude se consumido sozinho, mas também atuar como complementar, permitindo a continuidade e imersão quando consumido de maneira conjunta aos outros conteúdos).

Podemos pensar na abordagem de conteúdos em diferentes frentes, apresentando a AD como:

- Recurso de acessibilidade;
- Direito da pessoa com DV;
- Agenda relacionada às políticas públicas;
- Agenda relacionada à cadeia de produção do audiovisual;
- Possibilidade de trabalho para diversos profissionais;

Ao elencar no projeto as temáticas de abordagem para a AD, inicia-se um trajeto estratégico de desenvolvimento de produtos construídos com diferentes áreas de abordagem para fomentar essa continuidade x multiplicidade citadas (das quais posteriormente serão apresentadas as pontes narrativas entre elas).

3 - Imersão x capacidade de extração: Produção de conteúdos e disponibilização de recursos levando-se em conta as individualidades que estão presentes no processo de aquisição do conhecimento. Ao permitir que essas individualidades sejam trabalhadas, acredita-se que elas auxiliem no processo de imersão.

Neste contexto, a primeira etapa construída foi permitir que os conteúdos estejam acessíveis a pessoas com DV possibilitando a imersão do público no universo temático do curso: a consultoria em audiodescrição.

Mas para além da acessibilidade da pessoa com DV, o projeto também busca segmentar o conteúdo de maneira a abranger diferentes produtos como textos, vídeos,

podcasts, webséries, dentre outros, para explorar as diferentes particularidades do processo de aquisição do conhecimento, como também as possibilidades de extração, correlacionando os conceitos apresentados à experiências do mundo real.

4 - Construção de universos: Um dos grandes desafios para a produção de conteúdos na área de educação com a aplicação de estratégias transmídia está na construção de universos. Pensar em um universo ficcional para processo de ensino aprendizagem pautados em elementos reais não é uma tarefa simples. Porém, para o uso da transmídia esta etapa é fundamental. É a definição temática do universo que direcionará as estratégias e os diferentes produtos que irão compor o curso.

Não defendemos aqui que esse universo deve ser pensado como uma grande obra da indústria do entretenimento, mas sim como uma diretriz para ser seguida no momento de se construir as diferentes abordagens, possibilidade e a seleção das múltiplas plataformas que os conteúdos serão disponibilizados. Para o curso em questão, tomou-se como universo narrativo a temática da audiodescrição, sendo esta distribuída nas temáticas apresentadas anteriormente, estando a AD relacionada a Recurso de acessibilidade; Direito da pessoa com DV; Políticas públicas; Cadeia de produção do audiovisual e Possibilidade de trabalho para diversos profissionais.

Ao elencar as grandes áreas, pensou-se em possibilidades de abordagens para cada uma delas, como explicita-se no quadro 12:

Quadro 12 - Grandes áreas e suas possibilidades de abordagem

Grandes áreas	Abordagem
Recurso de acessibilidade	O personagem central aqui é a pessoa com DV, que ao utilizar o recurso da AD pode consumir de maneira mais aprofundada os recursos imagéticos e audiovisuais de diferentes meios.
Direito da pessoa com DV	Aqui o cenário central é o processo histórico e de luta pelo direito à acessibilidade e o processo evolutivo da AD no mundo e no Brasil.
Políticas públicas	Novamente podemos atuar com um processo histórico da evolução das políticas públicas a partir de movimentos organizados buscando o direito e a regulamentação do recurso e da profissão.
Cadeia do audiovisual	O personagem central aqui é a indústria do audiovisual. A audiodescrição é um novo mercado produtivo na cadeia do audiovisual e o conhecimento da área deve ser estimulado para produtoras e agências iniciarem um

	trajeto de escalabilidade do recurso, enfatizando também que a pessoa com DV é um público consumidor e também um mercado de trabalho na figura do consultor.
Possibilidade de trabalho para diversos profissionais.	Nesta área os personagens são videntes e pessoas com DV para o conhecimento sobre o trabalho do audiodescritor roteirista, consultor e narrador.

Fonte: Elaborado pelo autor (2020).

Vale lembrar que todas as grandes áreas acima são parte do curso presencial e on-line de "Introdução para Consultores em Audiodescrição". O curso trata cada uma delas de maneira introdutória, e a partir delas novos conteúdos de complementaridade, aprofundamento e reflexão podem ser elaborados, pensando-se em uma abordagem a partir do que foi exposto.

5 - Serialidade - A partir das grandes áreas e suas abordagens apresentados no universo narrativo, articulamos alguns conteúdos seriais para serem disponibilizados fora do AVEA. Eles iriam atuar de maneira complementar, com pontes narrativas e hiperlinks a fim de direcionar os consumidores nas diferentes possibilidades de conteúdos. Foram desenhados o argumento dos seguintes produtos (todos com os recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual):

- *Websérie "AD porquê?"*: Para ser disponibilizada no site da "Filmes que Voam", e a da ACIC, a série abordaria por meio de depoimentos de pessoas com DV a importância da audiodescrição para a compreensão do mundo imagético a partir do recurso. Para acessar a série o usuário deveria preencher um cadastro prévio com alguns dados; recebendo de maneira seriada cada episódio em um fluxo de e-mail com um episódio enviado a cada dois dias. Ao finalizar a série, ele é convidado a acessar o link do curso on-line.
- *Artigos "Direitos da pessoa com DV"*: Proposta da produção de 05 *blogposts* para serem disponibilizados no blog da "Filmes que Voam" com a temática dos direitos da pessoa com DV, apresentando os marcos históricos e as grandes modificações que as TAs trouxeram no cotidiano. Como ponte narrativa, nos momentos em que são abordados os recursos de AD e acessibilidade web, são realizadas pontes narrativas para apresentação do curso on-line.

- *E-book "Audiodescrição é um direito"*: Cartilha eletrônica trazendo as principais regulamentações no Brasil sobre as políticas públicas de AD, com um link no material para os outros produtos que estão sendo aqui apresentados, como também para o curso on-line.
- *Webinário "Novos mercados consumidores da cadeia do audiovisual"*: A partir da lista de e-mail da produtora e da parceria com órgão do setor audiovisual, produtoras e profissionais do setor seriam convidados a participar de um webinário com um diretor de cinema e TV especialista em acessibilidade e profissionais especialistas na área de acessibilidade no audiovisual, apresentando os marcos políticos que trarão a obrigatoriedade dos recursos nos próximos anos as justificativas de que o público é um mercado consumidor em potencial. O webinário seria disponibilizado no Youtube, com o link enviado posteriormente para os participantes com os e-mails cadastrados, como também os links dos produtos aqui apresentados e do curso on-line
- *Série de Podcasts "Profissionais da AD"*: Disponibilizada no site da "Filmes que Voam" e da ACIC, a série traria *podcasts* elencando as etapas dos processos de AD; as características e os perfis dos profissionais, como também hiperlinks com novos conteúdos. No site, há um espaço disponível para comentários e os participantes seriam estimulados a realizar reflexões, enviar perguntas para serem respondidas por equipe especializada, como também links com conteúdos, promovendo o compartilhamento do conhecimento.

6 - Subjetividade: Com o exposto anteriormente, definem-se também o processo de segmentação a partir de diferentes visões e abordagens para a temática de audiodescrição. Vale lembrar que são apenas algumas abordagens, e que os processos de abrir os espaços para a participação do público objetivam descobrir e construir novas possibilidades sobre os conhecimentos da área.

7 - Performance: Todo o trajeto construídos nos 06 princípios anteriores busca que os conteúdos sejam dotados de uma performance, promovendo além da satisfação dos participantes, o processo de imersão nos diferentes conteúdos apresentados. Ao utilizar uma

performance, o ato mobiliza a visão crítica, com a indicação de conteúdos já existentes que possam trazer novas visões das teorias apresentadas e a elaboração de conteúdos desenvolvidos pelos próprios participantes.

A proposta apresentada busca elencar de maneira prática como um projeto de um curso pode trazer características transmídia com uma estrutura que seja construída para direcionar os participantes a:

- Diferentes abordagens dos conteúdos;
- Conhecimentos disponibilizados em múltiplas plataformas;
- Possíveis aberturas de diálogos, reflexões e interações;
- Aprofundamento buscando a imersão por meio das pontes narrativas;
- Serialidade com os diferentes conteúdos elaborados;
- Subjetividade;
- Performance.

Também vale lembrar que a estratégia pode englobar os processos de "Cultura Participativa" de uma maneira mais elaborada, pensando em como os participantes poderão se envolver, interagir e buscar produzir novos produtos e conhecimentos a partir dos produtos previamente elaborados. Esta etapa será descrita posteriormente, com o detalhamento da experiência de conduzir videntes e com DV a produzir audiodescrições não profissionais com participantes geograficamente localizados em diversas regiões do Brasil.

5.5. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO

Após delimitar as características transmídia que serão utilizadas e explicitar como cada uma delas pode ser transposta para um curso on-line com acessibilidade, busca-se nos próximos capítulos propor a utilização dos requisitos no projeto de realização do curso de "Consultores em Audiodescrição".

6.0 - DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO

6.1 CONTEÚDOS DO CURSO

Os conteúdos do curso on-line foram definidos pelos professores especialistas, delimitados a partir da ementa do curso presencial. Para utilizar o material captado durante o curso - a gravação foi realizada com 03 câmeras e contava com aproximadamente 60 horas de material bruto. A partir da organização do material, foram selecionadas temáticas de abordagem - que não estavam necessariamente na ementa do curso, mas que haviam sido tema das aulas.

6.1.1. Videoaulas

O professor Felipe Mianes foi convidado a conduzir a narrativa das videoaulas, com gravações em estúdio no qual realizava a introdução de um tema, que era intercalado com momentos gravados no curso presencial, como as dúvidas e interações dos alunos. Também foram adicionadas às aulas diversas entrevistas com depoimentos dos alunos sobre o recurso da audiodescrição, e os relatos de experiência após o curso. Também foram registrados todos os exercícios realizados em grupo, a partir da proposta de se realizar a AD de um filme.

A partir do fluxo narrativo apresentado e de roteiros previamente elaborados, foram montadas 24 aulas, que fizeram parte do curso on-line denominado "Curso de Introdução para Consultores em Audiodescrição" com um trajeto direcionado à apresentação e elucidação dos temas relacionados à audioescritção: escolas da AD no mundo; o momento de construção de uma escola brasileira; os temas da AD que passam por questionamentos e ainda não definições explicitadas; as práticas do profissional da AD; atividades práticas e resultados.

Com a definição do fluxo narrativo e conteúdos elementares, partiu-se para a definição e montagem de cada uma das aulas:

01. Notas Introdutórias

Direcionamentos para a pessoa com DV sobre as características do curso em relação à particularidades nos quesitos de acessibilidade.

02. Abertura

A audiodescrição – AD é um dos principais recursos para a inclusão da pessoa com deficiência visual ou baixa visão ao mundo visual e imagético. Esse recurso de acessibilidade

comunicacional permite que as pessoas com deficiência visual possam assistir e entender melhor filmes, peças de teatro, programas de TV, exposições, mostras, musicais, óperas e outros, ouvindo o que pode ser visto. Através dela, é possível conhecer cenários, figurinos, expressões faciais, linguagem corporal, entrada e saída de personagens de cena, bem como outros tipos de ação, utilizados em televisão, cinema e teatro.

Nesta aula, Felipe Mianes fala da importância da audiodescrição na vida da pessoa com deficiência visual e mostra o trajeto histórico de sua evolução e difusão.

03. O que é audiodescrição e história da audiodescrição

A audiodescrição – AD é um dos principais recursos para a inclusão da pessoa com deficiência visual ou baixa visão ao mundo visual e imagético. Esse recurso de acessibilidade comunicacional permite que as pessoas com deficiência visual possam assistir e entender melhor filmes, peças de teatro, programas de TV, exposições, mostras, musicais, óperas e outros, ouvindo o que pode ser visto. Nesta aula, Felipe Mianes fala da importância da audiodescrição na vida da pessoa com deficiência visual e mostra o trajeto histórico de sua evolução e difusão.

04. Audiodescrição no Brasil

Aulas sobre os recursos de audiodescrição em seu aparelho de TV, museus e espetáculos. Práticas e aplicações dos recursos de audiodescrição em diferentes plataformas e uma trajetória do processo de construção da audiodescrição no Brasil, os marcos históricos e regulamentações.

05. Autodescrição de professores e alunos: detalhes que fazem diferença

É o momento de conhecer os alunos que participaram do curso presencial na sua primeira atividade prática. Felipe Mianes apresenta aos alunos algumas formas de se autoaudiodescrever e na dinâmica, promovendo a apresentação entre os alunos e professores que participaram da construção desse curso e concede algumas dicas importantes desse processo.

06. Audiodescrição ao vivo e gravada

Felipe Mianes mostra os aspectos teóricos e técnicos das audiodescrições ao vivo e gravadas. Após essa etapa, vamos ao auditório do curso presencial ver as opiniões e

depoimentos dos alunos sobre suas experiências em peças de teatro e espetáculos. Márcia Caspary e Felipe dão detalhes de alguns trabalhos em filmes, vídeos e espetáculos ao vivo.

07. Audiodescrição para diferentes produtos - Parte 1

Espetáculos de dança

O processo de audiodescrição ao vivo e simultânea é bastante complexo e exige uma preparação sólida. Em espetáculos de dança os profissionais de audiodescrição devem estudar o roteiro, terminologia e os ensaios do espetáculo. Muitos movimentos realizados na apresentação tem um significado narrativo, trazendo um caráter de condução da história que está sendo contada. Além dos movimentos e interações entre os bailarinos, a cenografia e o figurino também influenciam no significado narrativo da obra. Por isso, é sempre um grande desafio fazer a AD de espetáculos de dança e ópera, exigindo que o audiodescritor tenha uma preparação e repertório para executar o processo.

08. Audiodescrição para diferentes produtos – Parte 2

Publicidade, educação à distância, propagandas políticas e filmes eróticos

Agora o foco da audiodescrição são os produtos de publicidade e propaganda. Felipe lembra que um dos pontos fundamentais para se fazer a audiodescrição destes vídeos é dar um enfoque para o produto, já que por vezes as peças tem muitas imagens, locução e trilhas sonoras e há pouco tempo para fazer a audiodescrição. Saiba aspectos fundamentais para a audiodescrição em publicidade. Também são trabalhados nessa aula pelos professores Felipe Mianes, Carla Azevedo e Márcia Caspary, aspectos importantes para realizar a audiodescrição em aulas para cursos de EaD e as restrições em propagandas políticas e filmes eróticos.

09. Descrição de imagens estáticas

A descrição de imagens estáticas refere-se àquelas que não estão em movimento. A partir de uma analogia com os produtos audiovisuais e de sua construção a partir de uma sequência de imagens estáticas para que, exibidas sequencialmente, tragam o movimento que vemos nos vídeos. Felipe Mianes mostra quais são as técnicas e peculiaridades para fazer a descrição de quadros, fotografias, tabelas, gráficos e objetos. (nesta aula será disponibilizado um *Guia para a descrição de imagens estáticas*, desenvolvido pela Filmes que Voam, disponível no link: <https://filmesquevoam.com.br/cursosfqv/wp->

10. Material didático e redes sociais

A descrição de imagens para material didático e redes sociais requer algumas particularidades importantes, já que é necessário uma explicação pedagógica do que a imagem apresenta, além de uma correlação com o tema que está sendo trabalhado no material didático. Esta abordagem possibilita uma melhor compreensão do aluno que tem deficiência visual, pois não descreve apenas a imagem, mas lhe traz também informações de contexto. Já para as redes sociais, Felipe dá as diretrizes para que as descrições #ParaTodosVerem sejam feitas de maneira adequada.

11. Habilidades e formação do profissional de audiodescrição

O consultor de audiodescrição para produtos audiovisuais - Parte 1

É o momento de entender como é o trabalho do audiodescritor consultor e quais são os pontos importantes que ele deve saber. Você saberá também quem são os profissionais que atuam no processo de realização e de alguns requisitos fundamentais para que a equipe produza ADs de qualidade.

12. A prática e o público

O consultor de audiodescrição para produtos audiovisuais - Parte 2

Descrição: Veja detalhadamente quais são as funções do consultor em AD. Saiba como fazer um diagnóstico da qualidade de roteiros de audiodescrição, quais observações são importantes para que o roteiro tenha qualidade após a consultoria.

13. Realidade atual da audiodescrição

O contexto atual do trabalho do consultor em AD / audiodescritor consultor

O mercado tem absorvido os profissionais consultores? Qual é a perspectiva de trabalho para roteiristas, narradores e consultores? Ainda estamos em um processo de transição em que há uma regulamentação que obriga a AD em produtos audiovisuais exibidos nos cinemas e na televisão, porém a efetivação das práticas na indústria tem demorado. Mas, devido à obrigatoriedade em diversos editais que financiam obras audiovisuais no Brasil, já existem produtoras trabalhando com consultores para validar as audiodescrições produzidas.

14. O trabalho do consultor de audiodescrição/audiodescritor consultor

A prática do trabalho de consultor cego ou com baixa visão

A audiodescrição é um trabalho em equipe, no qual fundamentalmente participam do processo: roteiristas, consultores e narradores, elaborando um produtor que deve levar compreensão à pessoa cega. A consultoria deve sempre ser pensada para que pessoas cegas entendam com completude cada cena. Assim, o papel do consultor não é somente questionar e apontar o que está pouco claro, mas também propor soluções para que a cena fique coesa e expressada de maneira correta.

15. Diferenças de audiodescrição entre países

O modelo americano de audiodescrição, o europeu de audiodescrição e suas inspirações na regulamentação da audiodescrição no Brasil.

16. O roteiro de audiodescrição – parte 1

Parte 1 - As equipes de audiodescrição

- Audiodescritor roteirista - Profissional que elabora o texto, descrevendo imagens e todo o conteúdo relevante para a compreensão das imagens, colocando-os nas janelas de inserções e unidades audiodescritivas.
- Audiodescritor consultor - Profissional com deficiência visual, cego ou baixa visão, que faz a avaliação da compreensão do roteiro inicial, sugerindo alterações, inserções e adequações, para qualificar ainda mais o roteiro.
- Audiodescritor narrador - Profissional da voz ou audiodescritor que grava as narrações que serão inseridas nos vídeos roteirizados ou executa ao vivo.

Essas aulas servirão para compreender como é o trabalho de cada um desses profissionais.

17. O roteiro de audiodescrição – Parte 2

Aspectos da construção de um roteiro de Audiodescrição

O roteiro de audiodescrição é a base usada no processo e por todos da equipe. O audiodescritor roteirista encaminha seu roteiro ao audiodescritor consultor, e este fará observações pertinentes. Após as alterações acertadas, o roteiro é enviado ao audiodescritor narrador, que irá gravá-lo. Normalmente o roteiro tem uma formatação específica e deve

seguir uma estrutura linear. Veja nesta aula quais são os itens e informações fundamentais para desenvolver um roteiro que facilitará na hora da edição e finalização do produto.

18. O roteiro de audiodescrição – Parte 3

Aspectos da construção do roteiro de Audiodescrição: Estilos e escolhas

Algumas correntes da audiodescrição defendem que o processo seja o mais isento possível. Nas aulas anteriores abordaram-se as correntes européias, americanas e da construção do processo da AD brasileira que podem ter as características distintas, de acordo com escolhas tradutórias de quem a executa. Nessa aula serão apresentados os métodos para a construção do roteiro e as dicas para que as escolhas tradutórias sejam eficazes e completas.

19. O roteiro de audiodescrição – Parte 4

Aspectos da construção de roteiro de audiodescrição: Métodos e práticas

Após as escolhas tradutórias do roteirista, como serão as escolhas tradutórias do consultor? Isso deve ser feito após muitas leituras e estudo do roteiro enviado. Felipe Mianes, Márcia Caspary e Carla Azevedo mostram quais as principais dúvidas, conflitos e como promover a eficácia do trabalho na equipe.

20. Questões sobre voz e narração

Aspectos da narração na audiodescrição.

Você sabia que para a narração audiodescritiva também é necessário que o profissional tenha uma formação em audiodescrição? É necessário, pois temos um tom, intencionalidade em relação ao produto que está sendo trabalhado e as questões de objetividade ou subjetividade que fazem parte das cenas. É por isso que, mesmo sendo um profissional que saiba usar a voz, como atores, locutores e dubladores, se não tiver uma formação, não é garantido que terá um bom desempenho como narrador de AD. Por outro lado, consultores com deficiência visual, desde que se capacitem, também podem atuar como narradores. Todo este cuidado deve-se às especificidades próprias da audiodescrição.

21. Exercícios práticos: Veja o curta “Qual queijo você quer” e pense na AD

Seguindo o mesmo trajeto dos alunos do curso presencial, agora você deverá assistir o curta metragem "Qual Queijo Você Quer?", pensando na sua AD, após ter visto as aulas teóricas e práticas do curso. Na sequência você verá como foi o processo de roteirização e a

atuação dos alunos como consultores em audiodescrição.

22. Exercício prático do curso presencial: produção de roteiro em grupo

Atividade prática realizada no curso presencial em que os alunos se dividiram em grupos compostos por roteiristas e consultores e produziram a audiodescrição do curta-metragem "Qual Queijo Você Quer?"

23. Resultado final: curta “Qual Queijo Você Quer?” com AD feita pelos alunos

Descrição: A jornada dos participantes teve um resultado eficaz e surpreendente: veja o curta "Qual Queijo Você Quer?", com o roteiro e consultoria de audiodescrição realizadas pelos alunos do curso. Para ver o roteiro final, faça o download do documentos a seguir: [Roteiro AD - Qual queijo você quer.](#)

24. Encerramento

Mensagem de encerramento da aulas.

6.1.2. Recursos de Acessibilidade: audiodescrição e legendas para surdos e ensurdecidos (LSE).

Posteriormente à formulação dos conteúdos de cada videoaula, foi realizada a edição dos vídeos. Após a primeira montagem, uma revisão de conteúdo das videoaulas por Felipe Mianes e Chico Faganello culminou em uma nova edição. Posteriormente à esta, as audiodescritoras Márcia Caspary e Carla de Azevedo realizaram uma avaliação e revisão final dos conteúdos, que foram novamente editados, e liberados para a montagem dos roteiros de audiodescrição das videoaulas, consultoria dos mesmos, revisão a validação. Após a aprovação dos roteiros de AD, foi realizada a narração, montagem com as ADs e consultoria.

Como forma de garantir os requisitos mínimos de acessibilidade para a pessoa deficiência auditiva, o recurso de LSE realizado por um consultor e profissional de legendagem com deficiência auditiva. Somente após essas etapas, as videoaulas foram liberadas para serem utilizadas no curso.

6.1.3. A2 - Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem

Definido o uso da plataforma *Wordpress* e o sistema de LMS *Eduma*, iniciou-se a

fase de implementação. Com o projeto do AVEA, apresentado anteriormente, uma nova etapa de definição dos recursos para necessários para disponibilizar um curso livre foi realizada.

Por ser um curso livre, gratuito, sem avaliação e certificação, não foi necessário usar diversos recursos do *Eduma*, como o de meios de pagamento; acompanhamento de tutores; elaboração de testes e avaliações; envio de certificados, dentre outros.

Com a seleção dos requisitos da plataforma a serem usados, partiu-se para a escolha do design. Como o tema selecionado já contava com diversos modelos (que tem um design de interface pré-concebido podendo ter determinados graus de personalização), o escolhido foi o *One Instructor*, que conta com um design simples, objetivo e com o uso de poucos menus e subtopicos, a fim de deixar a página inicial com uma barra de rolagem mínima.

A figura 6 apresenta parte da página inicial do modelo *One Instructor*, nativo na plataforma:

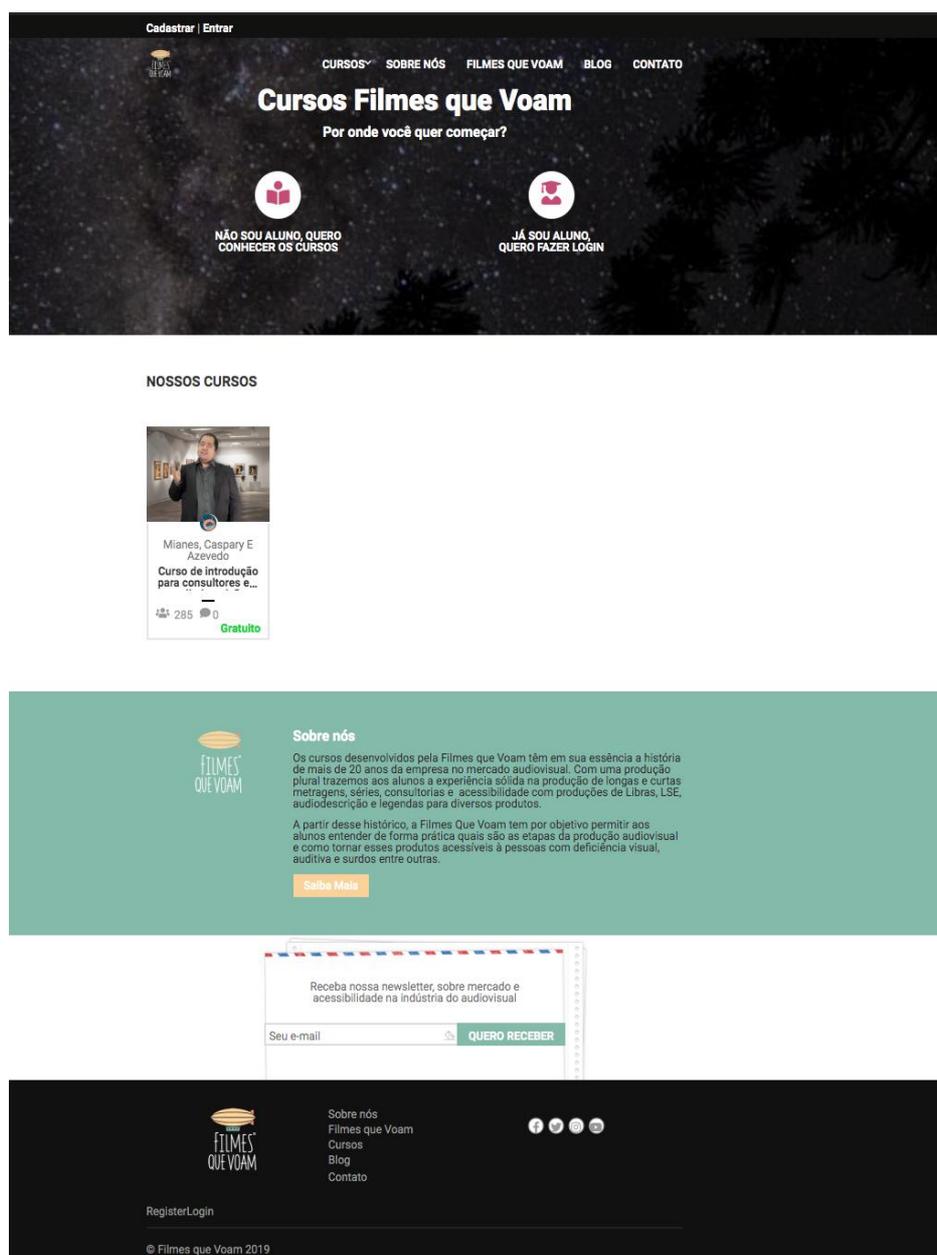
Figura 6 - Tema escolhido para montar o curso 'Introdução para Consultores em AD'



Fonte: Eduma (2019).

O modelo apresenta a possibilidade de trazer vários menus e a página principal da conta como a barra de rolagem trazendo diversas características da "escola on-line". Na página inicial, devido à uma otimização de acessibilidade para os leitores de tela (que serão explicitadas na seção avaliação do artefato) houve a necessidade de pequenas reformulações. A figura 7 mostra a página inicial do AVEA, que apresenta o menu principal, cursos disponíveis; sobre nós e um campo para assinar as atualizações de notícias, campos presentes com a rolagem da página:

Figura 7 - Página principal do AVEA



Fonte: acervo FQV

Ao realizar o login ou clicar no curso disponível, o aluno é direcionado para o curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição, com a interface mostrada na figura 8:

Figura 8 - Página do curso no AVEA

Curso de introdução para consultores em audiodescrição

MIANES, CASPARY E AZEVEDO | CONSULTORES EM AUDIODESCRIÇÃO (AVALIAÇÃO)

Gratuito FAÇA ESTE CURSO

Visão geral Ementa Instrutor

CURSO DE INTRODUÇÃO PARA CONSULTORES EM AUDIODESCRIÇÃO		24
Leitura 1.1	Notas Introdutórias	04 min
Leitura 1.2	Abertura	12 min
Leitura 1.3	o que é audiodescrição e história da audiodescrição	10 min
Leitura 1.4	Audiodescrição no Brasil	11 min
Leitura 1.5	Autoaudiodescrição de professores e alunos: detalhes que fazem diferença	13 min
Leitura 1.6	Audiodescrição ao vivo e gravada	16 min
Leitura 1.7	Audiodescrição para diferentes produtos	13 min
Leitura 1.8	Audiodescrição para diferentes produtos – parte 2	12 min
Leitura 1.9	Descrição de imagens estáticas	12 min
Leitura 1.10	Material didático e redes sociais	07 min
Leitura 1.11	Habilidades e formação do profissional de audiodescrição	11 min
Leitura 1.12	A prática e o público	12 min
Leitura 1.13	Realidade atual da audiodescrição	08 min
Leitura 1.14	trabalho do consultor em audiodescrição	11 min
Leitura 1.15	Diferenças de audiodescrição entre países	11 min
Leitura 1.16	O roteiro de audiodescrição – parte 1	15 min
Leitura 1.17	roteiro de audiodescrição – parte 2	11 min
Leitura 1.18	roteiro de audiodescrição – parte 3	06 min
Leitura 1.19	roteiro de audiodescrição – parte 4	11 min
Leitura 1.20	Questões sobre voz e narração	06 min
Leitura 1.21	Exercícios práticos: Veja o curta "Qual queijo você quer" e pense na AD	12 min
Leitura 1.22	Exercício prático: produção de roteiro em grupo	07 min
Leitura 1.23	Resultado final: curta metragem "Qual queijo você quer" com AD feita pelos alunos	12 min
Leitura 1.24	Encerramento do curso	12 min

Compartilhe: f 3 COMENTÁRIOS

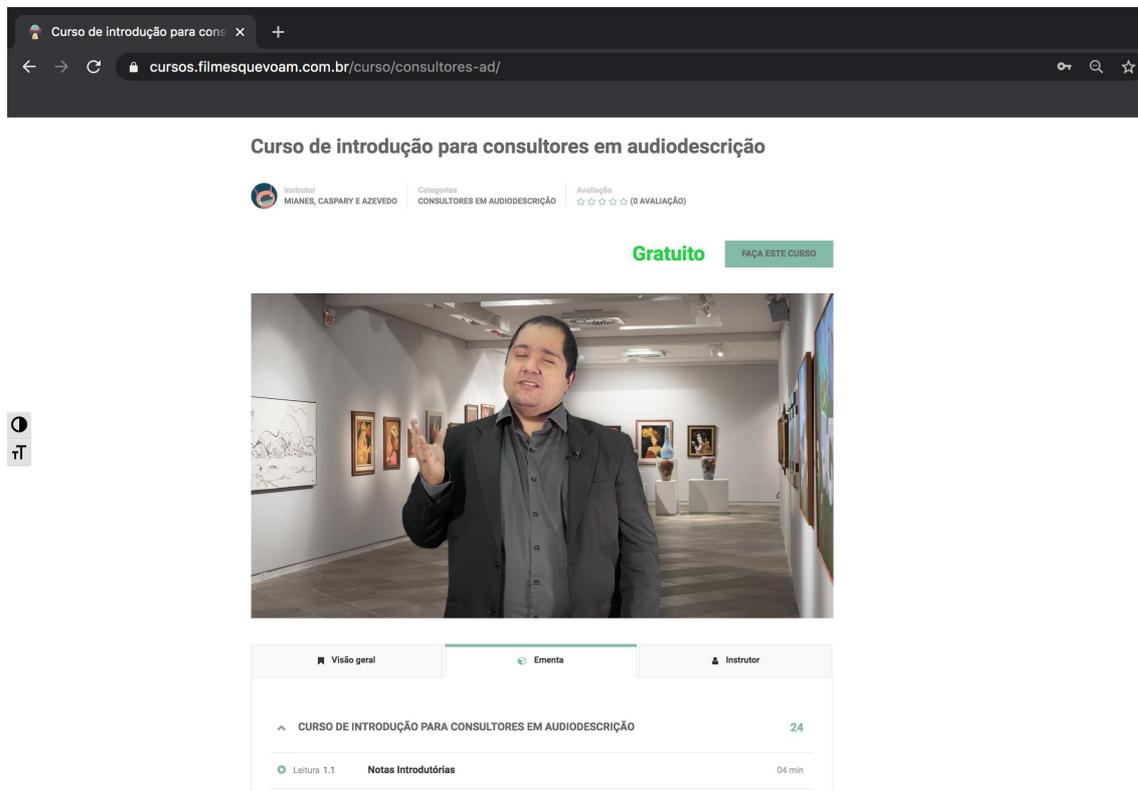
Graciele Alves Cassemiro Machado 16 de outubro de 2019 Acesse para responder curso bem completo!!

Fonte: Acervo FQV

Ao acessar a página do curso, o participante tem uma visão geral do curso com o campo visão geral; a ementa, como todas as aulas disponíveis e descrições e o perfil com descrição dos instrutores. A imagem utilizada foi a de um frame do curso, no qual o professor e apresentador Felipe Mianes fala sobre a AD em exposições e museus, como apresenta a

Figura 9.

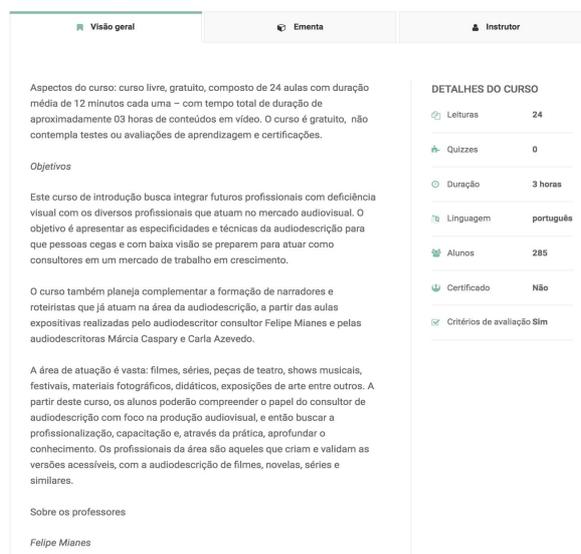
Figura 9 - Interface com a visão geral do curso



Fonte: acervo FQV

No campo "Visão geral", o texto elaborado mostra as características do curso,; Objetivos; Perfil dos professores e "Detalhes do curso", na figura 10:

Figura 10 - visão geral do curso



Fonte: acervo FQV

O texto apresentado aos alunos busca esclarecer a dinâmica do curso e a característica principal de ser um curso livre e sem a emissão de certificados, como pode se conferir a seguir, no texto apresentado na íntegra:

Aspectos do curso: Curso livre, gratuito, composto de 24 aulas com duração média de 12 minutos cada uma – com tempo total de duração de aproximadamente 03 horas de conteúdos em vídeo. O curso é gratuito não contempla testes ou avaliações de aprendizagem e certificações.

Objetivos: Este curso de introdução busca integrar futuros profissionais com deficiência visual com os diversos profissionais que atuam no mercado audiovisual. O objetivo é apresentar as especificidades e técnicas da audiodescrição para que pessoas cegas e com baixa visão se preparem para atuar como consultores em um mercado de trabalho em crescimento. O curso também planeja complementar a formação de narradores e roteiristas que já atuam na área da audiodescrição, a partir das aulas expositivas realizadas pelo audiodescritor consultor Felipe Mianes e pelas audiodescritoras Márcia Caspary e Carla Azevedo.

A área de atuação é vasta: filmes, séries, peças de teatro, shows musicais, festivais, materiais fotográficos, didáticos, exposições de arte entre outros. A partir deste curso, os alunos poderão compreender o papel do consultor de audiodescrição com foco na produção audiovisual, e então buscar a profissionalização, capacitação e, através da prática, aprofundar o conhecimento.

Os profissionais da área são aqueles que criam e validam as versões acessíveis, com a audiodescrição de filmes, novelas, séries e similares.

Sobre os professores

Felipe Mianes: Doutor em Educação, audiodescritor consultor com vasta experiência em diferentes produtos audiodescritos, e ministra cursos sobre esse recurso.

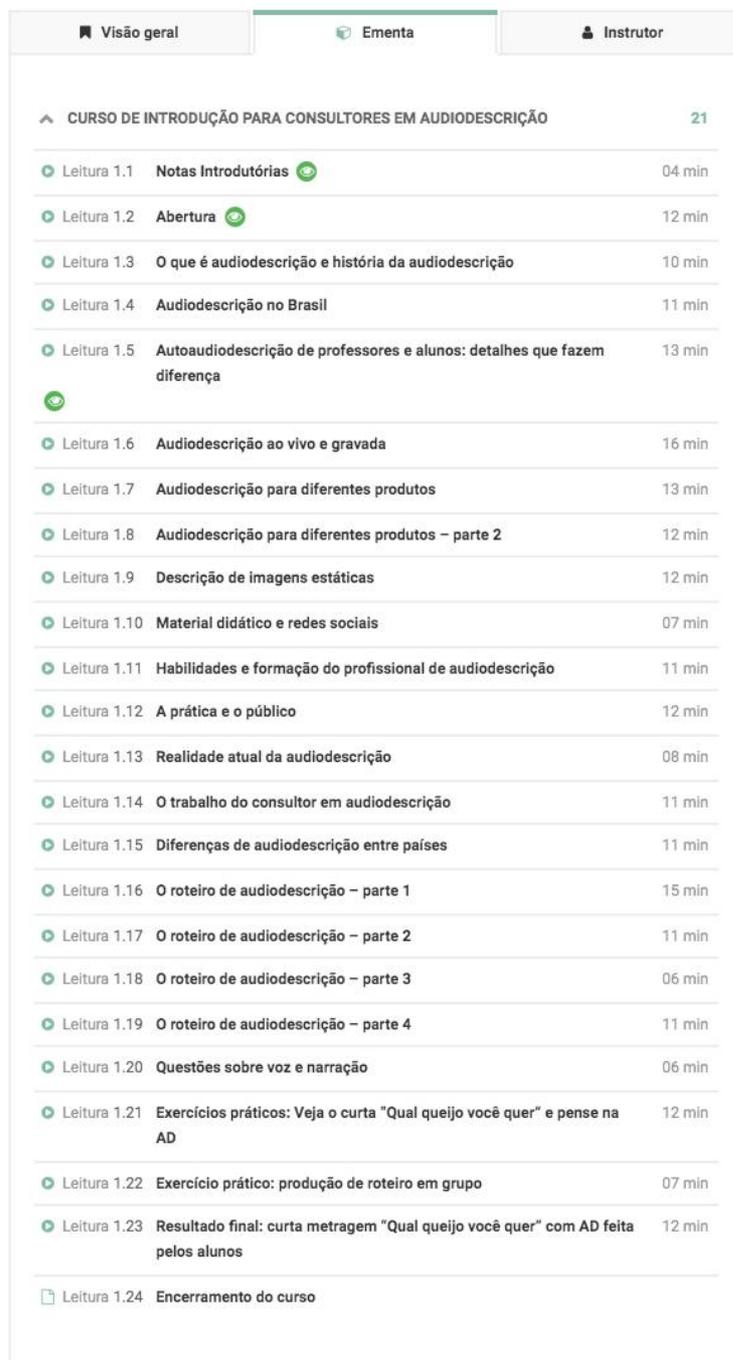
Márcia Caspary: Profissional da voz, atua como audiodescritora desde 2010, em espetáculos ao vivo e gravados, filmes, campanhas publicitárias, eleitorais, shows dentre outros e ministra oficinas de acessibilidade cultural.

Carla Azevedo: Trabalha como Psicóloga na Associação Catarinense para Integração do Cego – ACIC – desde 2006 e atua também como audiodescritora em eventos ao vivo e gravados, desfiles, seminários e palestras.

Na área de "Ementa do curso" o aluno pode verificar os temas a serem trabalhados em cada aula, como também acessar algumas aulas em caráter de degustação, sem precisar

estar inscrito no curso, como mostra a figura 12:

Figura 11- Página do AVEA apresentando cada uma das aulas



Visão geral	Ementa	Instrutor
CURSO DE INTRODUÇÃO PARA CONSULTORES EM AUDIODESCRIÇÃO		21
Leitura 1.1	Notas Introdutórias	04 min
Leitura 1.2	Abertura	12 min
Leitura 1.3	O que é audiodescrição e história da audiodescrição	10 min
Leitura 1.4	Audiodescrição no Brasil	11 min
Leitura 1.5	Autoaudiodescrição de professores e alunos: detalhes que fazem diferença	13 min
Leitura 1.6	Audiodescrição ao vivo e gravada	16 min
Leitura 1.7	Audiodescrição para diferentes produtos	13 min
Leitura 1.8	Audiodescrição para diferentes produtos – parte 2	12 min
Leitura 1.9	Descrição de imagens estáticas	12 min
Leitura 1.10	Material didático e redes sociais	07 min
Leitura 1.11	Habilidades e formação do profissional de audiodescrição	11 min
Leitura 1.12	A prática e o público	12 min
Leitura 1.13	Realidade atual da audiodescrição	08 min
Leitura 1.14	O trabalho do consultor em audiodescrição	11 min
Leitura 1.15	Diferenças de audiodescrição entre países	11 min
Leitura 1.16	O roteiro de audiodescrição – parte 1	15 min
Leitura 1.17	O roteiro de audiodescrição – parte 2	11 min
Leitura 1.18	O roteiro de audiodescrição – parte 3	06 min
Leitura 1.19	O roteiro de audiodescrição – parte 4	11 min
Leitura 1.20	Questões sobre voz e narração	06 min
Leitura 1.21	Exercícios práticos: Veja o curta "Qual queijo você quer" e pense na AD	12 min
Leitura 1.22	Exercício prático: produção de roteiro em grupo	07 min
Leitura 1.23	Resultado final: curta metragem "Qual queijo você quer" com AD feita pelos alunos	12 min
Leitura 1.24	Encerramento do curso	

Fonte: Acervo FQV

Na área instrutor, temos uma descrição dos instrutores, como apresenta a Figura 13:

Figura 12 - Página do AVEA apresentando os instrutores

The screenshot shows a course page with three tabs: 'Visão geral', 'Ementa', and 'Instrutor'. The 'Instrutor' tab is active, displaying a profile for 'Mianes, Caspary E Azevedo'. The profile includes a circular profile picture of a stylized orange and red helmet with a visor. Below the name, it lists the names of the three instructors: Felipe Mianes, Márcia Caspary, and Carla Azevedo, along with their respective roles and experience in audiodescription.

Fonte: acervo FQV

Como ferramentas de interação e compartilhamento, na página do curso há um campo para comentários e a possibilidade de compartilhar o link e descrição do curso nas redes sociais.

6.1.4. A3 - Recursos de Acessibilidade

Descrição das imagens no site

Um dos grandes problemas de falta de acessibilidade na internet, está na não descrição nas imagens, não oferecendo uma informação em texto equivalente para quem dependa de um leitor de tela. Imagens relevantes ao conteúdo da página precisam receber uma descrição que informe o significado da imagem, como uma foto que ilustra uma notícia ou artigo, logo da página, por exemplo.

As imagens decorativas, como bordas, fundo da página não são consideradas com relevância, não precisando receber descrição.

Outros conteúdos também precisam ser observados referente a oferecer um equivalente textual, como os infográficos, ícones usados em links e botões, materiais disponibilizados no site, como arquivos PDF's, no formato imagem.

Audiodescrição das videoaulas

Um dos requisitos de acessibilidade propostos nesta pesquisa foi o recurso de audiodescrição em todos os vídeos. Assim, após o fechamento do conteúdo das videoaulas,

elas passaram pela roteirização, consultoria, gravação da narração e inserção das audiodescrições nas 24 videoaulas. Porém, para evitar que os vídeos ficassem longos e repetitivos, foi roteirizado, gravado e disponibilizado um áudio em formato mp3, com as Notas Introdutórias, que além de ser um guia de conteúdo e navegação para a pessoa com deficiência visual, também tem a função de explicitar alguns padrões presentes em todas as aulas e que, por estarem explicitados nas Notas Introdutórias, não houve a necessidade de serem repetidos em todas as aulas.

A Norma Brasileira NBR 16452 denominada "Acessibilidade na comunicação - Audiodescrição", da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), que determina as recomendações para a realização da AD, mas não apresenta de maneira clara como as notas devem ser utilizadas em filmes, séries, vídeos e/ou videoaulas. A NBR 16452⁴³ (2016, p. 4), no item 5.2, esclarece que:

A nota introdutória deve ser lida antes de qualquer evento, incluindo descrições que, por falta de tempo hábil, não possam ser fornecidas no decorrer do evento. As notas introdutórias devem conter:

- a) descrição do ambiente e da localização de recursos e serviços disponíveis;
- b) detalhamento e complementação dos procedimentos de segurança para situações de emergência;
- c) breve explicação sobre o processo e a relevância da audiodescrição;
- d) créditos e patrocinadores;
- e) características físicas dos personagens, papéis que desempenham, vestimentas, quaisquer gestos ou maneirismos que usem repetidamente durante o evento;
- f) cenários;
- g) definição de estilos e terminologias usados na performance;
- h) descrição da audiência, bem como registro de presença de autoridades, pessoas famosas e conhecidas da comunidade.

⁴³ Disponível em <https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/ABNT%20-%20Acessibilidade.pdf>. Acesso em 10 dez 2019.

A partir do texto e da necessidade de se esclarecer à pessoa com deficiência visual sobre importantes aspectos do curso, utilizamos os itens seguintes como justificativa para apresentar a nota introdutória no curso: e) características físicas dos personagens, papéis que desempenham, vestimentas, quaisquer gestos ou maneirismos que usem repetidamente durante o evento; e f) cenários.

A justificativa se dá pois os vídeos mostram o mesmo apresentador ou personagens presentes em um auditório no qual foi realizado o curso presencial e mesmos enquadramentos de câmera. Nas notas introdutórias foram apresentadas as características gerais do curso e as especificidades citadas acima. O texto abaixo foi gravado e também está como descrição textual na "aula" denominada "Notas Introdutórias":

Este curso de introdução à audiodescrição para consultores cegos ou com baixa visão tem como objetivo estimular o uso da audiodescrição no Brasil e dar subsídios aos que pretendem atuar no mercado de acessibilidade nas áreas de consultoria em audiodescrição, roteirização e narração. É um curso livre, e foi elaborado a partir do encontro presencial de 05 dias entre 20 alunos e os professores Felipe Mianes, Marcia Caspary e Carla Azevedo. As aulas foram gravadas nos cinco dias, com diferentes enquadramentos, ângulos, planos, e os alunos e professores usam diferentes roupas e acessórios. Na aula 03 está uma síntese da descrição de alunos e professores, que nos vídeos estão de pé, sentados, interagem e trabalham individualmente e em grupo num auditório, equipado com microfone e caixas de som, projetor, tela e computador portátil.

Nas gravações feitas em estúdio, o professor Felipe está enquadrado da cintura ou dos ombros para cima, tendo ao fundo fotografias de locais relacionados ao uso da audiodescrição: diferentes salas de cinema, com luzes acesas e apagadas, com e sem público, bibliotecas com estantes de livros, estantes vermelhas, amarelas cinza, um museu com quadros na parede e vasos coloridos e um grande teatro vazio. Os vídeos têm títulos, intertítulos e informações adicionais em branco sobre fundo preto. Legendas em português podem ser ativadas e desativadas no player do computador.

Todo o conteúdo é protegido, e não pode ser usado com fins comerciais, associado a marcas e produtos ou ser exibido fora dos canais Filmes que Voam. Recomendamos que assistam todas as aulas e façam novos cursos na área, de modo a aprofundar, ampliar, praticar e questionar os temas aqui apresentados".

Caso tenha dúvidas ou sugestões, deixe no campo de comentários de cada Aula.

Com isso conseguiu-se esclarecer à pessoa com DV sobre particularidades visuais (participantes, roupas, enquadramentos etc...), como dar um panorama geral à videntes e à pessoa com DV, do contexto de realização e produção do curso. Também cumpriu-se com o que determina o item 5.5.4 da mesma NBR, que "recomenda que as mídias digitais incluam conteúdos específicos para a audiodescrição, contendo informações complementares, como:

sinopse, identificação e caracterização dos personagens, cenários e figurinos".

Recomendações para a acessibilidade web

Para seguir as recomendações de acessibilidade web no *Wordpress*, verificou-se os requisitos da IMS-GLC e W3C-WCAG 1.0 e 2.0, como também as da WAI-ARIA.

Após a inserção dos conteúdos e o uso das recomendações com a reestruturação do tema *Eduma* realizada pelo programador, antes do lançamento do AVEA foi realizado um teste com dez usuários com deficiência visual que haviam participado do curso presencial.

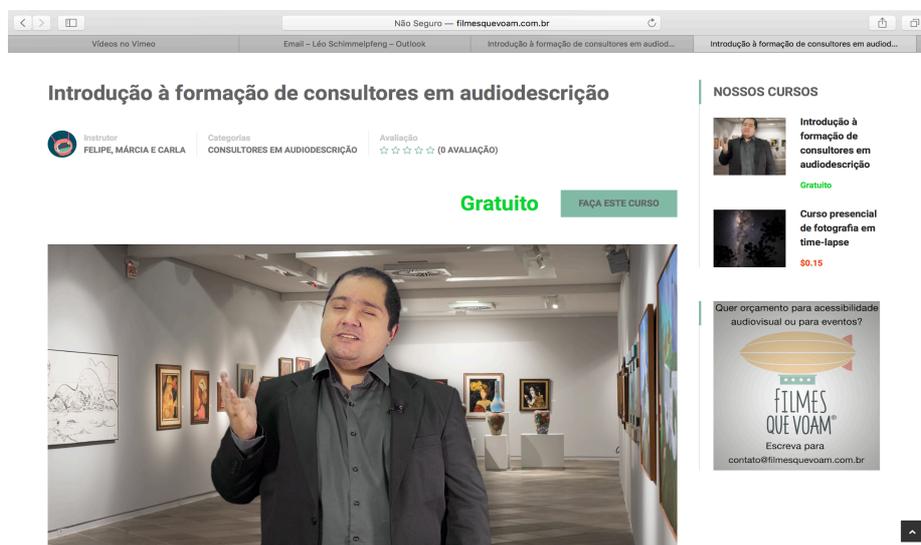
O teste consistia em se cadastrar no curso, realizar as aulas e avaliar os conteúdos. Um link do curso foi enviado por e-mail e em um grupo do whatsapp para que eles realizassem o cadastro. Como esta pesquisa foi realizada de maneira informal, sem a adesão dos participantes a uma pesquisa via formulários ou entrevistas para documentação, ela não consta como requisitos no escopo de pesquisa, mas o retorno informal subsidiou reformulações no ambiente, como apresenta-se a seguir:

Dos dez participantes, 06 se cadastraram e 04 enviaram retorno de que não conseguiram efetivar o cadastro.

Com uma alta taxa de não conclusão do cadastro foi realizada uma análise de cada uma das etapas de cadastro. O problema foi na estrutura de login (programada pelo tema *Eduma*) e relacionada à arquitetura da informação. Os campos continham muitas informações e, buscando direcionar o usuário para realizar o login, aqueles que não eram cadastrados tinham a informação de registro com último prioridade do leitor de tela. A situação é apresentada a seguir:

1. Ao enviar o link do curso, o participante, chegava na tela apresentada na Figura 13 para se cadastrar, clicava no botão "Faça este curso":

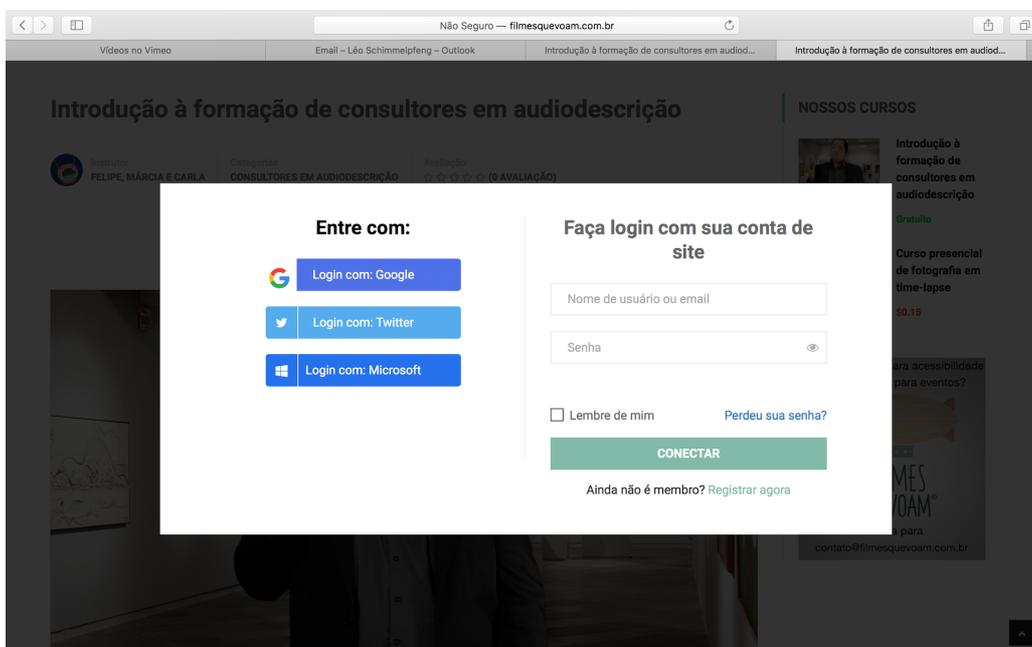
Figura 13 - Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 01



Fonte: Autor (2019)

2. Ao clicar no botão ele é direcionado à tela de login, como mostra a Figura 14:

Figura 14 - Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 02



Fonte: Autor (2019)

Ao abrir a tela de login, o leitor de tela vai passando pelos campos de prioridade que são:

01. Login com Google
02. Login com Facebook
03. Login com Microsoft

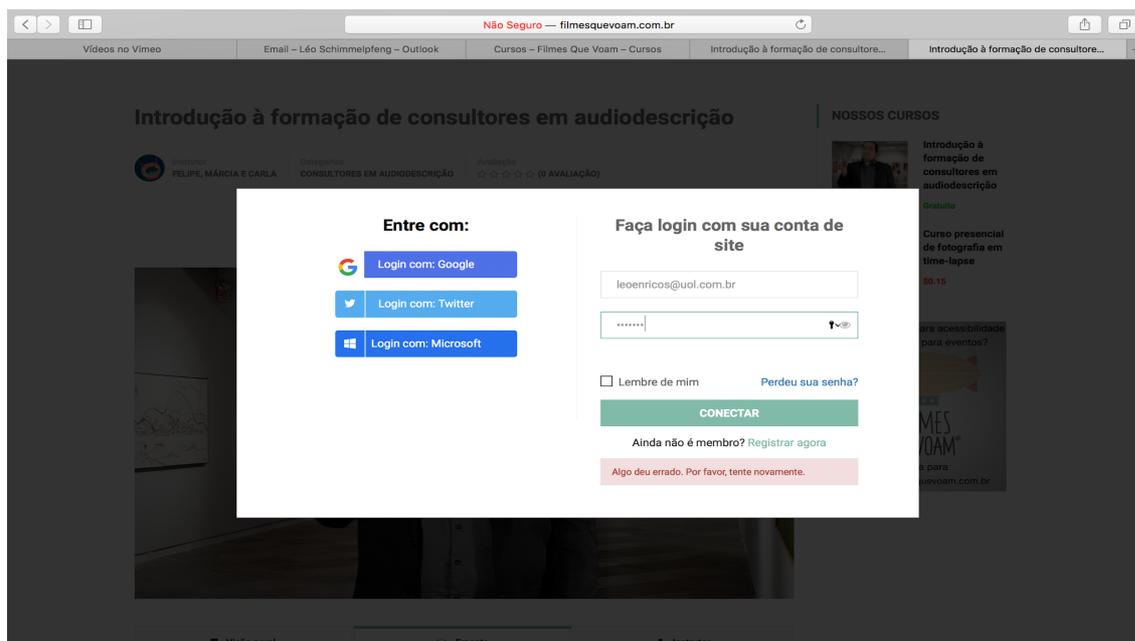
Se o participante não opta pelo login automático, ele é direcionado para o tópico 04.

04. Faça login com a sua conta de site.

O campo 05 e 06 de prioridade do leitor são "nome de usuário ou e-mail" e "senha".

Como o participante pensava que estava realizando o cadastro, preenchiam o "nome de usuário ou e-mail" e, seguindo a prioridade do leitor de tela, passava para o campo "senha". Após passar pelos campos 07. "Lembre de mim" e 08. "Perdeu sua senha", ele finalmente chegava ao campo 09. "Conectar". Ao clicar em conectar, ele recebia a mensagem de erro: "Algo deu errado, por favor tente novamente", como mostra a figura 15:

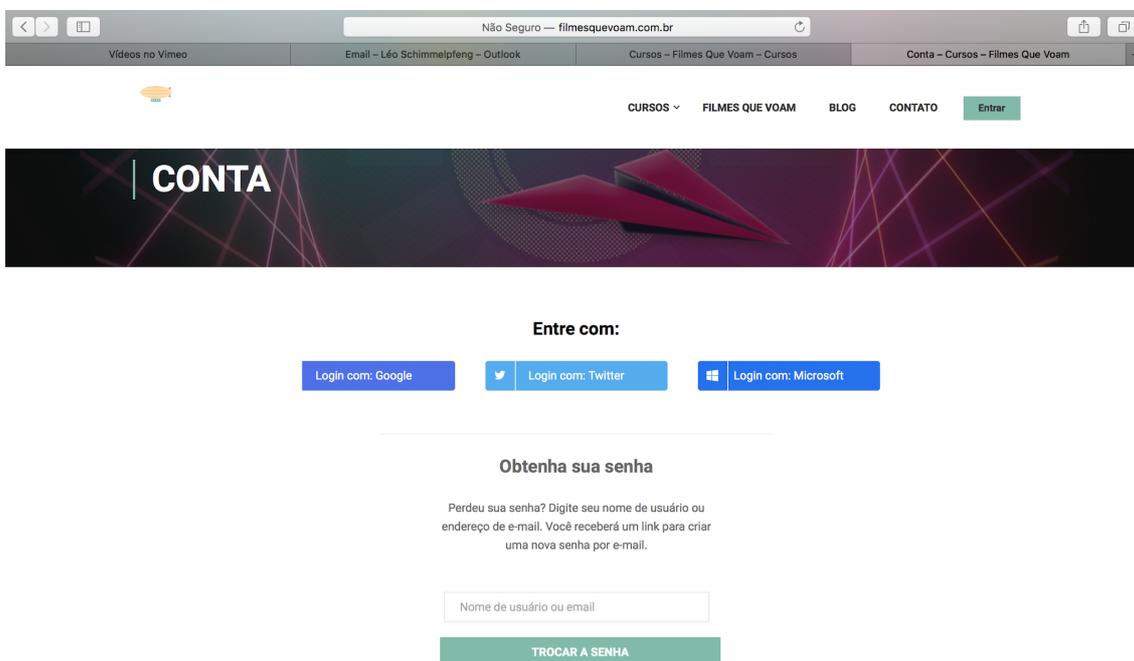
Figura 15- Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 03



Fonte: do autor (2019)

Ao ver a mensagem de erro, muitos deles voltavam para o campo "Perdeu sua senha", e tentavam novamente preencher o e-mail para receber o correio para realizar o recadastro de senha, como apresenta a Figura 16:

Figura 16 - Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela 04



Fonte: do autor (2019).

Ao tentar "alterar a senha", ele recebia uma nova mensagem de erro. As mensagens de erro não estavam equivocadas. O que ocorreu foi um problema semântico e de hierarquia da informação. Isso porque depois de todo o trajeto apresentado, o leitor de tela ainda não chegou no principal campo para efetuar o cadastro, o campo 10:

10. "Ainda não é membro? Registrar agora".

O participante, quando opta por não logar pelo Google, Facebook ou Microsoft, é direcionado ao campo 04. "Faça login com a sua conta de site.". Intuitivamente ele opta por digitar o e-mail e senha para realizar o cadastro, quando na realidade o campo de registro é o campo 10. "Ainda não é membro? Registrar agora".

Ao passar por 08 campos, digitar seus dados, ver a mensagem de erro, tentar criar nova senha e receber novamente a mensagem de erro, o participante não se atenta que o cadastro era para ser realizado apenas no campo 10. "Ainda não é membro? Registrar agora".

Para resolver o problema, foi desabilitado o campo de cadastro do *Eduma*, e realizado um novo campo, mais intuitivo e direto, como mostra a figura 178:

Figura 17 - Solução para o Fluxo de cliques até executar o login pelo leitor de tela

The screenshot shows a login page with a dark header containing 'Cadastrar | Entrar'. Below the header is a navigation menu with links: 'CURSOS', 'SOBRE NÓS', 'FILMES QUE VOAM', 'BLOG', and 'CONTATO'. The main content area is divided into two sections. On the left, under 'Entre com:', there are buttons for 'Login com: Google' and 'Login com: Microsoft'. On the right, under 'Ainda não está cadastrado?', there is a green button 'Quero me Cadastrar'. Below these is a section titled 'Sou cadastrado. Quero fazer login' which contains a form with fields for 'Nome de usuário ou email' and 'Senha', a 'Lembre de mim' checkbox, a 'Perdeu sua senha?' link, and a green 'CONECTAR' button. At the bottom of the form, there is a link 'Ainda não está cadastrado? Registrar agora'.

Fonte: do autor (2019).

A nova estrutura hierárquica de arquitetura da informação do login passa a ser:

01. Ainda não está cadastrado?
02. Quero me cadastrar
03. Login com Google
04. Login com Microsoft
05. Sou cadastrado. quero fazer login
06. Nome do usuário ou e-mail
07. Senha
08. Lembre de mim
09. Perdeu sua senha
10. Conectar
11. Novamente o campo: Ainda não está cadastrado? Registrar agora.

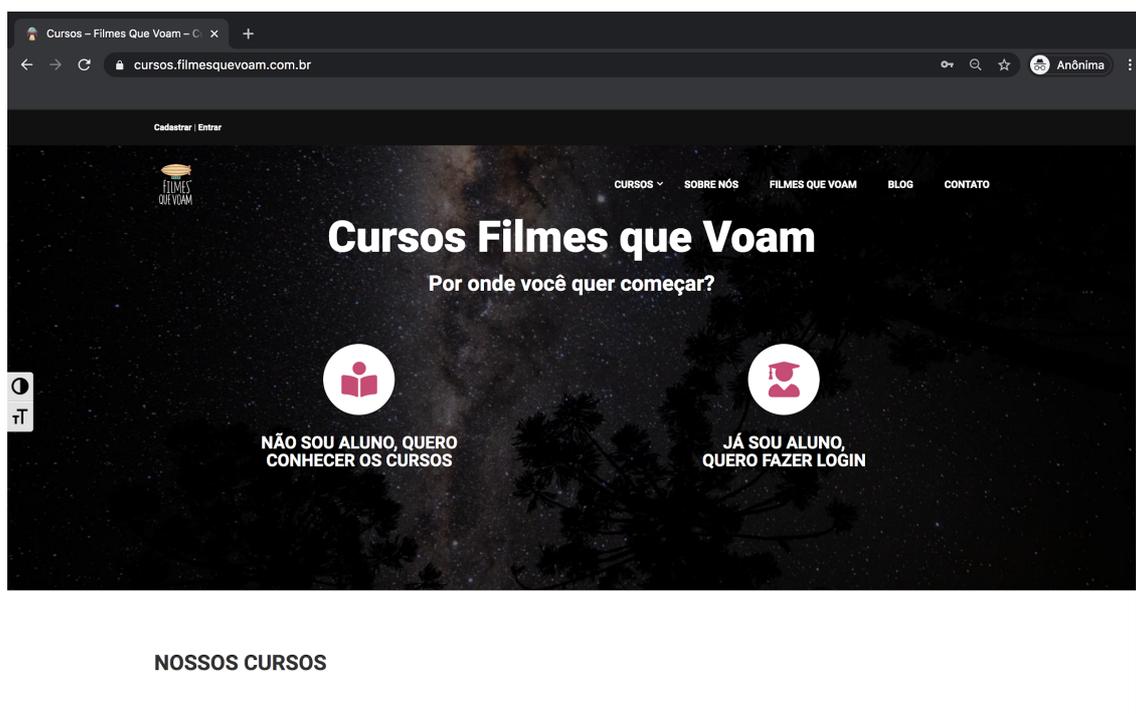
Após a mudança, o link foi enviado novamente para os usuários que não tinham conseguido se cadastrar e todos os participantes que não haviam conseguido realizar o cadastro obtiveram sucesso.

Login via página principal

Para facilitar o login e cadastro na plataforma, no centro da página utilizaram-se os campos "Não sou aluno, e quero conhecer os cursos" e "Já sou aluno, quero fazer login".

Optou-se em deixar esses dois campos em evidência, pois durante os testes com leitores de tela, verificou-se a que alguns alunos, ao acessar a página principal, tiveram dificuldade em se cadastrar ou realizar o login, pois os campos estavam localizados apenas no canto esquerdo da tela, nas opções "Cadastrar" e "Entrar", como apresentado na figura 18:

Figura 18 - Solução para o login via página principal



Fonte: Do autor (2019).

Problema com o player de vídeo

Outro problema apresentado a partir do cadastro foi com a exibição dos vídeos, que estavam cadastrados no *player Vimeo*⁴⁴. No momento que o leitor de tela passava pelo vídeo, ele não deixava claro que o conteúdo era um vídeo e não exibia para o leitor de tela o botão *play* - "iniciar". O usuário conseguia reconhecer que o conteúdo apresentado era um vídeo, pois o botão *pause* estava habilitado. Mesmo com o botão iniciar não habilitado, ao reconhecer o botão pausar ele conseguia iniciar o vídeo pelo atalho "espaço" do teclado. Neste caso o problema não estava no *Wordpress* ou no tema *Eduma*, mas sim no exibidor de vídeo escolhido. Com o diagnóstico realizado enviou-se um e-mail ao *Vimeo* solicitando soluções para o problema do botão, como também a possibilidade de implementação de

⁴⁴ Vimeo é um site de compartilhamento de vídeo, no qual os usuários podem fazer upload, partilhar e ver vídeos. Foi fundada por Zach Klein e Jakob Lodwick em dezembro de 2004. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vimeo>. Acesso em 17 jan 2020.

campo de descrição de imagem para a imagem de capa (*thumbnail*) dos vídeos cadastrados, como reproduzido a seguir:

Título do e-mail: Recursos de acessibilidade - botão "iniciar vídeo" e descrição do thumbnail

corpo do e-mail: Caros do Vimeo. Precisamos que os usuários com deficiência visual que utilizam leitores de tela (NVDA, DoxVox, Voice Over, dentre outros) consigam:

1. Encontrar os vídeos incorporados no site - <https://cursos.filmesquevoam.com.br> (ao acessar a janela de vídeo, o leitor não reconhece que há uma mídia neste local).

2. Botão "iniciar vídeo"/play - O leitor de tela, ao entrar na área de botões deveria indicar que há um vídeo para ser exibido, com uma tag de botão play ou botão "iniciar vídeo. Porém o que ocorre é que o botão só consegue ser reconhecido pelo leitor de tela, depois que o vídeo, mas com a tag "pause/pausar vídeo".

3. Imagem de thumbnail - De acordo com as recomendações de acessibilidade da WGAG, GAC 3.0, as imagens de qualquer ambiente web, devem ter um campo para serem descritas textualmente. Isso, p/ que os leitores de tela, ao passarem por uma imagem dentro um site, possam descrever o que é mostrado, por meio de palavras cadastradas em um campo específico. Assim, gostaria de saber como habilitar esse recurso para os thumbnails do Vimeo, já que esses 03 pontos são fundamentais para que o público com deficiência visual tenha a mesma "experiência Vimeo" de usuários que não tem deficiência. Acreditamos que se Vimeo se preocupar com a acessibilidade terá mais usuários. Agradecemos a atenção e reforçamos que estes ajustes servirão para todos os usuários, e não apenas para o nosso site. Obrigado.

Após o envio via e-mail de suporte do *Vimeo* (support@vimeo.com), em aproximadamente 03 horas recebemos um e-mail de encaminhamento à equipe de acessibilidade solução do problema.

Olá, Estou repassando a sua mensagem para um especialista em acessibilidade que pode fornecer mais informações sobre isso. Você receberá outra mensagem nossa o mais breve possível. Obrigado pela sua paciência. Sincerely, Brady L.

Recebemos a resposta do *Vimeo* 17 dias depois da solicitação, trazendo a solução para os problemas da identificação do vídeo e do botão, mas sem mencionar sobre a descrição das imagens de capa dos vídeos:

Olá, Obrigado por entrar em contato com a acessibilidade do Vimeo e pela sua paciência em receber esta resposta. No início de setembro, nossa equipe de desenvolvimento identificou um problema com as etiquetas no botão de play do nosso player estando em falta e inacessíveis para os leitores da tela. Nossa equipe resolveu o problema a partir de 24 de setembro de 2019. Se você ainda está enfrentando algum problema ou quiser continuar sua conversa com o Vimeo Support, responda a este e-mail e voltaremos ao caso! Sincerely, Scully M. Technical Support Manager.

Com os apontamentos realizados por meio de teste com o público alvo, as modificações no *Wordpress* e *Eduma*; o envio de solicitações de soluções ao *Vimeo*, seguiu-se para nova etapa de coleta de dados, a **Etapa IV - Avaliação dos especialistas**, que será apresentada posteriormente.

6.1.4. A4 - Estratégias transmídia

O projeto inicial pré-formatado para o curso on-line "Introdução para Consultores em Audiodescrição" foi formulado com um desenho que explora as características transmídia com a intertextualidade dos conceitos relacionados ao tema "acessibilidade e audiodescrição", direcionando o projeto de desenvolvimento de conteúdos para serem disponibilizados em diferentes canais, plataformas e com distintas estratégias de divulgação.

Retomando os conceitos transmídia, segundo Sens (2017, p. 49), a definição de uma estratégia transmídia a partir da construção de uma narrativa não está apenas na "pluralidade de arranjos estéticos, semânticos e sintáticos, mas também em uma combinação de textos, sinais, comportamentos e estruturas que convergem para um noção de mundo ou universo narrativo distribuído entre variadas mídias."

Com uma estrutura de conteúdos pensada a partir dos "7 princípios das estratégias transmídia" apresentado no projeto do artefato, será inserido aqui o projeto, ainda que todas as estratégias planejadas não puderam ser executadas. A não execução do projeto deve-se, essencialmente, ao atraso na liberação dos recursos financeiros que diminuiu o tempo para a produção dentro do prazo proposto para o trabalho.

Também não estavam previstos no projeto inicial alguns custos de reformulação do AVEA, pois a plataforma *Eduma* não continha todas as características de acessibilidade necessárias para uma navegação autônoma da pessoa com DV. Assim, os custos de reprogramação da plataforma também influenciaram nos orçamentos para a produção dos novos conteúdos do curso.

A produção de conteúdos a partir das estratégias transmídia não foi executada e

somente o curso on-line foi disponibilizado. Porém, o projeto a partir dos 07 princípios de Jenkins, aplicado à AVEAs foi retomado pela empresa *Filmes que Voam* no curso que será lançado pela produtora intitulado "Produção e distribuição de conteúdos com acessibilidade na cadeia produtiva do audiovisual brasileiro: da criação ao consumo", que tem como objetivo a formação e capacitação da indústria audiovisual para inserção de acessibilidade em seus produtos e distintas mídias e ambientes.

Com a não utilização do que foi proposto no projeto do curso "Introdução para consultores em Audiodescrição", não pudemos realizar nesta Etapa "Desenvolvimento do Artefato" e "Avaliação do Artefato", a análise de todas as estratégias transmídia apresentadas.

6.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO

Com base no trajeto de produção do projeto e da análise do uso de alguns dos requisitos de estratégias transmídia propostos, foram elaboradas as recomendações (apresentadas na etapa conclusiva do trabalho). Apresentaremos também os desdobramentos e ganhos teóricos com a utilização dos conceitos de Cultura Participativa e de *fansubs*, que culminaram com o processo de formação de grupos, interações on-line e a produção de audiodescrições não profissionais.

7. AVALIAÇÃO DO ARTEFATO

A avaliação do artefato foi realizada com a disponibilização do curso em ambiente experimental passando por uma avaliação de especialistas nas áreas de educação on-line e AVEAs; Acessibilidade web e Audiodescrição, que fizeram o curso no ambiente experimental.

Para o teste foram utilizadas entrevistas semiestruturadas a partir de questionários apresentados buscando trazer resultados contundentes em relação aos recursos e conteúdos do curso "Introdução à Consultores em Audiodescrição". Desta forma o grupo fez uma análise interativa com o objetivo de avaliação. O método utilizado foi o qualitativo, com a busca no processo de coleta, análise e interpretação dos dados, do que Cresweel (2010) e Triviños (1987), chamam de paradigmas que possam validar as observações e considerações a respeito da pesquisa e referências de diferentes pesquisadores para validar as inferências.

7.1. ANÁLISE DA PLATAFORMA POR ESPECIALISTAS

A escolha dos especialistas baseou-se em selecionar indivíduos que conheçam profundamente a temática proposta na pesquisa, nas áreas de computação, design (interface e interação), ambientes virtuais de aprendizagem, acessibilidade web e audiodescrição.

Para a análise, optou-se por perguntas objetivas de múltipla escolha e questões abertas nos pontos que a partir do levantamento bibliográfico, das classes de problemas e das propostas de soluções, pudessem trazer nos discursos destes sujeitos opiniões distintas referentes à aspectos do AVEA, das ferramentas de acessibilidade, conteúdos do curso e possibilidades de se trabalhar com o estímulo de produções de audiodescrição por equipes não profissionais. Também evidenciou-se aos participantes que nos resultados da pesquisa não seriam identificados nomes ou contatos dos informantes. O questionário enviado, que consta também os termos de esclarecimento e autorização está disponível no **Apêndice F**.

Nesta fase da pesquisa, optou-se pelo formato de questionários semiestruturados, contendo perguntas fechadas, de múltipla escolha, mas também algumas perguntas abertas (ou livres) para que os respondentes possam emitir suas opiniões (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 89) e para as perguntas abertas e a partir do cruzamento de dados, utilizou-se o método do Discurso do Sujeito Coletivo (ADS).

As análises do AVEA dos especialistas foram direcionadas aos seguintes itens:

- Ambiente virtual de aprendizagem;
- Recursos de acessibilidade;

- Conteúdos de Audiodescrição;
- Organização e hierarquia dos conteúdos;
- Possibilidades de equipes não profissionais realizarem ADs;

Os questionários foram formulados por este pesquisador e novamente enviados via *Google Formulários*, a partir dos objetos de análise apresentados acima, com perguntas de múltipla escolha ou abertas. Seguindo a recomendação para aplicação do método, foi selecionado um grupo de especialistas e realizado o convite à participação.

A partir dos objetivos da pesquisa explicitados anteriormente, foram escolhidos 20 especialistas. Dos 20 questionários enviados, 17 foram respondidos.

Aos respondentes foi solicitado a inscrição e realização do curso, como forma de avaliar as diferentes áreas de abordagens. As perguntas e respostas serão apresentadas de acordo com as áreas de abordagem, intercalando perguntas de múltipla escolha e abertas, às quais serão apresentadas por meio do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC).

7.1.1. Perfil dos especialistas

Entre os 17 inscritos (Quadro 13), a pluralidade na área de formação e atuação justifica-se pelo objetivo de analisar o AVEA em relação à interface, recursos de acessibilidade e análise dos conteúdos. Apesar de áreas de formação distintas, todos os especialistas já haviam atuado na área de acessibilidade.

Quadro 6: perfil dos especialistas

Especialista	Formação	Área de atuação	Tem DV?	Tipo de DV
E1	Comunicação	audiodescrição; produção de acessibilidade comunicacional.	Não	
E2	Música	Educação Inclusiva	Não	
E3	Ciência da Computação	Atuação em cursos de Comunicação Visual; Tecnologia em Produção Multimídia e pesquisas na área de acessibilidade	Não	
E4	Pedagogia	coordenação pedagógica; consultoria em audiodescrição.	Sim	Cegueira Adquirida ou adventícia)

E5	Psicologia	Educação inclusiva	Sim	Cegueira (Congênita)
E6	Gestão da informação	Design da informação, usabilidade e acessibilidade	Não	
E7	Filosofia	Educação	Não	
E8	Design Gráfico	Não informado	Não	
E9	Ciência da computação	Analista de Testes, com foco em acessibilidade web	Sim	Cegueira (Congênita)
E10	Pedagogia	Ênfase em acessibilidade para a pessoa com DV	Sim	Cegueira (Adquirida ou adventícia)
E11	Psicologia	Acessibilidade e Audiodescrição	Não	
E12	Matemática	Educação e AVEAs acessíveis	Não	
E13	Comunicação	Cinema e acessibilidade na indústria do audiovisual	Não	
E14	Dança e jornalismo	Comunicação e audiodescrição	Não	
E15	Serviço social	não informado	Sim	Cegueira (Congênita)
E16	Comunicação	design e educação	Não	
E17	Não informado	educação e audiodescrição	Sim	Baixa visão (Congênita)

Fonte: elaborado pelo autor (2019).

Retomemos para o Discurso do Sujeito Coletivo (LEFÈVRE e LEFÈVRE, 2006, p. 519) no qual o DSC busca reconstituir um sujeito coletivo que esteja, ao mesmo tempo, falando como se fosse indivíduo, isto é, como um sujeito de discurso “natural”, mas veiculando uma representação com conteúdo ampliado. Lefèvre e Lefèvre (2005) também afirma que os DSC são constituídos a partir de operadores metodológicos chamados de expressões-chave (ECH), que são trechos literais dos depoimentos que sinalizam os principais conteúdos das respostas; as ideias centrais (IC), denominadas de fórmulas sintéticas que nomeiam os sentidos de cada depoimento e o DSC, as expressões-chave (ECH) que apresentam ideias centrais (IC) semelhantes agrupadas numa categoria.

A partir do exposto iremos analisar as perguntas abertas por meio do DSC. A primeira pergunta aberta apresentada nesta análise buscava entender quais os requisitos que os

apresentados consideravam mais importantes para acessibilidade em AVEAs: "A partir de suas experiências, destaque e detalhe os pontos mais importantes para a acessibilidade de pessoas com deficiência visual em ambientes on-line"

Após a análise das respostas para as ECH, possibilitaram identificar como IC semelhantes o uso das recomendações de acessibilidade web da W3C e de órgão internacionais; o recurso de audiodescrição e as boas práticas de programação. Assim, as seleções de trechos de ECHs e ICs formaram o seguinte DSC:

Para que um site seja acessível para as pessoas com deficiência visual, é preciso seguir as recomendações estabelecidas nas Diretrizes internacionais de acessibilidade na Web que foram desenvolvidas pelo grupo de trabalho do W3C, aplicando os critérios que atendam a necessidade do projeto e implementando desde o início, evitando retrabalho, custos e barreiras de navegação ainda maiores no futuro. A estrutura deve respeitar os padrões do HTML para: Construir um código semântico, para que os leitores de tela possam identificar corretamente as informações na página, informando quando se trata de cabeçalhos, tabelas, links e botões, entre outros; Descrever links de maneira objetiva; Formulários: Construir formulários acessíveis, com as etiquetas associadas aos campos, informar quando trata-se de campos obrigatórios, Não usar somente da cor para transmitir informações, como campo preenchidos de maneira inválida, por exemplo; Descrever claramente os botões de ação, apresentar de maneira fácil as mensagens de erro ou sucesso; Oferecer uma descrição para todas as imagens importantes do site; A ordem de navegação entre os elementos deve seguir uma sequência lógica, que tenha o mesmo sentido para os usuários que não usam leitores de tela; Oferecer audiodescrição para os conteúdos em vídeo; Usar corretamente os cabeçalhos do HTML, para que seja possível entender a ordem de importância dos conteúdos, além de facilitar a navegação entre os títulos com a tecla de atalho dos leitores de tela; Não usar *captchas* com somente a opção de imagem; Oferecer materiais em formato acessível, como arquivos PDF's que não estejam somente em imagem, verificando também a acessibilidade de outros arquivos, produzidos no word e PowerPoint, dentre as outras situações explicitadas nas recomendações como a WCAG 2.1.

A pergunta seguinte buscava saber quais eram os requisitos considerados fundamentais para um AVEA (Figura 19):

Figura 19 - Pergunta sobre os requisitos fundamentais e as opções de resposta

Em relação aos recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual, assinale abaixo quais são os recursos que você considera relevantes para um ambiente on-line: *

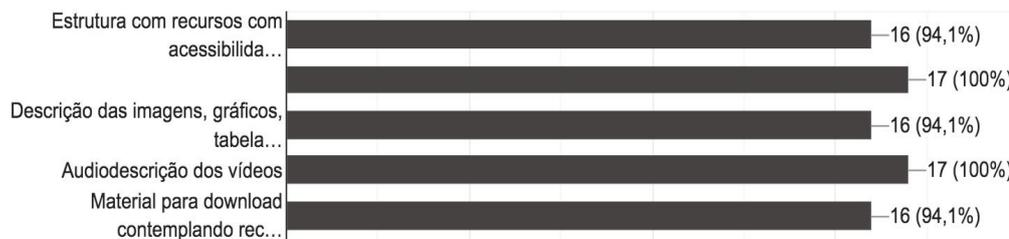
- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
- Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto)
- Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais
- Audiodescrição dos vídeos
- Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela
- Outro: _____

Fonte: Do autor (2019).

O gráfico 7 apresenta as respostas referentes a figura 19 :

Gráfico 7 - Recursos que os especialistas consideram fundamentais para um AVEA acessível

17 respostas



Fonte: Do autor (2019).

Como apresentado, 100% dos respondentes consideraram os itens "Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto)" e "Audiodescrição dos vídeos", enquanto os outros itens tiveram uma incidência de 94,1% de marcações.

Em relação às marcações do item "outros", apenas um dos respondentes marcou, elencando o item "interatividade" como fundamental para um AVEA acessível.

A questão seguinte foi em relação à análise do AVEA disponibilizado, utilizando os mesmos recursos apresentados anteriormente com o questionamento sobre quais eles consideravam que estava presente na plataforma do curso. A pergunta realizada foi "Em relação à acessibilidade web" apresenta-se no gráfico 8 os recursos que devem estar presentes em um ambiente web desenvolvido para a pessoa com deficiência visual. Assinale quais você considera que estão presentes no ambiente do curso":

Gráfico 8 - Recursos que os especialistas consideram que existem no AVEA proposto

17 respostas



Fonte: Do autor (2019).

Em relação às marcações, somente houve consenso em relação ao item "Audiodescrição dos vídeos", do qual todos os participantes assinalaram conter no ambiente. Para as questões sobre "Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais" e "Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto), 14 respondentes (82,4%) assinalaram que a plataforma contemplava os recursos.

Para a afirmação "Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual", que apresentava a opção de uma ambiente contemplando os principais requisitos de acessibilidade, foram 11 marcações foram efetuadas (64,7%). Já para a o item "Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela", houve 8 marcações, com a menor incidência (47,1%).

Buscamos a partir de alguns dos índices baixos apresentados, as respostas apenas dos participantes com deficiência visual, dos quais alguns não dominam as recomendações web e a área de arquitetura da informação ou programação, porém utilizam leitores de tela.

Os especialistas E17 (profissional de educação e acessibilidade), E10 (pedagogo com

atuação em acessibilidade para a pessoa com DV) e E05 (da área de psicologia que atua com educação inclusiva), marcaram todos os itens, considerando a plataforma acessível, como exposto na Figura 20:

Figura 20 - Opções marcadas pelos especialistas E17, E10 e E05

Em relação aos recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual, assinale abaixo quais são os recursos que você considera relevantes para um ambiente on-line: *

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
- Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto)
- Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais
- Audiodescrição dos vídeos
- Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela
- Outro:

Fonte: Do autor (2019).

O especialista E04, da área de pedagogia, que atua com coordenação pedagógica e Consultoria em Audiodescrição não assinalou apenas o item "Descrição de imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais", como exposto na Figura 21:

Figura 21- Opções marcadas pelo especialista E04

Em relação à acessibilidade web, apresentamos abaixo recursos que devem estar presentes em um ambiente web desenvolvido para a pessoa com deficiência visual. Assinale quais você considera que estão presentes no ambiente. *

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
- Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto).
- Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais.
- Audiodescrição dos vídeos.
- Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela.
- Outro: Penso que o ambiente possa ficar mais limpo na área de curso.

Fonte: Do autor (2019).

No item "outros", E04 pontua sobre a área do curso: "penso que o ambiente poderia ficar mais limpo na área do curso". Para o especialista E15 que formado em Serviço Social, não assinalou o item relativo ao Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela, como apontado na figura 22:

Figura 22- Opções marcadas pelo especialista E15

Em relação à acessibilidade web, apresentamos abaixo recursos que devem estar presentes em um ambiente web desenvolvido para a pessoa com deficiência visual. Assinale quais você considera que estão presentes no ambiente. *

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
- Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto).
- Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais.
- Audiodescrição dos vídeos.
- Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela.
- Outro:

Fonte: Do autor (2019).

O especialista E09 que atua na área de Ciência da Computação como programador e consultor de acessibilidade web, assinalou os seguintes itens apresentados na Figura 23:

Figura 23 - Opções marcadas pelo especialista E09

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
- Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto).
- Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais.
- Audiodescrição dos vídeos.
- Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela.
- Outro:
Referente a organização, ordem de navegação e semântica foi aplicado na construção do Ambiente virtual, mas tem ajustes que podem ser feitos para que seja atendido de maneira adequada, oferecendo uma experiência ainda melhor para os usuários.

Fonte: Do autor (2019).

No item "outros", E09 salientou a necessidade de ajustes para tornar o ambiente mais acessível, como explicitado no comentário:

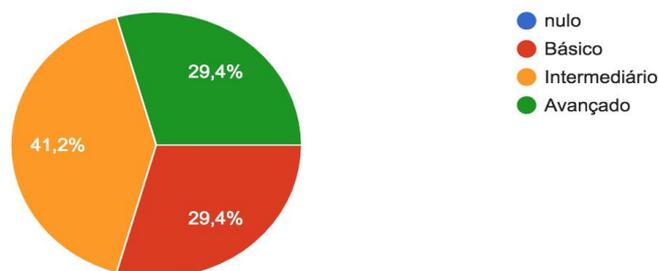
Referente a organização, ordem de navegação e semântica foi aplicado na construção do Ambiente virtual, mas tem ajustes que podem ser feitos para que seja atendido de maneira adequada, oferecendo uma experiência ainda melhor para os usuários.

A partir das análises apresentadas por especialistas e com os problemas enfrentados anteriormente, concluiu-se que a plataforma ainda precisava de novos ajustes para se tornar acessível à pessoa com DV. Após a análise de acessibilidade web, iniciam-se as questões relacionadas à audiodescrição, com a avaliação dos especialistas em relação aos seus conhecimentos sobre AD (Gráfico 9):

Gráfico 9 - Índices relativos aos conhecimentos de AD dos especialistas

Você considera seu conhecimento em audiodescrição:

17 respostas



Fonte: Do autor (2019).

Cinco especialistas consideram seus conhecimentos como básico; sete classificam em intermediário e cinco denominam avançado. O resultado explicita o que foi apresentado anteriormente no processo de escolha dos especialistas, os quais foram selecionados a partir de diferentes áreas.

A segunda pergunta aberta a ser analisada aqui é sobre a importância da AD foi realizada aos especialistas da seguinte forma: "Quais são as vantagens da audiodescrição para o público com deficiência visual?".

A análise realizada a partir da seleção das expressões-chave (ECH), ideias centrais (IC) relativas à autonomia das pessoas com DV; ao acesso do mundo imagético por meio da AD; um recurso fundamental; a participação efetiva em diversos ambientes. A partir das IC, temos o seguinte DSC:

Possibilita a compreensão da obra, autonomia no entendimento e na possibilidade de usufruir sozinho ou sem a ajuda de quem esteja acompanhando. Somente por meio da audiodescrição tem-se realmente acesso ao conteúdo disponibilizado, podendo assim, apreciar da melhor forma possível o que está sendo abordado e, desta forma, tirarem suas próprias conclusões sobre o que estão vivenciando, sem ficarem na dependência da opinião de "videntes" envolvidos no processo. Já tive a experiência de assistir um filme com audiodescrição depois de já ter assistido em uma primeira vez sem esse recurso, cheguei a me emocionar ao perceber o quanto de detalhes havia perdido. Espero que logo possamos ter esse recurso em mais canais da TV aberta e fechada, em diversos programas da sua grade, além das plataformas como Netflix, que ainda conta com muito pouco conteúdo em português.

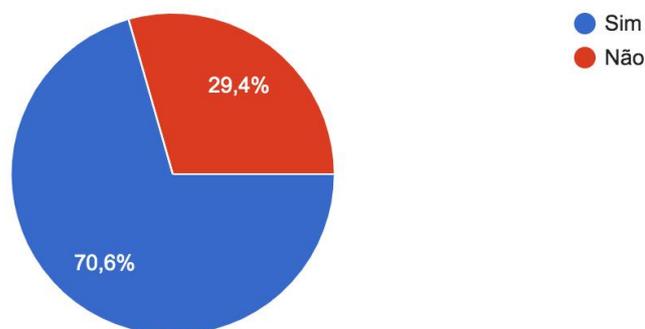
Como apresentado no DSC, os especialistas apresentam o recurso da AD como fundamental para a compreensão imagética, permitindo que produtos como filmes, séries, espetáculos, musicais e entre outros possuam uma maior autonomia para quem pode ter acesso ao recurso.

A questão seguinte foi em relação ao trabalho do consultor em AD (ao qual os especialistas conheceram as especificidades do trabalho realizando o curso on-line) com os índices apresentados no Gráfico 10:

Gráfico 10 - Índices sobre o conhecimento do trabalho de um consultor em AD:

Você conhecia o trabalho de um consultor em AD?

17 respostas



Fonte: Do autor (2019).

Dos 17 respondentes, 12 conheciam o trabalho do consultor e 5 ainda não conheciam, o que nos permite uma reflexão a respeito da importância do consultor na construção das ADs. A maioria do público de especialistas já atuou em projetos com acessibilidade, mas quase 30% dos informantes ainda não conhecia o trabalho do consultor em audiodescrição.

Novamente usaremos o DSC para a pergunta aberta "Em sua opinião, porque o trabalho deste profissional é importante?"

Algumas Expressões-Chave (ECH) trouxeram afirmações de que o consultor é parte fundamental do processo, responsável por validar e aprimorar o roteiro, sua validação a AD analisando omissões ou excessos que podem estar presentes em um roteiro. A partir dessas e de outras ECH foram delineadas as ideias centrais (IC) que explicitam ser um profissional capacitado; se coloca no papel do receptor, aumenta a qualidade da AD e garante a qualidade do processo. A partir das IC, temos o seguinte DSC:

O trabalho deste profissional é extremamente importante por apresentar a percepção das pessoas cegas e com baixa visão, aquelas que serão diretamente beneficiadas com a AD, já que, muitas vezes, o roteirista e demais componentes da equipe de trabalho, por não apresentarem deficiência visual, não estarão atentos a determinados pontos de suma importância para que seja propiciada a melhor experiência possível. Ele é capaz de avaliar o que é essencial ou supérfluo para maximizar a compreensão da cena. Super importante. Portanto, considero a participação do consultor em audiodescrição imprescindível para que seja feito um trabalho de qualidade.

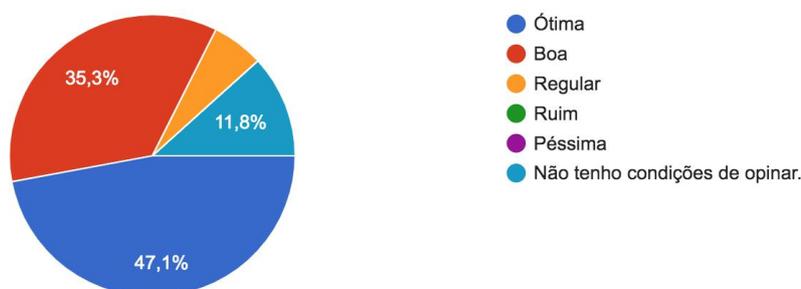
Como apresentado no DSC acima, os especialistas consideraram o trabalho do consultor em audiodescrição importante para a validação das narrativas propostas por

roteiristas e narradores, considerando imprescindível o trabalho dos mesmos.

Em relação aos conteúdos e as experiências apresentadas no curso, após os participantes da pesquisa passarem por diversas aulas, solicita-se que os especialistas avaliem o filme com audiodescrição do qual roteirista e consultores foram os alunos do curso presencial, com a pergunta "Sobre a audiodescrição do curta metragem apresentado na Aula 23 e realizada pelos alunos do curso presencial com auxílio dos professores, você considerou a AD" (Gráfico 11):

Gráfico 11- Considerações sobre a AD do curta metragem feita pelos alunos do curso

17 respostas



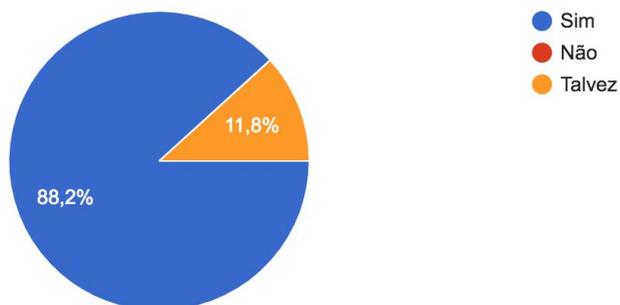
Fonte: Do autor (2019).

Com índices de 5,9% (1 especialista) considerando a regular; 11,8% (2 especialistas) preferiram não emitir opinião; 35,3% (6 especialistas) considerando boa e 47,1% (8 especialistas) considerando ótima, pode-se considerar que os conteúdos, a dinâmica do curso e o acompanhamentos de especialistas trouxe um caráter positivo à proposta de AD realizadas pelos alunos do curso presencial. Vale lembrar que o grupo de especialistas conta com membros que atuam diretamente na área de AD, como também membros com DV.

As próximas questões buscam avaliar a proposta da realização de AD para propagar o acesso ao recurso e o compartilhamento de conhecimentos na área. A pergunta "Você acredita que os alunos que participaram deste curso on-line podem participar de "equipes voluntárias", acompanhados por especialistas, para produzir audiodescrições de produtos audiovisuais que ainda não tem o recurso, estimulando novas produções de AD e da importância desse recurso?" objetivou verificar se os especialistas acreditam na possibilidade de que equipes voluntárias, acompanhadas de especialistas na área, poderiam realizar a AD de obras que ainda não contém o recurso. Os índices das respostas são apresentados no Gráfico 12:

Gráfico 12 - Índices relacionados à possibilidade da realização de ADs não profissionais acompanhados por especialistas:

17 respostas



Fonte: Do autor (2019).

As respostas foram positivas para este tipo de proposta com 88,2% (15 especialistas) considerando que é possível e 11,8% (2 especialistas) assinalaram “talvez”. Em relação à justificativa das respostas, vejamos por meio do DSC que foram organizadas em relação ao acompanhamento por especialistas na área de AD a partir das ICs: processo de ampliar conhecimentos por meio das experiências com profissionais; o compartilhamento de conhecimentos; e o monitoramento ou que possam ser submetidos a avaliação de profissionais.

Sim, claro, é bem provável que possam participar das equipes voluntárias, se assim desejarem e quiserem estudar mais, se aprofundar, e compartilhar as aprendizagens com os demais. A união de conhecimentos fortalece o grupo e traz desenvoltura para realizar uma audiodescrição de qualidade que atenda o público. Considero que com o apoio dos especialistas esses profissionais recém formados podem adquirir experiências, aprender e consequentemente oferecer um serviço cada vez mais qualificado. Portanto eles podem participar sim de produções (espero que não apenas como voluntários, mas como contratados, recebendo o justo pelo seu trabalho) e ajudar a perpetuar a importância do AD.

A próxima pergunta aqui apresentada também se relaciona com o processo da formação de grupos para a produção de ADs: "Sobre a audiodescrição em produtos audiovisuais, muitas vezes ele ainda não é parte do fluxo de produção, o que faz com que

muitos filmes não tenham o recurso disponível. Para possibilitar que mais obras tenham ADs, existem projetos que fazem ADs de maneira não profissional, disponibilizando na web os áudios ou vídeos, mas sem que os produtores oficiais dos filme paguem pelo serviço. Qual a sua opinião sobre esse tipo de produção de AD não profissional?"; Se essa produção voluntária for usada como objeto de pesquisa ou sem fins lucrativos, creio que não há problemas;

As ICH e IC permeiam questões relacionadas à preocupações com a falta de investimentos para que o recurso seja produzido; a banalização da profissão e a necessidade do acompanhamento de profissionais da área: A acessibilidade (neste caso por meio da AD) é um direito destas pessoas; o não pagamento para esse serviço é algo ruim, afinal esses indivíduos estão realizando um trabalho e precisam ser reconhecidos. As IC elaboraram o seguinte DSC:

Minha opinião é um pouco dividida: por um lado vejo a necessidade de se iniciar esse movimento para dar acesso aos cegos de obras audiovisuais. Por outro lado, o não pagamento para esse serviço é algo ruim, afinal esses indivíduos estão realizando um trabalho e precisam ser reconhecidos e retribuídos para isso. E essa demanda só acontece, com a percepção da necessidade deste tipo de trabalho, e a visão de que o cego também pode assistir a obra. Nesse ponto, vejo que o trabalho dos voluntários é importante. Se essa produção for usada como objeto de pesquisa ou sem fins lucrativos, creio que não há problemas, desde que quem faça o trabalho esteja habilitado devidamente para o fazer. Assim, o trabalho desses voluntários é importante para dar visibilidade e mostrar que há público cego interessado em consumir produtos audiovisuais. Espero apenas que esses voluntários, talvez pioneiros, tenham seu reconhecimento em um futuro breve.

A partir do exposto e dos conceitos apresentados anteriormente em relação à produção de legendas *fansubs* e a cultura participativa, a análise das opiniões dos especialistas nos mostra que um movimento voltado para a produção de ADs por equipes não profissionais apresentaria-se relevante devido à uma falta de regulamentação e de investimentos nas produções dos recursos de acessibilidade no audiovisual. A partir deste enfoque, os trabalhos de grupos para produzir ADs de maneira não profissional somente se justifica se for realizado como forma de ampliar os conhecimentos e experiências de quem busca trabalhar na área e para compartilhar conhecimentos e obras que promovam a importância do recurso. Porém, o trabalho deve sempre ser acompanhado por especialistas, que irão auxiliar a equipe ainda não profissionalizada.

Considerando então as propostas de avaliação do AVEA; dos conteúdos do curso em

relação à AD e suas dinâmicas e as opiniões dos especialistas quanto à realização de ADs não profissionais, verificamos os seguintes aspectos:

- Quanto aos recursos de acessibilidade do ambiente, é importante que seja realizada uma reformulação para garantir que alguns dos preceitos recomendados pelas diretrizes de acessibilidade sejam seguidos. A partir da avaliação, recomenda-se que para a utilização de plataformas previamente desenhadas, como é o caso do *LMS Eduma* para *Wordpress*, sejam feitas análises mais aprofundadas para evitar os mesmos problemas como os que enfrentamos para tornar a plataforma acessível.
- Em relação aos conteúdos do curso, a análise das respostas dos especialistas e os DSC apresentados mostram a relevância da temática para um público geral, como também para a pessoa com DV, que pode conhecer melhor o recurso da AD e sua cadeia produtiva.
- Para a proposta deste trabalho, de se produzir ADs por equipes não profissionais, a análise direciona a possibilidade deste tipo de produção, mas sempre buscando que o processo seja acompanhado por especialistas e que sirva também para o compartilhamento de conhecimentos e democratização do recurso de AD e sua cadeia produtiva.

7.2. REFORMULAÇÃO DO AVEA

Após a análise dos especialistas que apontaram diversas possibilidades de melhorias dos recursos de acessibilidade do AVEA, foi realizada uma análise técnica, novamente por meio de um consultor com deficiência visual e especialista nas recomendações IMS-GLC e W3C-WCAG 1.0 e 2.0, e WAI-ARIA.

O consultor Maurício de Sá realizou a análise da plataforma dos cursos e encaminhou propostas para otimizar os ambientes e seguindo as recomendações AA (que caracterizam um ambiente web como totalmente acessível).

O relatório trouxe os seguintes testes e respectivas modificações apresentadas:

Quadro 7 - Modificações do AVEA solicitadas pelo consultor especialista em acessibilidade web

Teste 01

Navegadores utilizados: Mozilla Firefox / Google Chrome

Leitores de tela: Jaws 18 / NVDA 2019.1

Título: Acessibilidade componente "Tab

Descrição: Para uma melhor estruturação da apresentação dos conteúdos foi utilizado o elemento do tipo Tab, para organizar os links "Visão geral", "Ementa" e "Instrutor".

Diagnóstico: Da maneira inicial que foi implementada causa dificuldades de navegação para os usuários de leitores de telas, dificultando o entendimento e não tendo o retorno de qual item foi selecionado. Utilizando as roles da WAI-ARIA é possível estender o significado desta interação, informando para o software leitor de telas qual link está selecionado. Segue link da recomendação do WAI-ARIA, demonstrando o comportamento do HTML, JavaScript e CSS: Link disponível em: <https://www.w3.org/TR/wai-aria-practices/examples/tabs/tabs-2/tabs.html>

Passos para reproduzir no ambiente analisado:

Navegar com setas ou Tab até os elementos presentes na Tabs; Pressionar "Enter" para ativar, observando que não é informado que a opção está selecionada;

Modelos a serem seguidos: Comparar com o exemplo contido na recomendação do ARIA.

Status: verificado e modificado

Teste 02:

Navegadores: Mozilla Firefox / Google Chrome

Leitores de tela: Jaws 18 / NVDA 2019.1

Descrição: Alterar o título contido no Heading nível 4 "CURSO DE FORMAÇÃO DE CONSULTORES EM AUDIODESCRIÇÃO", para "Ementa do curso, 24 aulas"

Título: Heading, sugestão de mudança do nome

OBS: 1. O objetivo desta recomendação é indicar de maneira mais clara o propósito da funcionalidade; 2. A sugestão indicada foi somente a título de exemplo, se necessário utilizar outro, mas que atenda a finalidade da recomendação.

Status: verificado e modificado

Teste 03

Navegadores: Mozilla Firefox / Google Chrome

Leitores de tela: Jaws 18 / NVDA 2019.1

Título: Breadcrumb

Descrição: Para apresentar de maneira mais semântica e oferecer uma melhor

navegação do Breadcrumb, segue um exemplo de recomendação: O uso desses elementos do ARIA facilitam a navegação, por informar a página atual, mostrar que está em uma região de navegação e descrevem para os leitores de tela o nome da região com aria-label.

<https://www.w3.org/TR/wai-aria-practices/examples/breadcrumb/index.html>

Status: verificado e modificado

Teste 04

Navegadores: Mozilla Firefox / Google Chrome

Leitores de tela: Jaws 18 / NVDA 2019.1

Título: Apresentação e navegação no conteúdo das aulas

Descrição: Seguem agrupadas orientações que visam contribuir com a melhora de como é apresentado e estruturado a navegação dos conteúdos do curso, depois de aplicadas estarão cumprindo com as recomendações contidas no WCAG e enriquecendo a experiência do usuário.

1. Heading nível 1: usar para demonstrar que é o conteúdo principal da página

Os níveis de cabeçalho (H1 a H6) devem ser utilizados de forma hierárquica, para organizar a ordem de importância e subordinação dos conteúdos, facilitando a leitura e compreensão. Pelo leitor de tela deve ser possível navegar de um cabeçalho a outro utilizando a tecla "H" ou os números de 1 a 6 do teclado numérico e verificar a estrutura da página. Seguindo essa lógica, é recomendado que o heading contendo o título de cada aula, seja de nível 1, <h1>

Exemplo:

```
<h1>Abertura</h1>
```

```
<h1>O que é audiodescrição e história da audiodescrição</h1>
```

2. Descrever links de forma objetiva

As descrições para os links devem ser objetivas, informar de forma clara sobre o propósito da funcionalidade e devem fazer sentido mesmo quando feito uma navegação sem contexto adicional, navegando somente usando a tecla TAB, ou usando um recurso existente do leitor de telas que vai listar somente os botões da página (Insert+F7), para percorrer entre os elementos dela.

Aplicar no texto de cada link com funcionalidade de voltar ou avançar entre as aulas, seguindo o exemplo:

"Anterior, abertura"

"Próximo, Audiodescrição no Brasil"

3. Estruturar a ordem de navegação

Na ordem de navegação, apresentar primeiramente o texto contendo o conteúdo da descrição de cada aula, depois colocar o Player de vídeo;

4. Retirar item

Depois do texto da descrição da aula tem um botão "ITEM COMPLETO", que na minha observação durante a navegação, serve para marcar a aula como concluída. Visualmente foi informado que este botão nem está aparecendo, retirar da navegação para leitores de tela.

Status: verificado e modificado

Teste 05

Navegadores: Mozilla Firefox / Google Chrome

Leitores de tela: Jaws 18 / NVDA 2019.1

Título: Exibição de elementos que visualmente não é possível acessar.

Descrição: Na área com a apresentação dos conteúdos do curso, está sendo possível navegar com o software leitor de tela, por elementos que visualmente não estão recebendo o foco. O comportamento correto deve ser o de ignorar os blocos que não estão sendo exibidos visualmente, deixando o foco restrito somente ao conteúdo de navegação do curso. Usando a mesma técnica que é aplicada na construção de janelas modais com acessibilidade, onde é usado o atributo 'aria-hidden, para ocultar o conteúdo de fundo da visualização do leitor de tela. Na navegação com o leitor de tela NVDA, os blocos como "NOSSOS CURSOS", "Curso introdutório de consultoria em audiodescrição", estão recebendo foco via teclado

Passos para reproduzir

1. Posicionar o cursor no início da página, com CTRL+HOME;
2. Navegar com a tecla "H", para navegar entre os cabeçalhos;

3. Observar que será lido todo os títulos que visualmente não estão sendo possível de navegar, ficando disponível com o leitor de telas a navegação por todo o conteúdo, sendo possível usar TAB e setas para navegar entre os elementos.

Status: verificado e modificado.

Fonte: Do autor (2019).

A partir das avaliações do consultor, a análise foi enviada para o programador responsável e após as reformulações, o curso foi lançado no site da produtora Filmes que Voam⁴⁵.

A divulgação do curso foi realizada a partir do envio de e-mails e convite para as listas cadastradas na base de dados da produtora Filmes que Voam e da ACIC. Outra base de e-mails utilizada foi a de cadastrados na lista de espera criada após o encerramento das vagas do curso presencial, que contava com 67 inscritos. Também foram elaborados materiais de divulgação para o *Facebook* e algumas aulas foram disponibilizadas no canal do *Youtube* da *Filmes que Voam*.

A recepção do curso por parte do público foi positiva e os espaços de comentários foram utilizados para tirar dúvidas como também comentar sobre os conteúdos do curso. Foram enviados 36 comentários, explicitando sobre a importância do curso; a qualidade dos conteúdos apresentados; a importância de se disponibilizar conteúdos que promovam a acessibilidade e dentre outros.

Os primeiros a serem apresentados estão na proposta da aula intitulada “Audiodescrição” na qual após ver os participantes do curso se autodescrevendo, eles eram convidados a fazer o mesmo no campo de comentários. A seguir, a transcrição de algumas autodescrições:

Tenho um metro e sessenta e quatro de altura, peso 65 quilos, ou seja, não sou gorda nem magra. Meus olhos e cabelos são castanho escuro, uso óculos quadrado com as lentes arredondadas na parte de baixo. Meus cabelos são lisos, vão até quase a minha cintura e geralmente estão presos atrás das orelhas. Meu rosto é oval e fino, nariz e lábios medianos (nem fino nem grosso). Uso, constantemente, brincos pendurados e relógio redondo com pulseira de metal no pulso esquerdo.

Olá! Segue a minha descrição:

⁴⁵ Disponível em

<https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>. Inscreva-se para assistir as videoaulas.

Sou baixa aproximadamente 1 metro e 60 centímetros. Pele clara, cabelos castanho escuro cacheados acima dos ombros. Tenho rosto oval (fino), olhos castanho escuros, nariz mediano (nem fino e nem largo), boca grande com lábios médios (nem fino e nem grosso). Uso brincos pequenos, relógio no punho esquerdo e aliança dourada no dedo anelar esquerdo.

Tenho um metro e setenta e dois, cabelos castanhos claros, pele morena, olhos castanhos claro, uso óculos.

Em relação à qualidade do curso foram apresentados também alguns dos comentários:

1. Realmente uma grande oportunidade! Quero muito trabalhar nessa área, uma vez que a audiodescrição tem crescido muito. A parte mais interessante, é que é um trabalho que só pode ser feito por pessoas com deficiência visual.
2. Amei o curso, maravilhoso especialmente por que é voltado a consultoria.
3. Uma excelente oportunidade para aquelas pessoas com deficiência visual que desejem adquirir conhecimentos na área da consultoria (AD).
4. Muito importante conhecermos todas as modalidades de cursos e das opções de novas áreas de trabalho. Era isso que procurava. Estou gostando muito. Só de saber que irei ajudar as pessoas com e sem deficiência, já me sinto gratificada!
5. Ótima iniciativa! Todos merecem ser parabenizados pelo belíssimo trabalho.
6. Gostei da didática. Simples e clara.

Também ocorreram perguntas a respeito dos conceitos, dos quais o moderador e diretor da produtora *Filmes que Voam* respondia aos alunos:

1. Olá, pessoal.
Boas explicações. Pontuar a necessidade de frases curtas, mas que estabeleçam um texto fluido e coerente, acho de extrema importância. As vezes pego audiodescrições mirabolantes, frases imensas, as quais, se o usuário não tiver autonomia para ler e reler quantas vezes quiser, não entenderá nada, não terá tempo de processar cada informação e construir a imagem mental. Aproveito para questionar o uso do termo “descrição de imagens estáticas” ao invés de “audiodescrição de imagens estáticas”. Na minha concepção, em acordo com outros estudiosos da área, o termo audiodescrição não se restringe ao audiovisual. Audiodescrição é um outro âmbito da descrição. A audiodescrição tem um conceito e um propósito próprio, que é o de levar à pessoa com deficiência visual a condição de construir imagens na mente, construir entendimento onde antes não havia. Seja em áudio

gravado, oralizado por um leitor, em braille, lido por meio de softwares ou até mesmo por meio da libras-tátil, independente do meio, se o propósito é possibilitar a construção de imagens mentais por meio da linguagem, para um sujeito que não tem acesso a imagem por algum motivo, estamos falando de audiodescrição, não de descrição puramente.

Oi Gabriel, obrigado pela sua participação. Acreditamos que com o tempo, informações, técnica e a prática, as pessoas farão descrições melhores. E sem dúvida o termo “audiodescrição” também pode se referir às imagens estáticas. Ocorre que a palavra “descrição” – sem “áudio” – está presente na legislação e na ABNT. Por isso também o consideramos, especialmente neste caso das imagens estáticas. Tudo, aos poucos, vai sendo aperfeiçoado, também a legislação e as normas. Teremos oportunidade de tratar do assunto (entre vários outros, como as diferentes perspectivas e modelos) num curso maior que estamos preparando. Nossa meta é fazer com que os alunos reflitam e façam a melhor escolha. Abraço.

Com uma boa repercussão e o retorno dos alunos, viu-se a importância de se disponibilizar informações sobre os recursos de acessibilidade e de que há uma demanda a ser explorada como um novo mercado de trabalho.

Após 02 meses de lançamento do curso, com 284 alunos participantes, foi enviado um e-mail aos cadastrados para responder uma pesquisa sobre a participação no curso. Os objetivos dessa nova rodada foi o de avaliar a experiência dos participantes no curso on-line, como também sugerir que se iniciasse um grupo de reflexões sobre a acessibilidade e a possibilidade de realizar ADs.

Obteve-se 22 respostas, novamente com um questionário do *Google Formulários* (**Apêndice G**) com perguntas fechadas e abertas, que serão analisadas nas etapas da pesquisa.

7.3. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES QUE REALIZARAM O CURSO ON-LINE

Para participar do questionário, o respondente deveria ter realizado o curso e preencher a declaração de qual havia realizado o mesmo. A partir de critérios de análise pré-estabelecidos buscou-se esclarecer sobre:

- Acessibilidade do ambiente; os objetivos dos participantes;
- Experiências com o curso;
- Avaliação das dinâmicas apresentadas;
- Expectativas quanto a atuar profissionalmente como audiodescritor;
- Possibilidade de integrar projetos para produzir ADs de maneira não profissional.

Apresenta-se no Quadro 8 o perfil dos informantes:

Quadro 8 - Perfil dos informantes participantes do curso on-line

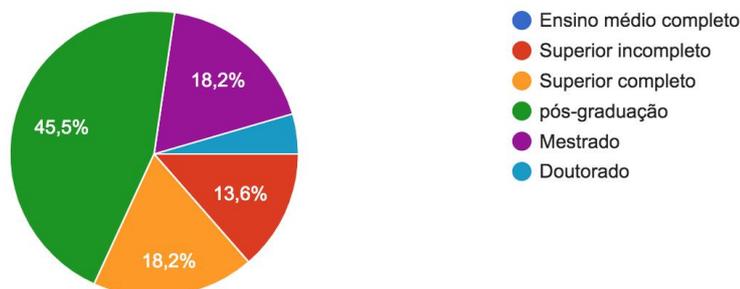
Informante	Cidade em que reside	Tem DV?	Tipo de DV
I1	Belo Horizonte (MG)	Sim	Cegueira (Congênita)
I2	Blumenau (RS)	Não	
I3	Caxias do Sul (RS)	Sim	Cegueira (Congênita)
I4	Coronel Fabriciano (MG)	Não	
I5	Curitiba (PR)	Sim	Cegueira (Congênita)
I6	Curitiba (PR)	Não	
I7	Dourados (MS)	Não	
I8	Feira de Santana (BA)	Não	
I9	Goiania (GO)	Não	
I10	Itabuna (BA)	Não	
I11	Jaraguá do Sul (SC)	Não	
I12	Mariana (MG)	Não	Cegueira (Congênita)
I13	Natal (RN)	Sim	Baixa visão (Congênita)
I14	Natal (RN)	Sim	Cegueira (Adquirida)
I15	Pariquerá-Açu (SP)	Não	
I16	Pouso Alegre (MG)	Não	
I17	São João do Sul (SC)	Sim	Cegueira (Congênita)
I18	São Luís (MA)	Não	
I19	São Paulo (SP)	Não	
I20	Timbaúba (PE)	Não	
I21	Vitória (ES)	Não	
I22	Uberlândia (MG)	Sim	

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

O gráfico 13 apresenta o grau de escolaridade dos participantes:

Gráfico 13 - Escolaridade dos informantes

22 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2019).

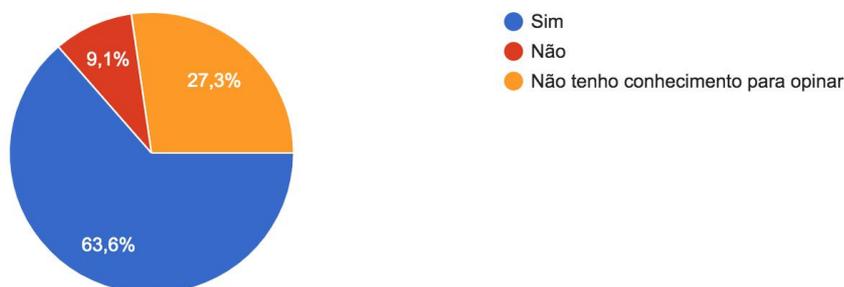
Após apresentar os dados dos entrevistados, a primeira pergunta da análise é: "Por que você se interessou em fazer o curso "Consultores em Audiodescrição"?". Das 22 respostas apresentadas, selecionaram-se as ECH e posteriormente foi realizado o recorte das seguintes IC: "aprimorar meus conhecimentos"; "aprofundamento na área"; "aprender mais sobre audiodescrição". O DSC elaborado foi:

Sempre tive interesse em fazer cursos na área, porém nunca tive a oportunidade por não ter cursos na região e os que tinham, além de distantes, estavam além das minhas condições financeiras. A audiodescrição é um dos recursos importantes para a acessibilidade e me identifico muito, pois é relevante para compreendermos o que está acontecendo em uma peça de teatro, filme, apresentações, Penso que essa é uma abordagem muito necessária e que deve ser mais difundida. Busco então o aprimoramento dos meus conhecimentos prévios sobre o assunto.

Após o mapeamento inicial, apresenta-se no Gráfico 14 as considerações em relação aos recursos de acessibilidade da plataforma: "Sobre o curso realizado, a plataforma cumpriu os requisitos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual?"

Gráfico 14 - Considerações sobre a acessibilidade da plataforma

22 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2019).

Os informantes podiam assinalar "Sim, "Não" e "Não tenho conhecimento para opinar". Consideram não ter conhecimento para opinar, 06 participantes; 14 consideraram a plataforma acessível e 03 consideraram não acessível. Foi solicitado que justificassem suas respostas. Vejamos então a partir de seleção das ECH, as IC: "Na minha percepção, cumpriu todos os pré-requisitos de acessibilidade"; "Plataforma poderia ser mais simplificada e não é tão acessível aos cegos". O DSC elaborado foi:

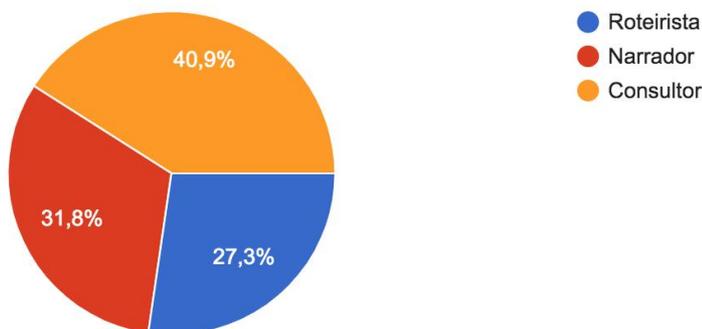
Consegui acessar todo o conteúdo de texto e vídeo, bem como o download da apostila quando se apresentou. Também pude ler os comentários e navegar pela página com tranquilidade. Consegui navegar pelo sistema, pelos filmes com acessibilidade, penso que na parte dos filmes poderia haver uma melhora na navegação entre os conteúdos dos filmes. Apesar da navegabilidade, tive algumas dificuldades e acredito que poderia ser mais acessível e de formato mais intuitivo.

Ao verificar as opiniões negativas sobre os requisitos de acessibilidade, houve uma preocupação de que a plataforma ainda tivesse problemas. Porém, com a análise das opiniões verificou-se que as insatisfações estavam mais relacionadas ao caminho para se chegar à informações do que exatamente à falta de acessibilidade. Vale pontuar que seguimos as recomendações internacionais e as modificações solicitadas pelo consultor.

As questões seguintes foram relacionadas ao trabalho do audiodescritor dos quais os informantes tiveram contato com os processos durante o curso: "Sobre o processo de realizar audiodescrições apresentados no curso introdutório, com qual das opções abaixo você tem mais proximidade para trabalhar?" com os índices apresentados no Gráfico 15:

Gráfico 15 - Índices sobre a área de AD que os informantes gostariam de trabalhar

22 respostas

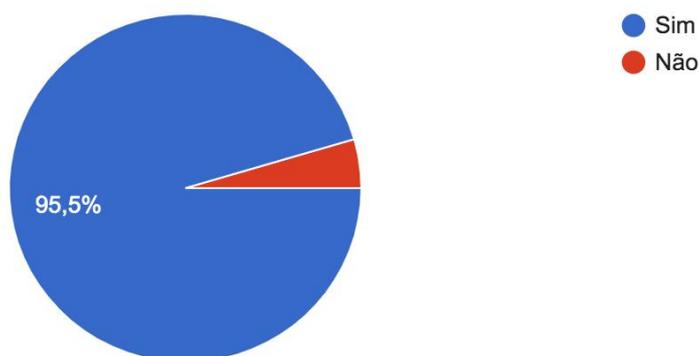


Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Para as opções de consultor, tivemos o índice de 40,9%, com 09 respostas; para roteirista 31,8% com 07 respostas e roteirista, 27,3% com 06 respostas. Em relação à oferta de cursos on-line e as práticas de trabalho, o Gráfico 16 mostra os índices relativos à pergunta: "Você acredita que a aprendizagem on-line como a proposta pelo curso pode auxiliar usuários a realizarem audiodescrição na prática?"

Gráfico 16 - Índices sobre realizar ADs após participar do curso on-line

22 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2019).

Apenas 01 dos respondentes assinalou a opção "não", com a seguinte resposta: "Não é suficiente, pois demanda a prática"; Já as respostas positivas são apresentadas a partir do DSC, levantou-se as ECH, e as IC: "O curso dá ferramentas para um início de formação"; Sim, pois há práticas de aprendizagens nesse curso, para que possamos aplicar a

audiodescrição. A DSC apresentada é:

Perfeitamente. Acho inclusive que cursos em plataformas e ambientes virtuais são muito potentes e podem oferecer inúmeras possibilidades de formação, capacitação e aprendizado para pessoas com deficiência visual. No caso do curso especificamente, os conteúdos foram muito ricos e contribuem para a ampliação dos conhecimentos inerentes ao campo da audiodescrição em diversos aspectos. Também há práticas de aprendizagens nesse curso, para que possamos aplicar a audiodescrição. O material didático, foi muito bom, dar uma boa base para começa, depois é só procura mais informação para completa a sua formação.

Os informantes acreditam que apesar do curso ser introdutório, há sim a possibilidade que ao realizar os exercícios práticos e buscar novas referências, as condições de executar ADs na prática possa ocorrer.

A última pergunta apresentada serviu para verificar o interesse em realizar ADs na prática: "Você participaria da realização da audiodescrição de um curta metragem realizada por uma equipe de AD com alunos desse curso on-line e o acompanhamento de especialistas?", como apresenta o Gráfico 17:

22 respostas

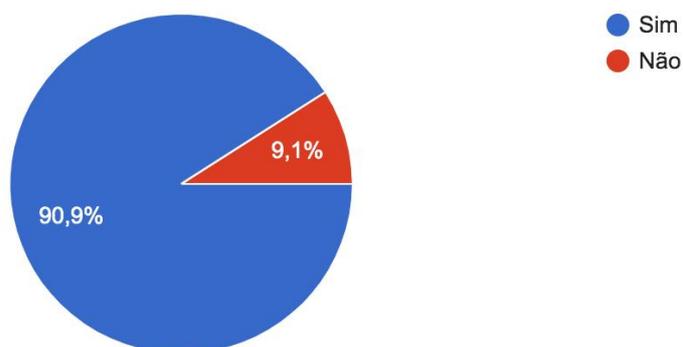


Gráfico 17 - Sobre a possibilidade de, após o curso, realizar ADs na prática

Fonte: elaborado pelo autor

A incidência de 90.9% dos respondentes interessados em uma atividade prática confirmou a viabilidade da próxima etapa prevista no projeto (a realização de ADs por equipes não profissionais).

7.4. A PRODUÇÃO DE AUDIODESCRIÇÕES POR EQUIPES NÃO PROFISSIONAIS

Ao propor nesta pesquisa, a partir dos conceitos de *fansub*, a produção de ADs com a formação de grupos estimulados por uma cultura participativa, buscou-se um trajeto para organizar, estimular e dar subsídios para que os participantes do curso on-line se reunissem para compartilhar conhecimentos sobre acessibilidade e audiodescrição e, estimulá-los a produzir uma AD na prática.

Esta dinâmica inicia-se com o envio das respostas do *Formulário Google*, apresentado na Etapa V, do qual a mensagem final é um convite para que os respondentes participem de um grupo no *Whatsapp* com o tema principal de Acessibilidade. Quando o informante confirmava o envio de suas respostas ele recebia a seguinte mensagem:

Obrigado! Sua participação foi muito importante para nós. Para mais informações sobre os temas, acesse os grupos sobre audiodescrição e acessibilidade nos links: Whatsapp - <https://chat.whatsapp.com/H86uT4GbPmnAhZjMQB8Tal>

A escolha do *Whatsapp* se deu devido à alta incidência de usuários do aplicativo, e à possibilidade do envio de áudios, que é um agente facilitador para o público com deficiência visual.

A proposta inicial aos participantes foi a de apresentar informações e reflexões sobre acessibilidade e audiodescrição, com o objetivo de verificar o engajamento do grupo apresentando posteriormente a proposta de se realizar ADs na prática.

Ancorado nos conceitos de Jenkins (2010) e Fehine (2014), de Cultura Participativa, que define novas práticas de uso das mídias associadas, como o compartilhamento, à publicação, à recomendação, aos comentários, ao remix e à reoperação de conteúdos digitais, como também a capacidade do público de empregar redes sociais para se conectar de maneiras novas. Essa nova cultura permite que os participantes possam também estruturar ativamente a circulação desse conteúdo, desenvolvendo habilidades tanto para filtrar quanto para se envolver amplamente com os produtos espalhados nas distintas mídias.

A partir das possibilidades de se mobilizar o engajamento por meio da cultura participativa, agrupando-os em torno de um interesse comum, criou-se o grupo.

Após responderem a pesquisa, dos 22 informantes, tivemos a adesão de 13 participantes, 07 videntes e 06 com deficiência visual.

7.4.1. Aproximação e mobilização do engajamento

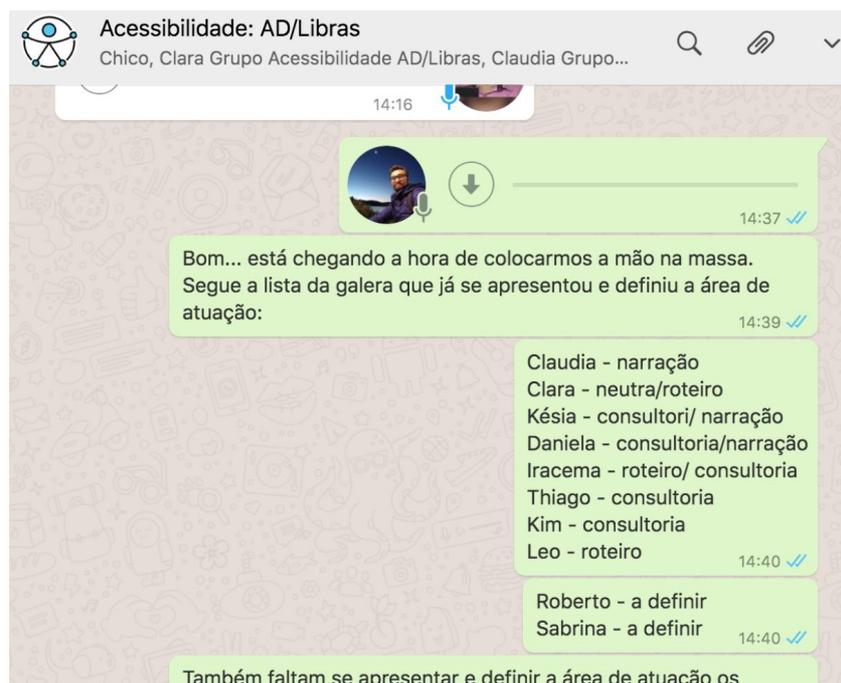
Aos participantes era solicitado a apresentação e motivação de participar do grupo.

Eles também foram informados que o grupo era parte do processo de pesquisa desta tese e que poderiam solicitar quaisquer informações a respeito do projeto e do grupo.

Após as apresentações foram compartilhados textos e notícias sobre os recursos de acessibilidade no cinema e bate-papos sobre em quais locais poderíamos encontrar salas acessíveis. A partir de uma dinâmica de conversas sobre acessibilidade, retomou-se o diálogo sobre o curso on-line de AD. Nos depoimentos, os participantes comentaram que tinham interesse em trabalhar com AD e que gostariam de realizar atividades práticas.

Apresenta-se então o convite de organizar-se para realizar a AD de um filme que ainda não tivesse o recurso e, posteriormente disponibilizá-lo na internet. A partir da proposta, solicitou-se que cada um dissesse a área de atuação na equipe de AD (roteiro, narração, consultoria) como apresentado na Figura 24:

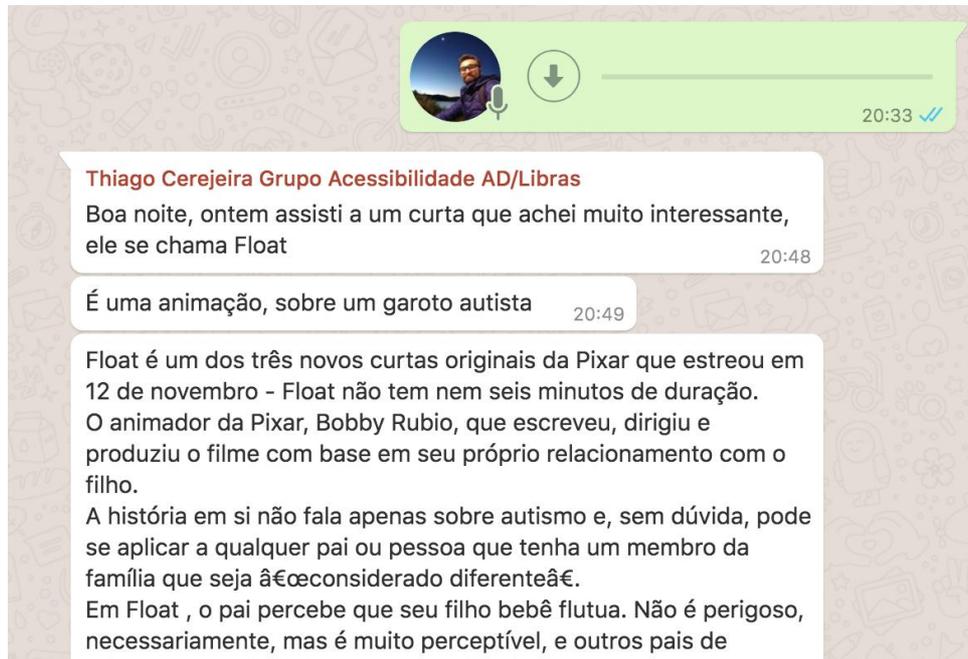
Figura 24 - Engajamento dos participantes na elaboração da lista de participação



Fonte: Do autor (2020).

Após as definições das áreas de atuação iniciou-se a etapa de escolha dos filmes. Foram solicitadas ao grupo sugestões de filmes que ainda não continham o recurso (de preferência curtas metragens para serem audiodescritos). A Figura 25 apresenta algumas sugestões realizadas pelos participantes do grupo:

Figura 25 - Sugestões realizadas pelo grupo



Fonte: do autor (2020).

Com a sugestão de um filme dos Estúdios Pixar, iniciou-se um importante debate acerca da área de AD, sobre a autorização dos estúdios e/ou produtores para a realização da audiodescrição. Alguns dos participantes acreditavam que, por se tratar de um recurso de acessibilidade e democratização do recurso, o grupo deveria realizar a AD mesmo que não houvesse a autorização.

Com relação aos direitos autorais das legendas produzidas por fãs, Díaz-Cintas e Remael (2007, p. 26) enfatizam que apesar da legalidade questionável desta atividade no que se refere aos direitos autorais dos programas, a filosofia básica deste tipo de tradução é a livre distribuição na internet de programas audiovisuais com legendas feitas por fãs. As traduções são feitas de graça por aficionados destes programas e então postadas na internet para que qualquer pessoa que tenha interesse possa assistir.

No caso de ADs, para além da questão da autorização dos produtores, há a complexidade do processo produtivo: para se realizar a inserção da faixa de áudio, é necessário que se tenha o filme completo, o que faz com que o processo de download de um filme e a inserção de uma nova faixa de áudio sem a autorização dos estúdios incorra em uma ilegalidade.

Atualmente encontramos sites que realizam ADs de filmes sem a autorização dos estúdios, disponibilizando somente com a faixa de áudio - sem imagens, o que, apesar de ser

um processo que permite com que as pessoas com DV consumam a obra, não seguem os direitos legais apresentados na legislação brasileira.

Um outro ponto importante sobre as ADs que contém apenas a faixa de áudio é que elas levam em conta apenas o público com cegueira total. Segundo Motta (2008, p. 68), a audiodescrição amplia o entendimento não somente das pessoas com deficiência visual, como também de pessoas com deficiência intelectual, com dislexia e pessoas idosas. Ao disponibilizar apenas a faixa de áudio não estamos incluindo essas pessoas, como também o público com baixa visão - que tem resíduos visuais e pode enxergar parte de uma obra audiovisual. Pontua-se que as iniciativas citadas são fundamentais para o processo de democratização do recurso de acessibilidade e de inclusão.

Elas iniciaram o trajeto de disponibilizar o recurso e sua importância é reconhecida já que permitiram o acesso à obras que antes estavam indisponíveis. Porém, com o avanço e o acesso às TIDC, a evolução da internet e o avanço de uma cultura informacional dos recursos de acessibilidade, deve-se buscar que os recursos produzidos sejam completos e promovam uma acessibilidade plena, como é o trajeto buscado neste trabalho.

Alguns dos conceitos foram apresentados ao grupo e os debates e reflexões seguiram, pois muitos defendiam a realização da AD de um filme que estivesse no circuito do entretenimento.

Para mediar a situação, o primeiro especialista da área foi convidado a entrar no grupo, a fim de explicar com mais clareza os prós e contras de se realizar uma AD sem autorização. Assim, Felipe Mianes (um dos ministrantes do curso presencial e on-line) trouxe aos participantes reflexões acerca do tema. A partir do exposto houve um consenso de que deveria-se buscar filmes com autorização dos produtores ou do estúdio.

7.4.2. A plataforma Libreflix

Após diversas sugestões dos participantes das equipes e de consultas deste pesquisador sobre quais filmes poderiam ser utilizados a partir de autorização expressa dos produtores, encontramos o projeto *Libreflix*. A partir de pesquisas no *Google* foram encontradas divulgações e análises da plataforma brasileira. Em um artigo publicado no portal Uol, intitulado "Testamos: Libreflix, a "Netflix brasileira e gratuita"⁴⁶, a plataforma é elencada como uma importante aliada para as propostas de cultura participativa:

⁴⁶ Disponível em <https://noticias.uol.com.br/tecnologia/noticias/redacao/2018/07/07/testamos-o-libreflix-site-brasileiro-que-quer-ser-a-netflix-gratuita.htm>. Acesso em 05 dez 2019.

Libreflix é um serviço de streaming de filmes, curtas e documentários idealizado pelo estudante e hacktivista (como ele mesmo se define) Guilmour Rossi. "O Libreflix surgiu pela necessidade de um canal que reunisse, de forma simples e amigável ao usuário comum, produções audiovisuais, que, no mínimo, pudessem ser transmitidas gratuitamente pela web sem ferir nenhum direito autoral", diz. "A ideia era construir algo para rodar num velho notebook que eu queria transformar em 'mediacenter', então fiz os primeiros esboços e um levantamento de obras que estavam livres para exibição na internet".

Com o seu lançamento, encontrou-se a possibilidade de realizar a AD de filmes disponibilizados gratuitamente, de maneira legal e que ainda não continham o recurso de audiodescrição, foi um grande estímulo. Na aba "Sobre Nós", no www.libreflix.org, o projeto é apresentado como uma plataforma de streaming aberta e colaborativa que reúne produções audiovisuais independentes, de livre exibição e que fazem pensar. Nós defendemos novas formas de compartilhamento da cultura que atinjam todas as pessoas, principalmente as que não podem pagar por ela. Formas que conectem os artistas direto com os fãs. E até formas que permitam que artistas criem algo novo a partir do trabalho de outros artistas. Cultura é ciência, poesia e é de todo mundo.

No artigo intitulado "Libreflix: A Peer-to-Peer On-demand Video Platform for Free Streaming" publicado por Rossi e Gomes Jr (2019, p. 137), apresentam-se os conceitos que permeiam o *Libreflix*:

As barreiras financeiras e de direitos autorais podem ser muito restritivas para criadores e consumidores a participar desse desenvolvimento cultural. Seguindo os passos do movimento do Software Livre e Creative Commons, é importante garantir a liberdade e o acesso a obras multimídia para consumidores e criadores sem a violação das leis de direitos autorais. Acesso livre à cultura digital é um passo importante para a democratização de conhecimento.

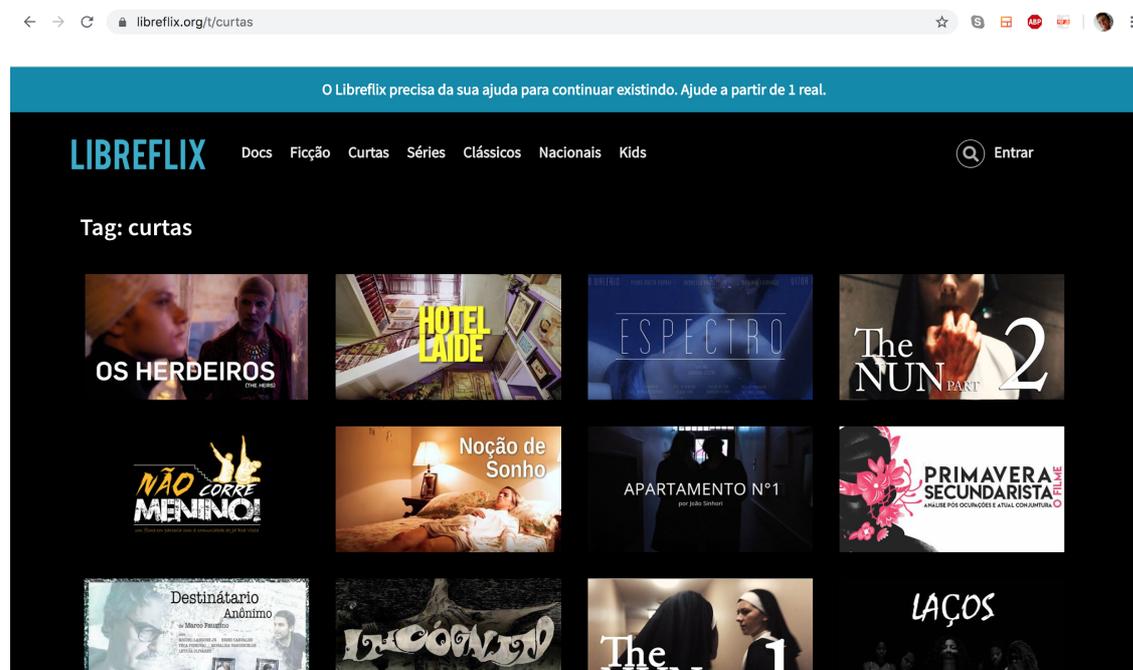
A partir do exposto, este pesquisador entrou em contato por e-mail com Guilmour Rossi, com uma apresentação das temáticas trabalhadas nesta tese e a possibilidade usar o Libreflix como base para escolher os filmes.

Com a resposta positiva, acordou-se de que a equipe faria uma seleção dos filmes na área de curtas-metragens e posteriormente ele enviaria os contatos dos produtores para serem solicitadas as autorizações de uso.

A partir da parceria, a questão foi levada ao grupo que concordou em utilizar a plataforma. O uso do Libreflix permitiu uma melhor organização e seleção das possíveis

obras a serem trabalhadas, com a escolha dos filmes na área de curtas-metragens da plataforma, como apresenta a Figura 26:

Figura 26 - área de curtas-metragens do Libreflix



Fonte: www.libreflix.org

Após uma pré-seleção, foram escolhidos filmes de curta duração (entre 05 e 15 minutos). Após análise, foram escolhidos dois curtas-metragens para que a equipe fosse dividida em duas e realizasse a AD.

Os filmes escolhidos foram:

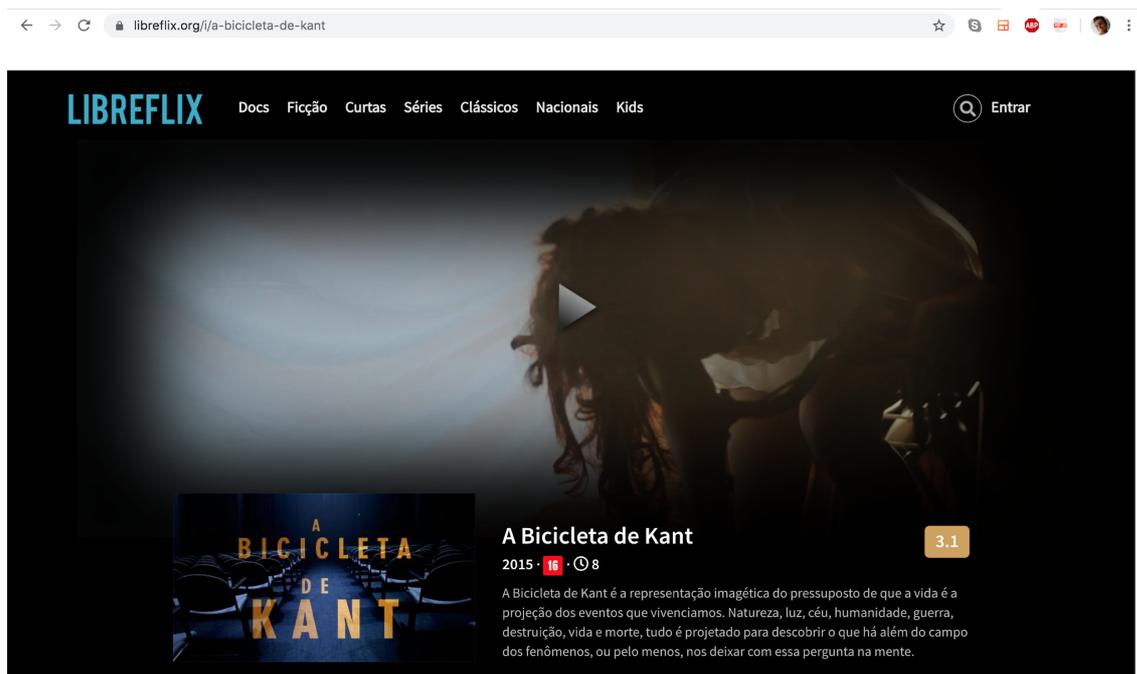
1) *A Bicicleta de Kant* (2015)

- Sinopse: No interior de um teatro vazio e em um tempo que pouco importa, um espetáculo está prestes a começar. No escuro, passos são ouvidos, mas não há ninguém lá. O alarme do teatro toca indicando o início. E no palco, há apenas uma atriz prostrada sobre uma bicicleta, uma misteriosa manivela acoplada e vídeos sendo projetados na parede.
- Ficha técnica
 - Direção: L. H. Girarde
 - País de Origem: Brasil
 - Roteiro: L. H. Girarde, Rogério Luiz Oliveira

■ Elenco Keity Emanuelle

A figura 27 apresenta a página do filme na plataforma:

Figura 27 - Página do filme "A Bicicleta de Kant" no Libreflix



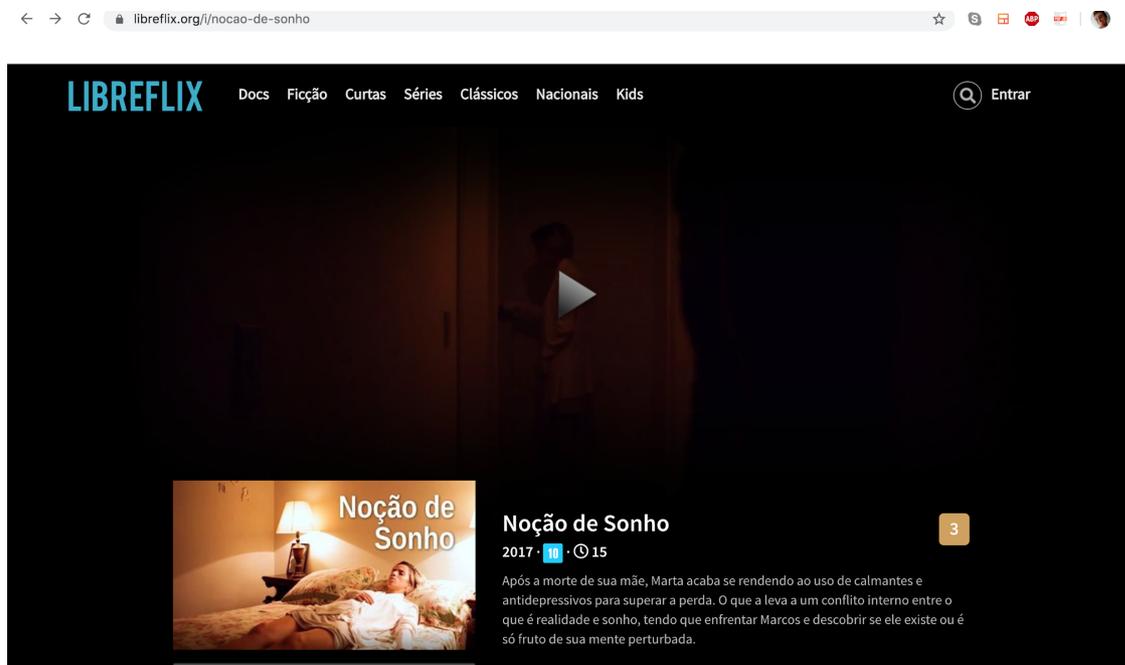
Fonte: www.libreflix.org

2) *Noção de Sonho* (2017)

- **Sinopse:** Após a morte de sua mãe, Marta acaba se rendendo ao uso de calmantes e antidepressivos para superar a perda. O que a leva a um conflito interno entre o que é realidade e sonho, tendo que enfrentar Marcos e descobrir se ele existe ou é só fruto de sua mente perturbada.
- **Ficha técnica:**
 - **Direção:** Djalma França, Weverson Yachuva Zared
 - **País de Origem:** Brasil
 - **Produção:** Ana Navarro, Andrea Stein, Mai Puig
 - **Roteiro:** Katarina Barros
 - **Elenco:** Gabriela Castello, Giovanni Venturini, Augusto Oliveira, Guilherme Gomes

A figura 28 apresenta a página do filme na plataforma:

Figura 28 - Página do filme "Noção de Sonho" no Libreflix



Fonte: www.libreflix.org

Definidas as obras, fez-se o contato com os produtores que autorizaram a realização e disponibilização das versões em AD no *Libreflix*. Para documentar o processo foi enviado aos responsáveis um termo de autorização, denominado "Termo de autorização de produção do recurso de audiodescrição, exibição e veiculação de obra audiovisual".

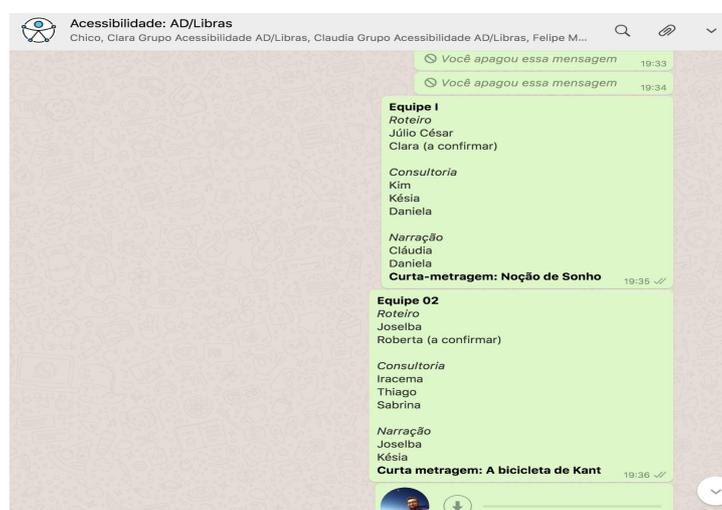
No escopo do documento foram elencadas às partes as especificidades relativas ao processo de produção da AD, como também as plataformas de veiculação da versão com AD:

A produção do recurso de audiodescrição será realizada por especialistas da área de audiodescrição e por uma equipe de alunos do curso online "Introdução para consultores em Audiodescrição" - <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>, realizado pela produtora "Filmes que Voam"; Associação Catarinense para a Integração do Cego (ACIC) e Fundo Catarinense de Cultura (FCC), em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), integrando a pesquisa do projeto da tese de doutorado do supracitado autorizado, denominada "Estratégias transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", sob matrícula 201501846, da linha de Mídias do Conhecimento (MC) do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), da UFSC. Além da produção do recurso de audiodescrição, também integram este documento, a autorização para a divulgação e exibição da supracitada obra audiovisual no site de filmes Libreflix - www.libreflix.org e em outros sites e canais

que tenham as temáticas de audiovisual e/u acessibilidade.

Os responsáveis pelas obras enviaram os termos assinados (**Anexos B, C, D, E e F**), como também o argumento de *A Bicicleta de Kant* (**Apêndice B**), o *storyboard*⁴⁷ (**Apêndice C**) e o roteiro de *Noção de Sonhos* (**Apêndice D**) e as versões dos filmes em alta definição, para a posterior inserção das ADs nos filmes. Com a autorização dos produtores, o grupo se dividiu em 2 equipes, com as áreas de atuação de acordo com as preferências de cada participante, como apresentado na Figura 29:

Figura 29 - Divisão do grupo em duas equipes



Fonte: Do autor (2020)

Após a escolha dos filmes e das equipes, a audiodescritora especialista, Márcia Caspary foi inserida no grupo para auxiliar os participantes nas etapas de roteiro e narração.

7.4.3. Organização do fluxo de trabalho

Foi necessário organizar um fluxo de trabalho para as etapas de redação do roteiro; consultorias; reformulações dos roteiros; novas rodadas de consultorias; fechamento e gravação das narrações. Para facilitar a organização dos trabalhos no *Whatsapp*, foram criados dois novos grupos, com os membros das equipes de cada um dos filmes, o grupo AD

⁴⁷Segundo a associação Brasileira de Cinematografia (Abcine) os storyboards são utilizados para o planejamento visual das cenas a serem filmadas e também para transmitir a toda a equipe o que se espera em cada cena. Eles consistem em uma seqüência de quadros, no formato no qual serão filmadas as imagens do filme, onde são desenhadas as cenas da forma como imaginadas pelo diretor, incluindo o ângulo da câmera, a iluminação desejada, etc. Cada um desses desenhos pode ser acompanhado ainda de anotações sobre a cena, tais como a descrição da ação, do movimento, o som (ou sons) que a acompanharão, ou qualquer outra informação que se julgar importante. Disponível em <https://abcine.org.br/site/storyboard/>. Acesso em 20 jan 2020.

Noção de Sonho e o grupo AD *A Bicicleta de Kant*.

Com a definição dos grupos de trabalho, este pesquisador buscou com os participantes quais seriam as sugestões do uso de tecnologias com acessibilidade (ou com maior acessibilidade possível) para:

- Leitura dos roteiros;
- Consultoria dos roteiros;
- Reuniões remotas por videoconferências;

Os membros da equipe com DV solicitaram o envio de arquivos de texto em formato .doc, os quais são acessíveis pelos leitores de telas. Para a consultoria, foi sugerido pelos próprios consultores de elaborar um novo documento, com as observações pertinentes a cada trecho do roteiro, o qual seria enviado à toda equipe pelo próprio *Whatsapp*.

Para as reuniões por videoconferência, nas quais foram realizados os processo de consultoria, uma equipe optou por fazer pela ferramenta *Skype* e a outra pelo *Google Hangouts*.

Após a redação dos roteiros dos dois filmes, foram realizadas as primeiras consultorias, com a elaboração dos documentos por parte dos consultores. A figura 30 apresenta um trecho da consultoria realizada do grupo AD *Noção de Sonho*, nos quais os trechos e minutagem do filme foram transpostos para o documento e os comentários estão indicados com a frase "comentário do consultor":

Figura 30 - trecho do roteiro de consultoria em AD do filme *Noção de Sonho*

2:06

2:09

Gotas de sangue caem na pia.

Comentários do consultor: Vê-se de onde vem esse sangue? Do pulso por exemplo ou apenas a cuba da pia aparece sendo respingada de vermelho?

Qual é o enquadramento da cena? A mulher aparece?

2:10

2:13

Diante do espelho, ela examina o nariz.

Comentários do consultor: Era o nariz que sangrava ou ela observava o nariz sem alterações.

2:20

2:27

Fonte: do autor (2020).

Já documento elaborado pela equipe da AD *A Bicicleta de Kant* também apresenta as narrações da AD e a minutagem, mas a consultoria utiliza negrito na frase em que há dúvida, e comentários também em negrito, como apresenta a Figura 31.

Figura 31 - trecho do roteiro de consultoria em AD do filme "A Bicicleta de Kant"

02:00/02:10
Som da respiração
Ao fundo no palco iluminado, a garota pedala ereta na bicicleta estática.
Mãos esticadas no guidão, cabeça altiva, fecha os olhos e sorri.
Mão com luva roda a manivela (Essa mão com luva é projeção ou cena do palco? deduzi que é projeção e que não aparece o "dono da mão". é isso?).

02:11/02:13
Estica o braço direito em direção às paisagens intocáveis (Supus| que a menina, "no palco" tenta alcançar as imagens projetadas. é isso?).

02:15/02:19
Ela fecha os olhos enquanto pedala (é no palco?).
Nuvens brancas se distanciam rapidamente (é projeção na cena do palco?).

02:20/02:23
A garota abre os olhos, olha para as paisagens, sorri ((É cena do palco com projeções?).

02:31/02:32
Um enorme sol dourado se põe (Caso haja tempo, sugiro transmitir a poética do fenômeno na audiodescrição).

02:33/02:34
Chão com terra árida e partida surge (penso que pode ser mais poético, uma vez que não falas no filme).

02:36
Enquanto olha para frente ela sorri (Sugestão: Sorrindo, fixa o olhar a frente).

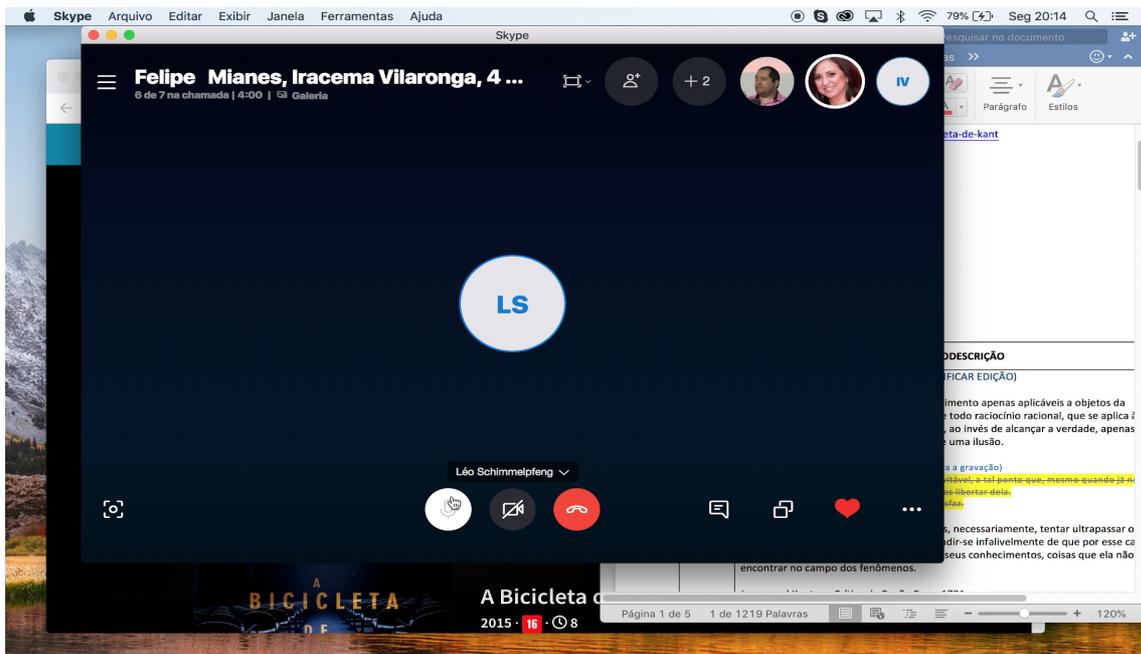
Fonte: Do autor (2020).

Após o envio do documento da primeira consultoria os grupos viram a necessidade de que as consultorias fossem realizadas por reuniões on-line, com a "exibição do filme" para a análise e passagens sequenciais para questionamentos e definições das situações de ação imagética e as respectivas definições narrativas.

Nas reuniões via videoconferência, de posse dos roteiros e primeiras consultorias, a equipe analisou novamente o filme - com o compartilhamento de tela para exibir o filme a todos os participantes; realizar os questionamentos sobre as cenas, propor novas alterações no roteiro; redigir as novas alterações no roteiro.

A equipe AD *A Bicicleta de Kant* realizou 03 reuniões até o fechamento do roteiro (cada uma delas com aproximadamente 2 horas de duração) e, a equipe AD *Noção de Sonho* realizou 05 reuniões (com aproximadamente 03 horas de duração cada uma). As reuniões foram gravadas por este pesquisador à título de registro e análise. A figura 32 apresenta uma das reuniões do grupo AD *A Bicicleta de Kant*:

Figura 32 - Screenshot da tela da sala de reuniões do grupo da AD A Bicicleta de Kant

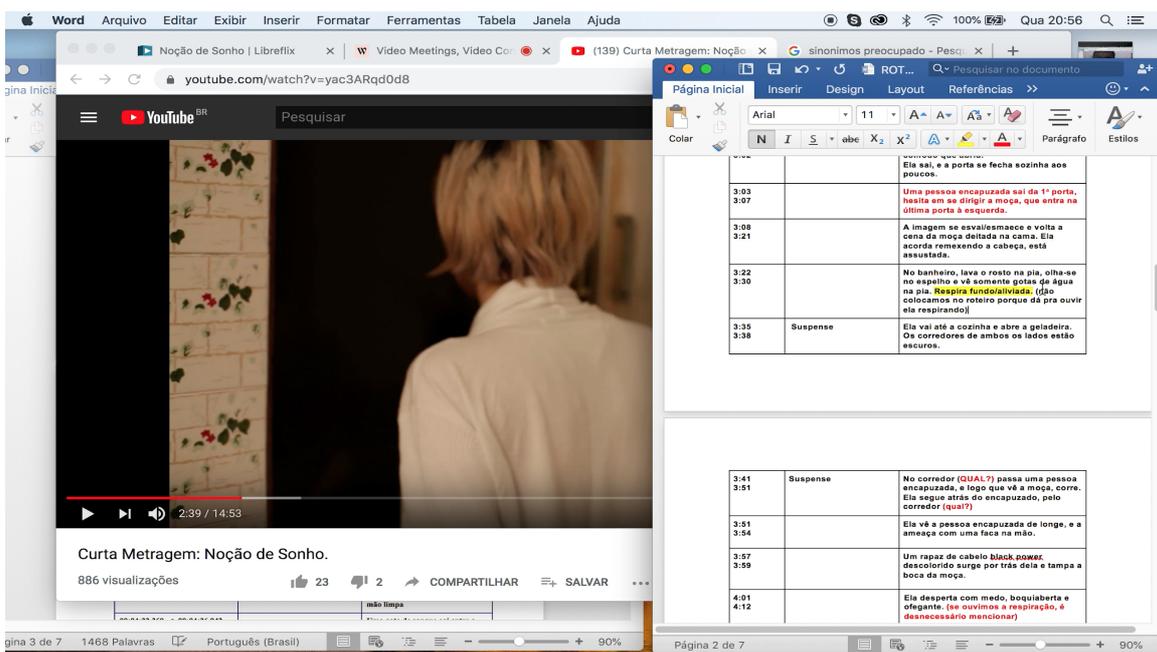


Fonte: do autor (2020).

Na figura pode-se perceber a dinâmica apresentada da reunião da equipe remota via videoconferência em primeiro plano, o roteiro aberto em segundo plano e o filme a Bicicleta de Kant em terceiro plano.

Os mesmos procedimentos foram adotados com a equipe AD Noção de Sonho, como apresentado na figura 33:

Figura 33 - Screenshot da tela da sala de reuniões do grupo da AD "Noção de Sonho"



Fonte: do autor (2020).

Utilizando-se destes encontros virtuais, conseguiu-se realizar todo o processo de roteirização, consultorias e revisões em tempo real.

7.4.4. Acompanhamento de especialistas em audiodescrição

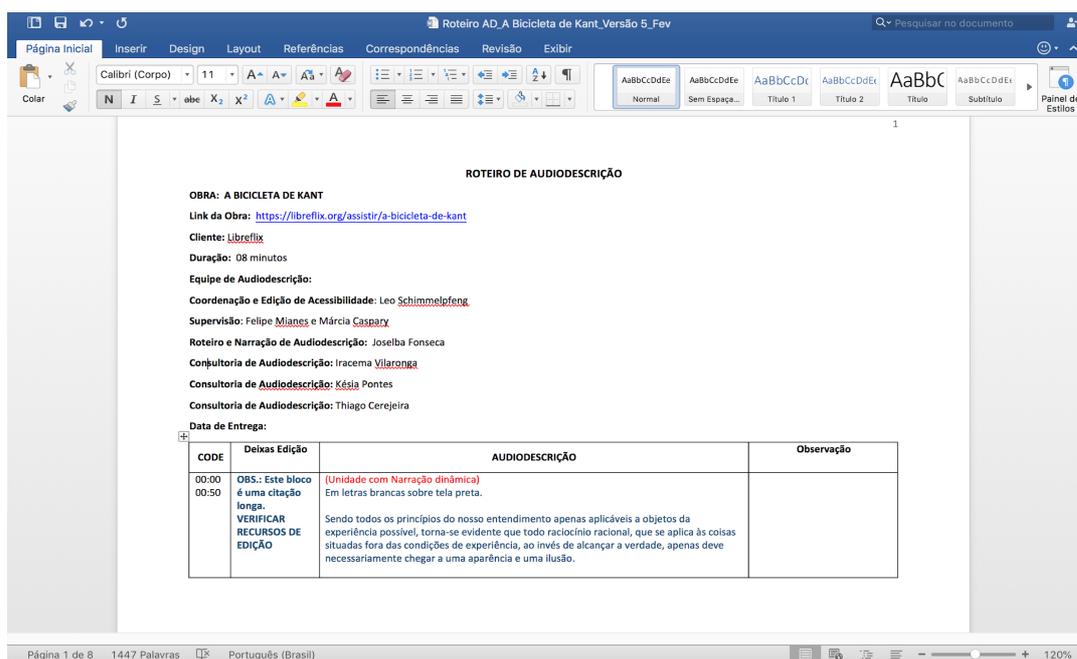
Como foi orientado (nas fase de Análise dos especialistas; e Fase na análise dos participantes do curso on-line), considerou-se como fundamental para que equipes não profissionais realizem a AD o acompanhamento de profissionais da área. Foram convidados a participar do projeto ancorado na prática de *funsubs*, o audiodescritor consultor Felipe Mianes e a audiodescritora roteirista e narradora Márcia Caspary. Eles entraram em etapas distintas do processo, com Felipe atuando antes mesmo da escolha dos filmes e participando da seleção dos mesmos e Márcia Caspary entrando na fase de roteirização e fechamento dos trabalhos, como também no auxílio ao processo de narração.

Com uma atuação de forma participativa e elucidativa nos grupos do *Whatsapp*, trazendo importantes conceitos e direcionamentos para os participantes. Durante as reuniões on-line citadas anteriormente, os dois atuaram no processo de fechamento dos roteiros - com direcionamentos para esclarecer pontos de conflito e as diretrizes para iniciar o processo de finalização.

Após o encontro com os especialistas, foram enviadas as versões atualizadas dos roteiros e nova a validação dos consultores, fechando as etapas de roteirização e consultoria. Os roteiros finalizados encontram-se nos **Apêndices H e I**.

A figura 34 apresenta trechos dos roteiros de AD de *A Bicicleta de Kant* e *Noção de Sonho*. O formato segue o que geralmente utilizado pelas equipes de AD, com os dados da obra, equipe e data de entrega:

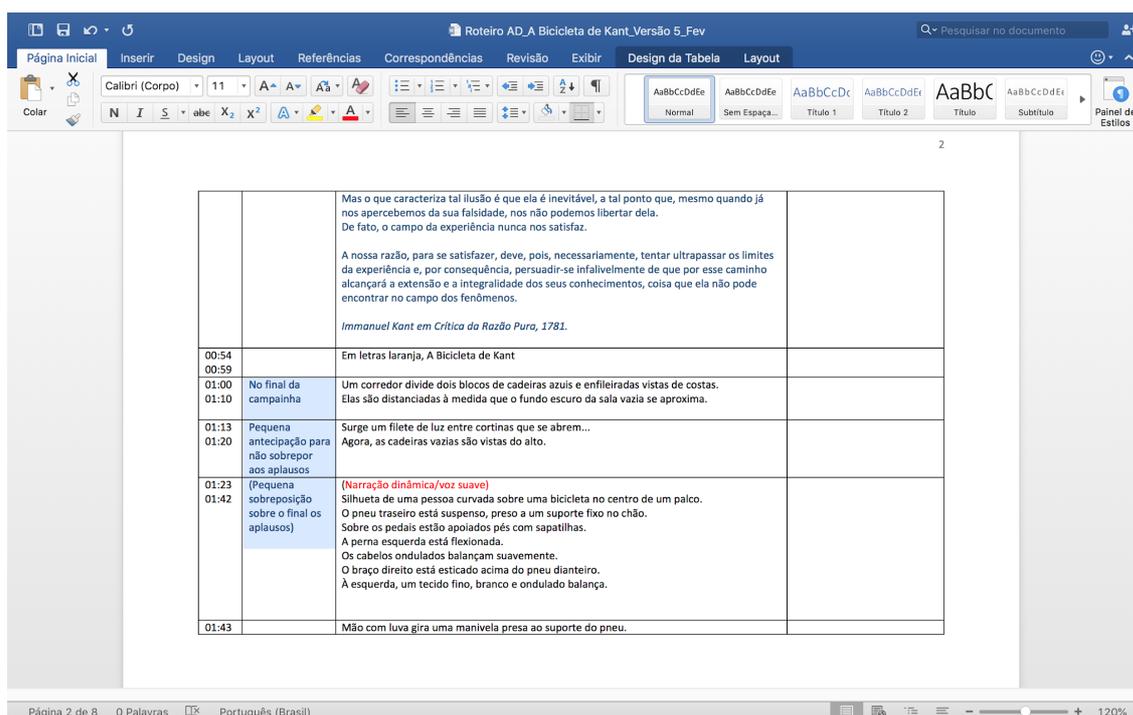
Figura 34 - Dados da obra e início do roteiro de AD de *A Bicicleta de Kant*



Fonte: do autor (2020).

A Figura 35 apresenta as deixas para narração e edição, a partir das indicações do audiodescritor roteirista:

Figura 35 - Indicações de "deixas" no roteiro de AD de *A Bicicleta de Kant*:



Fonte: do autor (2020).

Com os roteiros finalizados foram iniciadas as etapas de gravação das narrações e edição dos filmes.

7.4.5. Gravação da narração e edição de acessibilidade

Para o processo de gravação das narrações novamente foi criado um grupo para tratar somente do processo narrativo. A audiodescritora Márcia Caspary enviou inúmeras diretrizes para que as narradoras pudessem se preparar para a captação.

Por se tratar de uma AD não profissional, as participantes das duas equipes não contavam com equipamentos utilizados comumente nos processos de captação de áudio (como cabines de isolamento acústico, microfones, mesas e softwares de captação adequados). Tinha-se consciência de que seria um grande desafio conseguir gravar a narração com qualidade. A especialista realizou um trabalho bastante direcionado com os responsáveis pelas gravações das ADs, com reuniões individuais elencando quais materiais, softwares, e gravadores de áudio poderiam ser utilizados. Também trouxe diretrizes para as questões de aquecimento e entonação de voz, dentre outros pontos específicos da narração.

Como a qualidade do áudio é essencial para a AD, é importante que se pense na melhor maneira de realizar as gravações. Sobre a experiência do processo de diretrizes para as narrações, equipamentos e tomada de decisões, vejamos a opinião da narradora do filme *A Bicicleta de Kant*:

Atualmente moro em um apartamento próximo de uma rua bem movimentada, então a gravação com boa qualidade durante o dia é impossível devido ao barulho de carros, motos, ambulâncias além de latidos de cachorros dos vizinhos. Para tentar reduzir os ruídos utilizei alguns edredons dentro do closet e fiz algumas gravações iniciais após a meia-noite. Utilizei um aplicativo chamado WaveEditor com o microfone do celular. Este aplicativo permite compartilhar o arquivo no drive. Para testar foi suficiente, porém se for necessário regravar algum trecho não ficará com a mesma ambiência e será necessário regravar na totalidade. O cuidado maior acredito que deve ser com o controle de ruídos do ambiente. Quanto a captação de áudio, é possível fazer com aplicativos tanto de Iphone como em celulares Android. Há opções muito boas e gratuitas. As versões pagas oferecem mais recursos o que melhora a qualidade. E se tiver um microfone também será ótimo.

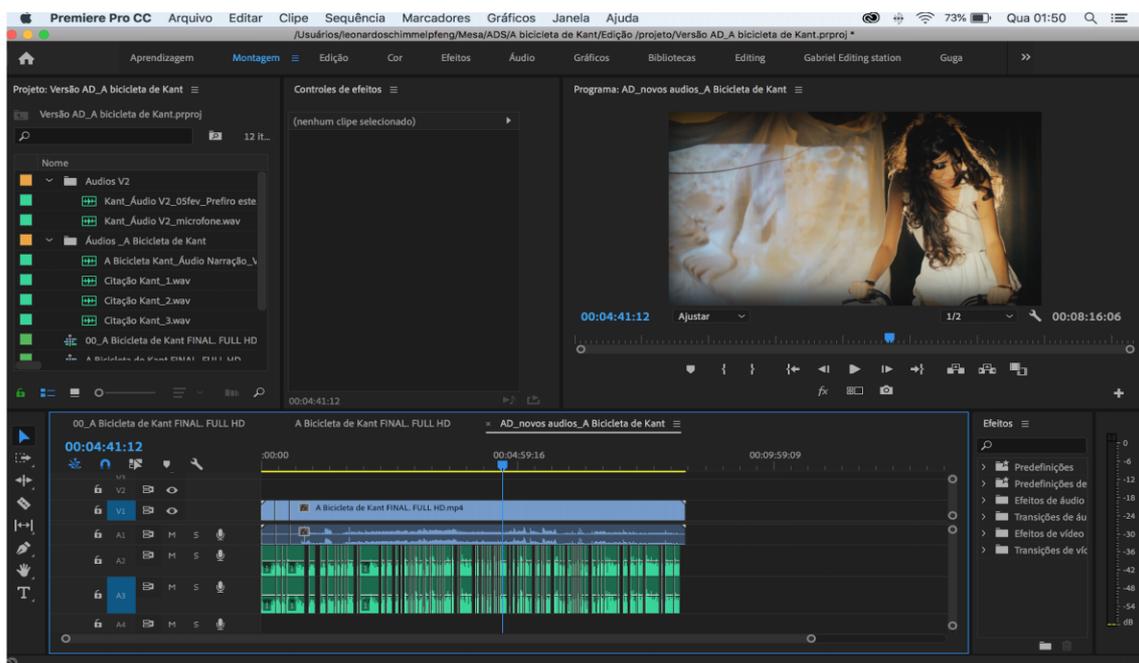
Como pontuado anteriormente, o planejamento para a gravação é fundamental. Escolher os aplicativos aos quais mais se familiariza; o local e horário das gravações são as bases iniciais para uma boa captação.

Vejamos como foi o processo da narradora da AD do filme *Noção de Sonho*:

As instruções e orientações da Márcia, de forma coletiva e depois particular me fez sentir Vip. Ela foi muito amiga, companheira, sempre disposta a compartilhar seu vasto conhecimento na área. Fiquei maravilhada, vislumbrada o tempo todo. Sabia que era uma oportunidade única e com uma grande profissional e por isso absorvi tudo que pude. Antes do processo de narração, não entendia praticamente nada sobre o assunto e não sabia que é necessário muito esforço, dedicação e treinamento para captar um áudio profissional. Foi com as orientações da Márcia que pude buscar um possível e melhor aplicativo para celular, já que a gravação seria caseira e não em estúdio que é o correto. Aprendi também que uma boa acústica, isolamento, são primordiais que podem ser feitos em casa com coisas simples como almofadas e colchões. (...) Baixar e selecionar um bom aplicativo, confeccionar ambiente acústico e achar o melhor ambiente na casa para tal feito, não foi fácil mas possível.

Após as reuniões de direcionamentos coletivas e individuais, foi realizado um teste piloto com a gravação das narrações na íntegra e os áudios enviados para a montagem. Este pesquisador montou a primeira versão do filme com AD, usando o software de edição Adobe Premiere. A partir do roteiro, os áudios foram alocados no vídeo de acordo com as minutagens e as "deixas" - trechos indicados no roteiro no qual inicia-se a narração. A figura 36 apresenta a montagem da versão com AD:

Figura 36 - Montagem da AD no editor de vídeos *Adobe Premiere*



Fonte: do autor (2020)

Finalizada a primeira montagem os vídeos foram enviados para as equipes e os consultores fizeram os ajustes finais. Com as indicações, foram realizadas modificações nos roteiros e a partir delas, as novas narrações foram gravadas.

Para a gravação da AD de "A Bicicleta de Kant", a narradora conseguiu acesso a uma cabine acústica:

Após vários testes em noites diferentes, optei por gravar em uma cabine acústica com microfone condensador. Comparando as duas opções (celular com aplicativo e cabine acústica com microfone), ambas oferecem possibilidades e tem vantagens e desvantagens quanto a custos, facilidades de acesso, edição, compartilhamento devido ao tamanho, qualidade final. Entender o que se precisa como resultado final facilita a decisão.

Com a montagem final, e após a aprovação das equipes, os filmes com AD foram encaminhados para os produtores e para o Libreflix.

Nos links a seguir podemos conferir o trabalho final das equipes

- *A Bicicleta de Kant* com AD: <https://libreflix.org/i/a-bicicleta-de-kant-ad>
- *Noção de Sonho* com AD: <https://libreflix.org/i/nocao-de-sonho-ad>

Com a conclusão dos trabalhos, iniciou-se uma análise dos processos no grupo principal do *Whatsapp*, com o envio de opiniões sobre os processos, recursos e as experiências adquiridas. Os participantes também foram convidados a participar da pesquisa, respondendo a perguntas de múltipla escolha e abertas, a partir de um documento elaborado novamente no *Google Formulários* (**Apêndice G**). A análise dessa etapa é realizada na próxima seção.

7.4.6. Análise das experiências dos participantes da produção colaborativa de ADs

Novamente para esta etapa foram utilizadas questões de múltipla escolha como também questões abertas. Novamente não constam na análise todas as questões feitas, pois em algumas etapas as perguntas eram apenas para reconhecimento de campo e esclarecimentos a respeito dos temas. Nas questões abertas, foi novamente utilizado o procedimento do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC). Dos 08 participantes, 07 responderam a pesquisa. O perfil dos informantes é apresentado no Quadro 96:

Quadro 9 - Perfil dos Informantes

Informante	Cidade em que reside	Tem DV?	Tipo de DV
I1	Uberlândia (MG)	Sim	Cegueira (Congênita)
I2	Fortaleza (CE)	Não	
I3	Salvador (BA)	Sim	Cegueira (Adquirida)
I4	Coronel Fabriciano (MG)	Não	
I5	Curitiba (PR)	Não	
I6	Natal (RN)	Não	Baixa Visão (Adquirida)
I7	Natal (RN)	Sim	Cegueira (Adquirida)

Fonte: elaborado pelo autor (2020).

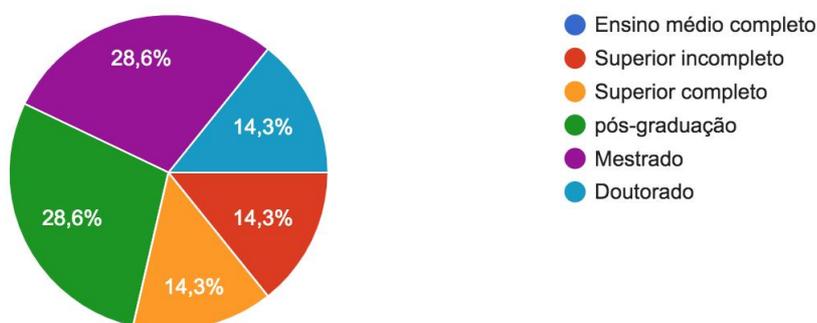
Sobre o perfil dos participantes, destaca-se aqui que eles estavam localizados em 06 cidades diferentes, nos estados de Minas Gerais, Paraná, Rio Grande do Norte, Bahia e Ceará. Em relação à DV, 03 eram videntes e 04 tinham DV (03 com cegueira e 01 com baixa visão).

Quanto à escolaridade, temos o apresentado no Gráfico 18:

Gráfico 18 - Grau de Escolaridade dos participantes

Escolaridade

7 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2020).

Os números relativos às porcentagens apresentadas são:

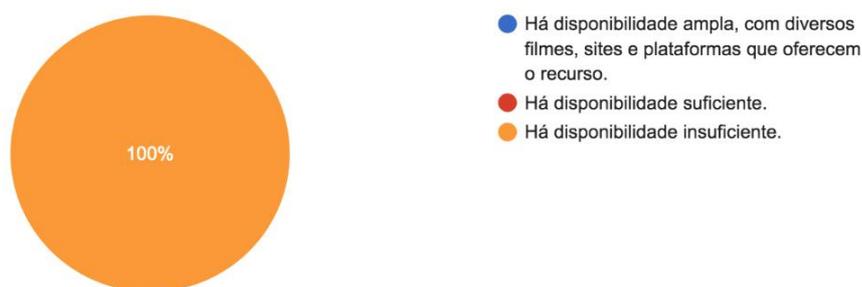
- Superior incompleto: 01
- Superior completo: 01
- Pós graduação: 02
- Mestrado: 02
- Doutorado: 01

Na sequência iniciam-se os questionamentos sobre a disponibilidade da AD:

Para a pergunta, "Sobre a disponibilidade de filmes, séries e vídeos com AD na internet, você acredita que: "Há disponibilidade ampla, com diversos filmes, sites e plataformas que oferecem o recurso"; "Há disponibilidade suficiente"; "Há disponibilidade insuficiente". O gráfico 18 apresenta o índice das respostas:

Gráfico 18 - Sobre a disponibilidade do recurso da AD em filmes na internet

7 respostas



Fonte: elaborado pelo autor (2020).

Todos consideraram que a disponibilidade de filmes, séries e vídeos com AD na internet é insuficiente.

Eles justificaram as respostas, apresentadas com a DSC que, a partir das ECH, apresenta as IC de "Além de haver poucos títulos no mercado, também há poucos locais onde se possa adquiri-los"; "Não há divulgação adequada das obras com audiodescrição"; "não exista uma cultura inclusiva onde se possa exercer o direito de livre escolha"; As grandes plataformas de filmes possuem um pequeno acervo com AD". O DSC gerado foi:

Acredito que ainda não exista uma cultura inclusiva onde se possa exercer o direito de livre escolha, de escolher um filme para assistir e poder contar com o recurso de audiodescrição. Algumas plataformas já vem oferecendo a opção de alguns filmes com o recurso mas acredito que ainda são muito incipientes as opções. As grandes plataformas de filmes (YouTube, Netflix, Amazon Prime e outras) possuem um pequeno acervo com AD, e

ainda assim não fazem uma ampla divulgação deste recurso, configurando uma desvantagem/exclusão, no que se refere à fruição de produtos audiovisuais. Além de haver poucos títulos no mercado, também há poucos locais onde se possa adquiri-los. Faço os downloads principalmente no site Cegos Brasil - www.cegosbrasil.net, ou em grupos de compartilhamentos do Google que participo, mas em geral nos sites com foco para deficientes visuais encontra-se apenas o áudio e o filme completo.

Em relação aos sites que disponibilizam apenas o áudio dos filmes, foi realizada a seguinte pergunta: "Levando em conta que a AD inserida em um filme, é uma faixa narrativa adicional para pessoas com deficiência visual, intelectual, dislexia e idosos, para traduzir ou complementar o vídeo, o que você acha dos sites que disponibilizam apenas o áudio com AD (sem colocar o vídeo)?".

Com as ECH, tivemos as seguintes IC: "É uma obra incompleta e excludente"; "Ruim, já que deveria atender não apenas cegos"; "A AD não é destinada exclusivamente às pessoas cegas";

Realmente ainda existe a ideia de que este recurso é utilizado apenas por pessoas cegas ou com baixa visão. Assim como um filme só com imagem sem som/áudio não contempla a todos, igualmente, o mesmo produto apenas com o áudio/trilhas sonoras também atenderá a um outro grupo isolado. Logo, uma família, que seja formada por pessoas com e sem deficiência visual não poderá usufruir ao mesmo tempo de um mesmo filme. Defendo, e sempre defenderei, a verdadeira inclusão social, em que os direitos e diversidades sejam devidamente considerados. Portanto é uma obra incompleta e excludente pois não possibilita assistir com grupos diversos.

As questões seguintes relacionam-se às experiências do grupo no processo de produção da AD.

Para a pergunta "Como você avalia a experiência de, a partir de um curso introdutório, produzir o recurso de AD na prática. (destaque possíveis pontos positivos e negativos)", as ECH culminaram com as IC: "a troca de experiências em equipe mista (com e sem experiência) enriqueceu o trabalho"; "indica na prática os conhecimentos necessários para a profissionalização"; "A equipe teve uma interação muito boa e eu pude aprender muito com os outros membros"; O ponto negativo foi apenas o fato de ser a distância. Com uma abordagem de apresentação de pontos positivos e negativos tivemos o seguinte DSC:

É possível que o curso introdutório à distância não seja suficiente para produzir uma AD com detalhamento profissional. Porém é um começo e indica na prática os conhecimentos necessários para a profissionalização. Nesse contexto a troca de experiências em equipe

mista (com e sem experiência) enriqueceu o trabalho. Achei a experiência maravilhosa, muito enriquecedora. Valeu mais do que muitos cursos que já fiz. Fiz outros 2 com o mesmo tema mas este superou minhas expectativas. Vale ressaltar, que todo e qualquer trabalho/profissão deve ser aprofundado em sua prática e bases teóricas. A equipe teve uma interação muito boa e eu pude aprender muito com os outros membros da equipe, principalmente os colegas da consultoria que me ensinaram bastante porque eles já possuem experiência. O ponto negativo foi apenas o fato de ser a distância.

Vale salientar que a busca por realizar a AD como forma de se aprofundar nos na área foi essencial para que o engajamento da equipe trouxesse um ambiente de troca e de compartilhamento de conhecimentos. Em relação ao ponto negativo apresentado, acredita-se que há uma "positividade" na afirmação, pois potencializa o que é enfatizado no processo de "Cultura Participativa", que por meio do sentimento de ser parte de algo; de um grupo, há também um movimento de quebrar os limites do digital, promovendo encontros no mundo real.

Em relação aos recursos tecnológicos e de TAs, foi apresentada a seguinte questão: "Em relação às ferramentas de comunicação da equipe (*Whatsapp*; E-mails; *Word*, links; *Skype* e *Hangout*; *Vimeo*), como você avaliou a experiência, acessibilidade e o uso destas ferramentas? (destaque possíveis pontos positivos e negativos)".

A partir da análise das respostas e das ECH, as IC apresentadas são: "Tive um pouco de dificuldades relativamente normais em alguns meios mas todos eram bem acessíveis" e "A escolha por essas plataformas foi adequada pois todas são bastante acessíveis";

As reuniões via internet otimizaram o tempo e possibilitaram a participação de pessoas de diferentes regiões do país. As ferramentas e meios utilizados para reuniões e disponibilização de material também possibilitaram um fluxo importante no andamento dos trabalhos. Tive um pouco de dificuldades relativamente normais em alguns meios e alguns problemas de conexão ligados aos programas, mas quanto à acessibilidade foram utilizados programas acessíveis com os leitores de telas no celular. A escolha por essas plataformas foi adequada pois todas são bastante acessíveis.

No tocante ao uso de plataformas tecnológicas e TAs, salienta-se que com o que há hoje disponível foi possível organizar as equipes e realizar o processo de maneira completa. Apesar de em alguns momentos surgiram dúvidas de como utilizar os recursos, após o envio de informações, conseguiu-se utilizá-los para o que havia sido proposto.

Um ponto importante apresentado anteriormente são as considerações sobre o acompanhamento das equipes por especialistas. Para que o grupo avaliasse como foram as interações e a participação dos profissionais, o audiodescritor consultor Felipe Mianes e a

audiodescritora roteirista e narradora, Márcia Caspary, o grupo foi questionado sobre "Como foram as interações e as diretrizes dos mesmos para promover seu aprendizado?". As ICH relativas à questão foram elencadas, gerando as IC seguintes: ", "Essenciais. Sem a consultoria, a paciência e a didática de cada um, acredito que o projeto não teria êxito"; "Dicas práticas de quem já percorreu longos caminhos são valiosas para acelerar o conhecimento"; Muito interessante pois este contato seria mais difícil em outras ocasiões". Quanto ao DSC, apresenta-se a resposta:

Muito interessante pois este contato seria mais difícil em outras ocasiões. Trabalho com desenvolvimento de pessoas e uma das qualidades que se busca quando se trabalha com especialistas é a disponibilidade para compartilhar o conhecimento e experiências. Dicas práticas de quem já percorreu longos caminhos são valiosas para acelerar o conhecimento. Sem a consultoria, a paciência e a didática de cada um, acredito que o projeto não teria êxito. Considero essa interação essencial, para garantir a qualidade necessária para fruição do produto final pelo público alvo.

Vê-se então que esta participação é necessária, pois os especialistas atuam com direcionamentos fundamentais para alavancar o processo de aquisição dos conhecimentos na área. Mesmo trabalhando com uma equipe plural, com participantes atuantes na AD e outros que nunca tinham o contato com o recurso, conseguiu-se chegar a um resultado satisfatório.

A pergunta seguinte analisa se, após a participar do processo, como avaliam a formação de grupos on-line para realizar a produção de ADs não profissionais: "Após ver a produção da AD por uma equipe não profissional e sua disponibilização em uma plataforma de filmes, você acredita que é possível estimular a organização de grupos com especialistas e entusiastas para realizar ADs de filmes que ainda não contenham o recurso?". Tivemos uma incidência de 100% dos participantes acreditando que é importante estimular a criação de grupos que realizem novas ADs.

Como justificativa, a partir das ICH, temos as IC: "Foi possível comigo que não tinha experiência alguma!"; "penso também que é uma excelente forma de difundir a cultura da acessibilidade"; "penso que pode ser colocado em prática projetos para tornar produtos culturais acessíveis". O DSC apresentado é:

Grupos que atuam em áreas que possuem alguma afinidade apenas por prazer, já é uma realidade na internet, os grupos de AD seriam apenas mais um fazendo a diferença na vida de alguém. Se foi possível comigo que não tinha experiência alguma, pode ser uma boa forma de disseminação da

audiodescrição, inclusive por profissionais que não vivam diretamente dela mas que possam aplicar seus princípios nas profissões que atuam. Acredito que se a equipe possui conhecimento e busca aprender sobre o recurso penso que pode ser colocado em prática projetos para tornar produtos culturais acessíveis. Mesmo que seja um consultor entusiasta, é muito importante para o crescimento da qualidade da áudio descrição que ainda não é conhecida pela maioria das pessoas no Brasil.

Enfatiza-se com o DSC apresentado a realização de um dos escopos desta pesquisa, buscando elencar os requisitos de uma formação de grupos a partir de entusiastas do recurso. Para além deste público, no processo apresentado nesta Etapa VI de análise, viu-se que também tivemos a adesão de participantes que já atuam ou atuaram com AD, o que enriqueceu os conhecimentos compartilhados e a experiência, principalmente dos que ainda não haviam atuado com AD.

7.5. CONSIDERAÇÕES. DO CAPÍTULO

O capítulo apresentou o processo de execução do curso e as etapas de coleta e análise de dados quanto à dinâmica do curso, recursos de acessibilidade, qualidade dos conteúdos e possibilidade de os participantes do curso se reunirem em equipes remotas para produzir audiodescrições não profissionais – as *FanAds*, acompanhado por especialistas. Com a resposta positiva, o trabalho foi realizado e a partir da pesquisa sobre as opiniões e percepções dos participantes, o próximo capítulo apresenta como o cruzamento de dados permitiu a proposta de recomendações para o uso de estratégias transmídia em AVEAs acessíveis.

8. RECOMENDAÇÕES PARA O USO DE ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA EM AVEAS ACESSÍVEIS

Após o trajeto metodológico apresentado, a elaboração dos procedimentos, coleta de dados, cruzamento e análise dos dados: inicia-se a etapa de elaboração das recomendações.

Na metodologia DSR, podemos enquadrar esta etapa na "Generalização para uma classe de problemas e comunicação dos resultados" que, segundo Dresch, Lacerda e Antunes Júnior (2014), permite o avanço do conhecimento gerado a possibilidade de aplicação à outras situações similares e posteriormente organiza a comunicação dos resultados.

Apresenta-se no capítulo as recomendações de estratégias transmídia em AVEAs acessíveis e, por considerar a realização das ADs em conjunto com as práticas de *fansubs*, faz-se uma análise partindo deste trajeto, propondo uma definição de um termo e de sua aplicação a grupos formados por entusiastas e profissionais da AD.

8.1 RECOMENDAÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE CURSOS ON-LINE A PARTIR DE ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA.

Apresentou-se durante o percurso das construções conceituais e reflexões sobre transmídia uma proposta de uso em AVEAs partindo-se Jenkins (2010) os 07 princípios das estratégias transmídia aplicados à educação. Inicialmente previa-se o uso dos preceitos e sua aplicação no curso on-line "Introdução para Consultores em Audiodescrição", porém a execução prática não foi possível. As estratégias apresentadas anteriormente serão executadas em uma etapa futura do curso pela produtora *Filmes que Voam*.

A partir do projeto elaborado e da real possibilidade de aplicação, como também a generalização para aplicação em outras áreas, iremos apresentar algumas possibilidades para que as estratégias transmídia possam ser inseridas em projetos de produção de conteúdos educacionais ou educativos e possam ser aplicadas em AVEAs ou *LMS* acessíveis.

Segundo Jenkins (2016, p.01), "transmídia é um adjetivo, não um nome: transmídia precisa modificar alguma coisa, implica relações sistemáticas entre múltiplas plataformas de mídias e de práticas". A possibilidade de modificar os processos de mediação, aquisição e compartilhamento do conhecimento com sua aplicação em ambientes digitais voltados para a educação, necessariamente culmina com a saída do aluno do AVEA para navegar e descobrir conhecimentos em outras plataformas, pois "implica relações sistemáticas entre múltiplas plataformas de mídias e de práticas.

Os alunos devem ser considerados como participantes da cultura do conhecimento,

sendo *prosumers* (JENKINS, 2009), ou seja, agentes consumidores e produtores de conhecimentos. Como apresenta Scolari (2013)

Pela perspectiva dos consumidores, as práticas transmídia promovem a multi-alfabetização, ou seja, a capacidade de interpretar de maneira integral os discursos procedentes de diferentes meios e linguagens (Dinehart, 2008). Para compreender um mundo transmídia, o leitor/expectador/usuário deve juntar as peças textuais espalhadas em diferentes meios e plataformas, como se fosse um quebra-cabeças

Organizar um curso com estratégias transmídia para ser disponibilizado em um AVEA significa pensar em como tornar os conteúdos unificados em pontes narrativas que permitam a imersão por meio do consumo dos conceitos educativos em plataformas múltiplas.

Cria-se um fluxo no qual os conteúdos são elaborados para permitir que o participante transite em diversas plataformas, mas que também, o público que está "navegando" por diversas outras plataformas, também consuma os conteúdos e seja direcionado para o AVEA, cadastrando-se no curso.

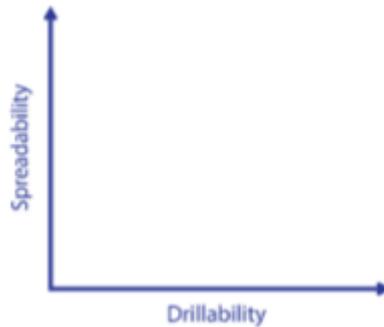
Ao utilizar os “Os sete princípios fundamentais da narrativa transmídia” (JENKINS, 2009), definidos como espalhamento x capacidade de perfuração; senso de continuidade x multiplicidade; imersão x capacidade de extração; construção do universo; serialidade; subjetividade; e performance, seguimos as mesmas nomenclaturas para apresentar as recomendações, propondo a construção de fluxo de conteúdo para ser aplicado em AVEAs.

8.1.1. Recomendação 01: Espalhamento x capacidade de perfuração

O sentido do “espalhamento” proferido por Jenkins, Ford e Green (2014) compreende uma vida dada ao projeto no qual é permitido, através da cultura participativa, que ele continue se expandindo por intermédio dos usuários. No entanto, para que esse processo ocorra, é necessária a “perfuração” adequada: o desejo, interesse e ação dos fãs para explorarem o mundo criado pelo projeto transmídia.

Como Pratten (2015, p.25) observa, o “versus” no título não diz respeito a uma contraposição de ideias, mas refere-se a dois eixos de variáveis relacionáveis que irão influenciar no crescimento e realização do projeto.

Figura 37: Spreadability (espalhamento) x Drillability (perfuração)



Fonte: Pratten (2015)

A imersão de uma obra pode ser gerada por sua dimensão estética e, ao pensar, a audiodescrição como a possibilidade de acessibilidade do universo visual dessas obras, é possível criar formas de fazer sugestões, *call-to-actions* e outras ações que levem o sujeito com DV se perceber induzido para seguir para outra plataforma ou outra ação.

Marie Laurie Ryan (2005, p. 449) usa o termo “acessibilidade” para descrever como um mundo ficcional e o mundo “real” podem se conectar, se tornando uma relação gerada “não apenas dos princípios lógicos, mas também das leis físicas e da causalidade material.” Essa “causalidade material”, por exemplo, pode se dar própria composição da composição da cena e a audiodescrição pode complementar.

Para que esse processo ocorra de maneira bem-sucedida, sua aplicação deve estar inclusa no processo criativo do roteiro original do curta e se materializar, como menciona Ryan, na criação das imagens. Esse é o tipo de operação que não poderia ser aplicado a posteriori de maneira fortuita, mas a produtora ou a empresa responsável pela distribuição, poderia montar um guia ou deixar outras formas de pistas, para que os descritores audiovisuais possam inserir isso no processo de *fansubs*. Essa prática estimula a participação e a curiosidade, pois o audiodescritor pode querer descobrir também e ajudar a pessoa com DV a ter condições de descobrir essa viabilidade por conta própria.

Como exemplo prático, peguemos aqui a audiodescrição realizada pelos alunos não-profissionais de AD para o filme *Qual Queijo Você Quer?*

A câmera move-se lentamente para a direita, mostrando a sala de estar, com uma estante de madeira escura, adornada com vasos de diferentes tamanhos, entre outros objetos, alguns sobre paninhos de crochê. Um ventilador ligado sobre uma pequena mesa voltado para um casal de idosos sentado em um sofá DE 2 LUGARES.À frente deles, uma mesa de centro repleta de objetos de decoração

Pensemos que no universo multiplataforma do filme, e no roteiro original do filme, há uma banda chamada Astrolábio, cuja uma personagem principal desse filme toca guitarra e canta. Nas cenas que estão descritas acima, um elemento visual pode ser inserido para despertar curiosidade na audiodescrição, estimulando a pessoa com DV a buscar mais informações. Confira abaixo o mesmo trecho, mas com a inserção desse elemento narrativo

A câmera move-se lentamente para a direita, mostrando a sala de estar, com uma estante de madeira escura, adornada com vasos de diferentes tamanhos, entre outros objetos, alguns sobre paninhos de crochê. **Um computador ligado mostra na tela o nome da música “Faro” sendo executada , mas as caixas de som estão desligadas. Para descobrir qual é a música, acesse www.astrolabio.com.br. Ao lado do computador, um ventilador ligado sobre uma pequena mesa voltado para um casal de idosos sentado em um sofá de 2 lugares. À frente deles, uma mesa de centro repleta de objetos de decoração**

Ao acessar o site naquele momento ou a posterior, a pessoa com DV pode ter acesso a um clipe da banda, também com audiodescrição, ou selecionar para apenas ouvir a banda. Ou ainda: ele pode selecionar ouvir a música alguma plataforma como Spotify, Deezer ou ver o videoclipe em plataformas como Youtube e Vímeo.

Essas pequenas estratégias criam uma sinergia entre o espalhamento e a capacidade de perfuração, pois o espalhamento pode se dar tanto por estimular as práticas dos audiodescritores não-profissionais da obra nas mais diversas plataformas, como na própria mídia do projeto ao o recurso e o consumo da banda. Ao mesmo tempo, essa nova informação sobre o universo da obra (a música da banda do personagem), confere uma outra dimensão à obra e todos aqueles que decidirem assim perfurar esse universo.

8.1.2. Recomendação 02 - Continuidade x Multiplicidade

Nesta etapa, há a necessidade de se perguntar: quais são os objetivos de aprendizagem e os conteúdos basilares para que o participante possa compreender o tema? Dentro do universo da audiodescrição, a partir do apresentado e das aulas do curso on-line, podemos separar o conteúdo em cinco grandes áreas:

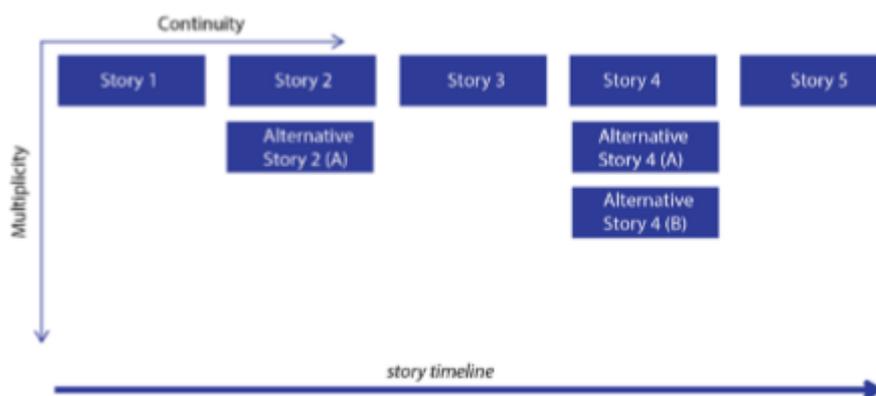
1. Recurso de acessibilidade
2. Direito da pessoa com DV
3. Políticas Públicas;
4. Cadeia de produção do audiovisual

5. Possibilidade de trabalho para diversos profissionais.

Essas cinco categorias correspondem a todos os conteúdos da ementa. É a ementa que determina a multiplicidade, pois para apreender os conteúdos básicos propostos há a necessidade de participar, realizar as atividades e assistir os diversos conteúdos do curso on-line.

Já a continuidade refere-se a como o projeto estende ao longo do tempo e como serão criados outros conteúdos de AD espalhados pelas mais diversas plataformas: Whatsapp, Facebook, Twitter e Instagram. Eles podem também ser consumidos para adentrar ou se aprofundar no universo da Audiodescrição, como apresentado na Figura 38.

Figura 38: Multiplicidade (Multiplicity) x Continuidade (Continuity): cada bloco corresponde a uma parte do conteúdo ou da história e ela pode ser prolongada por histórias alternativas.



Fonte: Pratten (2015)

Neste caso a aplicação desses conceitos pode se dar tanto na realização do curso quanto na própria realização da obra audiodescrita. Na primeira delas, o curso pode ser estruturado de tal forma que a pessoa com DV possa se interessar em continuar a consumi-la de outra forma: em formato de podcasts ou de leituras com o auxílio do software, por exemplo. No segundo, trataríamos da própria dimensão do mundo das histórias a ser filmado já pensado para sua transposição em multiplataformas e com os elementos

8.1.3. Recomendação 03 - Construção de um universo

A criação de mundo é algo que está cada vez mais frequente nos projetos

multiplataforma de qualquer natureza, pois é ela que permite que “os artistas criem ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia.” (JENKINS, 2008, p. 158)

A noção de criação de um mundo pode ter como referência um mundo completamente ficcional ou real para que obras se desenvolver. O mais importante, certamente, é que um certo “mundo possível” seja ativado, ou seja, um lugar no qual o “desenvolvimento de acontecimentos não é efetivo, mas sim precisamente, possível, o mesmo deve depender das atitudes proposicionais de alguém que o confirma, crê nele, sonha com ele, deseja-o, o prevê e etc.” (ECO, 1979, p.181).

Nas redes sociais e nos rastros produzidos pelo usuários, o cenário que encontramos se assemelha com o mundo possível descrito por Eco e, em sua estrutura, ele sempre está em contato como um universo referente que irá fornecer elementos para comparações, fabulações e negações, independente se essa referência propõe “uma recusa de parte ou da quase totalidade das “leis naturais”, esta recusa só se poderá fazer a partir de uma atitude de consideração prévia dessa realidade empírica. Como observa Alsina (2009, p.310), o mundo possível é o “mundo narrativo construído pelo sujeito enunciador, a partir dos outros dois mundos citados. Se no mundo ‘real’ era produzida a verificação, no mundo de referência é o local no qual é determinada a verossimilhança, no mundo possível se desenvolve a veracidade”.

No universo da audiodescrição no audiovisual, a construção desse mundo e sua consequente perfuração (como visto no Princípio 1), pode se dar de duas maneiras. Uma delas é trabalhar de fato os aspectos ressaltados no universo que irá ser descrito pelo filme, série e animação para que isso englobe parte das estratégias do processo da descrição das imagens realizado pelo audiodescritor. Como observa Pratten (2015, p.62), a criação de um universo precisa ter metas, ser planejado para o sucesso comercial e criativo e, por fim, integra o engajamento em mídias sociais e estratégia de conteúdo.

A outra se daria pensando exclusivamente no conteúdo contido no curso. Para esta, cujo conteúdo é uma proposta didática sem tantos aspectos ficcionais, seria interessante realizar uma organização no universo de participação dos usuários e como eles podem aplicar a audiodescrição em diversos tipos de propostas.

Propor aos seus realizadores exercícios com trechos de seus filmes favoritos, criar jogos interativos com conceitos de AD e aprofundar em depoimentos de como esse processo será importante para deficientes visuais, apenas reforça os vínculos de participação dos

usuários no projeto e os estimulam a produzir mais.

A construção de um universo não está vinculado necessariamente a ideia de criar apenas ambientes ficcionais ou reais, mas tem a ver com a estruturação do mundo de possibilidades que o projeto audiovisual irá trabalhar. Para isso é necessário um documento, também chamado de Bíblia (PRATTEN, 2015) que organize todas as ações centrais referente ao projeto para que as múltiplas áreas atuem em sinergia.

8.1.4. Recomendação 04 - Imersão x extração

Para promover a imersão e extração, deve-se pensar em como organizar o processo de engajamento dos participantes. A extração, de acordo com Jenkins (2010), situa-se quando um usuário ou fã decide agregar um elemento do universo criado ao seu dia-a-dia. Para que isso ocorra, é necessário um processo de imersão, ou seja, que o sujeito sintam-se completamente imerso na proposta ou narrativa que lhe foi transmitido.

A ideia do curso gratuito é criar multiplicadores, ou seja, que o conhecimento ali aprendido seja passado adiante. No entanto, para que as pessoas continuem fazendo audiodescrição de uma forma cada vez mais popular, tal qual as *fansubs*, é necessário uma noção de pertencimento. Ao perceber-se parte de uma comunidade, de um grupo e de um esforço coletivo que transforma vidas, a probabilidade do sujeito realizar novamente uma audiodescrição é muito grande.

Uma proposta viável nesse quesito para o projeto seria estimular a produção continuada de conteúdos direcionados para quem já fez o curso, mostrando que o projeto continua, tem novos membros e que a plataforma é sempre grata a participação dele. Promover encontros presenciais, por exemplo, é uma forma muito direta de realizar a extração, pois assim consegue-se levar o participante das experiências pregressas a encontrar-se e se sentir inserido no projeto. Novos conteúdos gratuitos, palestras e outras atividades, podem manter uma turma ativa por muito tempo e, estimulada, a continuar produzindo por lembrar o real significado do curso.

As *FIFA Fan Fest* realizada durante a Copa do Mundo são locais para shows, debates e exibição dos jogos. São locais de expansão da experiência da Copa do Mundo que proporciona aos entusiastas do esporte, uma possibilidade de participar da celebração (ainda que não possam comprar o ingresso), possibilitando o compartilhamento dos jogos. As convenções de fãs, como as *Comic Cons* – eventos que reúnem os fãs de vários produtos midiáticos e possibilitam diversas formas de experiência e interação para que eles se sintam parte do universo.

No caso do curso on-line "Introdução para Consultores em Audiodescrição", o plano estratégico foi mapear e sugerir ao imaginário dos participantes a possibilidade de se fazer uma AD, com uma equipe com um nível de conhecimento semelhante e, com o acompanhamento e validação de especialistas na área.

Somente essa ação provocou uma imersão significativa e, a partir das análises apresentadas anteriormente com os DSC dos participantes, as respostas se mostraram bastante expressivas para a maioria do público. Provavelmente esses participantes, ao verem novos conteúdos ou ações da *Filmes que Voam*; dos professores e dos especialistas que os acompanharam, eles já estão pré-dispostos a adentrar novamente à este mundo complexo; como também terão um olhar crítico positivo: todos os agentes construíram de maneira conjunta e interativa uma relação além do meio formal para construir as ADs.

8.1.5. Recomendação 05 - Serialidade

Para iniciar a construção em caráter transmídia, a etapa de projetar os conteúdos de serialidade nesse ambiente é essencial. Para Jenkins (2010), a serialidade tem a ver com a fragmentação e dispersão **significativa** das informações relacionadas aos conhecimentos que querem ser explicitados e compartilhados. O grifo em **significativas** é justamente para salientar que produzir diversos conteúdos relativos ao tema e disponibilizar em plataformas distintas não contempla a produção transmídia. Os produtos devem ser pensados com o objetivo de elaborar ganchos e pontes narrativas entre eles.

Iremos analisar nesse item os conteúdos propostos para o curso on-line:

Websérie "AD porquê?": Para ser disponibilizada no site da "Filmes que Voam" e a da ACIC, a série abordaria por meio de depoimentos com pessoas com DV a importância da audiodescrição para a compreensão do mundo imagético a partir do recurso. Para acessar a série o usuário deveria preencher um cadastro prévio com alguns dados; recebendo de maneira seriada cada episódio em um fluxo de e-mail com um episódio enviado a cada dois dias. Ao finalizar a série, ele é convidado a acessar o link do curso on-line.

Postagem "Direitos da pessoa com DV": Proposta da produção de 05 *blogposts* para serem disponibilizados no blog da "Filmes que Voam" com a temática dos direitos da pessoa com DV, apresentando os marcos históricos e as grandes modificações que as TAs trouxeram no cotidiano. Como ponte narrativa, nos momentos em que são abordados os recursos de AD e acessibilidade web, são realizadas pontes narrativas para apresentação do curso on-line.

E-book "Audiodescrição é um direito": Cartilha eletrônica trazendo as principais regulamentações no Brasil sobre as políticas públicas de AD, com um link no material para os outros produtos que estão sendo aqui apresentados, como também para o curso on-line.

Webinário "Novos mercados consumidores da cadeia do audiovisual": A partir da lista de e-mail da produtora e da parceria com órgão do setor audiovisual, produtoras e profissionais do setor seriam convidados a participar de um webinário. Este evento teria a participação de um diretor de cinema e TV especialista em acessibilidade e profissionais especialistas na área de acessibilidade no audiovisual, apresentando os marcos políticos que trarão a obrigatoriedade dos recursos nos próximos anos as justificativas de que o público é um mercado consumidor em potencial. O webinário será disponibilizado no Youtube, com o link enviado posteriormente para os participantes com os e-mails cadastrados, como também os links dos produtos aqui apresentados e do curso on-line

Série de Podcasts "Profissionais da AD": Disponibilizada no site da "Filmes que Voam" e da ACIC, a série traria *podcasts* elencando as etapas dos processos de AD; as características e os perfis dos profissionais, como também hiperlinks com novos conteúdos. No site, haveria um espaço disponível para comentários e os participantes seriam estimulados a realizar reflexões, enviar perguntas para serem respondidas por equipe especializada, como também links com conteúdos, promovendo o compartilhamento do conhecimento.

As interligações entre os conteúdos e as pontes para fazerem os consumidores atravessarem de uma narrativa para a outra estão dispersos ao longo da serialização. Na "Websérie AD Porquê", os personagens efetivariam os depoimentos e também estariam presentes no curso on-line. Em algum momento do episódio, eles deixariam perguntas reflexivas em aberto dentro de seus discursos. Essas perguntas em aberto, seriam retomadas no curso e respondidas por eles mesmos ou pelos professores.

Esse exemplo ilustra o termo fragmentação e dispersão **significativas** e a estratégia deve ser buscada no momento de se roteirizar cada um dos produtos que farão parte da serialidade do curso.

8.1.6. Recomendação 06 - Subjetividade

A etapa de construção dos conteúdos e seus produtos é uma fase importante para a subjetividade. Ao contar com um curso principal e outros produtos serializados, explorar os diversos pontos de vista que estão presentes nos conteúdos apresentados sempre é enriquecedor para os alunos.

No curso em questão, pode-se, por exemplo, abordar a polêmica questão da objetividade/subjetividade (sobre o audiodescritor ser o mais objetivo possível; não trazer emoções no roteiro ou na interpretação), pode ser um ótimo ponto de partida para apresentar diversos personagens, textos e outros materiais e produtos que tem visões antagônicas.

As Subjetividades podem ser construídas também a partir dos espaços do AVEA, como fóruns, chats, webinários e os espaços de construções colaborativas, utilizando-os para apresentar diversas questões subjetivas e promover aos alunos a busca por novas pontos de vista sobre os conteúdos.

8.1.7. Recomendação 7 - Performance

Seguindo os passos apresentados anteriormente, a possibilidade de performar de junto ao público alvo é alta. No entanto é preciso um processo contínuo no qual cada uma das etapas, sejam validadas e estruturadas a partir de testes com o público. O contexto deve-se relacionar e partir de pressupostos interativos para garantir o envolvimento de cada parte do conteúdo. As lógicas práticas aplicadas no curso de AD apresentado nesta pesquisa, não teria a mesma performance se aplicada a um curso on-line de Física Quântica, por exemplo. Portanto testar, avaliar e corrigir rotas a partir das Experiências do Usuário (UX) e o feedback do usuário é o que permitirá a performance.

Os fundamentos organizados em etapas a partir de "Os sete princípios fundamentais da narrativa transmídia para educação" possibilitam que instituições, produtores de conteúdos educacionais, Designers Instrucionais e entre outros profissionais da área de educação on-line possam segui-los para produzir cursos de qualidade, mais dinâmicos, multiplataforma, podendo também aumentar o engajamento, imersão e performance.

8.2. CONSIDERAÇÕES DO CAPÍTULO

A partir das recomendações elaboradas e de sua análise apresentada neste capítulo, acredita-se que os fundamentos organizados em etapas a partir de "Os sete princípios fundamentais da narrativa transmídia para educação" possibilitam que instituições, produtores de conteúdos educacionais, designers Instrucionais e entre outros profissionais da área de educação on-line possam segui-los para produzir cursos de qualidade, mais dinâmicos, multiplataforma, podendo fazer testes de aplicação para verificar quais das recomendações podem ser melhor adequadas ao curso que está sendo produzido por esses realizadores.

9. CONCLUSÃO

O processo apresentado para realizar o engajamento, organização e a adesão dos membros das equipes que produziram o recurso da AD não-profissional está embasado nos conceitos de Jenkins (2008, 2010 e 2012), Jenkins et al (2014), Scolari (2014, 2016) e Clay Shirky (2011). Ele inicia com a realização do curso on-line "Introdução para Consultores em Audiodescrição" e, após a finalização do curso o participante recebe um convite para participar de um grupo de *Whatsapp*. Com participantes de diversos estados e cidades do país, o trabalho foi realizado de maneira remota, por meio de plataformas on-line e com o uso de recursos de acessibilidade com as TAs. O perfil dos participantes são diversos: alguns já tinham experiência em AD, outros estavam iniciando seu primeiro contato com o tema.

Promoveu-se então a realização de ADs com uma equipe formada por membros não profissionais da área e acompanhada por especialistas. Ao categorizarmos o grupo como entusiastas da AD, podemos nos aproximar do conceito de fãs (JENKINS, 2008) da forma que ele é utilizado nas narrativas transmídia. Ao conceder a agência a esses fãs por meio do conteúdo no qual ele irá realizar a legendagem, há a concretização de uma atividade coletiva e interativa, organizado de maneira remota e com a produção de uma unidade de tradução linguística intersemiótica (chamada de tradução audiovisual).

Inspirando-se no *fansub*, a prática de legendagem aplicadas por fãs, propõe-se que movimentos para a produção de ADs não-profissionais (sempre com a participação de especialistas) sejam organizados para compartilhar conhecimentos e fomentar a produção deste importante recurso de acessibilidade. Existe uma prática de letramento midiático que pode fazer com que especialistas de AD ajudem os entusiastas de AD para que eles possam fazer o seu

Segundo Jenkins (2010), o empoderamento vem da tomada de decisões significativas dentro de um contexto cívico real: aprendemos as habilidades da cidadania nos tornando atores políticos e gradualmente passando a entender como as TIDC, por meio das conexões que ela promove, auxiliam em ações para "mundo real". A cultura participativa está emergindo à medida que a cultura absorve e responde a transformação cultural das práticas com as novas tecnologias.

Devido à essa proximidade com o *fansub*, que também se ancora na cultura participativa, no trabalho remoto nos meios digitais e na organização de comunidades, esta tese sugere que o fluxo de produção de ADs não profissionais seja denominado de *FanAD*.

O termo expressaria o movimento de produção de ADs, no qual uma obra audiovisual

teria sua AD realizada por equipes remotas com a participação de entusiastas da AD, sendo realizada por participantes não profissionais e/ou profissionais, sempre acompanhados por especialistas das áreas de roteiro, consultoria e narração em AD. Para além do interesse em atuar na área, de capacitação profissional, a proposta também muitos interessados no processo (que foram em alguns momentos apresentados nesta pesquisa, e participaram do curso on-line) que buscam a aproximação na área para a democratização do recurso - os quais chamamos de entusiastas da AD.

O processo de produção a partir de autorizações e a disponibilização em canais organizados como Libreflix também permite um alto engajamento já que os participantes serão creditados na equipe de AD e irão de maneira orgânica e espontânea divulgar estas obras, promovendo o compartilhamento e disseminação dos conhecimentos de AD.

Para as divulgar as possibilidades de uso de estratégias transmídia em AVEAs acessíveis e o conceito apresentado para o termo *FanAD*, os resultados da pesquisa serão divulgados os resultados na comunidade científica por meio de artigos publicados em anais de congressos; revistas nacionais e internacionais; livros, capítulos de livros; dissertações e teses, como sugere os procedimentos adotados na metodologia DSR.

A proposta inicial do projeto desta tese foi a de verificar como desenvolver recomendações para o projeto e produção de cursos on-line acessíveis com o uso dos conceitos de transmídia, acessibilidade digital, *fansubs* e Cultura Participativa?

Na condução da pesquisa, o trajeto teórico foi delineado com conceitos relacionados à Sociedade da Informação (Lévy) e do Conhecimento (Castells), e como sua evolução provocou mudanças representativas nos processos de ensino-aprendizagem. As mídias sociais e a Cultura Digital inauguram um modelo social virtual participativo no qual consumidores também são produtores, chamados por Jenkins de prosumers (produtores e consumidores ao mesmo tempo).

Com as relações sociais, culturais, de trabalho, econômicas e financeiras mediadas pelas TDICs, os processos educacionais também passam por mudanças, com uma profusão de cursos on-line e conhecimentos compartilhados na rede mundial de computadores. A produção de cursos formais e não formais (como os livres e abertos) passam a representar uma nova base de educação, possibilitando que alunos sejam diplomados em cursos totalmente à distância. Porém, como apontam Gerbase, Silva e Moran, os modelos adotados para produzir e formatar a maioria dos cursos segue uma tentativa para transpor a sala de aula física para o mundo virtual.

Majoritariamente os cursos on-line tem a base de exposição dos conteúdos a partir da figura do professor - geralmente utilizando uma aula ao vivo ou gravada, elaborando este produto com a mesma dinâmica de uma aula presencial. Quando isso ocorre, ignora-se possibilidades enriquecedoras dos ambientes digitais e da escola do audiovisual, permitindo o uso de recursos e ferramentas das TIDC.

Mesmo sem estatísticas de análise referenciais, o que vê-se atualmente são cursos on-line seguindo uma estrutura que não é coerente com as diversas possibilidades de exploração que as TIDC trouxeram:

- linguagens audiovisuais, cinematográficas e televisivas;
- gamificação;
- o uso de a ubiquidade possível e presente no ambiente;
- a exploração de diversos recursos em multiplataformas;
- o uso de estratégias transmídia;
- a Cultura Participativa, com a produção colaborativa.

Também apresentou-se uma forma de não seguir a estrutura adotada em diversos cursos on-line, propondo uma estrutura embasada em estratégias transmídia e acessibilidade, trazendo maior imersão e autonomia aos usuários.

A primeira delas apresentada nesta tese, foram os recursos de acessibilidade. Novamente sem dados estatísticos ou científicos, embasou-se como referência apenas os apresentados nos Censo EaD 2019, da ABED (2019, p.19) mostra o quanto a acessibilidade à pessoa com deficiência está muito distante das condições mínimas de recursos, pois "os resultados demonstram que a maioria das instituições não está preparada para a promoção da inclusão de pessoas com deficiência", desprezando-se, assim, um público significativo de alunos, o que inclusive poderia significar um aporte expressivo de recursos e o cumprimento de um importante papel social.

Com a necessidade de mobilizar a produção de AVEAs acessíveis, estudou-se as recomendações de acessibilidade web mais utilizadas (*Web Content Accessibility Guidelines 2.0* (WCAG 2.0) e W3C e WAI-ARIA) e, após a consultoria de um especialista foi realizado o projeto do AVEA acessível para disponibilizar o curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição"⁴⁸ com acessibilidade para a pessoa com DV. Também houve o desenvolvimento das Legendas para Surdos e Ensurdidos (LSE), sendo este um recurso de

⁴⁸ Disponível em <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>. Acesso em 18 fev 2020.

acessibilidade, mas que não cumpre a acessibilidade plena para o público com deficiência auditiva que domine apenas a Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS) e não domine a Língua Portuguesa.

Porém, foi explicitado no escopo do projeto que o grupo de pesquisa *Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas* havia construído um AVEA, o Moodle bilíngue - Moobi (Saito; Pivetta, 2016), um protótipo de um ambiente de ensino e aprendizagem bilíngue (Português e Libras) e dois "frameworks", para interação em ambiente virtual de ensino e aprendizagem bilíngue, mas que ainda não havia desenvolvido um AVEA com acessibilidade para a pessoa com deficiência visual.

Portanto, optou-se por seguir uma pesquisa tecnológica, com a proposta de produzir e avaliar um ambiente de protótipo, elencando os recursos que fundamentam a acessibilidade para pessoa com DV. Optou-se por não programar um ambiente novo ou construir um *LMS* de sua fase inicial, mas sim utilizar plataformas já disponíveis, permitindo que esta pesquisa sirva de base para que outros pesquisadores e profissionais da área de educação possam usar esta pesquisa como base para produzir seus AVEAs acessíveis.

O protótipo apresentado, passou por modificações (descritas na fase de produção e disponibilização do artefato), e foi avaliado por especialistas e pelo público-alvo, permitindo que a análise do projeto e execução sirva de base para novas experiências da construção de cursos on-line com acessibilidade.

Como método de condução da pesquisa, usou-se a DSR, seguindo as etapas de produzir, avaliar e colher *feedback* de um novo artefato.

Em relação à produção e disponibilização gratuita do curso de "Introdução para Consultores em Audiodescrição", acredita-se que saímos das linhas das contribuições científicas para promover uma contribuição social relevante, promovendo um curso direcionado à pessoa com DV e que permitiu:

- A introdução de conceitos que permitam aos participantes se especializarem para atuar como audiodescritores;
- O esclarecimento e as diretrizes básicas sobre os processos de AD, direcionados às pessoas que não interesse em atuar profissionalmente;
- A participação de 284 alunos entre videntes e pessoas com DV, trocando informações e compartilhando conhecimentos no fórum e grupos de *Whatsapp* e *Facebook* criados com o projeto;
- Aos participantes do estudo de caso e dos respondentes das pesquisas, o contexto com

questões enquadradas em um ambiente científico, promovendo um arco reflexivo sobre temas importantes para a acessibilidade no audiovisual;

- A mobilização de grupos que foram estimulados à partir do curso para se reunir e produzir novas audiodescrições;
- A produção completa do recurso de audiodescrição (sob os preceitos e o conceito de *FanAD*, definidos no capítulo anterior) para dois curta-metragens, ancorando-se na Cultura Participativa. Os filmes foram também disponibilizados no Portal de filmes www.libreflix.org (Seguem os filmes e os links de acesso: A Bicicleta de Kant com AD: <https://libreflix.org/i/a-bicicleta-de-kant-ad> e Noção de Sonho com AD: <https://libreflix.org/i/nocao-de-sonho-ad>), dando os créditos de consultoria a cada um dos participantes (o que para alguns deles já pode ser considerado o primeiro trabalho na área de AD).

Também é relevante nesta pesquisa os estudos do movimento de *fansub*, pautado na Cultura Participativa - que promove a produção de legendas amadoras, e que foi a base para que parte do escopo da pesquisa tenha sido estimular a produção de ADs por entusiastas da área, mas com o acompanhamento de profissionais, ao qual denominamos de *FanAD*.

Sobre o uso de estratégias transmídia, a partir do trajeto de fundamentação e sistematização teóricos dos e seus recortes específicos embasamos os conceitos em Jenkins, Scolari, Massarolo, Mesquita, Sens, Fechinne, definindo pontos fundamentais para estruturar a produção de conteúdos em diferentes plataformas, privilegiando a imersão dos alunos e o compartilhamento e disseminação do conhecimento.

Para as recomendações, parte-se dos conceitos de Jenkins (2010), com o texto "Educação Transmídia: Os 07 princípios revisitados" realizando a confluência entre as estratégias transmídia e educação. Segundo Jenkins (2010), que apresenta a habilidade do processo de navegação transmídia - a capacidade de procurar, avaliar e integrar informações transmitidas em várias mídias.

São então sugeridos os pontos de intersecção dos princípios com o projeto de um curso e seus conteúdos, tomando como o base os princípios de "senso de continuidade x multiplicidade; imersão x capacidade de extração; construção do universo; serialidade; subjetividade; e performance, elaborando suas relações com o projeto e exemplos de sua utilização e como poderiam ser aplicados na temática do curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição".

Com a condução da pesquisa, observa-se que apesar de algumas particularidades do fluxo de produção de conteúdos para um ambiente com acessibilidade, o uso de estratégias transmídia pode ser utilizado não apenas em projetos para AVEAS acessíveis. A generalização se dá pois é possível explorar as estratégias no projeto de cursos direcionados a plataformas on-line distintas, utilizando as recomendações apresentadas.

Destaca-se também a aproximação e parceria com o Libreflix, que encabeçou um a parceria e o contato com produtores de filmes para a autorização da utilização dos filmes para a produção das ADs, e inaugura-se no site uma nova tag do catálogo de filmes - os com o recurso da Audiodescrição.

Sobre os objetivos geral e específicos desta pesquisa:

- Estabelecer recomendações para a produção de cursos on-line acessíveis à pessoa com DV, utilizando os conceitos de acessibilidade, transmídia, *fansub* e Cultura Participativa.
 - Identificar quais são as estratégias transmídia que podem ser aplicadas na elaboração de conteúdos em AVEAs acessíveis;
 - Explorar os conceitos de *fansub* e Cultura Participativa para o desenvolvimento do projeto de um protótipo.
 - Desenvolver um protótipo (artefato) de um curso on-line acessível com a temática de audiodescrição.
 - Disponibilizar o protótipo para testar com o público alvo.
 - Utilizar os conceitos de Cultura Participativa para promover a produção de audiodescrições de maneira voluntária, remota e colaborativa.
 - Descrever em forma de recomendações como os conceitos utilizados para a produção de cursos on-line acessíveis.

Com o que objetivou-se a partir da pesquisa, foi delineado o trajeto de identificação das estratégias transmídia, explorando os conceitos de *fansub* e Cultura Participativa. Ao disponibilizar o protótipo e promover a produção de ADs por equipes não profissionais, foi possível, realizar uma análise do protótipo, processos e da acessibilidade à pessoa com deficiência do ambiente proposto.

Após a análise dos dados e de sua apresentação, as principais relações entre o uso de estratégias transmídia em projetos de cursos on-line em AVEAs acessíveis, foram organizadas em forma de recomendações.

Como resultados do fluxo metodol’

Ogico e analítico, apresenta-se um ganho científico, para as áreas teóricas; dde produção e validação de um artefato e, a da possibilidade de aplicação prática dos conceitos de Cultura Participativa para estimular grupos remotos a produzirem o recurso de *FanAD*.

Vale ressaltar também o alinhamento da pesquisa a área de estudos de Mídias do Conhecimento, apresentando estudos, análises e propostas na área de educação, com a transmissão e divulgação do conhecimento a partir de estratégias transmídia, aplicadas em ambientes tecnológicos (AVEAs) promovendo a imersão dos participantes, culminando com a produção do recurso de audiodescrição de filmes que ainda não continham ADs.

9.1 TRABALHOS FUTUROS

Com um escopo de pesquisa em caráter transdisciplinar, segmentam-se os trabalhos futuros de acordo com os ganhos apresentados, sugerindo-se estudos direcionados para:

- O mapeamento das ferramentas de acessibilidade em cursos formais de formação universitária. Justifica-se a sugestão pois os recursos fundamentam a possibilidade das pessoas com deficiência realizarem sua formação on-line e, como apresentado nesta pesquisa, ainda não se encontram dados e análises oficiais dos cursos que oferecem os recursos de maneira adequada;
- O aprofundamento dos conceitos de Cultura Participativa para o estímulo de comunidades on-line focadas em reunir entusiastas e futuros profissionais da AD a realizar as chamadas *FanADs*;
- A aplicação das recomendações de estratégias transmídias, partindo-se da elaboração do projeto e executando as mesmas em um ambiente on-line, verificando os resultados efetivos dos seis pontos elencados nas recomendações;
- Realizar a análise e a reformulação do site Libreflix seguindo as recomendações de acessibilidade web, para permitir que o site tenha uma melhor navegabilidade para a pessoa com deficiência.
- A organização de uma área ou seção no site Libreflix para que interessados no processo de realizar as chamadas *FanADs* possam se cadastrar, trocar contatos e até mesmo se organizar por meio da plataforma. Durante o processo segmentar os

participantes como roteiristas, consultores e narradores, como também os especialistas profissionais da área, que serão os mediadores do processo.

10. REFERÊNCIAS

ALSINA, Rodrigo Miquel. A construção da notícia. Petrópolis: Vozes, 2009.

ALVES, Soraya F.; TELES, Veryanne C.; PEREIRA, Tomás V. **Propostas para um modelo brasileiro de audiodescrição para deficientes visuais.** In Revista Tradução e Comunicação. N. 22, 2011. Disponível em: <<http://sare.unianhanguera.edu.br/index.php/rtcom/article/view/3158>>. Acesso em: 18 maio 2018.

ALVES, V. P.; OLIVEIRA, A. F. T. M. **Reflexões sobre a importância da audiodescrição na prática pedagógica inclusiva.** In Revista Brasileira de Tradução visual, v.16. 2013. Disponível em: <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/article/view/184>>. Acesso em: 14 maio 2018.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. D. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M., et al. **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Cap. 3, p. 74-97.

ARAÚJO, V.; GLOTZ, R. O Letramento digital enquanto instrumento de inclusão social e democratização do conhecimento: desafios atuais. **Revista Paidéi@, Unimes Virtual**, Volume 2, número 1, jun.2009. Disponível em <http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/>. Acesso em 12 jun 2016.

AMIRALIAN, M. L. T. M. **Compreendo O Cego: Uma Visão Psicanalítica da Cegueira Por Meio de Desenhos-Estórias.** 1. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997. 321 p.

BECKER, S. A.; et. al.. **EDUCASE Horizon Report: 2019 Higher Education Edition.** Louisville, CO: EDUCASE, 2019. Disponível em <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2019/4/2019horizonreport.pdf>

BERNHEIN, C, T. **Desafios da universidade na sociedade do conhecimento: cinco anos depois da conferência mundial sobre educação superior** / Carlos Tünnermann Bernheim e Marilena de Souza Chauí. – Brasília : UNESCO, 2008.

BINDA, R. D. P. **Artefato para representação interativa de diretrizes para produção de material educacional acessível.** Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 103. 2018. BRASIL. Constituição **da República Federativa do Brasil.** Diário Oficial da União, Poder Legislativo, Brasília, DF, 05 jan. 1988. Disponível em https://bvc.cgu.gov.br/bitstream/123456789/3363/1/constituicao_da_republica_do.pdf. Acesso: em 22 maio de 2017.

BRASIL. Decreto 6949, de 25 de agosto de 2009. Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília,

DF, 26 ago. 2009a. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/decreto/d6949.htm. Acesso em: 22 abril de 2016

_____. Ministérios do Planejamento e da Educação. e-MAG. **Leitores de tela: descrição e comparativo**. Brasília, 2009.

_____. Secretaria Especial dos Direitos Humanos. Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência. **Ata da VII Reunião do Comitê de Ajudas Técnicas** – CAT/Corde/SEDH/PR, realizada em 13 e 14 de dezembro de 2007. [Brasília], 2007.

_____. Subsecretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Comitê de Ajudas Técnicas. **Tecnologia Assistiva**. – Brasília: CORDE, 2009. 138 p.

_____. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: 07 abr. 2019.

_____. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. 2008. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeduc ESPECIAL.pdf>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

_____. Ministério da Educação. **Referenciais de qualidade para a Educação Superior a Distância**. Brasília, DF: SEED-MEC, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf>. Acesso em: 15 jun 2018.

_____. Ata VII – Comitê de Ajudas Técnicas – CAT. Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República (CORDE/SEDH/PR). **Tecnologias Assistivas**. 2009. 138p. Disponível em: <<http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/publicacoes/livro-tecnologia-assistiva.pdf>>. Acesso em: 03 maio 2019.

_____. Secadi. MEC. **Nota Técnica nº 21/2012**. 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=10538&Itemid=>>. Acesso em: 19 abr. 2015.

_____. eMAG **Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação**. Brasília, D.F. : MP, SLTI, 2014. 92 p. Disponível em: <<http://emag.governoeletronico.gov.br/>>. Acesso em JENKINS. H. Revenge of the Oragami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling. Blog Confessions of an Aca, 2009(b). Disponível em: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Acesso em 06 out 2019.

BROUSSARD, M. J. S. Digital games in academic libraries: a review of games and suggested best practices. **Referencer Services Review**, 40, n. 1, 10 Fevereiro 2012. 75-89.

BARANAUSKAS, M. C. C. & VALENTE, J. A. (2013). **Editorial**. *Tecnologias, Sociedade e Conhecimento*, 1(1),1-5. Disponível em <http://www.nied.unicamp.br/ojs/index.php/tsc/article/view/118/96>. Acesso em 12 out 2019.

BOISSEL, JP. Planning of clinical trials. *J Intern Med*, v. 255, p. 427. 38, 2004.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L., et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Cap. 1, p. 11-37.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, v. 1, 1999.

COSTA, Larissa. *Revista Brasileira de Tradução Visual*. Artigo: **Normas técnicas da audiodescrição nos Estados Unidos e na Europa e seus desdobramentos no Brasil: interpretação em foco**. 2012. Disponível em: <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/article/view/166/287>>. Acesso em: 08 maio 2019.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 206-237.

DAVENPORT, T. H.; PRUSAK, L. **Conhecimento Empresarial**. Rio de Janeiro: Campus. 1999.

Deuze, M., Speers, L., & Blank, P. **Vida midiática**. *Revista USP*, (86), 139-145 2010

DELLA LÍBERA, B. ; JURBERG, C. **Estudantes cegos e com baixa visão nas redes sociais: Apropriação do ambiente virtual pelos deficientes visuais**. In: Congresso Internacional de Educação Especial e Inclusiva, 2016, Marília/SP. Anais do I Congresso Internacional de de Educação Especial e Inclusiva, 2016.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester: St Jerome Publishing. 2007.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; SÁNCHEZ, Pablo. **Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment**. *The Journal of specialized Translation*, v.6. 2006.

DRESCH, A; LACERDA, D. A.; ANTUNES JUNIOR, J. A.; **Design Science Research: Método de Pesquisa para o Avanço da Ciência e da Tecnologia**. Bookman, 2014.

DUARTE, M. Y. M. **Estudo de caso**. In:DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs).*Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, 2006.

EAD.BR, C. **Relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil 2016**. [S.l.]. 2016.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

EISENBERG, J.; CEPIK, M. (Orgs.) **Internet e Política: teoria e prática da democracia eletrônica**. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

FAVRINA, V; GOLAB, E; ILARDIB, E. **Beyond e-learning: from blended methodology to transmedia education**. University of Cagliari, Italy, 2015.

FECHINE, Yvana. **Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras**. Revista Contracampo, n. 31, p. 5-22, 2015.

FREIRE, P. **Ação cultural para a libertação e outros escritos**, 14ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FIGUEIRA, Emílio. **Caminhando no silêncio: uma introdução à trajetória das pessoas com deficiência na história do Brasil**. São Paulo: Giz Editora, 2008.

FRANCO, E. P. C.; SILVA, M. C. C. C. Audiodescrição: Breve Passeio Histórico. In MOTTA, L.M.V.; ROMEU FILHO, P. (orgs): **Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras**. Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

GAETA, M; LOIA, V.; MANGIONE, G. R.; ORCIUOLI, F.; RITROVATO, P. A methodology and an authoring tool for creating Complex Learning Objects to support interactive storytelling. **Computers in Human Behavior archive/** volume 31, p. 620-637, 2014

GALLO, P. & COELHO, M.G.P. **Aquisição dos letramentos necessários à cultura da convergência: a narrativa transmídia na escola**. (2011) Disponível em: <http://repositorio.unp.br/index.php/quipus/article/view/59>. Acesso em: 03 jun. 2016

GALVÃO FILHO, T. A. Tecnologia assistiva e inclusão social. **Revista AREDE - Tecnologia**, 2009. Disponível em: <[www.aredo.inf.br/inclusao /edicoesanteriores/152-edicao-no53-novembro-2009/2445-tecnologiaassistiva](http://www.aredo.inf.br/inclusao/edicoesanteriores/152-edicao-no53-novembro-2009/2445-tecnologiaassistiva)>.

GATTI, B. A. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Líber Livro Editora, 2005.

GEA, M.; ALAMAN, X.; RODRIGUEZ, P. Transmedia Storytelling for Social Integration of Children with Cognitive Disabilities. **Smart Education and e-Learning**. p. 463-471, 2016.

GERBASE, C. Desafios na construção de uma estética audiovisual para educação à distância (EAD). **Logos 24: cinema, imagens e imaginário**, v. 13, 2006.

GOSCIOLA, V. Narrativa transmídia: conceituação e origens. In: CAMPALANS, C.; RENÓ, D.; GOSCIOLA, V. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Universidad del Rosario, 2012.

HEVNER, A.; SALVATORE, M. T.; PARK, J. Design research in information systems

research. **MIS Quartely**, v. 28, n. 1, p. 75-105, 2004.

HUOTARI, K.; HAMARI, J. **Defining gamification**. Proceeding Of The 16th International Academic Mindtrek Conference On - Mindtrek '12. [S.l.]: ACM Press. 2012. p. 17-22.

IBGE. **Censo demográfico 2010: Características Gerais da População, Religião e Pessoas com Deficiência**. Rio de Janeiro: Ministério do Planejamento, Religião e Pessoas com Deficiência, 2012. 215 p.

IVETIC, D. V.; PETROVIC, V. **Gamifying education: a proposed taxonomy of satisfaction metrics**. Conference proceedings of “eLearning and Software for Education. Frankfurt: Universi-tatea Nationala de Aparare Carol I. 2012. p. 345-350.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remain-ing Four Principles of Transmedia Storytelling**. 2009a. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 21 jun. 2018.

_____. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)**. 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. Acesso em: 21 jun. 2019.

_____. **Transmedia Education: the 7 Principles Revisited**. 2010. Disponível em: Acesso em 17 nov 2019.

_____. **Leçndo criticamente e lendo criativamente**. In: Revista Matrizes, ECA/USP, São Paulo. V. 6, N. 1-2 (2012).Disponível em <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/viewFile/375/pdf>. Acesso em 15 jun 2016.

_____. **Transmedia logics and locations**. In: The Rise of Transtexts : Challengesand Opportunities (Routledge Research in Cultural and Media Studies) (p.1-54). Routledge 2016

JENKINS, H.; HARRIGAN, P. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIM, N. **First Person: New Media as Story, Performance and Games**. Cambridge MA: MIT Press, 2004. p. 118-130.

KALOGERAS, S. **Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education**. Palgrave Macmillan. London, 2014.

_____. . Media-Education Convergence: Applying Ttransmedia Storytelling Edutainment in E-Learning Environments. **International Journal of Information and Communication Technology Education**, 9, p.1-11, 2013

_____. Storytelling: An Ancient Human Technology and Critical-Creative Pedagogy for Transformative Learning, **International Journal of Information and Communication Technology Education**, 9, p. 113-122, 2013.

KENSKI, Vani. M. **Tecnologia e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Critical Literacy and New Technologies. **Symposium paper, American Educational Research Association Annual Conference**, 13-17 April, 1998, San Diego. Disponível em <http://www.geocities.com/c.lankshear/critlitnewtechs.html>. Acesso: 16 jun. 2016.

LAZZARI M. Digital Storytelling for Inclusive Education: An Experience in Initial Teacher Training. **International Association for Development of the Information Society**. 2016.

LEFÈVRE, F.; LEFÈVRE, A. M. C.; MARQUES, M. C. da C. **Discurso do sujeito coletivo, complexidade e auto-organização**. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 14 n.4, p.1193-1204, 2009.

LEFÈVRE, F.; LEFÈVRE, A. M. C. Aconteceu.. e daí: pílula do dia seguinte atalhos e caminhos. [S.l: s.n.], 2010

_____. **Pesquisa de Representação Social: Um enfoque qualiquantitativo**. Brasília (DF): Liberlivro, 2012.

_____. **O sujeito coletivo que fala**. *Interface*. (Botucatu), Botucatu, v. 10, n. 20, p. 517-524, 2006

LÉVY, P. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, D. J. ; VERSUTI, A. C. ; SILVA, D. D. A. . **O Processo Transmidiático na Educação a Distância**. *Cadernos de Graduação - Ciências Humanas e Sociais (UNIT)* , v. 1, p. 185-196, 2013. Disponível em <https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernohumanas/article/viewFile/768/520>. Acesso em 15 jun 2017.

LIVINGSTONE, S. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. In: **Revista Matrizes**, São Paulo, ano 4, n. 2, jan./jun. 2011.

LOMÔNACO, J.F; NUNES, S. **O aluno cego: preconceitos e potencialidades**. In *Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*. São Paulo, p. 55-64. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v14n1/v14n1a06>>. Acesso em: 2 mai. 2017.

MACEDO, C. M. S. **Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 271 f. 2010.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas, v.9, p. 34-42. Disponível em https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_3.pdf. Acesso em 18 jul 2017.

MCGONIGAL, J.: **Reality is broken. Why game make us better and how they can**

change the world. The Penguin Press, London (2011)

MIGLIORIN, Cézar. PIPANO, Isaac. **Cinema de Brincar.** Ed. Relicário. Rio de Janeiro. 2019

MIANES, Felipe L. Consultoria em audiodescrição: alguns caminhos e possibilidades. In: Carpes, Daiana Stockey. Audiodescrição: práticas e reflexões. Santa Cruz do Sul: Ed. Catarse, 2016. Disponível em: <<http://editoracatarse.com.br/site/wpcontent/uploads/2016/02/Audiodescricao-praticas-e-reflexoes.pdf>>. Acesso em 09 de abril de 201

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Informática na Educação: Teoria & Prática. V. 3, n. 1, 2000.

_____. **Educação inovadora presencial e a distância.** In: SILVA, Marco (org.). Educação online. São Paulo, Loyola, 2003. Disponível em http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/innov.pdf

MORIN, E, **Seven Complex Lessons in Education for the Future.** Paris: UNESCO, 1999.

MORGAN, D. L.; KRUEGER, R. A. When to use focus groups and why. In: MORGAN, D. L. (Ed.). **Successful focus groups: advancing the state of the art.** Newsbury Park, CA: Sage Publications, 1993. p. 3-9.

MOTTA, Livia Maria Villela de Mello. **Audiodescrição:** recurso de acessibilidade para a inclusão cultural. Disponível em: <<http://www.vezdavoiz.com.br/2vrs/noticiasview.php?id=36>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

_____. **Audiodescrição:** entrevista com Livia Motta. Agência Inclusive, 2018. Disponível em: <http://www.nonada.com.br/2011/08/transformando-imagens-em-palavras/>. Acesso em: 13 de maio de 2019.

_____. A Audiodescrição vai à Ópera. In: MOTTA, L. M. V.; ROMEU FILHO, P. (orgs.) Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 63-82.

MOTTA, L. M. V. M; ROMEU FILHO, P. (org.) **Audiodescrição:** transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria de Estado da Pessoa com Deficiência, 2010.

MARCONI, M. A. LAKATOS, M **Metodologia Científica.** 5.ed. São Paulo: Editora Atlas, 2009

MIANES, Felipe Leão. Marcas de identificação em narrativas autobiográficas de pessoas com deficiência visual. Tese defendida em Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Educação. 181 folhas. 2015.

MURRAY, **Janet H.** Hamlet no Holodeck. São Paulo: Editora UNESP. 2003

NOBREGA, G. C. **Acessibilidade aos conteúdos visuais em ambientes virtuais de aprendizagem.** Revista Brasileira de Tradução Visual - RBTV , v. 9.

NONATO, E. R. S., SALES M.V.S. **Revista da FAEEBA** – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 24, n. 44, p. 109-130, jul./dez. 2015

NUNES, E. V., FONTANA, M. V., e VANZIN, T. (2011). Audiodescrição no ensino para pessoas cegas. Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para aprendizagem. Brasil: 5º conahpa. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/jspui/bitstream/123456789/720/3/Audiodescricao%20no%20ensino%20para%20pessoas%20cegas.pdf>. Acesso: 13 de maio 2016.

NUNES, S.; LOMÔNACO, J.F.B. **O aluno cego:** preconceitos e potencialidades. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional, SP, v. 14, n. 1, p. 55-64. jan./jun. 2010.

NUNES, E. V.; DANDOLINI, G.; SOUZA; J. A.; VANZIN, T. **Mídias do conhecimento: um retrato da audiodescrição no Brasil.** DataGramZero, Revista de Ciência da Informação. Rio de Janeiro, v, 11, n. 6, dez. 2010. Disponível em: <http://www.datagramazero.org.br/dez10/Art_05.htm>. Acesso em: 20 maio 2016.

NUNES, S. da S. **Desenvolvimento de conceitos em cegos congênitos:** caminhos de aquisição do conhecimento. 2004. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

ORMELEZI, E.M. **Os Caminhos da aquisição do conhecimento e a cegueira:** do universo do corpo ao universo simbólico. 2000. Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

PADOVANI, G. NESTERIUK, S. Ativismo transmídia: estratégias (d)e engajamento nas multiplataformas. In: NESTERIUK, S et al. **Desafios da Transmídia.** São Paulo: Estação das Letras e Cores. 2018

PACHECO, R. C. D. S. **Dados e Governo Abertos na Sociedade do Conhecimento.** Linked Open Data - Brasil. Florianópolis – SC. 2014.

PEÑA-LÓPEZ, I., Heavy switchers in translearning: from formal teaching to ubiquitous learning, **On the Horizon**, 21 (2), Lincoln: NCB University Press. EEUU, p. 127-137, 2013.

PÉREZ-MANZANO, A.; ALMELA-BAEZA, J. Gamification and Transmedia for Scientific Promotion and for Encouraging Scientific Careers in Adolescents. **Comunicar: Media Education Research Journal**, v26 n55 p93-103, 2018.

PIETY, Philip J.; *The Language System of AudioDescription: An Investigation as a Discursive Process.* *Journal of Visual Impairment & Blindness*, Volume 98, Number 8. August 2004. Disponível em: <<http://www.eric.ed.gov/PDFS/EJ683817.pdf>>. Acesso em: 05 maio 2017.

PIVETTA, E. M. **Criação de valores em comunidades de prática: um Framework para um ambiente virtual de ensino e aprendizagem bilíngue.** Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão o Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 306. 2016.

POZZOBON, Lara. Blind Tube: conceito, audiodescrição e perspectivas. In: MOTTA, Livia M.V.M; FILHO, Paulo Romeu (orgs.). **Audiodescrição: Transformando imagens em palavras.** Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Estado de São Paulo, 2010, p.107-116.

PRATTEN, Robert. **Getting Started with Transmedia Storytelling: a practical guide for beginners.** 2015.

QUEVEDO, S.R.P.; ULBRICHT, V.R. Como os cegos aprendem. In: ULBRICHT, V.; VANZIN, T.; VILLAROUÇO, V. (orgs.). **Ambiente Virtual de Aprendizagem Inclusivo.** Florianópolis: Pandion, 2011. p. 155-188.

ROMEU, P.F. **Políticas públicas de acessibilidade para pessoas com deficiência: Audiodescrição na televisão brasileira.** In MOTTA, L.M.V. e ROMEU FILHO, P. (orgs): Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras. Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

ROSSI, Guilmour; GOMES-JR, Luiz. **Libreflix: A Peer-to-Peer On-demand Video Platform for Free Streaming.** In: WORKSHOP DE FERRAMENTAS E APLICAÇÕES - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS MULTIMÍDIA E WEB (WEBMEDIA), 1. , 2019, Florianópolis. Anais Estendidos do XXV Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, oct. 2019 . p. 137-141. ISSN 2596-1683.

SAITO, F. S; SOUZA, P. N. (Multi)letramento(s) digital(is): por uma revisão de literatura crítica. **Revista Linguagens e Diálogos**, v.2, n1, p. 109-143, 2011.

SAITO, D. S. **Ambientes de comunidades de prática virtuais como apoio ao desenvolvimento de neologismos terminológicos em língua de sinais.** Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 285. 2016.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Por que o nome “tecnologia assistiva”?** Assistiva: tecnologias e educação, 1996. Disponível em: <<http://www.assistiva.com.br/tassistiva.html#porque>>.

_____. **Inclusão, construindo uma sociedade para todos.** Rio de Janeiro: WVA, 1997.

SANTAELLA, L. Aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? In: **Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP**, v. 2, n. 1, 2010.

SCHIMMELPFENG, L. E.; ULBRICHT, V. R; BINDA, R. P; ; SOUZA, M. V.. **Narrativas audiovisuais hipermídia e sua aplicação em videoaulas produzidas no Laboratório de Educação a Distância (LED -UFSC).** In: 5º CIKI - Congresso Internacional de

Conhecimento e Inovação, 2015, Joinville - SC.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011 (2010).

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**. 2013

_____. **Alfabetismo transmedia: un programa de investigación**. Hipermedianiones, 2014. Disponível em: <<https://hipermediaciones.com/2014/09/26/transalfabetismos/>>. Acesso em: 19 Junho 2017.

_____. “¿Qué están haciendo los adolescentes con los medios fuera de la escuela?” In: **Red Latinoamericana de Portales Educativos**. Disponível em: <http://www.relpe.org/alfabetismo-transmedia>.

_____. Ecología de los médios. Mapa de um nicho teórico. In: **Quaderns del Cac**,34, vol. XIII (1), Jun 2010, p 17-25.

_____. **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013

SENS, A. L. **Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, 247 p. Florianópolis, 2017.

SIBILIA, Paula. **Redes ou Paredes: a escola em tempos de dispersão**. Contraponto. Rio de Janeiro. 2012

SILVA, E.T. et al. **A leitura nos oceanos da internet**. São Paulo: Cortez, 2003.

SILVA, F. Reflexões Sobre o Pilar Da Áudio-Descrição: “Descreva O Que Você Vê”. **Revista Brasileira de Tradução Visual**, América do Norte, 4, set. 2010. Disponível em: <http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/article/view/58/83>. Acesso em 15 set. 2017.

SILVA, Otto M. **A epopeia ignorada: a pessoa deficiente na história do mundo de ontem e de hoje**. São Paulo: Cedas, 1987

SILVEIRA, T. S. **Inclusão na educação a distância: a audiodescrição como novo recurso de acessibilidade**. 2013. Disponível em: <http://www.academia.edu/7817202/INCLUS%C3%83O_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_A_DIST%C3%82NCIA_A_AUDIODESCRI%C3%87%C3%83O_COMO_NOVO>. Acesso em 8 maio 2018.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e**

Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81 p. 143-160, dez. 2002.

SOUZA, V. V. Soares. Letramento digital e formação de professores. *Revista Língua Escrita*, n. 2, p. 55-69, dez. 2007.

TAKIMOTO, T. **A percepção do espaço tridimensional e sua representação bidimensional**: a geometria ao alcance das pessoas com deficiência visual em comunidades virtuais de aprendizagem. Florianópolis, SC, 2014. 161 p. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/123395/326550.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 08 maio 2016.

TAVARES, L.. Mediação inclusiva: acessibilidade para as pessoas com deficiência nos espaços de disseminação artística e cultural. *Revista Brasileira de Tradução Visual*, América do Norte, 9, dez. 2011. Disponível em: <http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/article/view/113/182>. Acesso em: 22 maio 2017.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo, Atlas, 1987. 175p.

VERGARA-NUNES, E. **Audiodescrição didática**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Florianópolis, SC, 2016. 412p.

VIEIRA, P.; LIMA, F. J. **A teoria na prática: áudio-descrição, uma inovação no material didático**. *Revista Brasileira de Tradução Visual*, vol.2, 2010. Disponível em: <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/>>. Acesso em: 20 maio 2015.

VILLAROUCO, V.; ULBRICHT, V. **Enxergando habilidades e derrubando impossibilidades**: um AVEA acessível para geometria gráfica. In: I Congresso Iberoamericano De Acessibilidade Audiovisual, 2011, São Paulo. Disponível em: <<http://www.saci.org.br/index.php?modulo=akemi¶metro=22027>>. Acesso em: 08 maio 2015.

VYGOTSKY, L. S. *The fundamental sofdefectolog (abnormal psychology and learning disabilities)*. In: *The collected works*. Trad. Jane Knox. New York: Plenum Press, 1993.

_____. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WORLD WIDE WEB CONSORTIUM - W3C. Disponível em <<http://www.w3c.org>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

_____. **Accessibility**. Disponível em <<http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility>>. Acesso em: 01 fev. 2019.

_____. **Accessible Rich Internet Applications (WAI-ARIA) 1.0**.

Disponível em <<http://www.w3.org/TR/wai-aria/>>. Acesso em: 09 dez. 2018.

_____. **WAI-ARIA Overview.** Disponível em <<http://www.w3.org/WAI/intro/aria>>. Acesso em: 09 dez. 2019.

_____. **WCAG 2.0 IS NOW ALSO ISO/IEC 40500!** Disponível em <<http://www.w3.org/blog/2012/10/wcag-20-is-now-also-isoiec-405/>>. Acesso em: 20 de jan. 2018

W3C BRASIL. Disponível em <<http://www.w3c.br>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

_____. **Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) 2.0.** Disponível em <<http://traducoes.w3c.br/TR/WCAG/>>. Acesso em: 30 nov. 2019

ANEXO A - Relatório acessibilidade web para pessoas com deficiência visual

Esse relatório visa apresentar algumas barreiras de navegação na web, comumente encontradas por pessoas com deficiência visual. Para navegar nos sites/sistemas web, essas pessoas fazem uso de tecnologia assistivas, categorizadas como softwares leitores de tela, que tem como função interpretar o código da página e reproduzir por áudio através de um sintetizador de voz.

Porém a interação dos leitores de tela nos sites só funcionará de maneira adequada, se no desenvolvimento forem aplicados certos padrões de codificação, estabelecidos nas Diretrizes internacionais de acessibilidade na Web, que foram desenvolvidas pela Iniciativa de Acessibilidade na Web (Web Accessibility Initiative - WAI), um órgão criado pelo W3C (World Wide Web Consortium). Entre essas iniciativas serão destacadas duas, por estarem alinhados com os objetivos deste documento.

WCAG:

As diretrizes WCAG (Web Content Accessibility Guidelines - Diretrizes para Acessibilidade do Conteúdo da Web) teve sua primeira versão criada em 1999 e atualmente está na versão 2.1.

Esse documento apresenta diretrizes alinhadas a critérios de sucesso que orientam os desenvolvedores na construção das páginas com acessibilidade. Os critérios de sucesso estão relacionados com um nível de conformidade, que pode ser A, AA ou AAA, que devem ser utilizados em conjunto de acordo com a necessidade de cada projeto, visando não oferecer barreiras de navegação para os usuários.

Essa recomendação tem critérios que contemplam uma web acessível para todos, observando diversas situações de uso, deficiências e diferentes tipos de tecnologias assistivas.

WAI-ARIA

WAI-ARIA (Web Accessibility Initiative - Accessible Rich Internet Applications), é um padrão criado para tornar mais acessíveis conteúdos dinâmicos e aplicativos, que em conjunto com o HTML, garantem uma navegação com acessibilidade para usuários de leitores de tela, podendo ser usado para identificar as regiões da página, (landmarks), apresentando áreas como cabeçalho, menus, conteúdo principal, rodapé, entre outros;

Melhorar formulários, relacionando informações de agrupamentos, se o campo é obrigatório ou está preenchido de maneira inválida, entre outros;

Informar o estado dos elementos, se uma opção está recolhida ou expandida, se uma caixa de seleção está marcada ou desmarcada, por exemplo;

Desenvolver uma janela modal com os atributos de acessibilidade para correta navegação com leitores de tela.

E diversas outras possibilidades que podem ser consultadas na especificação completa do WAI-ARIA, atualmente na versão 1.1

Quando um site não é desenvolvido pensando no acesso das pessoas com deficiência visual, usuárias das tecnologias assistivas leitores de tela, não seguindo os padrões internacionais citados, podem apresentar diversas barreiras de acessibilidade que vão dificultar ou até mesmo impedir o acesso as funcionalidades para um grande número de pessoas.

Será apresentado agora alguma das principais barreiras encontradas nas páginas web, demonstrando como isso interfere no comportamento do uso do recurso de softwares leitores de tela.

A) Organização nos elementos de navegação no site, não aplicação da semântica correta do HTML

Quando um site não tem sua estrutura organizada de forma semântica, ou seja, usando os atributos do HTML corretamente para a função que se deseja criar, emergem muitos problemas para usuários pessoas com deficiência visual. Os leitores de tela identificam e verbalizam cada tipo de elemento, informando quando é um cabeçalho, links, botões, campos de edição, listas, parágrafos, entre outros.

Por isso a importância da semântica: os usuários com DV compreendem toda a estrutura e hierarquia da página, além de ser possível saltar entre elementos específicos, fazendo uso de atalhos presentes nos principais leitores de tela. A excelente organização dos elementos garantem que o usuário não tenha dificuldades de navegação e de compreensão da estrutura.

A leitura e tabulação precisam estar programadas de forma lógica. As tabelas devem ser utilizadas somente para dados tabulares e não para organização de elementos, menus e submenus. As regiões da página devem ser corretamente programadas, apresentando a informação para os softwares leitores de tela.

Nos próximos exemplos será possível identificar o quanto a falta de semântica no desenvolvimento afeta os usuários de softwares leitores de tela.

B) Uso de cabeçalhos e headers

Os níveis de cabeçalho (elementos H1 a H6) devem ser utilizados de forma hierárquica para organizar a ordem de importância e subordinação dos conteúdos, facilitando a leitura e compreensão. Utilizando os softwares com leitores de tela é possível navegar de um cabeçalho a outro, verificando a estrutura da página e o uso do teclado - com a tecla "H" ou os números de 01 a 06 do teclado alfa numérico.

Os títulos nas páginas são estruturados somente por meio de um estilo visual, em vez do HTML, não passando a informação estrutural para os softwares leitores de tela, dificultando a navegação. Desta forma não será possível saltar entre os títulos das páginas com a tecla "H", além de dificultar a percepção da hierarquia de conteúdos nos sites. Ainda em relação ao uso de cabeçalhos, outro problema foi encontrado: o não uso de um cabeçalho nível 1 (<h1>) para o conteúdo principal.

Informações de texto que não deveriam estarem em um cabeçalho foram utilizadas para dar destaque visual. A forma correta é colocar isso em uma tag de parágrafo do HTML,

usando o CSS, para apresentação visual. O uso inadequado de hierarquia dos cabeçalhos na estrutura e organização de conteúdo poderia comprometer a estrutura.

C) Descrição objetiva em links

Recomenda-se o fornecimento de informações objetivas, nos textos de links, a respeito das consequências de acessar tal link, incluindo seu destino e todos os efeitos associados. Os textos dos links, quando objetivos, são essenciais para que os usuários decidam se querem abri-los por compreenderem bem seus destinos ou funções. É preciso que o texto do link faça sentido mesmo quando isolado do contexto da página. A clareza também é útil para os usuários leitores de tela que navegam frequentemente de forma direta de link em link. A página funciona como se tivessem apenas uma lista de links antes de investirem em sua leitura completa. Para exemplificar a situação, tomamos o seguinte exemplo:

- Um link intitulado como “Saiba mais e outro “Clique aqui”: quando feito uma navegação fora de contexto não trará a informação sobre o objetivo da funcionalidade.
- É fundamental, portanto, que os textos de links sejam completos, objetivos e claros.

Exemplo adequado:

- “Saiba mais sobre o curso de acessibilidade sobre audiodescrição”
- “Clique aqui para fazer download do livro Técnicas de acessibilidade web, formato PDF”.

D) Formulários:

No desenvolvimento de formulários alguns cuidados precisam ser observados durante a implementação para que não eles não ofereçam barreiras de navegação no preenchimento:

- Todas as etiquetas (*labels*) precisam estar associadas aos respectivos campos. Quando não feito dessa maneira ao navegar entre os campos utilizando somente a tecla TAB não será possível identificar os nomes dos campos com os leitores de tela.
- Os campos obrigatórios não devem ser indicados somente usando cor diferenciada: devem ser usados o atributo do HTML 5 ou do ARIA que tem esse propósito. Dessa forma é verbalizado pelos leitores de tela a informação que o preenchimento é obrigatório quando o campo recebe o foco.

- Os botões com ícones precisam ter uma descrição clara que informe corretamente o seu propósito. Se não feito dessa forma, o leitor de tela identifica como somente “Botão”: deixando os usuários sem saber para que serve sua função.
- Os campos dos formulários com informações relacionadas precisam estar agrupados logicamente, para que quando feito a navegação entre os campos, seja possível perceber com o leitor de tela os nomes e as divisões das seções.
- Para isso pode ser usada as tags do HTML *fieldset* e *legend*, fazendo os ajustes necessários visualmente com CSS.
- Os nomes dos botões devem receber uma descrição clara do seu objetivo para que não cause confusão para os usuários. Exemplo: “Concluir atividade”, “Salvar informações” ao invés de “Concluir”, “Submeter”
- As mensagens de erro ou de sucesso podem causar problemas para os usuários. Para funcionar adequadamente é necessário o surgimento da mensagem esteja atrelado diretamente ao texto ou aos botões de ação, para que não seja preciso percorrer a página em busca da informação;
- Os textos precisam ser escritos de maneira clara. Quando possível, dicas de preenchimento devem ser adicionadas em complemento as etiquetas dos campos, isso fará que o formulário seja preenchido com mais exatidão, evitando erros.
- Alguns formulários apresentam um limite de tempo para ser preenchido e enviado, essa situação é uma grande barreira. Não deve ser oferecido limite de tempo, caso seja, o usuário precisa ter condições de configurar um tempo maior se necessário, tendo total controle.

E) Imagens com acessibilidade

Um dos grandes problemas de falta de acessibilidade na internet está na não-descrição nas imagens: dado que possibilita oferecer uma informação em texto equivalente para quem dependa de um leitor de tela:

- Imagens relevantes ao conteúdo da página precisam receber uma descrição que informe o significado da imagem, como uma foto que ilustra uma notícia ou artigo, logo da página, por exemplo. Agora as imagens decorativas, como bordas, fundo da página não são consideradas com relevância: não precisando receber descrição.

- Outros conteúdos também precisam ser observados referente a oferecer um equivalente textual: como os infográficos, ícones usados em links e botões, materiais disponibilizados no site, arquivos PDF's e o formato imagem.

F) Acesso via teclado

Usuários de leitores de tela depende exclusivamente do teclado para realizar a navegação não sendo possível fazer uso do mouse. Todas as funções dos sites também devem estarem disponíveis ao acionamento via teclado e não oferecendo impedimento.

G) Título da página

Todas as páginas devem ter um título que descreva seu objetivo e o nome do site. Essa função facilita a localização dos usuários, pois trata-se da primeira informação lida pelos leitores de tela.

Exemplo:

- “Curso de Audiodescrição no Brasil | Filmes que voam”
- Faça sua inscrição | Filmes que voam”

H) Janela modais

Janelas modais quando não bem desenvolvidas, fazem uso das boas práticas indicadas na especificação do WAI-ARIA, causam problemas para usuários de leitores de tela.

O foco precisa ser mantido somente aos elementos presentes na modal, sem ter acesso ao restante do conteúdo do site que fica no plano de fundo. O leitor de telas precisa receber o feedback que o diálogo foi aberto.

Na etapa de desenvolvimento de um projeto que contemple a acessibilidade, vale a pena observar as opções disponíveis como os CMSs, frameworks e bibliotecas. Muitas dessas opções citadas já contam com recursos no seu código para auxiliar no desenvolvimento em conformidade com os padrões internacionais de acessibilidade, trazendo orientações e informações nas respectivas documentações. Podemos citar alguns como “Bootstrap”, “React”, “Angular”, “Wordpress”, “Moodle”, entre outros.

ANEXO B - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DO FILME "A BICICLETA DE KANT"

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PRODUÇÃO DO RECURSO DE AUDIODESCRIÇÃO E EXIBIÇÃO E VEICULAÇÃO DE OBRA AUDIOVISUAL

Pelo presente instrumento, eu, LUIZ HENRIQUE GIRARDE RODRIGUES PEDROZA, portador(a) de RG nº. 2085217044, inscrito(a) sob o CPF nº. 857.715.795-48, e-mail de contato lh.girarde@gmail.com denominado neste termo por AUTORIZANTE, residente à Rua Dante Menezes, Nº 6, Apt 101, Centro, Vitória da Conquista - BA, responsável legal pela obra audiovisual finalizada intitulada "A BICICLETA DE KANT", autorizo LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG, portador(a) de RG nº. 29.067.183-8, inscrito(a) sob o CPF nº. 314.646.488-83, e-mail de contato leoericos@gmail.com, residente à rua Alberto Guilherme Neckel, 135, Rio Tavares, Florianópolis - SC, denominado neste termo por AUTORIZADO, a realizar a produção do recurso de audiodescrição do curta-metragem "**A Bicicleta de Kant**" (Direção: L. H. Girarde; Roteiro: L. H. Girarde / Rogério L. Oliveira; 1º Assistente de Direção: Iuri Rocha; Direção de fotografia: L. H. Girarde; 1º Assistente de Fotografia: Filipe Sobral; Direção de arte: Camila Moura; Montagem: L. H. Girarde; Trilha sonora: Marquinhos Oliveira; Som: Filipe Sobral; Still: Millie A. Bispo; Elenco: Keity Emanuelle), do qual o denominado autorizante é Luiz Henrique Girarde, produtor e diretor da obra.

A produção do recurso de audiodescrição será realizada por especialistas da área de audiodescrição e por uma equipe de alunos do curso online "Introdução para consultores em Audiodescrição" - <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>, realizado pela produtora "Filmes que Voam"; Associação Catarinense para a Integração do Cego (ACIC) e Fundo Catarinense de Cultura (FCC), em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), integrando a pesquisa do projeto da tese de doutorado do supracitado autorizado, denominada "Estratégias transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", sob matrícula 201501846, da linha de Mídias do Conhecimento (MC) do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), da UFSC.

Além da produção do recurso de audiodescrição, também integram este documento, a autorização para a divulgação e exibição da supracitada obra audiovisual no site de filmes Libreflix - www.libreflix.org e em outros sites e canais que tenham as temáticas de audiovisual e/u acessibilidade.

O AUTORIZANTE afirma ter ciência de que o filme poderá ser divulgado nesses canais, por tempo indeterminado, visando a difusão da cultura e conteúdos audiovisuais com acessibilidade.

O AUTORIZANTE declara estar legalmente autorizada a licenciar os direitos de exibição ora cedidos, pelo que assume toda e qualquer responsabilidade sobre a utilização da obra objeto

destes termos. Isenta-se a AUTORIZADA de quaisquer reclamações, de terceiros em geral, relativas à titularidade dos direitos patrimoniais das obras audiovisuais cinematográficas, objeto do presente, bem como no tocante a direitos conexos, sincronização musical e direito de imagem, porventura decorrentes das obras mencionadas neste contrato. Fica vedado à AUTORIZADA a venda e/ou cessão, no todo ou em parte, bem como quaisquer práticas econômicas e/ou comerciais, da obra objeto destes termos.

Título da obra: **A Bicicleta de Kant**

Tipo: Longa-metragem () // Curta-metragem (X) // Animação () // Documentário ()

Nome do(s) Produtor (es): Luiz Henrique Girarde Rodrigues Pedroza

Ano de produção: 2015

Duração: 8 minutos

Classificação indicativa: livre

E- mail: lh.girarde@gmail.com

Telefone: (75) 99221-1390

Florianópolis, 06 de janeiro de 2020.



LUIZ HENRIQUE GIRARDE RODRIGUES PEDROZA

ANEXO C -TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DO FILME "NOÇÃO DE SONHO"

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PRODUÇÃO DO RECURSO DE AUDIODESCRÇÃO E EXIBIÇÃO E VEICULAÇÃO DE OBRA AUDIOVISUAL

Pelo presente instrumento, eu, DJALMA LOPES DE FRANÇA, portadora de RG nº 26510661-8 , inscrito(a) sob o CPF nº 06738470800 , e-mail de contato laboratorioator@gmail.com denominado neste termo por AUTORIZANTE, residente em Birigui/SP, Travessa CAstro Alves, 337 Jardim Popi CEP 16201-041, responsável legal pela obra audiovisual finalizada intitulada "NOÇÃO DE SONHO", autorizo LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG, portador de RG nº. 29.067.183-8, inscrito sob o CPF nº. 314.646.488-83, e-mail de contato leoericos@gmail.com, residente à rua Alberto Guilherme Neckel, 135, Rio Tavares, Florianópolis - SC, denominado neste termo por AUTORIZADO, a realizar a produção do recurso de audiodescrição do curta-metragem **"Noção de Sonho"** (Direção: Djalma França & Weverson Yachuva Zared; Produção: Rafael Bittencourt & Catarina Dias da Costa; Roteiro: Katarina Barros; Direção de Fotografia: Camila Ribeiro & Gustavo Melo; Direção de Arte: Felipe Narcizo, Carlos Cherri, Maurício Assis, Haidê Landim; Produção de Arte: Ana Navarro & Andrea Stein; Edição: Djalma JR; Trilha Sonora: Eder Casagrande; Assistente de Produção: Deyse Reis; 1º Assistente de Direção: Willian Pereira; 2º Assistente de Direção: Andrea Stein; Produção de Elenco: Mai Puig; Operador de Câmera: William Galvão & Katarina Barros; Assistente de Câmera, Luz e Som: Raphael Rodrigues; Operação de Som: Raimundo Melo & Diogo Tavares; Gaffer: Haidê Landim; Logger: Deyse Reis & Raphael Rodrigues; Assistente de Arte: Raphael Rodrigues; Figurinos e Prop Master: Maurício Assis; Maquiagem: Shirley Manholer; Continuidade: Ana Navarro & Felipe Narcizo; Elenco: Gabriela Castello - Marta, Giovanni Venturini - Marcos, Augusto Oliveira - André, Guilherme Gomes - Guto), do qual o denominado autorizante é KATARINA BARROS roteirista e assistente de câmera da obra;

A produção do recurso de audiodescrição será realizada por especialistas da área de audiodescrição e por uma equipe de alunos do curso online "Introdução para consultores em Audiodescrição" - <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>, realizado pela produtora "Filmes que Voam"; Associação Catarinense para a Integração do Cego (ACIC) e Fundo Catarinense de Cultura (FCC), em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), integrando a pesquisa do projeto da tese de doutorado do supracitado autorizado, denominada "Estratégias transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", sob matrícula 201501846, da linha de Mídias do Conhecimento (MC) do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), da UFSC.

Além da produção do recurso de audiodescrição, também integram este documento, a autorização para a divulgação e exibição da supracitada obra audiovisual no site de filmes Libreflix - www.libreflix.org e em outros sites e canais que tenham as temáticas de audiovisual e/ou acessibilidade.

O AUTORIZANTE afirma ter ciência de que o filme poderá ser divulgado nesses canais, por tempo indeterminado, visando a difusão da cultura e conteúdos audiovisuais com acessibilidade. O AUTORIZANTE declara estar legalmente autorizada a licenciar os direitos de exibição ora cedidos, pelo que assume toda e qualquer responsabilidade sobre a utilização da obra objeto destes termos. Isenta-se a AUTORIZADA de quaisquer reclamações, de terceiros em geral, relativas à titularidade dos direitos patrimoniais das obras audiovisuais cinematográficas, objeto do presente, bem como no tocante a direitos conexos, sincronização musical e direito de imagem, porventura decorrentes das obras mencionadas neste contrato. Fica vetado à AUTORIZADA a venda e/ou cessão, no todo ou em parte, bem como quaisquer práticas econômicas e/ou comerciais, da obra objeto destes termos.

Título da obra: **Noção de Sonho**

Tipo: Longa-metragem () // Curta-metragem (X) // Animação () // Documentário ()

Nome do responsável: Djalma Lopes de França

Ano de produção: 2017

Duração: 15 minutos

Classificação indicativa: _____

E- mail: laboratorioator@gmail.com

Telefone: (18) 99154-6005

Birigui, 13 de janeiro de 2020.



DJALMA LOPES DE FRANÇA

ANEXO D -TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DO FILME "NOÇÃO DE SONHO"

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PRODUÇÃO DO RECURSO DE AUDIODESCRIÇÃO E EXIBIÇÃO E VEICULAÇÃO DE OBRA AUDIOVISUAL

Pelo presente instrumento, eu, RAFAEL BITTENCOURT SANTOS, portador de RG nº 25.656.302-3, inscrito(a) sob o CPF nº 324.718.598-44, e-mail de contato contato@rbproducoes.com.br, denominado neste termo por AUTORIZANTE, residente à Rua Jau, 51 – Apto 186B – Sto Antonio – Osasco - SP, responsável legal pela obra audiovisual finalizada intitulada "NOÇÃO DE SONHO", autorizo LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG, portador de RG nº. 29.067.183-8, inscrito sob o CPF nº. 314.646.488-83, e-mail de contato leoenricos@gmail.com, residente à rua Alberto Guilherme Neckel, 135, Rio Tavares, Florianópolis - SC, denominado neste termo por AUTORIZADO, a realizar a produção do recurso de audiodescrição do curta-metragem "**Noção de Sonho**" (Direção: Djalma França & Weverson Yachuva Zared; Produção: Rafael Bittencourt & Catarina Dias Costa; Roteiro: Katarina Barros; Direção de Fotografia: Camila Ribeiro & Gustavo Melo; Direção de Arte: Felipe Narcizo, Carlos Cherri, Maurício Assis, Haidê Landim; Produção de Arte: Ana Navarro & Andrea Stein; Edição: Djalma JR; Trilha Sonora: Eder Casagrande; Assistente de Produção: Deyse Reis; 1º Assistente de Direção: Willian Pereira; 2º Assistente de Direção: Andrea Stein; Produção de Elenco: Mai Puig; Operador de Câmera: William Galvão & Katarina Barros; Assistente de Câmera, Luz e Som: Raphael Rodrigues; Operação de Som: Raimundo Melo & Diogo Tavares; Gaffer: Haidê Landim; Logger: Deyse Reis & Raphael Rodrigues; Assistente de Arte: Raphael Rodrigues; Figurinos e Prop Master: Maurício Assis; Maquiagem: Shirley Manholer; Continuidade: Ana Navarro & Felipe Narcizo; Elenco: Gabriela Castello - Marta, Giovanni Venturini - Marcos, Augusto Oliveira - André, Guilherme Gomes - Guto), do qual o denominado autorizante é CATARINA DIAS produtora da obra; A produção do recurso de audiodescrição será realizada por especialistas da área de audiodescrição e por uma equipe de alunos do curso online "Introdução para consultores em Audiodescrição" - <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>, realizado pela produtora "Filmes que Voam"; Associação Catarinense para a Integração do Cego (ACIC) e Fundo Catarinense de Cultura (FCC), em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), integrando a pesquisa do projeto da tese de doutorado do supracitado autorizado, denominada "Estratégias transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", sob matrícula 201501846, da linha de Mídias do Conhecimento (MC) do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), da UFSC.

Além da produção do recurso de audiodescrição, também integram este documento, a autorização para a divulgação e exibição da supracitada obra audiovisual no site de filmes

Libreflix - www.libreflix.org e em outros sites e canais que tenham as temáticas de audiovisual e/ou acessibilidade.

O AUTORIZANTE afirma ter ciência de que o filme poderá ser divulgado nesses canais, por tempo indeterminado, visando a difusão da cultura e conteúdos audiovisuais com acessibilidade. O AUTORIZANTE declara estar legalmente autorizada a licenciar os direitos de exibição ora cedidos, pelo que assume toda e qualquer responsabilidade sobre a utilização da obra objeto destes termos. Isenta-se a AUTORIZADA de quaisquer reclamações, de terceiros em geral, relativas à titularidade dos direitos patrimoniais das obras audiovisuais cinematográficas, objeto do presente, bem como no tocante a direitos conexos, sincronização musical e direito de imagem, porventura decorrentes das obras mencionadas neste contrato. Fica vetado à AUTORIZADA a venda e/ou cessão, no todo ou em parte, bem como quaisquer práticas econômicas e/ou comerciais, da obra objeto destes termos.

Título da obra: **Noção de Sonho**

Tipo: Longa-metragem () // Curta-metragem (X) // Animação () // Documentário ()

Nome do responsável: Rafael Bittencourt Santos _____

Ano de produção: 2017

Duração: 15 minutos

Classificação indicativa: 12 anos

E- mail: contato@rbproducoes.com.br

Telefone: (11) 94288-3553

Osasco, 13 de janeiro de 2020.



RAFAEL BITTENCOURT SANTOS

ANEXO E - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DO FILME "NOÇÃO DE SONHO"

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PRODUÇÃO DO RECURSO DE AUDIODESCRIÇÃO E EXIBIÇÃO E VEICULAÇÃO DE OBRA AUDIOVISUAL

Pelo presente instrumento, eu, CATARINA DIAS, portadora de RG nº 6356086 , inscrito(a) sob o CPF nº 052.350.314-82 , e-mail de contato catarinadc@hotmail.com denominado neste termo por AUTORIZANTE, residente à Rua Luiz Guimaraes, 411, apt 301D, Poço da Panela, Recife-PE , responsáveis legais pela obra audiovisual finalizada intitulada "NOÇÃO DE SONHO", autorizo LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG, portador de RG nº. 29.067.183-8, inscrito sob o CPF nº. 314.646.488-83, e-mail de contato leoenricos@gmail.com, residente à rua Alberto Guilherme Neckel, 135, Rio Tavares, Florianópolis - SC, denominado neste termo por AUTORIZADO, a realizar a produção do recurso de audiodescrição do curta-metragem **"Noção de Sonho"** (Direção: Djalma França & Weverson Yachuva Zared; Produção: Rafael Bittencourt & Catarina Dias Costa; Roteiro: Katarina Barros; Direção de Fotografia: Camila Ribeiro & Gustavo Melo; Direção de Arte: Felipe Narcizo, Carlos Cheri, Maurício Assis, Haidê Landim; Produção de Arte: Ana Navarro & Andrea Stein; Edição: Djalma JR; Trilha Sonora: Eder Casagrande; Assistente de Produção: Deyse Reis; 1º Assistente de Direção: Willian Pereira; 2º Assistente de Direção: Andrea Stein; Produção de Elenco: Mai Puig; Operador de Câmera: William Galvão & Katarina Barros; Assistente de Câmera, Luz e Som: Raphael Rodrigues; Operação de Som: Raimundo Melo & Diogo Tavares; Gaffer: Haidê Landim; Logger: Deyse Reis & Raphael Rodrigues; Assistente de Arte: Raphael Rodrigues; Figurinos e Prop Master: Maurício Assis; Maquiagem: Shirley Manholer; Continuidade: Ana Navarro & Felipe Narcizo; Elenco: Gabriela Castello - Marta, Giovanni Venturini - Marcos, Augusto Oliveira - André, Guilherme Gomes - Guto), do qual o denominado autorizante é CATARINA DIAS produtora da obra;

A produção do recurso de audiodescrição será realizada por especialistas da área de audiodescrição e por uma equipe de alunos do curso online "Introdução para consultores em Audiodescrição" - <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>, realizado pela produtora "Filmes que Voam"; Associação Catarinense para a Integração do Cego (ACIC) e Fundo Catarinense de Cultura (FCC), em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), integrando a pesquisa do projeto da tese de doutorado do supracitado autorizado, denominada "Estratégias transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", sob matrícula 201501846, da linha de Mídias do Conhecimento (MC) do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), da UFSC.

Além da produção do recurso de audiodescrição, também integram este documento, a autorização para a divulgação e exibição da supracitada obra audiovisual no site de filmes

Libreflix - www.libreflix.org e em outros sites e canais que tenham as temáticas de audiovisual e/ou acessibilidade.

O AUTORIZANTE afirma ter ciência de que o filme poderá ser divulgado nesses canais, por tempo indeterminado, visando a difusão da cultura e conteúdos audiovisuais com acessibilidade. O AUTORIZANTE declara estar legalmente autorizada a licenciar os direitos de exibição ora cedidos, pelo que assume toda e qualquer responsabilidade sobre a utilização da obra objeto destes termos. Isenta-se a AUTORIZADA de quaisquer reclamações, de terceiros em geral, relativas à titularidade dos direitos patrimoniais das obras audiovisuais cinematográficas, objeto do presente, bem como no tocante a direitos conexos, sincronização musical e direito de imagem, porventura decorrentes das obras mencionadas neste contrato. Fica vetado à AUTORIZADA a venda e/ou cessão, no todo ou em parte, bem como quaisquer práticas econômicas e/ou comerciais, da obra objeto destes termos.

Título da obra: **Noção de Sonho**

Tipo: Longa-metragem () // Curta-metragem (X) // Animação () // Documentário ()

Nome do responsável: _____

Ano de produção: 2017

Duração: 15 minutos

Classificação indicativa: _____

E- mail: catarinadc@hotmail.com

Telefone: (81) 99297-3266

Recife, 13 de janeiro de 2020.



CATARINA DIAS COSTA

ANEXO F -TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DO FILME "NOÇÃO DE SONHO"

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PRODUÇÃO DO RECURSO DE AUDIODESCRIÇÃO E EXIBIÇÃO E VEICULAÇÃO DE OBRA AUDIOVISUAL

Pelo presente instrumento, eu, KATARINA BARROS, portadora de RG nº 8722005, inscrito(a) sob o CPF nº 122.574.634-55, e-mail de contato katarinabarros.contato@gmail.com denominado neste termo por AUTORIZANTE, residente à Recife, Rua dr José Maria, 485, apt 301, cep 52041-015, responsáveis legais pela obra audiovisual finalizada intitulada "NOÇÃO DE SONHO", autorizo LEONARDO ENRICO SCHIMMELPFENG, portador de RG nº. 29.067.183-8, inscrito sob o CPF nº. 314.646.488-83, e-mail de contato leoenricos@gmail.com, residente à rua Alberto Guilherme Neckel, 135, Rio Tavares, Florianópolis - SC, denominado neste termo por AUTORIZADO, a realizar a produção do recurso de audiodescrição do curta-metragem "**Noção de Sonho**" (Direção: Djalma França & Weverson Yachuva Zared; Produção: Rafael Bittencourt & Catarina Dias da Costa; Roteiro: Katarina Barros; Direção de Fotografia: Camila Ribeiro & Gustavo Melo; Direção de Arte: Felipe Narcizo, Carlos Cherri, Maurício Assis, Haidê Landim; Produção de Arte: Ana Navarro & Andrea Stein; Edição: Djalma JR; Trilha Sonora: Eder Casagrande; Assistente de Produção: Deyse Reis; 1º Assistente de Direção: Willian Pereira; 2º Assistente de Direção: Andrea Stein; Produção de Elenco: Mai Puig; Operador de Câmera: William Galvão & Katarina Barros; Assistente de Câmera, Luz e Som: Raphael Rodrigues; Operação de Som: Raimundo Melo & Diogo Tavares; Gaffer: Haidê Landim; Logger: Deyse Reis & Raphael Rodrigues; Assistente de Arte: Raphael Rodrigues; Figurinos e Prop Master: Maurício Assis; Maquiagem: Shirley Manholer; Continuidade: Ana Navarro & Felipe Narcizo; Elenco: Gabriela Castello - Marta, Giovanni Venturini - Marcos, Augusto Oliveira - André, Guilherme Gomes - Guto), do qual o denominado autorizante é KATARINA BARROS roteirista e assistente de câmera da obra;

A produção do recurso de audiodescrição será realizada por especialistas da área de audiodescrição e por uma equipe de alunos do curso online "Introdução para consultores em Audiodescrição" - <https://cursos.filmesquevoam.com.br/curso/consultores-ad/>, realizado pela produtora "Filmes que Voam"; Associação Catarinense para a Integração do Cego (ACIC) e Fundo Catarinense de Cultura (FCC), em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), integrando a pesquisa do projeto da tese de doutorado do supracitado autorizado, denominada "Estratégias transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", sob matrícula 201501846, da linha de Mídias do Conhecimento (MC) do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), da UFSC.

Além da produção do recurso de audiodescrição, também integram este documento, a autorização para a divulgação e exibição da supracitada obra audiovisual no site de filmes Libreflix - www.libreflix.org e em outros sites e canais que tenham as temáticas de audiovisual e/ou acessibilidade.

O AUTORIZANTE afirma ter ciência de que o filme poderá ser divulgado nesses canais, por tempo indeterminado, visando a difusão da cultura e conteúdos audiovisuais com acessibilidade. O AUTORIZANTE declara estar legalmente autorizada a licenciar os direitos de exibição ora cedidos, pelo que assume toda e qualquer responsabilidade sobre a utilização da obra objeto destes termos. Isenta-se a AUTORIZADA de quaisquer reclamações, de terceiros em geral, relativas à titularidade dos direitos patrimoniais das obras audiovisuais cinematográficas, objeto do presente, bem como no tocante a direitos conexos, sincronização musical e direito de imagem, porventura decorrentes das obras mencionadas neste contrato. Fica vetado à AUTORIZADA a venda e/ou cessão, no todo ou em parte, bem como quaisquer práticas econômicas e/ou comerciais, da obra objeto destes termos.

Título da obra: **Noção de Sonho**

Tipo: Longa-metragem () // Curta-metragem (X) // Animação () // Documentário ()

Nome do responsável: Katarina Carneiro de Barros

Ano de produção: 2017

Duração: 15 minutos

Classificação indicativa: _____

E- mail: katarinabarros.contato@gmail.com

Telefone: (81) 99291-5629

Recife, 13 de janeiro de 2020.



KATARINA CARNEIRO DE BARROS

APÊNDICE A – PROCEDIMENTOS DA RSL

REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA (RSL)

A pesquisa de revisão sistemática surge inicialmente na área de saúde, para buscar resultados mais precisos em relação às pesquisas para diagnósticos e tratamentos de doenças. Como forma de regulamentar e difundir esse modelo de pesquisa na área da saúde, surge no Reino Unido a "*Cochrane Collaboration*". O objetivo da organização é realizar, auxiliar e disseminar revisões sistemáticas de condutas médicas em diversas áreas da Saúde. Porém, o modelo de revisão sistemática passou a ser utilizado em inúmeras áreas pois consegue realizar um mapeamento de um tema específico, estabelecer suas realizações e levantar *gaps* ainda não explorados nas pesquisas.

O modelo utiliza protocolos pré-definidos de busca a fim de responder perguntas específicas, por meio da identificação, seleção e coleta de dados que serão avaliados.

Castro (2001), define alguns critérios para realizar uma pesquisa sistemática como segue:

1. formular a pergunta da pesquisa: elaborar previamente a pergunta que deve ser respondida pela pesquisa, de forma clara a fim de evitar decisões obscuras;
2. localizar e selecionar os estudos: selecionar as bases de dados de onde serão extraídos os documentos, detalhando o método utilizado em cada uma dessas fontes;
3. avaliar criticamente os estudos: verificar a validade dos estudos e o viés que podem conter, explicando claramente os critérios de inclusão e exclusão;
4. coletar dados: relatar resumidamente as variáveis, os métodos e os resultados dos estudos, comparando-os ou não com outros estudos selecionados; e. analisar e apresentar os dados: agrupar os estudos semelhantes;
5. interpretar os dados: discutir a aplicação dos resultados e suas implicações, tais como os benefícios e o custo de colocá-lo em prática;
6. aprimorar e atualizar a revisão: a revisão sistemática poderá ser atualizada conforme o surgimento de novos estudos sobre o tema e poderá acrescentar sugestões e críticas que surgirem após a sua publicação.

Utilizando-se dos passos descritos foi possível estabelecer critérios para a pesquisa sistemática. O primeiro passo foi fazer a pergunta de pesquisa para buscar as palavras-chave para a RSL. Partindo-se do pressuposto de verificar a utilização de estratégias transmídia em

ambientes virtuais de aprendizagem com acessibilidade, buscou-se identificar palavras-chave que pudessem trazer pesquisas na área. As bases escolhidas para a pesquisa foram portal CAPES, Scopus , Web of Science. Os termos especificados serão combinados utilizando os operadores *booleanos* ([*and*], [*or*], [*nor*]) conforme as possibilidades do banco de dados acessado.

A pesquisa foi realizada em fevereiro de 2019 e não limitou as publicações em uma data inicial. Porém, mesmo sem esse limite de data de publicação, constatou-se que somente a partir de 2010 é que surgem as primeiras publicações. O quadro 1 mostra um descritivo de cada uma das bases consultadas.

A primeira busca foi realizada com as palavras-chave "transmedia" AND "accessibility", porém nenhuma base trouxe resultados. Buscando ainda filtros com a aplicação de estratégias transmídia para fomentar o processo de aprendizagem à pessoas com deficiência, o segundo filtro utilizado foi "transmedia" AND "disability", no qual as bases apresentaram os seguintes resultados:

Quadro 1 - artigos selecionados na segunda RSL

Base analisada	quantidade de publicações	selecionados por título ou resumo	publicações analisadas
Periódicos Capes	30	4	0
Scopus	1	1	1
Web of Science	2	2	2

Fonte: autor (2018)

Periódicos Capes

A base periódicos Capes apresentou 30 artigos de diferentes áreas. O filtro inicial foram os títulos, e nessa etapa foram selecionados 04 artigos. Os outros foram excluídos pois eram de estudos da área de comunicação por meio de narrativas transmídia, análises de produtos multimidiáticos e relatórios de publicações, porém, somente 04 deles relacionaram as estratégias transmídia com acessibilidade. A partir deste resultado, dos 04 artigos, 03 deles eram abertos, porém na leitura das introduções, viu-se que os mesmos se relacionavam à estudos étnicos sobre minorias (02 artigos); medicina e uso de tecnologias (01 artigo) e aspectos de acessibilidade na Televisão Digital Interativa (01 artigo).

Scopus

A base trazia 01 (um) artigo que foi selecionado e os resultados da análise serão apresentados na segunda etapa deste capítulo.

Web of Science

A base trazia dois artigos, 01 redigido por esse autor e pesquisadores do grupo e o outro, o mesmo título apresentado na base Scopus, o qual será analisado.

Na terceira busca, houve a necessidade de se buscar palavras-chave que não se relacionasse diretamente à acessibilidade ou habilidades, agora com a palavra "transmedia", o indicador booleano AND, a palavra "education", o uso novamente do indicador AND e a palavra "e-learning". Optou-se por termos mais genéricos pois a busca por publicações que trouxessem a relação de narrativas transmídia com acessibilidade obteve poucos resultados. Optou-se então mapear publicações que trouxessem alguma relação das narrativas transmídia com a educação virtual, a partir da análise dos resultados. O quadro 2 indica os resultados apresentados nas bases:

Quadro 2- artigos selecionados na terceira RSL

Base analisada	quantidade de publicações	selecionados por título ou resumo	publicações analisadas
Periódicos Capes	65	9	8
Scopus	7	4	3
Web of Science	2	1	1

Fonte: autor (2018)

Nessa terceira busca, para a seleção dos artigos utilizaram-se os critérios de leitura dos títulos e resumos. Assim, na leitura dos resumos, excluiu-se publicações que tratavam apenas de narrativas transmídia, citando a educação virtual como uma ferramenta; artigos que tratavam apenas de narrativas transmídia no entretenimento; artigos de outras áreas que não traziam os conceitos de transmídia e educação virtual no resumo e os artigos que explicitam apenas o uso da tecnologia na educação.

Do total de 11 publicações selecionadas para a análise nessa segunda etapa, somando-se às 3 que colhidas na pesquisa anterior, somou-se um total de 15 publicações para a análise. As publicações citadas em mais de uma base foram excluídas. No total 4 publicações estavam em mais de uma base e foram excluídas de duas delas, reduzindo-se o número total de 6 publicações para a análise. O quadro 3 apresenta a soma total trabalhos selecionados para análise:

Quadro 3- total de artigos selecionados na RSL

Base analisada	quantidade de publicações	selecionados por título ou resumo	publicações analisadas
Periódicos Capes	95	10	6
Scopus	8	4	4
Web of Science	4	3	1

Fonte: autor (2018)

Os trabalhos analisados são apresentados no quadro 4:

Quadro 4 - artigos selecionados na RSL

Autor	Título	Ano	Base
PERES MANZANO, ALMELABAEZA, J.	Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents.	2018	Web of Science
SCHIMMELPFENG, L.E. , ULBRICHT, V.R. , FADEL, L. , BATISTA, C.R. , DE SOUZA SOMBRIO, G.	The production of learning objects with accessibility for people with disabilities from strategies of gamification and transmedia storytelling	2017	Scopus
GEA, M., AIAMAN, X., RODRIGUES, P.	Transmedia storytelling for social integration of children with cognitive disabilities.	2016	Scopus
LAZZARI, M.	Digital storytelling for inclusive education: an experience in initial teacher training.	2016	Periódicos Capes

FAVRINA, V; GOLAB, E; ILARDIB, E.	Beyond e-learning: from blended methodology to transmedia education.	2015	Periódicos Capes
CHRISTIANINI, S. N.	Gamificação aplicada à produção de roteiro para audiovisual educativo interativo	2015	Periódicos Capes
KALOGERAS, S.	Applying transmedia storytelling edutainment in E-learning environments (Book Chapter)	2014	Scopus
,6+-GAETA, M; LOIA, V.; MANGIONE, G. R.; ORCIUOLI, E. ; RITROVATO, P.	A methodology and an authoring tool for creating Complex Learning Objects to support interactive storytelling	2014	Periódicos Capes
KALOGERAS, S.	An ancient human technology and critical-creative pedagogy for transformative learning.	2013	Scopus
KALOGERAS, S.	Applying transmedia storytelling edutainment in e-learning environments.	2013	Scopus
PEÑA-LÓPEZ, I.	Heavy switchers in translearning from formal teaching to ubiquitous learning.	2013	Periódicos Capes
NORIEGA, F. M; HEPPELL, S.; BONET, N. S.; HEPPELL, J.	Building better learning and learning better building, with learners rather than for learners.	2013	Periódicos Capes

Fonte: autor (2018)

A partir da seleção foram feitas as leituras dos artigos. Porém, alguns artigos tiveram que ser refutados, pois não traziam o arcabouço teórico buscado, apesar de trazerem termos importantes no título e resumo, na teorização apresentada, fugiam do escopo buscado. Foram eliminados no processo de leitura os seguintes artigos:

- “Transmedia storytelling for social integration of children with cognitive disabilities”.
- “Building better learning and learning better building, with learners rather than for learners”
- “Digital storytelling for inclusive education: an experience in initial teacher training.”

A análise dos artigos selecionados trouxeram conceitos que contribuíram para direcionamentos desta pesquisa, porém a maioria dos artigos não trouxe a correlação de narrativas transmídias com a educação virtual. Suas abordagens estavam mais direcionadas aos processos de novas formas de educação - presencial ou online; o uso das narrativas transmídia e storytelling em atividades em sala de aula ou com grupos presenciais; o

desenvolvimento de ferramentas e OAs para utilizações metodológicas das narrativas e novas propostas para os formatos tradicionais de educação.

APÊNDICE B - ARGUMENTO DE "A BICICLETA DE KANT"

Argumento adaptado do roteiro "A bicicleta e a flor" de Rogério Luiz Oliveira

"A Bicicleta de Kant", por L. H. Girarde

No interior de um teatro vazio e em um tempo que pouco importa, um espetáculo está prestes a começar. No escuro, passos são ouvidos. O alarme do teatro toca. A imagem chega e desce-se a escada com passos lentos, até chegar à frente do palco. Olha-se para cima e encara a grande cortina vermelha.

Aplausos. De longe, vê-se que a cortina se abre e lá se encontra uma personagem desacordada. Ela, sobre apenas um contra-luz de Fresnel, está sobre uma bicicleta velha que por sua vez está numa estrutura que prende suas rodas e uma manivela na roda traseira. A manivela começa a rodar por si própria, e a personagem um tanto quanto circense vai despertando. As outras luzes se acendem sobre ela.

Ela já desperta pedalando, e aos poucos percebe que imagens de paisagens passando são projetadas na parede de fundo. Ela se alegra e pedala, vendo as paisagens por onde passa. A manivela continua a girar.

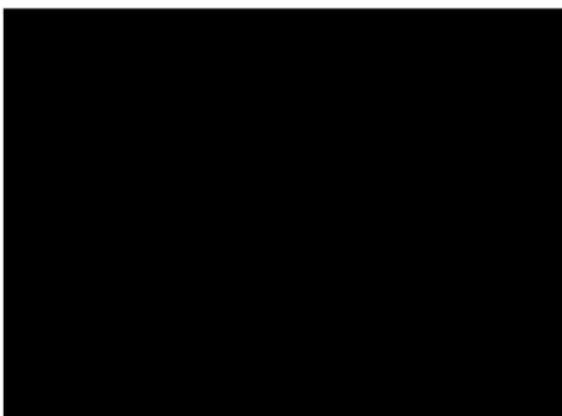
Num instante a fadiga começa a surgir na personagem. Imagens desérticas estão na projeção agora. Ela vai diminuindo o ritmo, mas com isso a manivela da roda traseira vai parando. Por conta da frenagem da manivela, a personagem vai desfalecendo. Ela percebe isso. Então para não voltar ao estado de desacordada, ela pedala mais e mais forte. As projeções se tornam tempestades, trovões, relâmpagos, cidades em poluição, guerra, vulcões, pobreza, doença, crianças com fome, desastres. A manivela roda fortemente. A bicicleta parece instável. A fadiga chega ao ápice.

Então no meio das imagens de tristeza, volta a uma paisagem no qual se passa lentamente por uma flor vermelha. Ela nota tal flor e como num susto a bicicleta cai da estrutura. Projeções de rostos, tela testes de cores, Branco, a projeção desliga. A personagem então se levanta aos poucos, e de longe vemos que ela vai até o canto mais direito do palco, as luzes de Fresnel agora a acompanham, e ela pega a tal flor vermelha com as raízes ainda expostas lá no chão.

Ela deixa o palco. As luzes se apagam lentamente. Mas num pulo, uma única luz dura se acende sobre a bicicleta caída no meio do palco. Som de aplausos e alvoroços da platéia, mas com o teatro ainda vazio.

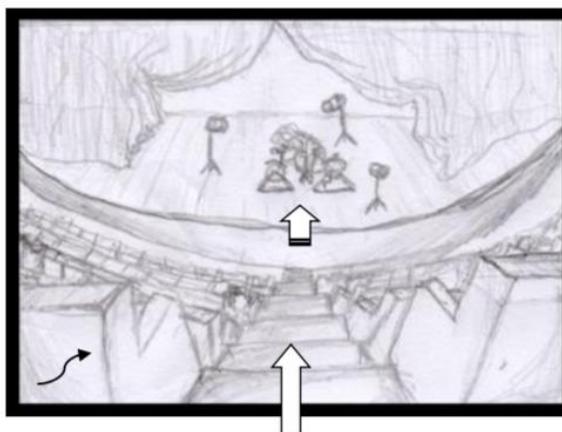
APÊNDICE C - STORYBOARD DE "A BICICLETA DE KANT"

"A Bicicleta de Kant" por L. H. GIRARDE



SONS DE PASSOS
DESCENDO ESCADAS

SOM DE ALERTA DE
TEATRO

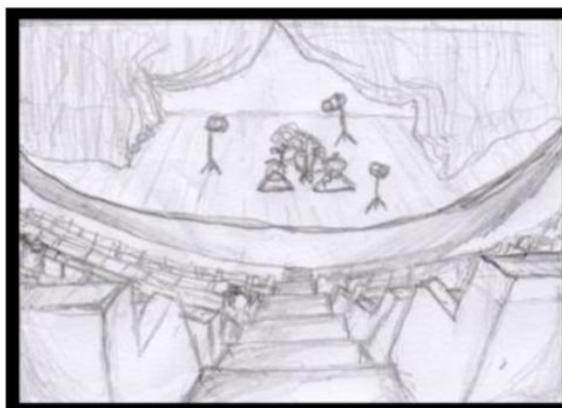


FADE IN

CORTINAS FECHADAS

DESCE AS ESCADAS ATÉ
A FRENTE DO PALCO

TILT PARA CIMA



ABREM-SE AS CORTINAS

SOM DE APLAUSOS

PERSONAGEM SOBRE
FRESNEL CONTRA-LUZ



PERSONAGEM DEBRUÇADA
SOBRE A BICICLETA



ELA JÁ DESPERTA
PEDALANDO
PROJEÇÃO SE ACENDE
AOS POUCOS NA PAREDE
AO FUNDO



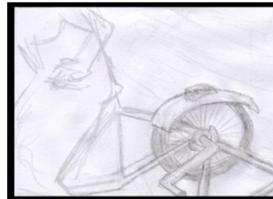
MANIVELA COMEÇA A
GIRAR



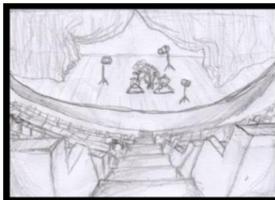
ELA SE ALEGRA E
PEDALA VENDO AS
PAISAGENS



PERSONAGEM DESPERTA
AOS POUCOS
AS OUTRAS LUZES SE
ACENDEM SOBRE ELA



A MANIVELA CONTINUA A
GIRAR



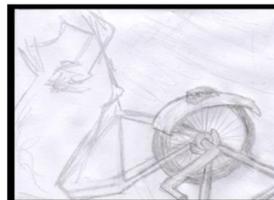
AS PAISAGENS NAS
PROJEÇÕES VÃO MUDANDO
ELA CONTINUA A
PEDALAR, MAS AOS
POUCOS COMEÇA A
CANSAR
PROJEÇÕES DE DESERTOS
E HABITATS SECOS



ELA VAI DESFALECENDO
NOVAMENTE
ELA LUTA CONTRA E
PEDALA FORTE



CANSADA, ELA VAI
DIMINUINDO O RITIMO,
MAS NOTA QUE...



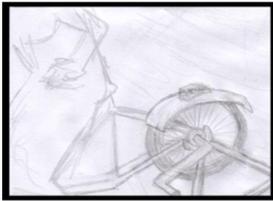
A MANIVELA VOLTA A
GANHAR FORÇA



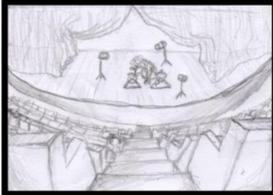
A MANIVELA VAI
PARANDO E ASSIM...



ELA PEDALA MAIS E
MAIS FORTE
PROJEÇÕES MUDAM PARA
TEMPESTADES, TROVÕES,
RELÂMPAGOS, CIDADES EM
POLUIÇÃO, GUERRA,
VULCÕES, POBREZA,
DOENÇA, CRIANÇAS COM
FOME, DESASTRES.
LUZ PRINCIPAL FICA FRIA
VENTO E CHUVA VÊM SOBRE
ELA



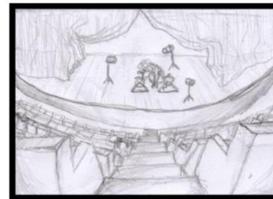
A MANIVELA GIRA FORTE



A BICICLETA BALANÇA COM O FORTE PEDALAR



IMAGEM DE UMA FLOR VERMELHA PASSANDO NUMA PAISAGEM DE CAMPO APARECE NA PROJEÇÃO
ELA VIRA O ROSTO PARA OLHAR



ELA SE DESEQUILIBRA E CAI JUNTO A BICICLETA DA ESTRUTURA

PROJEÇÕES DE ROSTOS, TELA TESTES DE CORES, BRANCO, A PROJEÇÃO DESLIGA

ELA FICA UM TEMPO IMÓVEL



AOS POUCOS ELA SE LEVANTA

ANDA ATÉ O CANTO DIREITO DO PALCO, AS LUZES A ACOMPANHAM

ABAIXA E PEGA A FLOR VERMELHA QUE ESTÁ ILUMINADA POR UM PEQUENO ABAJUR



ELA SAI DO PALCO

AS LUZES DE FRESNEL SE MOVIMENTAM PARA O TETO E SE APAGAM AOS POUCOS

DEPOIS DE UM INSTANTE DE ESCURO, UMA ÚNICA LUZ SE ACENDE SOBRE A BICICLETA CAÍDA

SOM DE APLAUSOS E ALVOROÇOS

FADE OUT

APÊNDICE D - ROTEIRO DE "NOÇÃO DE SONHO"

- 1 INT.QUARTO - NOITE
MARTA(35)acorda em cima da cama de casal e senta. Olha para os lados. Coloca os pés para fora da cama. Levanta-se.
- 2 INT.BANHEIRO - NOITE
Marta lava o rosto e se olha no espelho. Percebe que a pia tem uma manchinha de sangue. Olha dentro do seu nariz através do espelho. Vê nariz limpo.
- 3 INT. COZINHA - NOITE
Marta abre a geladeira, vê o que há dentro fecha. Vê um "vulto". Homem se desloca rapidamente.
- 4 INT. CORREDOR - NOITE
Marta caminha em direção ao quarto, passa pelo banheiro e olha de soslaio. Marta continua em direção ao quarto. Aparece um vulto atrás.
- 5 INT.QUARTO - NOITE
Marta acorda na cama e rapidamente se senta. Respira profundamente.
- 6 INT.BANHEIRO - NOITE
Marta lava o rosto. Olha pro local da mancha de sangue. Está limpo. Olha para o espelho. Suspira.
- 7 INT. COZINHA - NOITE
Marta vai na cozinha, abre a geladeira, fecha rapidamente. Olha para os lados. Vê vulto passar pela sala. Pega faca. Aproxima-se da porta da cozinha. No corredor a sombra de um homem no escuro

MARTA GRITA

INSERT- faca cai no chão.

Vulto atrás de Marta.
- 8 INT.QUARTO - NOITE
Marta acorda com olhos arregalados. Respira fortemente. Começa a chorar. Coloca mão na testa. Um pingo de sangue cai no seu rosto. Olha para o teto. Tudo limpo.

9 INT.BANHEIRO - NOITE

Marta olha-se no espelho. Rosto limpo. Franze as sobrancelhas e aperta os olhos. Lava o rosto. Seca na toalha duas vezes. Olha-se no espelho, seu rosto está melado de sangue. Chora compulsivamente. Olha a toalha melada de sangue. Balança a cabeça para os lados. Boca treme, olhos entreabertos. Solta toalha. Sai correndo.

INSERT toalha limpa.

10 INT. COZINHA - NOITE

Vê faca melada de sangue em cima da mesa. Pega faca. Vira rapidamente para trás. Vê MARCOS(35) sério parado perto da porta. Marta aponta faca para Marcos.

MARTA

Quem é você? QUEM É VOCÊ????

MARCOS

Eu sou você.

MARTA

É O QUÊ??? VOCÊ TÁ DE BRINCADEIRA COMIGO???? VOU CHAMAR A POLÍCIA!!!

MARCOS

Chama. Chama e você acorda na cama.

MARTA

Co-co..mo assim?

MARCOS

Não é isso que acontece? Ou você acha que estou brincando com você?

MARTA

Eu só posso estar ficando doida mesmo!!! Você sou eu e se eu ligar pra polícia eu vou acordar na cama?? Você vai ver seu desgraçado!!! Essa conversinha ridícula não cola comigo não, você tá é ferrado!!

Marta pega o celular do bolso pra ligar para a polícia.

INSERT- Telefone cai no chão.

11 INT.QUARTO - NOITE

Marta acorda ofegante.

12 INT. COZINHA - NOITE

Marta encontra Marcos sentado junto à mesa. Ele fixa o olhar em Marta enquanto gira a ponta da faca na mesa.

MARCOS

Não te culpo por ser teimosa já que provavelmente eu também seja assim.

MARTA

Me explica o que está acontecendo..

MARCOS

O lance é bem simples: aqui eu mando e você obedece. Estou em você, mas, você não se controla, precisa de alguém que a controle.

MARTA

Mas se você realmente for eu, eu mesma estaria me controlando.

MARCOS

Exatamente. Você se obedece se me obedecer.

MARTA

Isso não faz sentido..

MARCOS

Algo aqui parece fazer sentido pra você???!?

MARTA

O que você quer?

MARCOS

Quero os seus sentidos. Todos eles.

MARTA

Hã??

MARCOS

Brincadeira! Quero apenas que você fique quieta. Beba isso. Não saia daí e tudo vai ficar bem.

INSERT copo com comprimido efervescente.

Marta segura o copo cheio e espera sentada. Faz movimentos repetitivos de afirmação com a cabeça.

13 INT. SALA - NOITE

ANDRÉ(24) e GUTO(30) pegam jóias, televisão e vão em direção à porta de saída da casa.

MARCOS

Ei, ei, ei!! Que porra é essa?? Eu já disse que são só os quadros da casa!!!

ANDRÉ

Que vacilo, Marcos!!! Não vê que essa imbecil não vai nem reparar?? Guto mesmo já levou metade das jóias para o carro.

GUTO

André viado, essas jóias são da falecida! Marcos tem uma alta consideração por ela!!

MARCOS

Calem a boca os dois!!! Marta não pode nem sonhar que ouviu essa conversa! E dessa vez é sério! Nem sonhar ela pode mais.

Pausa. Guto e André se olham.

MARCOS

Deixem umas 3 jóias dessas e a tv, televisão é importante pra ela. O resto podem levar!!! Rápido!! Vai, vai vaai!!!!

GUTO

E se a gente quiser brincar com a doidinha??

MARCOS Não ouse.

ANDRÉ

Uiii, não ouse!! Depois que quase tortura a louca, vem com historinha de não ouse!!

MARCOS

Foi o melhor pra ela. Já sofreu muito psicologicamente. Certeza que prefere sofrer fisicamente hoje em

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

MARCOS (cont'd)
dia do que saber quem eu realmente sou.

ANDRÉ
Foda-se, vamos logo com isso chefinho!! Vem com esses papos tenso não..

MARCOS
Olha como fala comigo André, aprende a respeitar os mais velhos.. Vão logo com isso!!!

GUTO
A otária tá acordada?

MARCOS
Sim, mas desta vez não tem problema não. Ela vai ficar quietinha.

Marta chega com faca na mão.

MARTA
Oi pessoal. O que vocês estão fazendo? Quero brincar também.

GUTO
Que porra é essa Marcos?

MARTA
MARCOS??? Esse nome..

MARCOS
Última opção terá que ser usada pela quinta vez pessoal...

André sorri.

Guto aparece por trás de Marta e faz menção de atacar.

14 INT. QUARTO - NOITE

Marta acorda lentamente. Seus olhos estão pesados.

15 INT. BANHEIRO - NOITE

Marta lava o rosto.

MARTA
Marcos.. Marcos. Marcos!!!

16 INT. SALA - NOITE

Marta vê Marcos no chão. Ao lado dele uma faca cheia de sangue. Grita e chora.

MARTA
Socorro!!! Polícia, polícia, me
ajudem!

Guto e André aparecem vestidos de policiais. Estão usando armas.

(O rosto de Guto e André não é
revelado no primeiro instante)

Olham a casa com pregos sem quadros e outros indícios de roubo.

Marta ao ver os policiais, sorri.

GUTO
Eles já foram??

MARTA
Era um sonho. Um pesadelo. Eu não
entendia porque eu estava de novo
com Marcos...

ANDRÉ
Quem é Marcos?

MARTA
Era sonho, era pesadelo.

ANDRÉ
Minha senhora, esse homem nos seus
braços é o quê seu?

MARTA
Sou eu.

ANDRÉ
Quem matou esse homem. Quem matou
ele, senhora?

MARTA
Ele.

Marta se levanta e anda de um lado para o outro.

GUTO
Dona, a senhora precisa cooperar.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

MARTA

Eu e ele. Ele e eu. Juntos de novo.
Uma mesma pessoa.

Marta se ajoelha próxima a cabeça de Marcos. Pega a faca e mira contra ela mesma. Guto aponta a arma para Marta.

GUTO

A senhora está presa, ou melhor...

SOM DE TIRO

17 INT. QUARTO - NOITE

MARCOS

Marta? Marta, acorda!!

Marta acorda chorando.

MARCOS

O que foi, Marta?? O que foi?

MARTA

Você era meu irmão gêmeo. Você era eu. Você se matou. Mataram você. Eu matei você também. Me mataram. Tinha sangue na toalha. Me perguntavam quem você era e eu não sabia responder direito. Eu queria você o tempo inteiro e não sabia quem você era. Foi horrível, a pior sensação que eu já senti..

MARCOS

Querida, irmãos gêmeos? Com esse corpinho aqui, irmão gêmeo seu? (Sorri) Foi mesmo só um pesadelo, calma. Durma.

MARTA

Dormir?? Eu não vou dormir de novo! Não quero, não posso dormir de novo!!

MARCOS

Meu amor, confia em mim. Durma. Eu vou estar do seu lado.

Marcos dá um copo de água para ela. Marta olha fixamente para Marcos e bebe. Respira fundo, se acalma, deita e fecha os olhos. Marcos olha pra ela por um instante, vira para o lado e sorri. O rosto de Marta aparece lentamente atrás de Marcos por sobre o ombro. Marcos apaga o abajur.

APÊNDICE E: ANÁLISE DO CURSO PRESENCIAL

Curso AD ACIC - Análise do curso presencial de Introdução para consultores em audiodescrição

O formulário abaixo é parte da pesquisa intitulada "Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", realizada por Leonardo Enrico Schimmelpfeng e busca esclarecer como cursos on-line podem auxiliar videntes e pessoas com deficiência visual nos processos de aquisição de conhecimento em acessibilidade e audiodescrição.

Salienta-se que nos resultados da pesquisa não serão identificados nomes ou contatos dos informantes. As informações detalhadas constam no termo de consentimento livre e esclarecido, ao final desse questionário.

***Obrigatório**

1. DECLARAÇÃO SOBRE PRÉ REQUISITOS *

Marque todas que se aplicam.

Declaro que participei do curso presencial "Introdução para consultores em audiodescrição e estou apto a participar da pesquisa.

2. Nome Completo *

3. Endereço de e-mail válido *

4. Data de nascimento *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

5. Sexo *

Marcar apenas uma oval.

- Masculino
 Feminino

6. Cidade em que reside *

7. Tem deficiência visual? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

8. A sua deficiência visual é considerada: *

Marcar apenas uma oval.

- Baixa visão
 Cegueira
 Não tenho deficiência visual

9. Sobre o tipo, ela é considerada *

Marcar apenas uma oval.

- Congênita
 Adquirida (adventícia)
 Não tenho deficiência visual

14. Por que você se interessou em fazer o curso de "Introdução para consultores em Audiodescrição"? *

15. Você já havia tido contato com a audiodescrição (em eventos e/ou espetáculos com AD ao vivo ou filmes com AD)? *

Marcar apenas uma oval.

- sim
 Não

16. A partir do que foi visto no curso, quais das opções abaixo você considera mais complexa nas etapas de produção da audiodescrição? *

Marcar apenas uma oval.

- Uso dos softwares para o desenvolvimento das atividades
 Análise do filme a ser audiodescrito
 Realização do roteiro
 Análise do roteiro
 A locução/ direcionamentos para o locutor
 Trabalho em equipe
 Outro: _____

10. Escolaridade *

Marcar apenas uma oval.

- Ensino médio completo
 Superior incompleto
 Superior completo
 pós-graduação
 Mestrado
 Doutorado
 Outro: _____

11. Qual a sua área de formação e de atuação? *

12. Trabalha em projetos, instituição ou empresa ligada à pessoa com deficiência? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

13. Se sim, qual o projeto, empresa ou instituição

17. Por que você considerou essa etapa mais complexa? *

18. Após realizar o curso você se aprofundaria mais nos conceitos para atuar com profissional da audiodescrição? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez

19. Por que você atuaria nessa área? *

20. Sobre o curso realizado, você acredita que ele cumpriu os requisitos de ser introdutório para o trabalho do consultor? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

21. Justifique sua resposta *

22. Sobre as áreas de roteiro, consultoria e narração, qual delas teve uma maior concentração no curso? *

Marcar apenas uma oval.

- Roteirista
 Narrador
 Consultor

23. Você acredita que essa concentração se justifica? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

24. Justifique sua resposta *

25. Você acredita que seria possível que esse curso seja aplicado em um ambiente on-line? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

26. Em relação à acessibilidade web de um curso de AD on-line, apresentamos abaixo recursos que devem estar presentes em um ambiente web desenvolvido para a pessoa com deficiência visual. Assinale quais deles você acha primordial para um ambiente web. *

Marque todas que se aplicam.

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
 Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto).
 Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais.
 Audiodescrição dos vídeos.
 Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela.

Outro: _____

27. Você acredita que um curso on-line pode estimular o público a compartilhar conhecimentos sobre audiodescrição? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

28. Justifique sua resposta *

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do Projeto: Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online

Leonardo Enrico Schimmelpfeng (Mat. 201501846) – Doutorado em Engenharia de Gestão do conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina. Orientadora: Prof. Dra. Vania Ribas Ulbricht Co-orientador: Prof. Dra. Maria José Baldessar

Você é convidado(a) a participar da Etapa I (questionário com alunos do curso presencial) desta pesquisa, de doutorado de Leonardo Enrico Schimmelpfeng, do programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina que tem como finalidade/objetivo geral da pesquisa: verificar o uso de estratégias transmídia em cursos online com acessibilidade para pessoa com deficiência visual. Ao participar deste estudo você deve permitir que o pesquisador utilize os dados contidos nas respostas deste questionário no âmbito acadêmico e com todas as providências necessárias para manter o sigilo, sem revelar seu nome ou qualquer informação relacionada à sua privacidade.

Nessa etapa (questionário) a participação ao responder todas as perguntas leva aproximadamente dez minutos. Você tem a liberdade de se recusar a participar e, ainda, recusar a continuar participando em qualquer etapa da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. No entanto, pedimos sua colaboração em completar todo o processo, garantindo assim o melhor resultado para a pesquisa.

Sob os efeitos legais, preconizados pelo comitê de ética da UFSC, nós, Leonardo Enrico Schimmelpfeng e Vania Ribas Ulbricht, comprometemo-nos a conduzir a pesquisa de acordo com o que preconiza a Resolução 510/16 de 07/04/2016, que trata dos preceitos éticos e da proteção aos participantes da pesquisa.

Sempre que quiser, peça mais informações e faça contato com o pesquisador (email: leoericos@gmail.com – telefone: (48) 99160-8217*, e também pode procurar esclarecimentos com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina – CEP/UFSC**, através do telefone (48) 3721-6094, ou e-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br em caso de dúvidas ou notificação de acontecimentos não previstos.

Elenca-se como riscos e desconforto a possibilidade do cansaço e aborrecimento para responder o questionário; além de alterações na autoestima provocadas pela evocação de memórias ou por reforços na conscientização sobre uma condição física ou psicológica restritiva ou incapacitante; e ainda a alterações de visão de mundo, de relacionamentos e de comportamentos em função de reflexões sobre inclusão. Também se salienta o risco da quebra de sigilo, ainda que involuntária e não intencional.

*Endereços: Leonardo Enrico Schimmelpfeng: Rua Alberto Guilherme Neckel, 135 – Rio Tavares, Florianópolis/SC – CEP: 82.600.059 – Vania Ribas Ulbricht: R. da Vitória Régia, 31 - Santa Monica, Florianópolis - SC, 88037-130 ** Endereço CEPESH: Prédio Reitoria II - R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC - CEP 88.040-400.

31. Declaro estar ciente do exposto e desejo participar da pesquisa enviando minhas respostas. *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

**APENDICE F: ROTEIRO AD DO CURTA “QUAL QUEIJO VOCÊ QUER?”
ELABORADO PELOS ALUNOS DO CURSO “INTRODUÇÃO PARA
CONSULTORES EM AUDIODESCRIÇÃO”**

TIME CODE	DEIXAS	AD / RUBRICAS
00:00:00 – 00:00:26		Em branco, sobre fundo preto: “O roteiro de audiodescrição deste filme foi produzido coletivamente pelos alunos do curso de introdução à audiodescrição”, ministrado pelos professores Felipe Mianes, Márcia Caspary e Carla Azevedo. O curso presencial, realizado em Florianópolis, foi uma iniciativa da produtora Filmes Que Voam e da ACIC – Associação Catarinense para Integração do Cego.
00:00:260: 00:34		Logo Funcine (Fundo Municipal de Cinema). 5º prêmio Funcine de Produção Audiovisual “Armando Carreirão” 2010.
00:00:340: 00:37		Realização: Prefeitura de Florianópolis e Funcine.
00:00:37 - 00:00:45		Apoio institucional: Cinemateca Catarinense, UFSC e Fundação Franklin Cascaes. Apoio técnico: Orbital.
00:00:45- 0:00:46		Novelo Filmes apresenta...
00:00:46- 00:00:52		Parte do mapa da América do Sul. Ao centro, o estado de Santa Catarina e a cidade de Florianópolis.
00:00:52 - 00:00:57		Disco de um telefone retrô, branco. Produção executiva, Cíntia Domit Bitar.

00:00:57 - 00:01:02		Tampa de um pote de cristal. Produtora de desenvolvimento: Ana Paula Mendes
00:01:02 - 00:01:10		Recipiente de vidro com um carretel, massageador de madeira, lápis e agulhas de costura. Direção de Produção: Guto Lima
00:01:10 - 00:01:16		Estatueta de um unicórnio com laço de fita rosa envolto ao corpo. Direção de Arte: Bruna Granucci.
00:01:16 - 00:01:20		Porta retrato com foto de família. Direção de fotografia: Denny Sach
00:01:21 - 00:01:27		Casinhas de cerâmica entre caixas de medicamentos e receitas médicas. Som direto, Gustavo de Souza.
00:01:27 - 00:01:30		Uma bíblia aberta. Edição de som: Amexa
00:01:30 - 00:01:36		Aparelho de som 3 em 1, ao lado de LPs e fitas vhs. Música Original: Mateus Mira.
00:01:37 - 00:01:40		Detalhe da alça de uma mala cinza. Finalização: Lucas de Barros.
00:01:40- 00:01:50		Na parede, um quadro oval com uma foto em preto e branco , (antiga) de um casal com semblante sério. Roteiro, direção e montagem de Cíntia Domit Bittar.
00:01:50 - 00:01:55		O vidro do quadro reflete a imagem de uma janela com cortinas brancas, parcialmente abertas.

<p>00:01:59 - 00:02:20</p>		<p>A câmera move-se lentamente para a direita, mostrando a sala de estar, com uma estante de madeira escura, adornada com vasos de diferentes tamanhos, entre outros objetos, alguns sobre paninhos de crochê. Um ventilador ligado sobre uma pequena mesa voltado para um casal de idosos sentado em um sofá DE 2 LUGARES.</p> <p>À frente deles, uma mesa de centro repleta de objetos de decoração</p>
<p>00:02:20 - 00:02:47</p>		<p>Ele é calvo de cabelos brancos lisos, usa óculos, está de camisa de mangas curtas SOBRE REGATA BRANCA e bermuda BEGE.</p> <p>Segura um jornal dobrado sobre as pernas cruzadas, assiste tv, olha fixamente a frente.</p> <p>Ela tem cabelos grisalhos ondulados PRESOS PARA TRÁS. Está de vestido comprido, florido. Com os cotovelos apoiados no colo, segura uma revistinha DE PALAVRAS CRUZADAS, onde PREENCHE com um lápis.</p> <p>Com Amélia Bittencourt e Henrique César.</p>
<p>00:02:47 - 00:02:53</p>		<p>Detalhe do ventilador funcionando, com fundo desfocado.</p> <p><i>Em letras amarelas: Qual queijo você quer?</i></p>
<p>00:02:57 - 00:03:03</p>		<p>Ele tira os óculos, esfrega os olhos, desliza os dedos no contorno da boca.</p>
<p>00:03:09 - 00:03:18</p>		<p>Põe o jornal no braço do sofá. Coça a cabeça, ajeita com as mãos, os cabelos para trás das orelhas. Coça a barba fina e grisalha.</p>

00:03:37- 00:03:42	Margarete: "um queijo.."	Ele a olha. Margarete levanta o rosto, sem olha-lo. Suspira.
00:03:55 - 00:03:58		Margarete larga a revistinha e os óculos sobre a mesa de centro. (tom irritado)
00:04:00 - 00:04:02		Levanta-se. Ele a olha, perplexo.
00:04:11 - 00:04:12	Imediatamente após: "espalhados"	((fala rápida)) Senta-se.
00:04:21 - 00:04:25	Logo após o barulho dela jogando lápis sobre mesa de centro - sobrepor rapidamente	Ela larga o lápis sobre a mesa de centro e apoia o queixo na mão direita.
00:04:32- 00:04:33	Logo após: "E aquela viagem para a Itália"	Vira-se para ele.
00:05:41 - 00:05:43	logo após: "...a única vida que a gente tem na vida"	... bate as mãos no colo e se levanta.
00:05:51 - 00:05:52	logo após: "..e tola"	((rápida)) Senta numa cadeira à direita.
00:06:38 - 00:06:40	Logo após "Nasce, vive, envelhece e morre"	Close em Afonso, cabisbaixo.

00:07:52 - 00:07:54	"..empilhado, empilhado.." (sobrepor um pouco)	Ela se levanta.
0:07:59 - 00:08:01	logo após: "esse relógio"	(fala rápida) Vai até um relógio de ponteiros na parede e o pega.
00:08:09 - 00:08:14	logo apos: "pra que que serve um relógio parado?"	Joga o relógio no chão. Afonso une as mãos em frente ao rosto. Fecha os olhos.
00:08:14 - 00:08:17		(fala rápida) Detalhe dos ponteiros do relógio entre estilhaços de vidro.
00:08:20 - 00:08:26		Ofegante, Margareth olha para o relógio. Afonso cruza as mãos em frente a boca. (dar o tom de tristeza na voz)
00:08:27- 00:08:29		Os ponteiros se movem.
00:08:34 - - 00:08:39	Com as 2 mãos...	Segurando o vestido com as duas mãos, fecha os olhos e levanta a cabeça.
00:08:44 - 00:08:50		Caminha até a mesa de centro e pega dinheiro de dentro de um pote redondo e prateado que está sobre revistas. (FALAR LENTA/
00:08:53 - 00:08:57		... dobra as cédulas e vira-se em direção à porta.
00:08:59 - 00:09:05		Afonso, olha tristonho para Margarete e volta a ficar cabisbaixo, entrelaçando os dedos.

00:09:06 - 00:09:13		Ela pega uma pequena carteira de corrente prateada pendurado ao lado da porta. Abre-a e coloca o dinheiro dentro.
00:09:15 - 00:09:21		Fecha a carteira e a segura pela correntinha. Com a outra mão, gira a chave e abre a porta.
00:09:25 - 00:09:29		Ao sair, ela para com a porta entreaberta, e vira-se para dentro.
00:09:34 - 00:09:35		Afonso a olha.
00:09:45 - 00:09:49		Ela serra os lábios, acenando sutilmente que sim com a cabeça e sai.
00:09:50 - 00:09:51		A imagem escurece.
00:09:54 - 00:10:02		Sentado à mesa da cozinha, Afonso embaralha as cartas, com uma xícara de café preto ao lado. Margarete, em pé, serve café em um copo.
00:10:05 - 00:10:26		Créditos sobem na tela. Elenco: Margarete: Amélia Biitencourt. Afonso: Henrique César. Os demais créditos passam enquanto a cena transcorre. Margareth pega o queijo colonial de cima do fogão e o coloca sobre a mesa. Afonso separa as cartas do baralho, jogando-as uma a uma sobre a mesa, em dois pequenos montes.
00:10:32 - 00:10:38		Margarete pega dois pires e põe sobre a mesa. Com uma faca, corta um pedaço de queijo.

<p>00:10:44 - 00:10:57</p>		<p>Afonso aproxima a mão do queijo e ela dá um leve tapa nos dedos dele que recolhe a mão. Ela sorri e entrega a ele um pires com a fatia.</p> <p>Afonso cheira o queijo e dá uma mordida. Delicia-se fechando os olhos.</p>
<p>00:11:00 - 00:11:09</p>		<p>Ele abre ligeiramente os braços, olha para Margarete e sorrindo, lhe diz algo.</p> <p>Ela retribui o sorriso e coloca no pires dela uma fatia de queijo.</p>
<p>00:11:10 - 00:11:21</p>		<p>Pega o copo de café quente e o devolve rapidamente à mesa, balançando a mão. Pega novamente o copo pela borda e bebe. Sorrindo, senta-se à mesa de frente para Afonso, e ajeita-se na cadeira.</p>
<p>00:11:25 - 00:11:41</p>		<p>A imagem escurece.</p> <p>Apoio: Floph, Estúdio Margot, Di Bernardi, Metrópolis Imobiliária, Café Cultura.</p> <p>Realização: Prefeitura de Florianópolis e Funcine.</p> <p>Produção: Novelo Filmes. Florianópolis, 2011.</p>

Fonte: elaborado pelo autor (2019).

O filme com audiodescrição foi disponibilizado no canal do Youtube da produtora Filmes que voam e pode ser acessado pelo link:

<https://www.youtube.com/watch?v=F08sMZqtmBE>

APÊNDICE G: ANÁLISE DOS ESPECIALISTAS

Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual

O formulário abaixo é parte da pesquisa intitulada "Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", busco esclarecer como cursos on-line com acessibilidade para a pessoa com deficiência visual podem auxiliar videntes e pessoas com deficiência visual nos processos de aquisição e compartilhamento de conhecimento em acessibilidade e audiodescrição.

***Obrigatório**

1. Digite seu e-mail *

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DE INFORMAÇÕES PARA INTEGRAR A PESQUISA

Título do Projeto: Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à curso online

Leonardo Enrico Schimmelpfeng (Mat. 201501846) – Doutorado em Engenharia de Gestão do conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina. Orientadora: Prof. Dra. Vania Ribas Ulbricht Co-orientador: Prof. Dra. Maria José Baldessar

Você é convidado(a) a participar da Etapa II (questionário com alunos do curso on-line) desta pesquisa, de doutorado de Leonardo Enrico Schimmelpfeng, do programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina que tem como finalidade/objetivo geral da pesquisa: verificar o uso de estratégias transmídia em cursos online com acessibilidade para pessoa com deficiência visual. Ao participar deste estudo você deve permitir que o pesquisador utilize os dados contidos nas respostas deste questionário no âmbito acadêmico e com todas as providências necessárias para manter o sigilo, sem revelar seu nome ou qualquer informação relacionada à sua privacidade.

Nessa etapa (questionário) a participação ao responder todas as perguntas leva aproximadamente dez minutos. Você tem a liberdade de se recusar a participar e, ainda, recusar a continuar participando em qualquer etapa da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. No entanto, pedimos sua colaboração em completar todo o processo, garantindo assim o melhor resultado para a pesquisa.

Sob os efeitos legais, preconizados pelo comitê de ética da UFSC, nós, Leonardo Enrico Schimmelpfeng e Vania Ribas Ulbricht, comprometemo-nos a conduzir a pesquisa de acordo com o que preconiza a Resolução 510/16 de 07/04/2016, que trata dos preceitos éticos e da proteção aos participantes da pesquisa.

Sempre que quiser, peça mais informações e faça contato com o pesquisador (email: leoenricos@gmail.com – telefone: (48) 99160-8217*, e também pode procurar esclarecimentos com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina – CEP/UFSC**, através do telefone (48) 3721-6094, ou e-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br em caso de dúvidas ou notificação de acontecimentos não previstos.

Elencase como riscos e desconforto a possibilidade do cansaço e aborrecimento para responder o questionário; além de alterações na autoestima provocadas pela evocação de memórias ou por reforços na conscientização sobre uma condição física ou psicológica restritiva ou incapacitante; e ainda a alterações de visão de mundo, de relacionamentos e de comportamentos em função de reflexões sobre inclusão. Também se salienta o risco da quebra de sigilo, ainda que involuntária e não intencional.

*Endereços: Leonardo Enrico Schimmelpfeng: Rua Alberto Guilherme Neckel, 135 – Rio Tavares, Florianópolis/SC – CEP: 82.600.059 – Vania Ribas Ulbricht: R. da Vitória Régia, 31 - Santa Monica, Florianópolis - SC, 88037-130 ** Endereço CEPESH: Prédio Reitoria II - R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC - CEP 88.040-400.

2. Declaro estar ciente do exposto e desejo participar da pesquisa enviando minhas respostas. *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Os nomes dos participantes não serão divulgados nos textos da pesquisa, mas devem ser preenchidos como forma de autorizar o uso das respostas do formulário.

3. Nome Completo *

4. Data de nascimento *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

5. Sexo *

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

6. Cidade em que reside *

7. Tem deficiência visual? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

8. A sua deficiência visual é considerada: *

Marcar apenas uma oval.

Baixa visão

Cegueira

Não tenho deficiência visual

9. Sobre o tipo, ela é considerada *

Marcar apenas uma oval.

- Congênita
 Adquirida (adventícia)
 Não tenho deficiência visual

10. Escolaridade *

Marcar apenas uma oval.

- Ensino médio incompleto
 Ensino médio completo
 Superior incompleto
 Superior completo
 pós-graduação
 Mestrado
 Doutorado
 Pós doutorado
 Outro: _____

11. Qual a sua área de formação e de atuação? *

15. Em relação aos recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual, assinale abaixo quais são os recursos que você considera relevantes para um ambiente on-line: *

Marque todas que se aplicam.

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
 Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto)
 Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais
 Audiodescrição dos vídeos
 Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela
Outro: _____

16. Em relação à acessibilidade web, apresentamos abaixo recursos que devem estar presentes em um ambiente web desenvolvido para a pessoa com deficiência visual. Assinale quais você considera que estão presentes no ambiente. *

Marque todas que se aplicam.

- Estrutura com recursos com acessibilidade (descrições de ícones, botões e explicações textuais esclarecendo aos usuários que a plataforma contém recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual como auto-contraste, zoom, audiodescrição e outras mídias alternativas que permitam a navegação) para a pessoa com deficiência visual.
 Organização do conteúdo (Títulos, entretítulos, imagens, parágrafos e outros conteúdos categorizados de maneira correta para que os leitores de tela possam fazer uma leitura de acordo com o fluxo correto).
 Descrição das imagens, gráficos, tabelas e outros elementos visuais.
 Audiodescrição dos vídeos.
 Material para download contemplando recursos de acessibilidade para serem lidos pelos leitores de tela.
Outro: _____

12. Você já atuou em projetos ou atividades com a temática de acessibilidade? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

13. Qual foi o projeto e sua área de atuação? *

14. A partir de suas experiências, destaque e detalhe os pontos mais importantes para a acessibilidade de pessoas com deficiência visual em ambientes on-line. *

17. Você considera seu conhecimento em audiodescrição: *

Marcar apenas uma oval.

- nulo
 Básico
 Intermediário
 Avançado

18. Você já teve contato com a audiodescrição (em eventos e/ou espetáculos com AD ao vivo ou filmes com AD)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

19. Quais são as vantagens da audiodescrição para o público com deficiência visual? *

20. Você conhecia o trabalho de um consultor em AD? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

21. Em sua opinião, porque o trabalho deste profissional é importante? *

22. Sobre a audiodescrição em produtos audiovisuais, muitas vezes ele ainda não é parte do fluxo de produção, o que faz com que muitos filmes não tenham o recurso disponível. Para possibilitar que mais obras tenham ADs, existem projetos que fazem ADs de maneira não profissional, disponibilizando na web os áudios ou vídeos, mas sem que os produtores oficiais dos filmes paguem pelo serviço. Qual a sua opinião sobre esse tipo de produção de AD não profissional? *

23. Sabemos que hoje ainda não há uma obrigatoriedade de se disponibilizar o recurso da AD para todos os produtos (na TV e cinema por exemplo, temos apenas uma porcentagem obrigatória). Você acredita que esse tipo de produção feita por equipes voluntárias pode ser uma alternativa válida para produtos que não tiveram a AD realizada pelo estúdio ou produtor desses filmes ou vídeos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez

24. Justifique sua resposta *

29. Sobre a audiodescrição do curta metragem apresentado na Aula 23 e realizada pelos alunos do curso presencial com auxílio dos professores, você considerou a AD: *

Marcar apenas uma oval.

- Ótima
 Boa
 Regular
 Ruim
 Péssima
 Não tenho condições de opinar.

30. Justifique sua resposta *

31. Você acredita que os alunos que participaram deste curso on-line podem participar de "equipes voluntárias", acompanhados por especialistas, para produzir audiodescrições de produtos audiovisuais que ainda não tem o recurso, estimulando novas produções de AD e da importância desse recurso? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez

25. Você acredita que cursos de formação como o apresentado podem ser uma ferramenta para mobilizar interessados em compartilhar conhecimentos e fomentar que equipes de voluntários estudem e produzam esse tipo de AD? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

26. Justifique sua resposta *

27. No curso "Introdução para Consultores em Audiodescrição", na aula "Notas Introdutórias" em que é apresentado um áudio e texto com o fluxo e dinâmica das aulas, você acredita que esse recurso foi importante para direcionar o aluno com deficiência visual no ambiente on-line? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez

28. Justifique sua resposta *

32. Justifique sua resposta *

33. Você tem alguma dúvida, comentário ou observação sobre esta pesquisa e/ou as temáticas de acessibilidade para a pessoa com DV em ambientes on-line ou audiodescrição? Se sim, use o campo abaixo para fazer sua colocação:

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE H: ANÁLISE DO CURSO ON-LINE PELOS PARTICIPANTES

Acessibilidade e audiodescrição no cinema e em ambientes digitais.

O formulário abaixo é parte da pesquisa intitulada "Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual", realizada por Leonardo Enrico Schimmelpfeng e busca esclarecer como cursos on-line podem auxiliar videntes e pessoas com deficiência visual nos processos de aquisição de conhecimento em acessibilidade e audiodescrição.

Salienta-se que nos resultados da pesquisa não serão identificados nomes ou contatos dos informantes. As informações detalhadas constam no termo de consentimento livre e esclarecido, ao final desse questionário.

***Obrigatório**

1. Endereço de e-mail *

2. DECLARAÇÃO SOBRE PRÉ REQUISITOS *

Marque todas que se aplicam.

Declaro que participei do "Curso de introdução para consultores em audiodescrição e estou apto a participar da pesquisa.

3. Nome Completo *

4. Data de nascimento *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

5. Sexo *

Marcar apenas uma oval.

- Masculino
 Feminino

6. Cidade em que reside *

7. Tem deficiência visual? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

8. A sua deficiência visual é considerada: *

Marcar apenas uma oval.

- Baixa visão
 Cegueira
 Não tenho deficiência visual

9. Sobre o tipo, ela é considerada *

Marcar apenas uma oval.

- Congênita
 Adquirida (adventícia)
 Não tenho deficiência visual

14. Por que você se interessou em fazer o curso "Consultores em Audiodescrição"? *

15. Você já havia tido contato com a audiodescrição (em eventos e/ou espetáculos com AD ao vivo ou filmes com AD)? *

Marcar apenas uma oval.

- sim
 Não

16. Quais são as vantagens da audiodescrição para o público com deficiência visual? *

17. A partir do fluxo de produção da audiodescrição (roteirização, consultoria e narração) qual etapa você considera de maior complexidade? *

Marcar apenas uma oval.

- Roteiro
 Consultoria
 Narração

10. Escolaridade *

Marcar apenas uma oval.

- Ensino médio completo
 Superior incompleto
 Superior completo
 pós-graduação
 Mestrado
 Doutorado
 Outro: _____

11. Qual a sua área de formação e de atuação? *

12. Trabalha em projetos, instituição ou empresa ligada à pessoa com deficiência? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

13. Se sim, qual o projeto, empresa ou instituição

18. Por que você considerou essa etapa mais complexa? *

19. No mercado atual, ainda existem empresas que realizam a audiodescrição sem o trabalho do consultor em AD. Você acredita que é possível produzir uma audiodescrição sem essa consultoria? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Talvez

20. Justifique sua resposta *

21. Sobre o curso realizado, a plataforma cumpriu os requisitos de acessibilidade para a pessoa com deficiência visual? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Não tenho conhecimento para opinar

22. Justifique sua resposta *

23. Sobre o processo de realizar audiodescrições apresentados no curso introdutório, com qual das opções abaixo você tem mais proximidade para trabalhar? *

Marcar apenas uma oval.

- Roteirista
 Narrador
 Consultor

24. Você acredita que a aprendizagem on-line como a proposta pelo curso pode auxiliar usuários a realizarem audiodescrição na prática? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

25. Justifique sua resposta *

26. Você participaria da realização da audiodescrição de um curta metragem realizada por uma equipe de AD com alunos desse curso on-line e o acompanhamento de um especialista? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

Se você respondeu sim, entraremos em contato por e-mail e whatsapp para realizar essa atividade prática e organizarmos os grupos. Para isso, solicitamos que coloque abaixo o seu número de telefone (com DDD) para te adicionarmos no grupo de produção do Whatsapp.

27. Whatsapp

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do Projeto: Narrativas transmídia e audiodescrição aplicadas à curso online

Leonardo Enrico Schimmelpfeng (Mat. 201501846) – Doutorado em Engenharia de Gestão do conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina. Orientadora: Prof. Dra. Vania Ribas Ulbricht Co-orientador: Prof. Dra. Maria José Baldessar

Você é convidado(a) a participar da Etapa II (questionário com alunos do curso on-line) desta pesquisa, de doutorado de Leonardo Enrico Schimmelpfeng, do programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina que tem como finalidade/objetivo geral da pesquisa: verificar o uso de estratégias transmídia em cursos online com acessibilidade para pessoa com deficiência visual. Ao participar deste estudo você deve permitir que o pesquisador utilize os dados contidos nas respostas deste questionário no âmbito acadêmico e com todas as providências necessárias para manter o sigilo, sem revelar seu nome ou qualquer informação relacionada à sua privacidade.

Nessa etapa (questionário) a participação ao responder todas as perguntas leva aproximadamente dez minutos. Você tem a liberdade de se recusar a participar e, ainda, recusar a continuar participando em qualquer etapa da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. No entanto, pedimos sua colaboração em completar todo o processo, garantindo assim o melhor resultado para a pesquisa.

Sob os efeitos legais, preconizados pelo comitê de ética da UFSC, nós, Leonardo Enrico Schimmelpfeng e Vania Ribas Ulbricht, comprometemo-nos a conduzir a pesquisa de acordo com o que preconiza a Resolução 510/16 de 07/04/2016, que trata dos preceitos éticos e da proteção aos participantes da pesquisa.

Sempre que quiser, peça mais informações e faça contato com o pesquisador (email: leoenricos@gmail.com – telefone: (48) 99160-8217*, e também pode procurar esclarecimentos com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina – CEP/UFSC**, através do telefone (48) 3721-6094, ou e-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br em caso de dúvidas ou notificação de acontecimentos não previstos.

Elenca-se como riscos e desconforto a possibilidade do cansaço e aborrecimento para responder o questionário; além de alterações na autoestima provocadas pela evocação de memórias ou por reforços na conscientização sobre uma condição física ou psicológica restritiva ou incapacitante; e ainda a alterações de visão de mundo, de relacionamentos e de comportamentos em função de reflexões sobre inclusão. Também se salienta o risco da quebra de sigilo, ainda que involuntária e não intencional.

*Endereços: Leonardo Enrico Schimmelpfeng: Rua Alberto Guilherme Neckel, 135 – Rio Tavares, Florianópolis/SC – CEP: 82.600.059 – Vania Ribas Ulbricht: R. da Vitória Régia, 31 - Santa Monica, Florianópolis - SC, 88037-130 ** Endereço CEPESH: Prédio Reitoria II - R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC - CEP 88.040-400.

28. Declaro estar ciente do exposto e desejo participar da pesquisa enviando minhas respostas. *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE I: ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO DE AUDIODESCRIÇÕES POR EQUIPES REMOTAS

Pesquisa sobre a formação do grupos para a realização de ADs de curtas metragens.

O formulário abaixo é parte da pesquisa intitulada "ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIA E FANSUBS APLICADAS À CURSOS ONLINE ACESSÍVEIS À PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL", realizada por Leonardo Enrico Schimmelpfeng e busca esclarecer sobre a criação de grupos e suas dinâmicas para a realização de ADs de filmes por equipes não profissionais, acompanhadas por especialistas.

Salienta-se que nos resultados da pesquisa não serão identificados nomes ou contatos dos informantes. As informações detalhadas constam no termo de consentimento livre e esclarecido, ao final desse questionário.

1. DECLARAÇÃO SOBRE PRÉ REQUISITOS

Marque todas que se aplicam.

Declaro que participei dos grupos formados para a produção de audiodescrição e estou apto a responder esta pesquisa.

2. Nome Completo

3. Idade

4. Cidade em que reside

5. Tem deficiência visual?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

6. A sua deficiência visual é considerada:

Marcar apenas uma oval.

- Baixa visão
 Cegueira
 Não tenho deficiência visual

7. Sobre o tipo, ela é considerada

Marcar apenas uma oval.

- Congênita
 Adquirida (adventícia)
 Não tenho deficiência visual

8. Escolaridade

Marcar apenas uma oval.

- Ensino médio completo
 Superior incompleto
 Superior completo
 pós-graduação
 Mestrado
 Doutorado
 Outro: _____

13. O filme do qual você integrou a equipe para realizar a AD foi:

Marcar apenas uma oval.

- A Bicicleta de Kant
 Noção de Sonho

14. Qual foi a área em que você atuou?

Marcar apenas uma oval.

- Roteiro
 Consultoria
 Narração

15. Como você avalia a experiência de, a partir de um curso introdutório, produzir o recurso de AD na prática. (destaque possíveis pontos positivos e negativos)

16. Quais foram os desafios encontrados para realizar o trabalho em sua área e os ganhos em relação à aprendizagem?

9. Qual a sua área de formação e de atuação

10. Sobre a disponibilidade de filmes, séries e vídeos com AD na internet, você acredita que

Marcar apenas uma oval.

- Há disponibilidade ampla, com diversos filmes, sites e plataformas que oferecem o recurso.
 Há disponibilidade suficiente.
 Há disponibilidade insuficiente.

11. Justifique sua resposta, abordando sobre a facilidade ou dificuldade de encontrá-los e quais os sites ou plataformas que você costuma acessar para encontrá-los.

12. Levando em conta que a AD inserida em um filme, é uma faixa narrativa adicional para pessoas com deficiência visual, intelectual, dislexia e idosos, para traduzir ou complementar o vídeo, o que você acha dos sites que disponibilizam apenas o áudio com AD (sem colocar o vídeo)?

17. Em relação à dinâmica de comunicação da equipe (formação de um grupo no whatsapp; divisão das equipes; envio dos roteiros, reuniões em grupo via videoconferências; envio dos filmes para validação), como você avalia o processo? (destaque os possíveis pontos positivos e negativos)

18. Em relação às ferramentas de comunicação da equipe (whatsapp; e-mails; word, links; skype e hangout; vimeo), como você avaliou a experiência, acessibilidade e o uso destas ferramentas? (destaque possíveis pontos positivos e negativos).

19. Em relação ao acompanhamento de especialistas, como foram as interações e as diretrizes dos mesmos para promover seu aprendizado?

20. Na área em que você atuou no projeto, destaque quais foram os seus pontos de evolução a partir do compartilhamento dos conhecimentos e a interação com a equipe.

21. Após ver a produção por uma equipe não profissional e sua disponibilização em uma plataforma de filmes, você acredita que é possível estimular a organização de grupos com especialistas e entusiastas para realizar ADs de filmes que ainda não contenham o recurso?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

22. Justifique sua resposta

26. Se houver, use o campo abaixo para dúvidas, questionamentos ou comentários sobre esta pesquisa ou as experiências práticas de produção das ADs

23. Esta pesquisa se inspira em um movimento chamado fansub (que vem dos termos fan e subtitles em inglês, e em tradução para o português seria equivalente a: legendas dos fãs), no qual comunidades de fãs de filmes, séries e desenhos, se reúnem para produzir legendas não profissionais de línguas que não são as disponibilizadas pelo estúdio, que são disponibilizadas em sites. Qual a sua opinião sobre este tipo de produção?

24. Você acredita que é possível se inspirar no movimento de fansub, organizando grupos que sigam uma dinâmica de avaliar filmes, solicitar autorizações dos produtores, e reunir especialistas e amadores para realizar a AD de filmes que não disponibilizam os recursos?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

25. Justifique sua resposta

27. Declaro estar ciente do exposto e desejo participar da pesquisa enviando minhas respostas.

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do Projeto: Narrativas transmitidas e audiodescrição aplicadas a curso online

Leonardo Enrico Schimmelpfeng (Mat. 201501846) – Doutorado em Engenharia de Gestão do conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina. Orientadora: Prof. Dra. Vania Ribas Ulbricht Co-orientador: Prof. Dra. Maria José Baldessar

Você é convidado(a) a participar da Etapa IV (questionário com participantes dos grupos de realização de ADs) desta pesquisa, de doutorado de Leonardo Enrico Schimmelpfeng, do programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina que tem como finalidade/objetivo geral da pesquisa: verificar o uso de estratégias transmitidas em cursos online com acessibilidade para pessoa com deficiência visual. Ao participar deste estudo você deve permitir que o pesquisador utilize os dados contidos nas respostas deste questionário no âmbito acadêmico e com todas as providências necessárias para manter o sigilo, sem revelar seu nome ou qualquer informação relacionada à sua privacidade.

Nessa etapa (questionário) a participação ao responder todas as perguntas leva aproximadamente dez minutos. Você tem a liberdade de se recusar a participar e, ainda, recusar a continuar participando em qualquer etapa da pesquisa, sem qualquer prejuízo para você. No entanto, pedimos sua colaboração em completar todo o processo, garantindo assim o melhor resultado para a pesquisa.

Sob os efeitos legais, preconizados pelo comitê de ética da UFSC, nós, Leonardo Enrico Schimmelpfeng e Vania Ribas Ulbricht, comprometemo-nos a conduzir a pesquisa de acordo com o que preconiza a Resolução 510/16 de 07/04/2016, que trata dos preceitos éticos e da proteção aos participantes da pesquisa.

Sempre que quiser, peça mais informações e faça contato com o pesquisador (email: leonicos@gmail.com - telefone: (48) 99160-8217* , e também pode procurar esclarecimentos com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina – CEP/UFSC**, através do telefone (48) 3721-6094, ou e-mail: cep.proposa@contato.ufsc.br em caso de dúvidas ou notificação de acontecimentos não previstos.

Elenca-se como riscos e desconforto a possibilidade do cansaço e aborrecimento para responder o questionário, além de alterações na autoestima provocadas pela evocação de memórias ou por reforços na conscientização sobre uma condição física ou psicológica restritiva ou incapacitante, e ainda a alterações de visão de mundo, de relacionamentos e de comportamentos em função de reflexões sobre inclusão. Também se salienta o risco da quebra de sigilo, ainda que involuntária e não intencional.

*Endereços: Leonardo Enrico Schimmelpfeng: Rua Alberto Guilherme Neckel, 135 – Rio Tavares, Florianópolis/SC – CEP: 82.600-059 – Vania Ribas Ulbricht: R. da Vitória Régia, 31 - Santa Mônica, Florianópolis - SC, 88037-130 ** Endereço CEP/SH: Prédio Retoria II - R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC - CEP 88.040-400.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google

Google Formulários

APÊNDICE J - ROTEIRO DE AD "A BICICLETA DE KANT

ROTEIRO DE AUDIODESCRIÇÃO

OBRA: A BICICLETA DE KANT

Link da Obra: <https://libreflix.org/assistir/a-bicicleta-de-kant>

Cliente: Libreflix

Duração: 08 minutos

Equipe de Audiodescrição:

Coordenação e Edição de Acessibilidade: Leo Schimmelpfeng

Supervisão: Felipe Mianes e Márcia Caspary

Roteiro e Narração de Audiodescrição: Joselba Fonseca

Consultoria de Audiodescrição: Iracema Vilaronga

Consultoria de Audiodescrição: Késia Pontes

Consultoria de Audiodescrição: Thiago Cerejeira

Data de Entrega:

- CODE	Deixas Edição	AUDIODESCRÇÃO	Observação
00:00 00:50	OBS.: Este bloco é uma citação longa. VERIFICAR RECURSOS DE EDIÇÃO	<p>(Unidade com Narração dinâmica) Em letras brancas sobre tela preta.</p> <p>Sendo todos os princípios do nosso entendimento apenas aplicáveis a objetos da experiência possível, torna-se evidente que todo raciocínio racional, que se aplica às coisas situadas fora das condições de experiência, ao invés de alcançar a verdade, apenas deve necessariamente chegar a uma aparência e uma ilusão.</p> <p>Mas o que caracteriza tal ilusão é que ela é inevitável, a tal ponto que, mesmo quando já nos apercebemos da sua falsidade, <u>mes</u> não podemos libertar dela.</p> <p>De fato, o campo da experiência nunca nos satisfaz.</p> <p>A nossa razão, para se satisfazer, deve, pois, necessariamente, tentar ultrapassar os limites da experiência e, por consequência, persuadir-se infalivelmente de que por esse caminho alcançará a extensão e a integralidade dos seus conhecimentos, coisa que ela não pode encontrar no campo dos fenômenos.</p> <p><i>Immanuel Kant em Crítica da Razão Pura, 1781.</i></p>	
00:54 00:59		Em letras laranja, A Bicicleta de Kant	
01:00 01:10	No final da campanha	Um corredor divide dois blocos de cadeiras azuis e enfileiradas vistas de costas. Elas são distanciadas à medida que o fundo escuro da sala vazia se aproxima.	

- CODE	Deixas Edição	AUDIODESCRIÇÃO	Observação
01:13 01:20	Pequena antecipação para não sobrepor aos aplausos	Surge um filete de luz entre cortinas que se abrem... Agora, as cadeiras vazias são vistas do alto.	
01:23 01:42	(Pequena sobreposição sobre o final os aplausos)	(Narração dinâmica/voz suave) Silhueta de uma pessoa curvada sobre uma bicicleta no centro de um palco. O pneu traseiro está suspenso, preso a um suporte fixo no chão. Sobre os pedais estão apoiados pés com sapatilhas. A perna esquerda está flexionada. Os cabelos ondulados balançam suavemente. O braço direito está esticado acima do pneu dianteiro. À esquerda, um tecido fino, branco e ondulado balança.	
01:43 01:45		Mão com luva gira uma manivela presa ao suporte do pneu.	

<p>01:45 02:54</p>	<p>(Após click do interruptor da luz)</p>	<p>(Narração dinâmica/ Voz suave) Enquanto paisagens são projetadas no tecido ondulado, Uma luz frontal destaca a garota debruçada no guidão. Ela ergue-se lentamente. Mão com luva gira a manivela. A garota pedala. Está maquiada. Sombra azul realça os olhos. Usa vestido branco, curto e com babados nas alças. Passa a língua pelos lábios.</p> <p>(Narração cadenciada/Voz suave) Montanhas e árvores são refletidas em um lago. Céu, colinas e vegetação são projetadas continuamente. Ela fecha e abre os olhos.</p> <p>Pedala a bicicleta no teatro vazio. Um vento suave balança os cabelos dela. Com a cabeça altiva e aparência tranquila, sorri. Olha as paisagens. Estica o braço direito em direção à árvores e tenta tocá-las. Abre e fecha os olhos enquanto pedala. Contempla um lago.</p> <p>Sorri com os lábios entreabertos. Fecha os olhos.</p>	
<p>02:54 02:57</p>	<p>Frases sequenciais</p>	<p>Um enorme sol dourado se põe no horizonte. (Narração dinâmica/voz mais grave) A terra está árida, ressecada. Nos barrancos há entulhos. Troncos quebrados despontam em áreas alagadiças. Com semblante apreensivo, o seu sorriso se desfaz. O nível de água de um açude atinge 50 no medidor de 90. A mão com luva gira a manivela.</p>	<p>Não consegui excluir a frase no áudio. Nas frases destacadas considerar a que ficou melhor</p>

		Névoa paira sobre o corpo da garota. Curva a cabeça e desvia o olhar.	gravada (em geral ficou a segunda).
03:19	Ou 3:21	Agora nas projeções distorcidas: Veículos com esteiras nas rodas percorrem chão de terra; Árvores são derrubadas em meio à névoa. (Pequena pausa) Despenteada e suada, ela observa: Em uma geleira silhueta de homens que golpeiam animais; Uma criança negra e desnutrida é pesada em uma balança de gancho; Um médico examina outra criança maior. A garota observa e curva a cabeça. Alguns balões flutuam à frente dela no palco. Flashes de: Um Carro blindado; Fumaça; Vultos de Pessoas; Aviões.).
03:51 03:52	(Início da música)	Ela pedala a bicicleta no teatro vazio.	
03:54 03:56		A mão com luva gira a manivela.	

03:57		<p>Três balões flutuam à frente da garota. Quatro soldados de costas pousam um objeto escuro à frente deles. Na rua enfumaçada inúmeras pessoas correm desordenadamente. Ela pedala mais rápido. Desvia o olhar.</p> <p>(aprox.04:16) Um homem se atira do alto de um prédio. Um médico socorre um ferido enquanto outros estão sobre macas.</p> <p>Arqueia os ombros, esmorece; Afasta o olhar. A mão com luva continua a girar a manivela. Uma mulher negra usa véu islâmico; Afaga rosto de uma criança. Um tanque de guerra avança em direção a um homem. (Pequena pausa) Com olhar inquieto, vê as projeções: Carros tanque; Nuvens espessas de fumaça.</p>	
04:54		<p>Afasta o olhar. Hesitante, solta o guidão e o segura. Nega com a cabeça.</p> <p>Em meio a névoa pessoas remexem a terra com as mãos. Mais fumaça. Ofegante, ela curva o corpo.</p>	
04:55 04:57		A mão com luva acelera a manivela.	
04:57 04:59	Quando acaba de falar, ouve-se o barulho do metal solto	O suporte do pneu é desprendido.	

05:04		Um homem está preso até o peito entre ruínas de concreto.	
05:19	(Após o estrondo)	Agitado, um soldado entrincheirado aponta para a esquerda e se abaixa. Um morteiro dispara um projétil. Há fumaça e poeira ao redor dele. A garota afasta o rosto e o protege com a mão espalmada.	
05:22 05:24	Após estrondo	Anéis de fumaça branca se formam acima de uma bomba detonada.	
05:26	(Música)	A garota curva-se sobre a bicicleta. Ergue a cabeça, estende a mão para um hibisco vermelho projetado.	
05:38		(imediatamente após Estrondo da bomba) Outra bomba detonada. Ela se curva e fica imóvel sobre a bicicleta. Tela em branco.	
05:39 05:46		(Narração dinâmica) Em ambiente externo, um após outro seguem rostos de homens e mulheres: Agora, estão projetados no tecido ondulado.	
05:47 05:48		A manivela para de rodar.	
05:50 05:56		Barras verticais de diferentes cores são projetadas. À direita, na penumbra, a garota continua imóvel sobre a bicicleta.	
05:58 06:17		(Narração cadenciada frase a frase, conforme as ações) Ela se ergue lentamente, pisca. (Após segunda respiração) Os lábios estão entreabertos, o olhar fixo. Desce da bicicleta. O corpo esguio está sombreado pela luz ao fundo. Apoia a mão no guidão. E o solta após descer do palco.	

06:17 06:18	(Após o barulho da queda)	A bicicleta tomba no chão entre os balões.	
06:19 06:38		(Narração suave conforme as ações) A garota anda até um hibisco caído no chão sobre um punhado de terra, Pega a flor; Vira-se e segue em direção ao fundo do palco. Sai pela direita entre cortinas pretas. As luzes se apagam.	
06:40 06:43		Em letras brancas sobre tela preta: Para Maria Marlene Girarde Rodrigues	
06:44 06:48		Mão de um homem gira um pneu de bicicleta suspenso, preso a um suporte fixo no chão.	
06:49 06:51		Em letras laranja: A Bicicleta de Kant	
06:51	Até o fim as Frases são ditas sequencialmente	Seguem os créditos selecionados em letras brancas e alaranjadas: Diretor: L. H. Girarde	
		Argumento: Rogério Luiz Oliveira	
		Roteiro: L H Girarde	
		Elenco: Keity Emanuelle	
06:48		Primeiro Assistente de Direção: Iuri Rocha	
06:52		Direção de Fotografia: L. H. Girarde Assistente de Fotografia: Filipe Sobral	
06:56		Figurino e Cenário: Camila Moura	
		Maquiagem: Keity Emanuelle, Millie A Bispo	
		Som Foley: Filipe Sobral	Considerar aa segunda frase.

		Trilha Sonora Original: Marquinhos Menezes	
		Making Of e Still: Millie A Bispo	
		Montagem: L. H. Girarde	
07:38 07:56		Equipe de Audiodescrição Coordenação: Leo Schimmelpfeng Supervisão: Felipe Mianes e Márcia Caspary Roteiro: Joselba Fonseca Consultoria: Iracema Vilaronga. Késia Pontes. Thiago Cerejeira Narração: Joselba Fonseca Edição de Acessibilidade: Leo Schimmelpfeng	
07:57		Agradecimentos Especiais: Renato Fernandes. Sam Lima. Rogério L. Oliveira. Paulinho.	
08:02		Apoio: Colegiado de Cinema e Audiovisual UESB – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.	
		Serralheria. Paulo. Rua do Triunfo 253 - Centro	
		Todos os direitos reservados 2015	
		Vitória da Conquista – Bahia – Brasil.	

APÊNDICE K - ROTEIRO DE AD NOÇÃO DE SONHO

ROTEIRO DE AUDIODESCRIÇÃO (Revisado)

Obra: Curta - metragem “Noção de Sonho”

Cliente: Libreflix

Duração: 15min00s

Equipe de Audiodescrição

Coordenação: Leonardo Schimmelpfeng

Supervisão: Felipe Mianes e Márcia Caspary

Roteiro: Júlio César Martins e Clara Marques Bodart

Consultoria: Kim Arouca e Késia Andrade

Narração: Cláudia Fernandes

Edição de acessibilidade: Leonardo Schimmelpfeng

Data:

TIMECODE	DEIXA	DESCRIÇÃO DA CENA
00:00:01,912 -> 00:00:03,571		Magic Motion
00:00:03,890 -> 00:00:06,973		Latín Filmes
00:00:08,795 -> 00:00:12,914		Latín American Film Institute
00:00:13,573 -> 00:00:16,073		Em um fundo preto com letras brancas Latín American Film Institute em associação com Magic Motion e Latín Filmes apresentam
00:00:18,030 -> 00:00:19,530		Uma produção Turma 51
00:00:19,911 -> 00:00:21,421		Gabriela Castello
00:00:21,962 -> 00:00:23,521		Giovanni Venturini

00:00:24.654-->00:00:25.868		Augusto Oliveira
00:00:26.654-->00:00:28.154		Guilherme Gomes
00:00:28,544 --> 00:00:30,544	OBSERVAÇÃO	“Noção de Sonho”
00:00:32,705 --> 00:00:38,814		<p>Em um quarto deitada em uma cama de casal, uma mulher magra, branca, loira e com cabelos curtos acorda.</p> <p><i><u>Roteiro Katarina Barros</u></i></p> <p><i><u>Produção de arte Ana Navarro e Andrea Stein</u></i></p>
00:00:40,625 --> 00:00:42,125		Usa um roupão branco.
00:00:42,617 --> 00:00:45,321		<p>No quarto dois abajures, um de cada lado da cama, estão acesos.</p> <p><i><u>Produção de elenco Mai Puig</u></i></p>

<p>00:00:54,784 --> 00:01:03,069</p>	<p>***Seguindo orientações, coloquei todos os créditos e marquei os créditos selecionados com o (***)</p>	<p>Lentamente senta na cama.</p> <p><u>**Trilha sonora Eder Casagrande**</u></p> <p><u>Assistente de produção Deise Reis</u></p> <p><u>1º Assistente de direção Willian pereira</u></p> <p><u>2º Assistente de direção Andrea Stein</u></p> <p><u>Operadores de Câmera William Galvão e Katarina Barros</u></p>
<p>00:01:06,059 --> 00:01:07,559</p>		<p>Sonolenta passa a mão na cabeça e observa o quarto.</p> <p><u>Ass. câmera, som e Luz Raphael Rodrigues</u></p> <p><u>Operadores de som Raimundo Melo e Diogo Tavares</u></p> <p><u>gaffer Haidê Landim</u></p> <p><u>logger Deyse Reis e Raphael Rodrigues</u></p> <p><u>Assistente de arte Raphael Rodrigues</u></p>

<p>00:01:14,724 --> 00:01:28,268</p>		<p>Levanta lentamente e cambaleia, fechando o roupão.</p> <p><u>Figurinos e prop Master Mauricio Assis</u></p> <p><u>Maquiagem Shirley Manholer</u></p> <p><u>Continuidade Ana Navarro e Felipe Narcizo</u></p> <p><u>**Edição e montagem Djalma JR**</u></p> <p><u>**Direção de Fotografia Camila Ribeiro e Gustavo Melo**</u></p>
<p>00:01:43,075 --> 00:01:45,640</p>		<p>A passos lentos se apoia na parede</p>
<p>00:01:48,473 --> 00:01:56,003</p>		<p>e sai até um corredor escuro.</p> <p><u>Direção de arte Felipe Narcizo, Carlos Cherri, Mauricio Assis, Haidê Landim e Andrea Stein.</u></p> <p><u>**Produção Rafael Bittencourt e Catarina Dias Costa**</u></p> <p><u>**Direção Djalma França e Weverson Yachuva Zared**</u></p>
<p>00:02:01,285 --> 00:02:07,507</p>		<p>No banheiro abre a torneira da pia e lava o rosto. Gotas de sangue caem na pia.</p>
<p>00:02:09,727 --> 00:02:13,686</p>		<p>Olha no espelho, examina o nariz. Não há sangue. Novamente detalhe do sangue na pia.</p>

00:02:14,765 --> 00:02:18,624		Ela entra vagorosamente na cozinha e abre a geladeira.
00:02:26,356 --> 00:02:28,853		Olha para a sua direita
00:02:34,427 --> 00:02:39,393	Indicação Sonora	Fecha a geladeira rapidamente. Olha para os lados. Alguém com capuz cruza o corredor escuro em frente a cozinha. Assustada, dá um passo pra trás.
00:02:41,169 --> 00:02:44,523		Lentamente caminha na direção do corredor.
00:02:46,601 --> 00:02:57,536		Receosa e com o olhar apreensivo, vai até a porta e para.
00:03:11,090 --> 00:03:12,590		Entra no corredor na penumbra, empurra a porta de um quarto à direita.
00:03:15,611 --> 00:03:17,611		Recua preocupada. Segue adiante. Abre a porta à esquerda ao final do corredor. Um vulto cruza o corredor por detrás dela. Ela entra no quarto.
00:03:20,582 --> 00:03:22,082		Imagem escurece lentamente

00:03:26,083 --> 00:03:31,945		Agora na cama, mexe a cabeça de um lado para o outro, esquadrinha o quarto com os olhos.
00:03:38,186 --> 00:03:40,294		No banheiro, lava o rosto.
00:03:43,928 --> 00:03:45,428		Detalhe da pia limpa. Se olha no espelho
00:03:47,689 --> 00:03:53,725		Entra na cozinha, massageia o pescoço e abre a geladeira.
00:03:58,996 --> 00:04:00,496	Indicação Sonora	O vulto encapuzado passa em uma sala escura em – frente a porta da cozinha.
00:04:01,049 --> 00:04:04,043		Ela fecha a geladeira, pega uma faca de cima da mesa e vai atrás do vulto entra na sala.
00:04:06,367 --> 00:04:07,867		O homem encapuzado está parado no final do corredor em penumbra. Aterrorizada ela empunha a faca.
00:04:08,800 --> 00:04:12,642	Leitura um pouco mais rápida.	Um homem com blackpower descolorido a ataca por trás. Ele coloca a mão na boca da mulher e segura a faca.
00:04:13,209 --> 00:04:14,709		Acorda na cama desorientada.
00:04:17,413 --> 00:04:18,913		Passa a mão na testa e observa a mão limpa

00:04:22,360 --> 00:04:26,942		Uma gota de sangue cai entre a sobrancelha e o nariz. Olha para o teto, que está limpo.
00:04:30,022 --> 00:04:31,522		No banheiro lava o rosto e se olha no espelho.
00:04:36,009 --> 00:04:37,509		Pega uma toalha branca e passa no rosto.
00:04:39,785 --> 00:04:41,285		No espelho vê o rosto sujo de sangue.
00:04:46,155 --> 00:04:49,843		Leva as mãos à cabeça ao ver a toalha limpa.
00:04:50,875 --> 00:04:53,202		Entra na cozinha correndo. Seu rosto está limpo...
00:04:55,194 --> 00:04:56,694		Vê a faca suja de sangue em cima da mesa.
00:04:58,730 --> 00:05:03,070		Aterrorizada, segura a faca.
00:05:06,754 --> 00:05:08,254		Um anão vestido de preto a observa encostado na porta da cozinha. Ela vira-se e aponta a faca para ele.
00:05:34,271 --> 00:05:39,268	Quando o anão terminar de falar "... acha que estou brincando com você"	Desesperada, franze a testa, aponta a faca e confusa passa a mão na cabeça.
00:06:00,145 --> 00:06:02,849		Flashes dela deitada na cama e com a faca na cozinha se alternam.
00:06:03,818 --> 00:06:05,318		Acorda sobressaltada e senta cama.

00:06:06,907 --> 00:06:08,907		Detalhe de um comprimido afundando em um copo d'água sobre a mesa da cozinha.
00:06:12,180 --> 00:06:13,724		Onde está sentado o anão, que gira a ponta da faca na mesa. Sorri com ironia.
00:06:14,427 --> 00:06:16,627		Ele é magro, de cabelo e barba ruivos.
00:06:20,368 --> 00:06:21,868		Ela lentamente entra na cozinha.
00:06:27,602 --> 00:06:29,102		O anão a encara.
00:06:35,013 --> 00:06:36,513		Ela senta ao lado dele.
00:06:56,908 --> 00:06:58,408	Quando terminar de falar “você precisa de alguém pra te controlar”	Ele sorri com sarcasmo.
00:07:15,480 --> 00:07:18,186		Joga a faca para cima, que gira, a pega de volta e aponta para ela.
00:07:25,409 --> 00:07:26,909	Quando terminar de falar “ todos eles”	Aflita, se retrai.
00:07:35,225 --> 00:07:37,424		Ele põe o copo d'água em frente a ela.
00:07:38,326 --> 00:07:39,826		Se encaram.
00:07:46,337 --> 00:07:54,414		Lentamente ela pega o copo, observa o líquido e bebe tudo.

00:07:56,939 --> 00:07:58,439		Ele a olha satisfeito.
00:08:06,927 --> 00:08:08,427		A jovem põe o copo de volta. Suspira e fecha os olhos.
00:08:11,008 --> 00:08:12,584		Tela escurece.
00:08:12,673 --> 00:08:15,354		Na sala, um homem negro de cabelo curto, pega uma TV e põe debaixo do braço.
00:08:16,218 --> 00:08:20,162		Outro homem negro, o de cabelo blackpower descolorido, esvazia um porta jóias dentro de um sacola plástica. O anão entra.
00:08:57,230 --> 00:08:58,730		Eles colocam as jóias e a TV de volta.
00:09:38,632 --> 00:09:40,632		Segura a faca com as duas mãos em atitude de defesa.
00:09:49,632 --> 00:09:51,632		O homem de cabelos curtos olha para o anão.
00:09:49,00 --> 00:09:51,000		Confusa, põe a mão na cabeça.
00:10:05,397 --> 00:10:06,897		O homem de Blackpower a segura por trás. E tapa a boca da moça. A tela escurece

00:10:07,777 --> 00:10:12,338	(obs: mudar a palavra "confusa")	Ela acorda confusa na cama e olha para o teto branco.
00:10:21,765 --> 00:10:23,265		No banheiro se olha no espelho.
00:10:32,447 --> 00:10:35,302	Leitura mais rápida, pois tem pouco tempo.	Vai até a sala, onde Marcos, o anão, está caído, aos pés dos homens que antes apareceram como assaltantes e agora estão vestidos de policiais.
00:10:41,430 --> 00:10:42,930		Ela se ajoelha perto de Marcos.
00:10:48,619 --> 00:10:50,119		Senta ao lado dele
00:11:34,530 --> 00:11:36,030		Confusa, anda de um lado pro outro.
00:11:41,976 --> 00:11:43,476		Os policiais se entreolham.
00:11:47,695 --> 00:11:49,195		Ela se agacha novamente
00:11:51,651 --> 00:11:55,204		Pega a faca suja de sangue do chão e a põe contra o próprio peito
00:11:57,447 --> 00:11:59,357		O policial de cabelo curto aponta o revólver para ela.
00:12:02,729 --> 00:12:04,229		A tela fica preta
00:12:04,244 --> 00:12:06,244		Agora ela está deitada na cama com Marcos.
00:12:11,250 --> 00:12:12,750		Ele senta na cama.

00:13:21,984 --> 00:13:24,456		Pega um copo d'água e oferece a ela
00:13:26,929 --> 00:13:28,429		Se olham.
00:13:41,312 --> 00:13:44,608		Ela reclina o corpo, apaaindosse no cotovelo e bebe um pouco.
00:13:51,373 --> 00:13:55,186		Entrega o copo a Marcos, que a acaricia no rosto.
00:14:00,407 --> 00:14:01,907		Deita.
00:14:02,535 --> 00:14:09,221		Marcos a olha carinhosamente e a acaricia no braço.
00:14:16,516 --> 00:14:20,997		Põe o copo ao lado da cama, apaga a luz e deita de costas pra ela.
00:14:31,094 --> 00:14:34,248		Na penumbra,cautelosa, Marta levanta o rosto e olha para Marcos adormecido.
00:14:35,336 --> 00:14:36,836		A tela fica preta
00:14:36,920 --> 00:14:38,420		Marta dormindo.
00:14:40,397 --> 00:14:41,897		Créditos selecionados.