

Mixando Conhecimento por Meio de Vídeos ¹

CAMPOS, Cássio R. X.; **DEUS JÚNIOR**, Getúlio A.; **CASTRO**, Marcelo S.

Escola de Engenharia Elétrica e de Computação, Universidade Federal de Goiás, Brasil.

E-mail: cassioxaviercampos@gmail.com; getulio@eeec.ufg.br; mcastro@eeec.ufg.br

PALAVRAS-CHAVE: *Mixer* de vídeo, Ensino à Distância (EaD), Web TV.

1. Justificativa

Como definir o mundo do século XXI? Como definir a geração anos 2000? Para responder essas perguntas é importante investigar quais são os anseios e os desejos desse novo mundo e como permitir a sua operacionalização. Os anos 2000 trazem a concretização de um processo iniciado no final do século XX. As palavras-chaves desse processo são a globalização e a digitalização.

As tendências mundiais atuais são a digitalização dos dados e a armazenamento na nuvem disponível na Internet. As pessoas criam opinião, se informam, tomam decisões por materiais postados em páginas da rede. Sítios como Youtube e Megavídeo disponibilizam vídeos na Internet, fato que popularizou a reprodução e criação de informações audiovisuais.

Pensando nesse contexto, deve haver um incentivo nos centros educacionais para que seus estudantes possam produzir um material rico em informações. É papel das instituições de ensino informar e propiciar uma base teórica para construção de vídeos, embora a produção dos mesmos seja muito intuitiva.

A criação pode ser feita a partir de *softwares* tais como: Final Cut, Vegas, Cyberlink ou Moviemaker. Há também os *hardwares* como, por exemplo, mesas de cortes ou *mixer* de vídeo. Incentivar o estudo e a utilização desses *softwares* e *hardwares* ampliaria a produção de informações com mais qualidade e rapidez.

Dentre as mídias de informação existentes, apenas uma pode ganhar em popularidade da Internet: a televisão (PORTAL FAYERWAYER, 2011). Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra a Domicílio (INSTITUTO BRASILEIRO DE

¹ Este trabalho faz parte do Projeto de Extensão "Mixando Conhecimento por Meio de Vídeos", cadastrado e aprovado na PROEC sob o nº 62586 (SIEC) e foi revisado pelo coordenador do projeto.

GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2011), realizada pelo IBGE de 2008 a 2009, constatou que o número de aparelhos de TV nas residências aumentou de 95,1 para 95,7, sendo que esse valor é crescente desde 2004. No Estado de Goiás, verificou-se a presença da TV em 95,6% das residências fixas. Segundo o Portal AdNews (2011), referenciando os resultados de (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2011), verificou-se que 49,2% dos brasileiros assistem TV pelo menos 3 horas por dia (PORTAL AdNews, 2011).

Compreender como funciona o processo da televisão seduz a todos e o materializa. O *mixer* de vídeo AG-MX70 é uma importante mesa de corte utilizada nas pequenas redes de televisões mundo a fora. Por exemplo, a TV UFG possui um equipamento desse modelo para sua transmissão na cidade e Goiânia. Produzir um Curso capaz de ensinar alunos, professores e servidores, preencherá uma lacuna, entre o que as pessoas assistem e o que gostariam que fosse produzido e divulgado.

2. Objetivos

O objetivo geral desse projeto é de promover a capacitação de estudantes, servidores técnico-administrativos e docentes na utilização de uma importante ferramenta de edição de vídeos, encontrada no laboratório de Engenharia de Múltiplos Meios (ENGEMULTI), o *mixer* de vídeo AG-MX70 da Panasonic.

Como objetivos específicos têm-se:

- Promover um estudo sobre mixagem geral de vídeos (definições e terminologia) e promover treinamento e utilização do *mixer* de vídeo AG-MX70 da Panasonic;
- Realizar um programa piloto de vídeo *streaming online*;
- Abrir perspectivas para novos projetos na produção independente de programas de web TV;
- Conscientizar a sociedade do importante papel desempenhado pela democratização na produção de vídeos;
- Criar um manual de utilização, de um manual de instruções e de vídeos tutoriais;
- Criar e ofertar o curso “Conceitos básicos sobre edição de vídeos: Estudo de caso do Mixer da Panasonic”.

3. Metodologia

A metodologia abordada na realização do projeto foi dividida em quatro partes:

- Observação e análise do problema;
- Pesquisa bibliográfica;
- Síntese do problema: leitura e tradução dos manuais do equipamento;
- Elaboração de um relatório sobre os resultados.

4. Desenvolvimento do projeto

Ao pensar em um projeto de ensino, talvez o principal resultado seja fruto do aspecto didático de como o tema proposto é abordado. Na elaboração dos manuais, houve uma enorme preocupação com a didática utilizada, para que os participantes do futuro curso a ser ofertado possam ter o máximo de aprendizado (KAMINSKI, 2000). Optou-se por elaborar um glossário de termos da gíria televisiva, pois o manual original do equipamento da Pannasonic é repleto de um linguajar técnico, que dificulta o usuário leigo uma rápida e fácil compreensão.

Seguindo as orientações de Baxter (2000), a execução do projeto foi dividida em três fases, descritas a seguir.

4.1 Fase 1: Leitura e tradução do manual

Em um primeiro momento, houve duas preocupações. A primeira foi a tradução do manual do *mixer* AG-MX70, cujos originais estavam em língua inglesa, tendo em vista que, apesar de uma busca intensa, não se encontrou o mesmo em língua portuguesa. Em seguida, foi realizado um levantamento buscando o significado dos termos técnicos existentes. Dessa forma, foi possível elaborar o Manual de Instruções e Operações do Mixer de Vídeo AG-MX70 da Panasonic.

4.2 Fase 2: Testes do equipamento

A segunda fase consistiu na realização de testes com o equipamento. Nesse caso, foi montado no Laboratório de Engenharia de Multimeios (ENGEMULTI) um sistema simplificado de transmissão, mostrado na Figura 1, composto por um *mixer* AG-MX70 (Pannasonic), dois DVD players (Phillips), uma câmera de vídeo (JVC) e uma TV de LCD (LG), além de um computador (Dell). No arranjo montado, a TV de LCD desempenhou o papel duplo de receptor-transmissor. O computador Dell serviu como central operacional para o *mixer* contendo o *software* acompanhante da mesa,

MX-NAVI. Os testes foram satisfatórios, permitindo estudos de configuração, de transições, de cortes (*keys*) padrões, efeitos de cores, tratamento de áudio e principalmente de *Chroma Key* (CK). Uma deficiência verificada nos testes realizados foi a falta de iluminação adequada (refletores de iluminação de estúdio), mas que não prejudicaram o desenvolvimento do Manual de Procedimento e a utilização dos principais efeitos da *mixer* de vídeo, configuração das conexões e outras funções.



Figura 1 - Sistema reduzido de transmissão.

4.3 Fase 3: Elaboração dos vídeos tutoriais

Nessa fase, está prevista dentro do cronograma do projeto para ser concluída até o final do primeiro semestre de 2011, sendo a primeira efetivação do projeto de ensino. Será o primeiro canal de aula do curso – um minicurso *online*. Já foram produzidos quatro vídeos tutoriais: (1) Descrição do *mixer*; (2) Instruções gerais de vídeo (parte 1); (3) Instruções gerais de vídeo (parte 2); (4) Instruções do MX-NAVI. Os vídeos serão disponibilizados no YOUTUBE através de uma conta criada para publicações do ENGEMULTI ainda nesse semestre.

5. Conclusões

Pensando em um mundo cada vez mais digitalizado e globalizado, o Projeto de Extensão “Mixando conhecimento por meio de vídeos” é de fundamental importância para a comunidade que tenha interesse no assunto, atuando como incentivador para estudantes, técnico-administrativos e docentes da UFG. O Projeto é realizado na Escola de Engenharia e de Computação (EEEC) da UFG no Laboratório de Engenharia de Mídias (ENGEMULTI), onde ocorreram os testes. Para uma melhor eficiência de corte de CK mais eficientes, é necessário melhorar a iluminação do estúdio do ENGEMULTI.

Os tutoriais que serão disponibilizados na Internet, ajudarão construir um repositório que acrescenta uma importante fonte de consulta para o tema proposto e permitirá a realização do Ensino à Distância (EaD) mais rico e interessante na EEEC/UFG. Para projetos futuros, pretende-se integrar esse projeto com outros projetos do Grupo INCOMM e também do Grupo “PET – EEEC (Conexões de Saberes)” do Programa de Educação tutorial (PET) , como por exemplo, o Projeto de Extensão “Programa Web-TV: ‘Engenharia e Conexões de Saberes: Faz bem a Você?’”. Este Projeto de Extensão visa a criação de um programa de Web-TV no qual o ENGEMULTI dará todo o suporte e treinamento necessário.

O *mixer* de vídeo da Panasonic utilizada nos testes apresentados é de uma qualidade impressionante e motiva os estudantes dos Cursos de Engenharias a construir seus próprios programas, sendo o equipamento o primeiro passo na construção de uma imagem renovada dos futuros Engenheiros conectados com os anseios do mundo moderno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Portal do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**: Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2009/default.shtm>>. Acessado em: 10 jun. de 2011.

PORTAL ADNEWS. **Portal ADNEWS**: Brasileiros assistem mais de 3h de TV por dia. Disponível em <<http://www.adnews.com.br/midia/101411.html>>. Acessado em: 10 de junho de 2011.

PORTAL FAYERWAYER. **Portal FayerWayer**: 57% das pessoas assistem TV quando acessam a internet. Disponível em <<http://www.fayerwayer.com.br/2009/09/57-das-pessoas-assistem-tv-enquanto-navegam-na-net/>>. Acessado em: 10 jun. de 2011.

BAXTER, M. **Projeto de Produto**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

KAMINSKI, P. C. **Desenvolvendo Produtos com Planejamento, Criatividade e Qualidade**. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 2000.