

Animação Multimídia Instrucional em Realidade Virtual 360°

Raphael Alexandre Tavares

31º Defesa - 19 de dezembro 2016

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Dra. Adriane Shibata Santos (orientadora/UNIVILLE)
Prof. Dr. Marcelo da Silva Hounsell (membro externo/UDESC)
Profa. Dra. Marli Teresinha Everling (membro interno/UNIVILLE)

Resumo:

O design de animação é uma área criativa que possibilita reinventar o processo de transmitir informações em qualquer mídia. Os manuais de instrução são fundamentais para a montagem e manutenção de grande parte dos artefatos industrializados, porém são difíceis de serem compreendidos. A animação em RV360° é uma tecnologia nova, que proporciona uma experiência de imersão ao usuário e o coloca na perspectiva em primeira pessoa. Neste contexto, a animação em RV360° pode facilitar o recebimento de instruções, pois o usuário imerso no ambiente virtual recebe as instruções como se estivesse em um curso com a presença de instrutor, otimizando o processo cognitivo. Por meio de experimentações técnicas e testes com o usuário, o objetivo geral de pesquisa foi simular uma experiência conceitual em ambiente virtual imersivo com conteúdo instrucional, utilizando vídeo animado em RV 360°. Os objetivos específicos visaram pesquisar teorias e técnicas relacionadas ao desenvolvimento de realidade virtual, compreensão da teoria de cognição aplicada em animação multimídia Instrucional e recomendações para as etapas de produção de animações em 360°. O percurso metodológico se apoiou no Duplo Diamante (DESIGN COUNCIL, 2016) que apresenta quatro etapas: Descoberta, Definição, Desenvolvimento e Entrega. Na etapa Descoberta foram utilizadas as técnicas de observação não participante, questionário estruturado com perguntas abertas e fechadas, entrevista semiestruturada, análise da tarefa, gravação de vídeo e áudio com o objetivo de identificar as necessidades do usuário. Na etapa Definição foram definidos os princípios de multimídia com exemplos práticos, para serem aplicados no projeto. E com base nas análises e conclusões dos questionários, entrevistas e análise da atividade, foram definidos os conceitos visuais das diretrizes do projeto. Na etapa Desenvolvimento foi aplicada a metodologia de Animação em 3D de Beane (2012), de modo que o processo de desenvolvimento foi dividido em: Pré-produção: produção, pós-produção. Foi desenvolvido um protótipo e como forma de teste de compreensão, foram utilizadas as técnicas de observação não participante, questionário, entrevista, registro fotográfico, gravação de vídeo e áudio. O resultado indicou a RV360° como possibilidade para apresentar conteúdos de instrução, visto que alcançou bons resultados no nível de concentração e imersão, colocando o usuário na visão em primeira pessoa, proporcionando seu maior envolvimento com a instrução.

Palavras-chave: Design de Animação; Animação Multimídia Instrucional; Realidade Virtual.