

**PROCESSO n° 59/18**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA.

ASSUNTO: PROJETO DE EXTENSÃO PRODUTO AUDIOVISUAL: PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS PARA SMARTPHONE.

PARECER n° 78/18**DATA: 19/09/18**

1 HISTÓRICO

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, o Projeto de Extensão Produto Audiovisual: Produção e Edição de Vídeos para Smartphone.

2 ANÁLISE

2.1. Projeto anexo.

3 PARECER

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, deliberou:

APROVAR o Projeto de Extensão Produto Audiovisual: Produção e Edição de Vídeos para Smartphone.

Brusque, 19 de setembro de 2018.

Günther Lothar Pertschy _____

Alessandro Fazzino _____

Edinéia Pereira da Silva Betta _____

Heloisa Maria Wichern Zunino _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Sidnei Gripa _____

Simone Sartori _____

George Wilson Aiub _____

Márcia Maria Junkes _____

Raul Otto Laux _____



UNIFEBE

Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE
Conselho Universitário - CONSUNI

Rosemari Glatz _____

Arthur Timm _____

Fabiani Cristini Cervi Colombi _____



Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - Propex
Supervisão e Extensão

Projeto de Extensão

Produto Audiovisual: Produção e Edição de Vídeos para Smartphone

Identificação

Proponente: Gustavo Antoniuk Presta (Mestre)	
E-mail: gustavo.presta@unifebe.edu.br	Telefone:
Endereço Lattes: http://lattes.cnpq.br/2386784911211472	
Curso: Tecnologia Em Design Gráfico	
Abrangência: Regional	Operacionalização: Ocasional
Período: 19/10/2018 a 02/11/2018	Carga Horária: 12h00
Participantes: 10 a 20	Modalidade: Presencial
Certificação: Sim	Cerimonial: Não
Publicação jornalística: Sim	
Investimento institucional: Sim	
Materiais: Computadores com Adobe Premiere Estúdio de Fotografia e Audiovisual.	
Equipamentos: Projektor multimídia, Caixas de Som (para computador) e Caixa de Som (grande).	

Estruturação

Publicação	Outros
Produto Audiovisual	Curso
Produto Artístico	

Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária	Certificação Antecipada (Mediadores)
Curso de Extensão	Produção e Edição de Vídeos	A-42 - Bloco A - Laboratório 5	19/10/2018 a 02/11/2018	12h00	Não
Mediador: Gustavo Antoniuk Presta					
<i>As atividades listadas estão fora da carga horária do curso.</i>					

1. Introdução

A internet está chegando cada vez a mais lugares e pessoas. A conexão à rede e a ampliação de acesso a recursos tecnológicos permite a muita gente encontrar uma nova possibilidade rentável e criativa no ambiente digital, seja com estratégias on-line bem planejadas e estruturadas, ou com um novo negócio. Nesse ambiente em amplo crescimento e expansão, as pessoas estão construindo novas formas de comunicação e de consumo de produtos e serviços.

Ainda no começo de 2017, o portal Rockcontente – especializado em marketing digital - apresentou uma compilação de pesquisas de tendências no mercado digital:

Cerca de 24% dos brasileiros já são light TV viewers: eles dedicam 50% do seu tempo a assistir vídeos na TV e 50% a assistir vídeos na web; 86% dos usuários de internet brasileiros já assistem a vídeos on-line; as pessoas gastam mais ou menos 6 horas por semana assistindo a vídeos on demand; Em 2020, 82% de todo tráfego da internet será gerado por vídeos. Até 2020, o consumo de vídeos online tende a ultrapassar o de TV tradicional.

Os resultados apontam para uma ampliação do consumo de conteúdos audiovisuais via internet, em todos os seus formatos. Dessa maneira, considerando que o YouTube é a segunda maior rede social - e a que mais cresce nos últimos anos – e que os recursos físicos para produção audiovisual estão cada vez mais acessíveis, principalmente a partir do uso de câmeras de telefones celulares e computadores caseiros para edição o curso "Cinema de Bolso" segue uma forte tendência de mercado, com a intenção de oferecer um treinamento adequado no processo de construção da linguagem audiovisual por meio do uso de câmeras portáteis, computadores pessoais e compartilhamento na internet.

2. Justificativa

Nos últimos tempos cresceu, consideravelmente o número de smartphones acessíveis que dispõem de recursos tecnológicos de ponta para a captação de imagens estáticas ou em movimento. Muitas das câmeras desses aparelhos apresentam recursos semelhantes aos equipamentos profissionais, havendo inclusive filmes inteiramente gravados com câmeras de telefones celulares (Tangerine, 2015; Unsane,

2018). Como efeito, diversos jovens ou empreendedores inspiraram-se a começar a produzir vídeos, criar canais e compartilhar conteúdos audiovisuais com os mais diversos fins. Porém, muitos materiais pecam por disparidades técnicas, excesso de elementos de linguagem, ritmos inadequados, enquadramentos duvidosos, enfim, uma série de equívocos de planejamento, montagem ou administração de conteúdo que, por vezes, podem inviabilizar materiais com potencial. Assim, o curso visa capacitar jovens e empreendedores no mundo digital, ensinando o passo a passo para o planejamento e a criação de conteúdos audiovisuais de qualidade.

Conforme pesquisas da Cisco (2017), os vídeos do YouTube representam 10% de todo o tráfego da internet e garantem mais de dois bilhões de visualizações por dia. Dessa forma, fica clara a necessidade de direcionar um curso de capacitação à comunidade. Além disso, discutir linguagem audiovisual e discurso é uma importante forma de desvendar os pormenores de produção desse tipo de comunicação tão crescente na contemporaneidade.

O curso é destinado a todos aqueles que não sabem, ou sentem que têm alguma dificuldade em criar vídeos, gravá-los, captar som, editá-los, finalizar nos formatos adequados, postar os vídeos na internet, entre outras atividades. Nesse curso serão trabalhados os caminhos para pensar um roteiro e materializá-lo de acordo com a linguagem audiovisual profissional, entendendo toda a estrutura para a criação e finalização dos vídeos, conhecendo também os principais recursos das ferramentas pessoais para gravação, edição e finalização dos audiovisuais.

3. Palavras-chave

Linguagem Audiovisual 1. Produção de vídeos 2. Cinema 3.

4. Objetivos

4.1. Objetivo geral

Capacitar os alunos a utilizar os recursos da linguagem cinematográfica, bem como os recursos técnicos e estéticos de suas câmeras de smartphones e programas de edição profissional para produzir audiovisuais.

4.2. Objetivos específicos

- Desenvolver planejamento estratégico de conteúdo para produções audiovisuais;
- Produzir um material audiovisual direcionado à intenção do aluno/a.
- Compreender as etapas de roteiro, produção, gravação de áudio e vídeo, edição, efeitos, legendas, transições, finalização, exportação e postagens de vídeos na internet.

5. Parceiros (opcional)

6. Metodologia

Em processo de metodologia ativa os alunos serão preparados e estimulados a produzir um audiovisual curta-metragem, e compartilhá-lo na internet, seja em um canal do YouTube, seja em alguma outra rede social em que o aluno tenha algum tipo de interesse específico. A abordagem será a partir da mistura de teoria, técnica e prática, conforme o cronograma abaixo.

6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
* Dia 1 - 19 de outubro (quinta-feira) – 13:00 / 17:00:	<p>> Teórica: Linguagem Audiovisual e Estética. Enquadramentos, Planos, Movimentos de câmera. Documentário x ficção x meme. Correlação da linguagem audiovisual clássica com os padrões vigentes no YouTube. Construção de uma estética visual / sonora de acordo com o tema ou tom do canal. Roteirização básica: o formato áudio / vídeo. Análise crítica dos canais populares.</p> <p>> Técnica: Abordagem inicial sobre recursos de gravação: câmeras e microfones.</p> <p>> Prática: Propostas de curta metragem (participantes propõe ou apresentam ideias).</p> <p>> Atividade para casa: Participantes trazem gravações dos seus filmes, livre.</p>
* Dia 2 - 26 de outubro (quinta-feira) - 13:00 / 17:00:	<p>> Teórica: Linguagem de montagem. Planejamento, produção, revisão. Transformando o texto em imagem e som. Montagem: ferramentas e recursos na internet.</p> <p>> Técnica: Abordagem inicial sobre recursos de montagem: programas de edição.</p> <p>> Prática: Participantes trazem gravações. Ministrantes avaliam as gravações e sugerem alterações ou melhorias estéticas visuais e sonoras.</p> <p>> Atividade para casa: Participantes estabelecem uma pauta para atividade de casa. Deverão escrever e roteirizar a ideia e gravar o material de acordo com sugestões e dicas.</p>
* Dia 3 - 02 de novembro (quinta-feira) – 13:00 / 17:00:	<p>> Teórica / Técnica: Adobe Premiere. Configuração da área de trabalho de acordo com o equipamento de gravação. Frame rate. Importação, organização e decupagem. Recursos de áudio e vídeo. Ferramentas básicas de montagem. Letterings.</p> <p>> Teórica / Técnica: Adobe Premiere. Efeitos de aprimoramento de áudio e vídeo. Animações 2D. Transições. Recursos e formatos de exportação. Aspectos da postagem.</p> <p>> Prática: Participantes fazem Edição dos vídeos.</p> <p>> Prática: Finalização e Postagens dos vídeos no You Tube.</p>

6.2. Comissão organizadora (opcional)

7. Referências

- LUPETTI, Marcélia. Planejamento de comunicação. São Paulo: Futura, 2000.
- MUNIZ, Eloá. Comunicação publicitária em tempos de globalização. Canoas, RS: Ulbra, 2005.
- RIES, Al, TROUT Jack. Posicionamento; A batalha pala sua mente. São Paulo, SP: Pioneira, 1999.
- SAMPAIO, Rafael. Propaganda de A a Z. Rio de Janeiro: Elsevier 2003.
- <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>
- <https://marketingdeconteudo.com/estatisticas-de-video-2017/>
- https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/complete-white-paper-c11-481360.html#_Toc484813971