

LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES (PÔSTER)

NOME: JOSÉ ROCHA ANDRADE

TÍTULO: PRODUÇÃO DE VINHETAS INSTITUCIONAIS DE DIVULGAÇÃO DA ESCOLA DE DESIGN E ASSINATURAS DOS SEUS CENTROS, NÚCLEOS E LABORATÓRIOS

AUTORES: ANA PAULA SILVA FONSECA, BRUNA FRANÇA FERREIRA, ALELÍ REIS TELLO, JOSÉ ROCHA ANDRADE (COORDENADOR DO PROJETO)

ORIENTADOR:

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx / UEMG

PALAVRA CHAVE: Vinheta, Design, Audiovisual, Institucional

RESUMO

PRODUÇÃO DE VINHETAS INSTITUCIONAIS DE DIVULGAÇÃO DA ESCOLA DE DESIGN E ASSINATURAS DOS SEUS CENTROS, NÚCLEOS E LABORATÓRIOS.

Autores:

Ana Paula Silva Fonseca

Bruna França Ferreira

Aleli Reis Tello

José Rocha Andrade

AUTORIA DO TEXTO: Professor José Rocha Andrade

Objetivo

Desenvolver VINHETAS "INSTITUCIONAIS" de divulgação da Escola de Design / UEMG e seus Centros, Núcleos e Laboratórios internos para alunos do ensino fundamental, ou em apresentações de projetos da própria Escola.

Local de Realização das Ações

Escola de Design, escolas do ensino fundamental e mídias sociais.

Metodologia

Para a produção das vinhetas sobre a Escola de Design / UEMG a abordagem foi mais livre, criando roteiros que trabalharam apenas com o nome da escola ou o conceito de uma escola de design, como também o tipo de produção e formação acadêmica oferecida. Estudos sobre o que é DESIGN, imagens gráficas e produtos que o identifique e represente foram realizados com afinco.

Para as vinhetas sobre os Centros, Laboratórios e Núcleos foram estudados, analisados e interpretados textos sobre os mesmos, como diálogos com os seus coordenadores, alunos envolvidos, direção da escola e departamentos para a elaboração dos argumentos.

Para cada ideia foi discutida a técnica a ser desenvolvida em busca de uma solução gráfica, determinante no desenvolvimento do argumento, roteiro final e um cuidadoso storyboard para iniciar o processo de produção. Processo que em alguns casos se inverteu com o desenvolvimento primeiro do argumento e roteiro para posteriormente discutir a técnica e soluções gráficas.

Produções AUDIOVISUAIS com técnicas de animação variadas e diversos tipos de vinhetas foram analisadas para desenvolvimento de repertório e identificação do formato, além de estudos sobre desenvolvimento de roteiro e introdução à linguagem cinematográfica. Estudos foram feitos sobre produção de grafismos, lettering, finalização de desenhos e tratamento de imagens, processo de decupagem, produção de storyboard, storyline, como também a preparação de arquivos para vídeo no programa Adobe Photoshop, o processo de edição e finalização no Adobe Premiere e Adobe Encore DVD para autoração. Para concluir, foram testados diversos tipos de saídas e meios de distribuição do arquivo de vídeo.

Forma de participação da comunidade interna e externa

As vinhetas produzidas serão utilizadas na divulgação da Escola de Design para os alunos do ensino fundamental. As vinhetas sobre os Centros, Núcleos e Laboratórios serviram para apresentar o que são e o que produzem, como também para divulgação aos alunos do ensino fundamental.

As produções também serão veiculadas nas mídias sociais como forma de ampliar a sua divulgação e meios de acesso.

Considerações finais ou Parciais

As vinhetas deverão apresentar a Escola de Design / UEMG como centro de conhecimento e formação.

Avaliação da Ação

A falta de conhecimento de todos os cursos universitários oferecidos dificulta e atrasa a escolha dos alunos do ensino fundamental neste momento tão importante de decisão em sua vida. As vinhetas irão oferecer a este público, com uma linguagem própria do seu meio e convívio, informações necessárias que irão contribuir com este momento para uma decisão mais acertada para o resto de suas vidas.

Espera-se que com estas produções os alunos do ensino fundamental conheçam o perfil da Escola, estrutura física e cursos oferecidos. Nas vinhetas que estarão conceituando "o que é design", estas irão ajudar a apresentar o que se ensina, o que produz e qual profissional qualifica.

A Escola de Design, por ser uma instituição de ensino público e gratuito, irá beneficiar toda a comunidade com a divulgação de seus cursos oferecidos para que esta possa usufruir e se beneficiar deste direito.

Aos alunos envolvidos no projeto estes se beneficiaram com uma rica experiência na área de pesquisa, desenvolvimento de material audiovisual, na exploração das possibilidades e função do design na multimídia e interatividade e uma rica experiência na produção de um produto real e suas aplicabilidades.

A contribuição do design no desenvolvimento de vídeos vem ganhando cada vez mais espaço no âmbito profissional. Com a inserção de profissionais capacitados de forma técnica, teórica e prática, o mercado vem absorvendo-os. Neste sentido este projeto cumpre a função objetiva de materializar o conhecimento teórico existente na área, numa prática consciente. Isto quer dizer partir do conceito até o produto.

A avaliação dos resultados do Projeto será através de sua utilização no Plano de Comunicação Estratégica da Escola de Design / UEMG com a verificação se houve aumento no número de candidatos inscritos no vestibular. Será feito também o levantamento dos acessos das produções postadas nas mídias sociais (ex: site da Escola de Design, Facebook, blogs, YouTube e links para outras páginas).