

RELATÓRIO DE PROJETO:

Canal Co-Inspire

Caio Logato

Projeto de Conclusão de Curso

30/11/2015

Áreas: Audiovisual, *Motion Media* e Design.

Palavras-chave: entrevistas, depoimentos, vídeo, audiovisual, entrevistas, designer no Brasil, canal de vídeos, *Youtube*.

Resumo:

O projeto consistiu na realização de entrevistas com profissionais de formação e carreiras ligados ao design, através do registro em vídeo de conversas com os mesmos.

A pesquisa reuniu informações sobre o mercado de trabalho (pela perspectiva de cada um dos entrevistados), as especificidades da área de atuação destes, informações sobre seus processos de projeto, dentre diversos outros tópicos e questionamentos.

Todo o conteúdo foi compilado em vídeos alocados em um canal do Youtube. A expectativa é que o projeto continue crescendo e ajude na formação de um conhecimento comum sobre o designer nas mais diversas áreas onde este pode estar inserido, servindo para o público em geral e também promovendo o auto-conhecimento entre profissionais.

INDEX

1. Introdução ao tema

2. Justificativa

3. Objetivos gerais e específicos

4. Formulação do problema

5. Planejamento e cronograma

5.1: Orçamento e equipamentos

5.2: Transporte e logística

5.3: Direito de imagem

6. Naming

7: Do conteúdo e convidados

7.1: Critérios de seleção

7.2: Carta-convite

8: O roteiro

9: A identidade visual:

9.1: Logotipo e símbolo de apoio

9.2: Revolução do símbolo

9.3: Tipografia

9.4: Cor

9.5: Cinematografia

9.6: A ocupação do frame

9.7: Títulos e cartelas

9.8: Vinheta de abertura

10. O Canal no Youtube:

10.1: Aparência

10.2: Curadoria em *playlists*

11. Fan-page no Facebook

11.1: Justificativa

11.2: Aparência

11.3: App de captura para *mailing*

11.4: Pílulas por tópicos-chave e impulsionamentos

12. Expectativas e considerações

13. Bibliografia/referências

14. Agradecimentos

I. INTRODUÇÃO AO TEMA

A escolha do tema se deu inicialmente a partir de uma reflexão pessoal sobre a posição que ocupo na sociedade hoje e onde me vejo profissionalmente a médio e longo prazo.

A partir deste questionamento, investiguei a profissão “Designer” com base em uma bibliografia variada, de livros sobre a implementação e história do design no Brasil até monografias que investigavam a valorização do designer no mercado hoje.

Surgiram diversas questões envolvendo valorização, áreas de atuação desses profissionais com formação em projeto, a existência de uma consciência ou conhecimentos em comum nos diversos campos onde o designer está inserido, dentre outras. Nesse momento, identifiquei uma necessidade em me aprofundar no assunto.

O projeto investigou a posição e importância do designer hoje: como ele é visto, qual papel desempenha, como este o desempenha, o que mudou na profissão e quais são as perspectivas para o futuro. Tudo isso a partir do ponto de vista de profissionais com carreiras diretamente relacionadas ao design ou que tangenciam o mesmo e a ação projetiva e metodológica em algum momento.

A investigação foi divulgada e exposta por meio de depoimentos em vídeo postados em um canal do *Youtube* e divulgados através de uma *fan-page* no *Facebook*. O conteúdo destas entrevistas foi editado de maneira breve, coesa e ao mesmo tempo garantindo liberdade aos entrevistados. Foi importante haver um formato e tópicos de conteúdo em comum entre os sujeitos, para que uma mensagem clara fosse transmitida ao expectador. Um formato muito fechado poderia limitar a variedade do conteúdo exibido.

Para o momento da entrega do projeto à banca, o objetivo foi ter o Canal e a *Fan-Page* totalmente estruturados e parte do conteúdo finalizado com alguns dos profissionais.

A ideia é continuar com o projeto mesmo após o momento da entrega, possivelmente buscando financiamento em plataformas de *crowdfunding*.

2. JUSTIFICATIVA

Em uma sociedade cada vez mais complexa, o profissional em design precisa ser altamente multidisciplinar e vem se tornando cada vez mais vital para empresas e indústrias em todo o mundo, lidando com os mais variados problemas e atuando de maneira estratégica a partir das oportunidades que consegue identificar.

Ainda assim, grande parte da sociedade não sabe, não entende ou não conhece bem o trabalho de um designer. Não é incomum nos depararmos com concepções isoladas, limitadas e muitas vezes equivocadas sobre as diversas áreas onde estes profissionais atuam ou podem atuar.

Dentre os próprios, também não há um consenso. Muitas vezes estes têm uma visão restrita ao seu ofício, sua especialização ou sua preferência. Não existe um acordo, conhecimento comum ou uma interseção entre conhecimentos e funções desempenhadas pelo designer.

A pesquisa reuniu depoimentos de profissionais com formação acadêmica em design, atuantes em campos e especializações diversas, fossem elas diretamente relacionadas ou que tangenciassem em algum momento conhecimentos específicos comuns à prática de projeto.

3. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

O objetivo principal foi provocar uma reflexão e fornecer um olhar mais abrangente de/para o profissional; além disso, semear um conhecimento diversificado, informado e indiscriminado (com uma narrativa construída a partir das ideias de cada profissional e não como opiniões e concepções isoladas de um autor específico), para o público em geral.

O entrevistado teve a oportunidade de falar sobre o que faz, da maneira como o faz, sobre sua metodologia de trabalho, motivações, processos, sem qualquer tipo de censura. Com essas opiniões, podem começar a ser apontados pontos em comum e pontos divergentes entre cada profissional e seus campos de atuação.

Ao reunir, catalogar e apresentar esse conteúdo diversificado sob uma mesma estrutura e mensagem, poderemos conhecer e entender o profissional de forma mais ampla.

Um objetivo específico a ser alcançado após a conclusão do projeto seria dar um pequeno passo a caminho de uma consciência comum entre os profissionais e suas áreas de atuação e expandir o conhecimento de alguns que o tenham como algo muito limitado e restrito.

4. FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

Para guiar e ajudar a esclarecer a narrativa, a mesma foi destrinchada em 4 pontos principais:

- **Quem é?**

Nesta seção, o foco é a apresentação do entrevistado. Saber um pouco sobre sua história, trajetória, como chegou até ali, referências e inspirações, a área em que atua, suas preferências e motivações. Podem ser vistos exemplos de trabalho, ouvindo o que o próprio tem a dizer a respeito. Qual a importância que vê em seu trabalho. (Quem?)

- **O processo**

Conhecer o seu método de trabalho, metodologias, práticas, testes e como este sabe quando alcança um bom resultado. (Como?)

- **O público**

Quem é seu público, cliente ou usuário? Para quem seu trabalho é feito? Como esse público é incluído no seu processo? (Para quem?)

- **Conclusão**

Reflexão final sobre o que faz hoje, o que mudou na maneira como trabalhava no passado e o que se vê fazendo no futuro. Qual o futuro para o designer? (geral e específico na área em que atua).

5. PLANEJAMENTO + CRONOGRAMA

Para organização e andamento do projeto, todas as etapas e processos a serem desenvolvidos foram divididos em frentes de trabalho. Cada uma delas foi trabalhada de maneira independente das outras, mas sempre se retroalimentando.

Pesquisa por referências: (duração: contínuo)

Este processo inclui a busca e consulta por:

- Filmes/documentários sobre temáticas diversas, incluindo o design;
- Livros/sites sobre os temas que pretendo discutir com os profissionais;
- Plataformas digitais no formato de blog ou curtas postagens, com conteúdo proveniente de autores ou interlocutores variados.

Seleção e contato com profissionais. (duração: contínuo)

São selecionados profissionais atuantes em áreas diversas do design. O objetivo é conseguir uma gama de profissionais variada para enriquecer o conteúdo do canal ao mesmo tempo mantendo uma narrativa que faça sentido entre todos estes personagens apresentados.

Elaboração de um roteiro geral delimitador. (duração: 2 semanas) - concluído.

Captação dos depoimentos. (duração: 3 semanas/4 entrevistas - contínuo).

Como a proposta é manter o projeto em aberto, as entrevistas serão contínuas.

Compilação do conteúdo. (duração: 4 semanas- 5 dias por profissional)

Após a decupagem de todo o material captado, este foi compilado em vídeos para o canal, com uma curta descrição em texto sobre o entrevistado.

Além de um vídeo principal e completo, foram editadas “pílulas” de até 1 minuto com cada entrevistado e *playlists* por assunto. Estas foram uma maneira mais breve de expor opiniões pontuais sobre cada assunto.

Encontrar a maneira certa de filtrar, organizar e traduzir todo esse conteúdo da pesquisa em uma mensagem comum foi talvez a parte mais difícil e crucial de todo o processo.

Concepção da identidade visual para canal e fan-page.

(duração: 4 semanas) - concluído.

Foi importante alcançar uma estética consistente e que unificasse todos os elementos do projeto.

Construção, configuração e organização do canal no Youtube.

(duração: 2 semanas) - concluído.

Construção e configuração da fan-page.

(duração: 1 semana) - concluído.

Orçamento e equipamentos

O orçamento para o projeto foi de \$1666,50 (na cotação mais recente até a entrega deste relatório≈ R\$7000).

- Canon T4i + Lente 18-55mm - \$650 x2
- Gravador digital portátil - \$60 x1
- Microfone de lapela Sony - \$20 x1
- Microfone estilo "Shotgun" TekStar - \$60 x1
- Refletor de 160 luzes LED - \$40 x1
- Tripé semi-profissional - \$30 x2
- Steadycam portátil para DSLRs pequenas Roxant Pro - \$69 x1
- Mala tipo *carry-on* - \$50 x1
- Pilhas recarregáveis (diversas) - \$30 x12
- Caixa organizadora - R\$15,00 x2.

Transporte e logística

Para o transporte de todo o equipamento de maneira discreta, segura e prática, escolhi uma mala modelo *carry-on*, conforme foto abaixo. Considerei outras formas e tipos de mala, mas escolhi o modelo de viagem principalmente pela discrição.



Direito de imagem

Os participantes no projeto preencheram termos de “Cessão de direito de uso de imagem”. Desta forma fico protegido contra qualquer processo ou ação judicial pelo uso indevido de imagens não autorizadas.



TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO E VEICULAÇÃO DE IMAGEM

Eu, _____, portador do RG nº _____
e do CPF nº _____, brasileiro, nascido em _____, residente na
_____, doravante denominado
AUTORIZANTE, através deste documento manifesto o seguinte:

1. Pelo presente instrumento, Caio Peçanha Logato (_____), denominado AUTORIZADO, recebe a autorização para utilizar e exibir a minha imagem e/ou inseri-la em obra intelectual, para divulgação de ações e informações pertinentes ao projeto “Co-Inspire” junto à mídia, em conformidade com este Termo, sem prejuízo das restrições impostas pela legislação brasileira aplicável, pelo prazo máximo permitido pela legislação brasileira.
2. O AUTORIZADO poderá utilizar a imagem do AUTORIZANTE para fins de fixação, armazenamento em meio analógico ou digital, modificação, exibição, criação de obras intelectuais, execução pública, distribuição, reprodução, inserção em obras coletivas, criação de obras derivadas.
3. O AUTORIZANTE permite ao AUTORIZADO utilizar todo o material criado ou obras que contenham a sua imagem da forma que melhor lhe aprouver, através de qualquer método ou meio de exibição, utilização e distribuição da imagem, tais como, mas não se limitando a, material impresso (matérias jornalísticas, edição de revistas, cartazes, flyers e outdoor), CD (“compact disc”), CD ROM, CD-I (“compact-disc” interativo), “home video”, DAT (“digital audio tape”), DVD (“digital video disc”), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, em território nacional, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).
4. O AUTORIZANTE, neste ato, declara expressamente que a sua imagem não possui nenhuma proibição ou impedimento no sentido de sua publicação e divulgação.
5. A presente autorização é dada a título gratuito. Não será devida pelo AUTORIZADO qualquer remuneração ao AUTORIZANTE pela utilização dos direitos ora autorizada. Não se permite qualquer utilização da imagem diversas das estipuladas neste Termo, nem sob qualquer hipótese para usos comerciais.

Data e local: _____

AUTORIZANTE: _____

6. NAMING

Dar um nome ao projeto levou em consideração alguns fatores: o nome deveria ser curto e memorável, funcionar em português e inglês e remeter a ideia do diálogo e convergência de ideias e opiniões entre designers atuantes em áreas diversas.



7. DO CONTEÚDO E CONVIDADOS

7.1: Critérios de seleção

Os depoimentos expostos no canal foram coletados de profissionais atuantes em carreiras relacionadas ao design e projeto.

A lista inicial de profissionais inclui um designer de produto, uma designer de jóias, dois designers gráficos, com foco em branding, um deles especificamente em desenho tipográfico. A ideia é poder expandir esses temas e abranger cada vez uma gama mais variada de campos e profissionais, com a continuação do canal pós-entrega.

Todos os profissionais têm formação em algum tipo de graduação em design, alguma especialização ou pesquisa na área.

7.2: Carta-convite

Esta foi a primeira forma de contato com os participantes do projeto. O documento foi enviado por e-mail, convidando os participantes para uma conversa.



CO-INSPIRE
inspiração é contagiosa

Olá “X”, tudo bem?

Meu nome é Caio e essa carta é um convite para sua participação no projeto *Co-Inspire*. Sua participação é de extrema importância para o projeto e precisamos conversar. Mas antes disso, deixe-me contar um pouco mais a respeito.

O que é?

O projeto *Co-Inspire* é meu projeto de conclusão da graduação e será um canal no *Youtube* destinado à difusão do conhecimento sobre design e o profissional designer, voltado ao público geral, visto que a posição que ocupamos no mercado de trabalho nem sempre é clara e muito difundida entre todos os setores da sociedade.

A ideia surgiu a partir de pesquisas sobre a posição do designer no mercado de trabalho e na sociedade e da constatação de diversos problemas ao longo das mesmas, dentre eles a falta de uma consciência comum entre os profissionais, a pouca difusão do papel do designer no processo de uma empresa, a importância do seu trabalho (em sua pluralidade de áreas de atuação e especializações), dentre outros.

O canal quer mostrar:

- O processo de trabalho de profissionais ligados à área do design, valorizando sempre a pluralidade de metodologias e promovendo a difusão de ideias divergentes, ao invés da doutrina pela “prática correta” ou não. A ideia é gerar um conhecimento variado e irrestrito.
- Nossa conversa vai abordar sua rotina, seu local de trabalho, projetos já realizados, processo de projeto, influências e expectativas para o futuro.
- Uma seleção de designers ampla, abrangendo o máximo de áreas possível, tais como design de produto, gráfico, de interação, motion media, design digital, design de moda, dentre outros.
- Que o designer, apesar de atuar de maneira não padronizada, tem um papel vital no mercado.

Sua missão, caso decida aceitá-la, será:

me receber em seu local de trabalho durante 2 horas para conversarmos. Nossa conversa será registrada em vídeo e você terá acesso ao material antes deste ser publicado.

Participando, você contribui para o sucesso do projeto e compartilhará seu método de trabalho com outros profissionais, tendo uma oportunidade de dividir o conhecimento que adquiriu ao longo do tempo e de dar visibilidade a trabalhos que merecem ser reconhecidos.

Podemos conversar?

Caio Logato | caiologato@gmail.com | 98248-9807

8. O ROTEIRO

Foi importante a elaboração de um roteiro delimitador para cada entrevistado, estipulando todo o material que precisava ser coletado para a decupagem posterior.

Foi elaborado um roteiro genérico que estruturou os vídeos do começo ao fim, de acordo com a seguinte estrutura, em linhas gerais:

1.[Apresentação inicial] - 30s | 30s

Vinheta de abertura + assinatura do profissional

2.[Início da conversa: Quem é?] - 300s | 5 m 30s

3.[Desenvolvimento - O Processo] - 300s | 10 m 30s

4.[Cliente ou público - Para quem?] - 300s | 15 m 30s

5.[Conclusão: passado, presente e futuro] - 360s | 21 m 30s

9. A IDENTIDADE VISUAL

9.1: Logotipo e símbolo de apoio

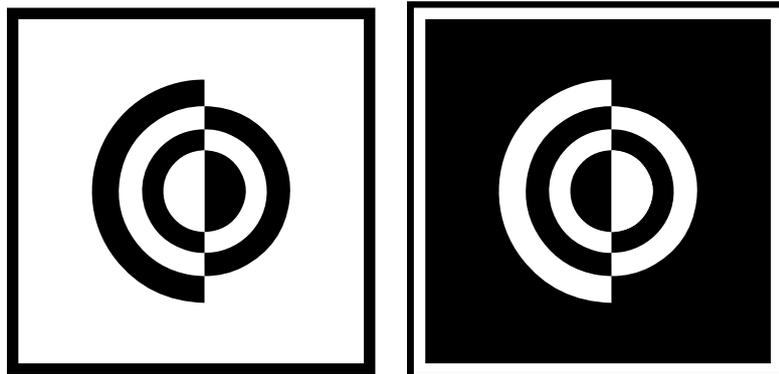
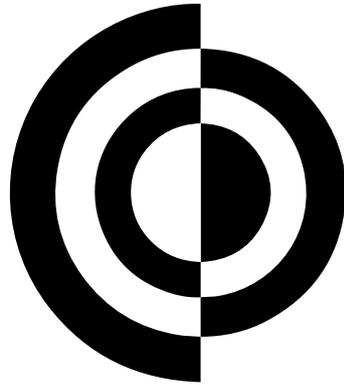
O logotipo foi um dos fatores mais importantes para estabelecer uma unidade entre os elementos do projeto.



9. A IDENTIDADE VISUAL

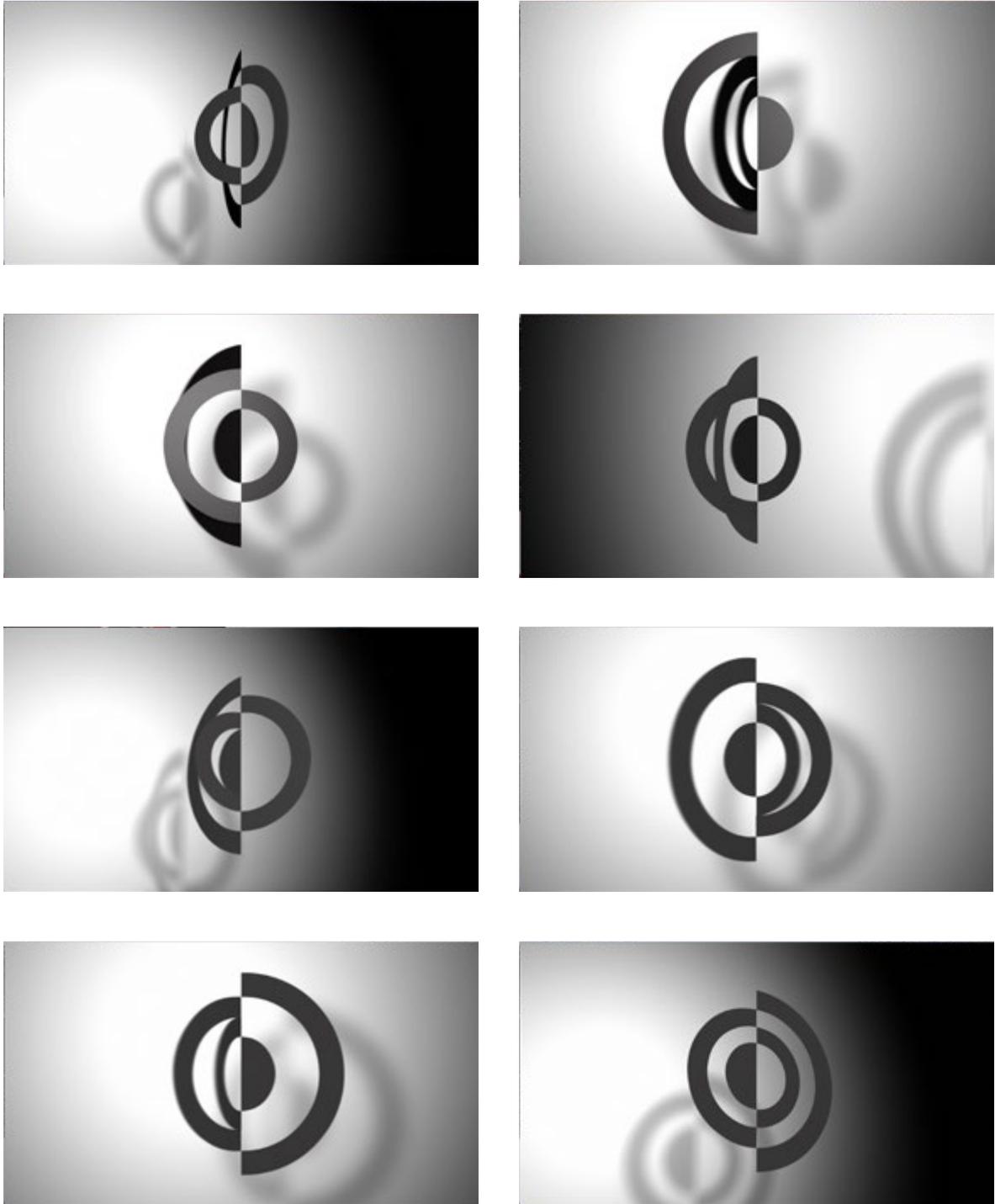
Junto dele, foi desenvolvido também um símbolo de apoio, para momentos de comunicação mais imediata e onde a redução seria muito alta para o funcionamento do logotipo padrão.

Tal símbolo segue uma estética simples, geométrica e que remete ao objetivo do projeto – a convergência de ideias e de maneiras de se pensar e ver o design, aliado também à noção de movimento e transformação:



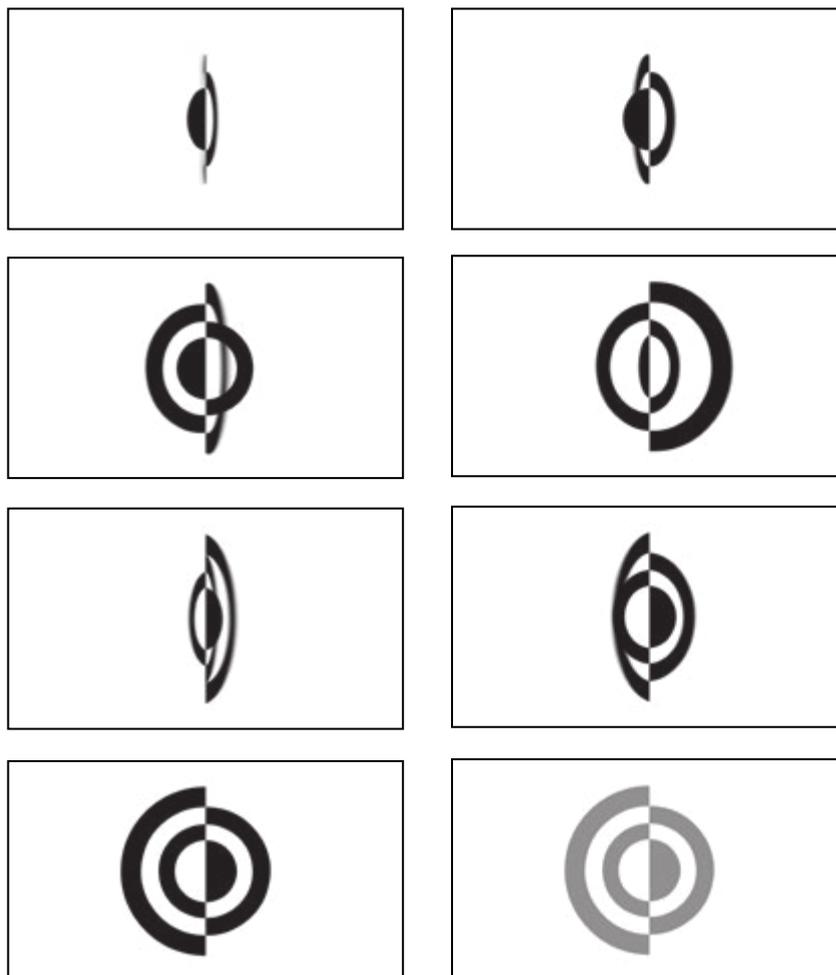
9.2: Revolução do símbolo

O conceito de movimento e transformação se desdobra nas mutações que o símbolo pode sofrer durante as aplicações no projeto. Ele (em sua versão principal e mutações) e seus elementos constituintes servem de apoio para as diversas peças que precisaram e ainda poderão ser produzidas (banners de divulgação, impressos, posters...).



9.2: Revolução do símbolo

O estudo de revolução também serviu para a criação da animação da marca d'água dos vídeos.



9.3: Tipografia

A tipografia não desempenha o papel principal no projeto, mas é importante para reforçar a mensagem em diversos momentos pontuais.

Trabalhei com fontes do “Typekit” da Adobe, para ter total direito de uso sobre as mesmas em WebKits e em outras peças já desenvolvidas ou futuras.

Com isso em mente, optei por uma família Sans Serif, com presença mais discreta e excelente legibilidade. A família tipográfica escolhida foi a **Proxima Nova**.

Estudo tipográfico: opção 1 - Tisa Sans Pro

Hambúrguer

Tisa Sans Pro Bold Italic para títulos

Hambúrguer

Tisa Sans Pro Bold para títulos

HAMBÚRGUER

Tisa Sans Pro Bold para cartelas

HAMBÚRGUER

Tisa Sans Pro Regular para cartelas

opção 3 - Gibson

Hambúrguer

Gibson Bold Italic para títulos

Hambúrguer

Gibson Bold para títulos

HAMBÚRGUER

Gibson Regular para cartelas

HAMBÚRGUER

Gibson Light Italic para cartelas

Hambúrguer

Gibson Regular para cartelas

opção 2 - Good Headline Pro

Hambúrguer

Good Headline Pro Condensed Black para Tópicos

Hambúrguer

Good Headline Pro Condensed Black Italic

HAMBÚRGUER

Good Headline Pro Condensed Book para cartelas

HAMBÚRGUER

Good Headline Pro Condensed Book Italic

opção 4 - Proxima Nova

Hambúrguer

Proxima Nova Black

Hambúrguer

Proxima Nova Black Italic

HAMBÚRGUER

Proxima Nova Thin All Caps

HAMBÚRGUER

Proxima Nova Thin Italic All Caps

Hambúrguer

Proxima Nova Semibold

CO-INSPIRE

Proxima Nova Black

9. A IDENTIDADE VISUAL

9.4: Cor

O objetivo foi sempre trabalhar com o mesmo filtro de cor em todos os vídeos. Este é um elemento importante para unificar todo o conteúdo coletado por 2 câmeras diferentes e em locações variadas.

As cores nos vídeos são sempre mais balanceadas para tons avermelhados e quentes, evitando os tons azulados, que remetem a ambientes menos agradáveis e transmitem menos conforto e proximidade.

9.5: Cinematografia

Também é um fator importante para estabelecer uma unidade entre os elementos do projeto.

São usadas duas câmeras DSLR Canon T4i, com lentes 18-55mm, posicionadas em tripés, com o seguinte enquadramento:

Estudos de enquadramento:



CÂMERA 1: PRIMEIRO PLANO
(PRINCIPAL)

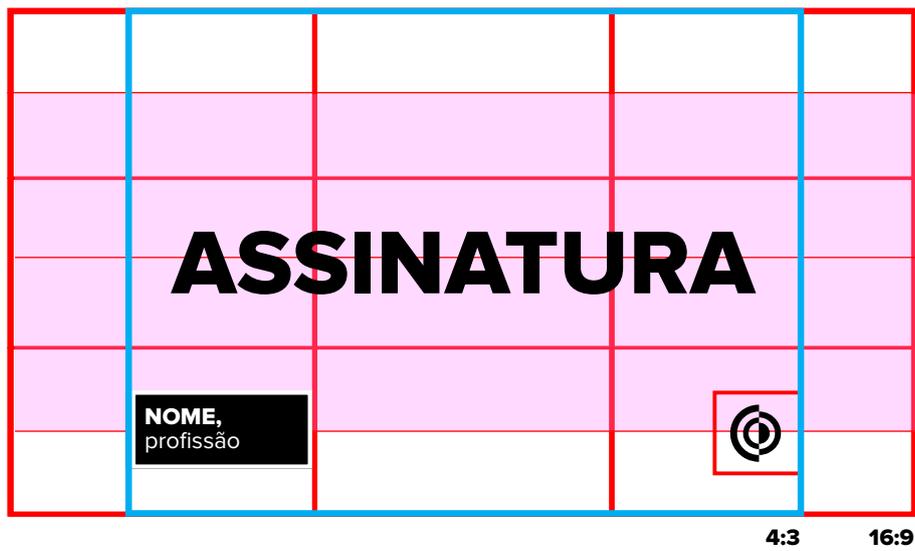
16:9



CÂMERA 2: PRIMEIRÍSSIMO PLANO
(DETALHE)

16:9

9.6: Ocupação do frame



Safe-area

9.7: Títulos e cartelas



9.8: Vinheta de abertura

O último mas não menos importante item da identidade visual. A vinheta precisou ser curta (entre 7 e 10s) e ao mesmo tempo apresentar graficamente todo o projeto.

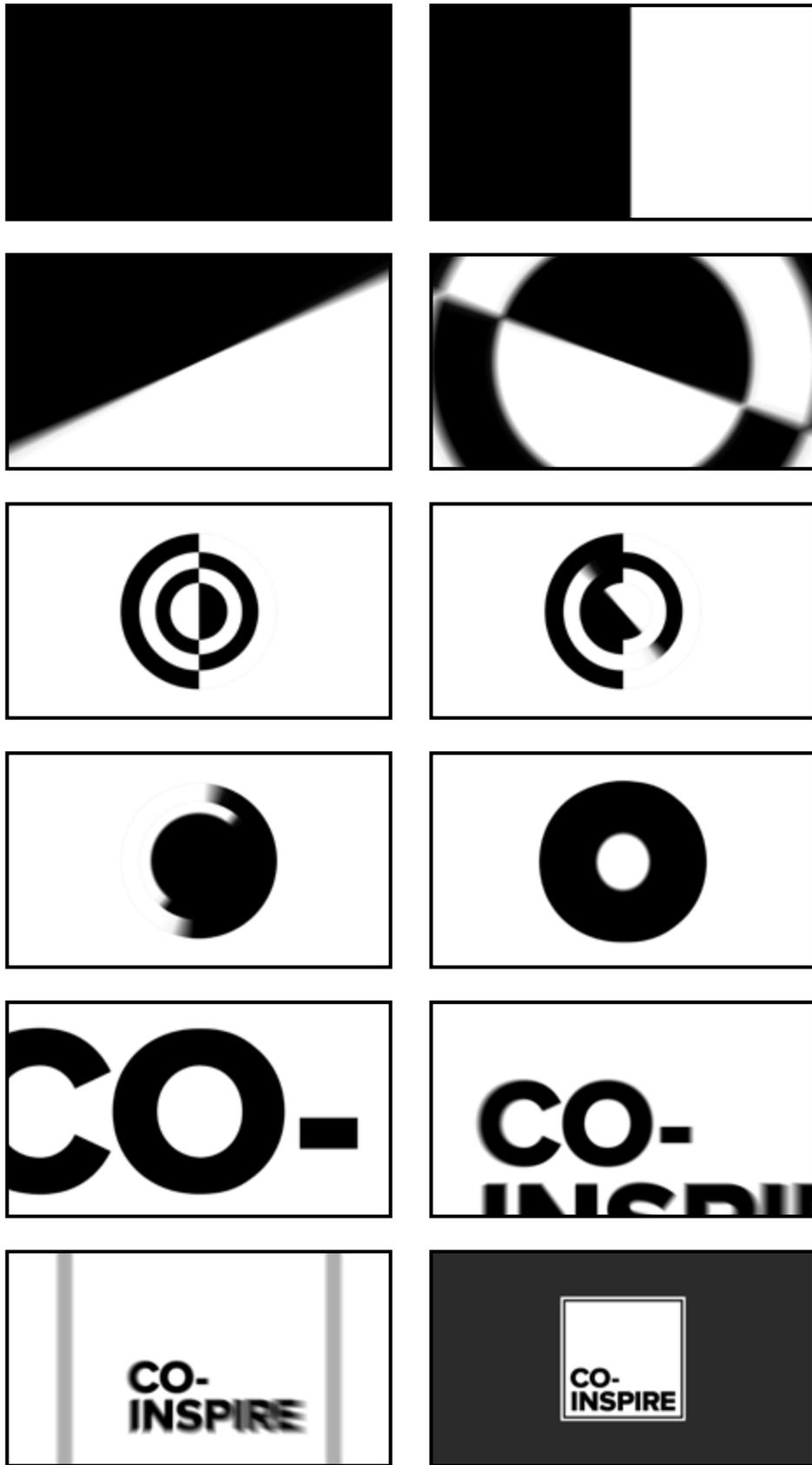
O objetivo é atrair o espectador rapidamente para que continue assistindo aos vídeos, ao mesmo tempo introduzindo o mesmo na temática e estética do projeto.

STORY-BOARDING



imagens de referência

9.8: Vinheta de abertura: *STYLE-FRAMES*



10. O CANAL NO YOUTUBE

Todo o conteúdo do projeto é hospedado no *Youtube*, e publicado diretamente no canal do projeto. A vantagem disso é ter todos os vídeos reunidos em um só lugar, onde a busca é rápida e precisa (com o uso de tags) e a visibilidade pode se tornar significativa rapidamente.

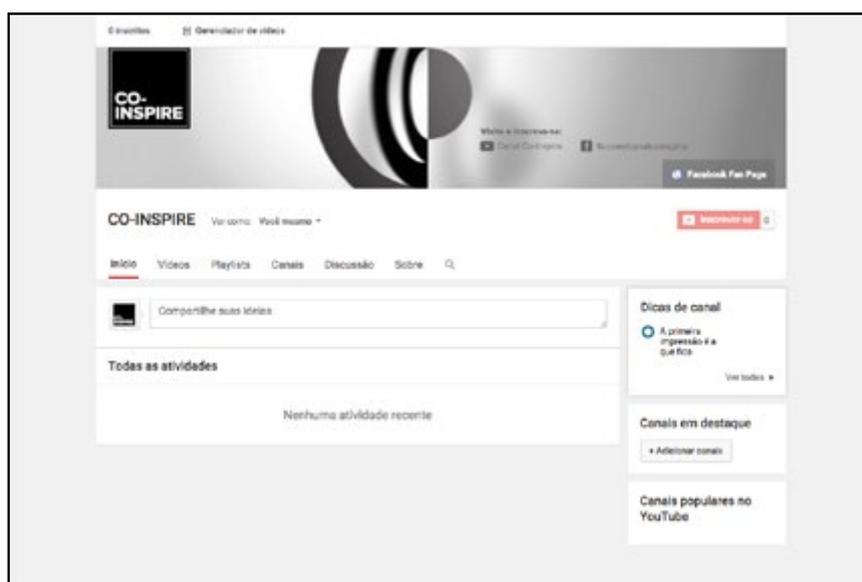
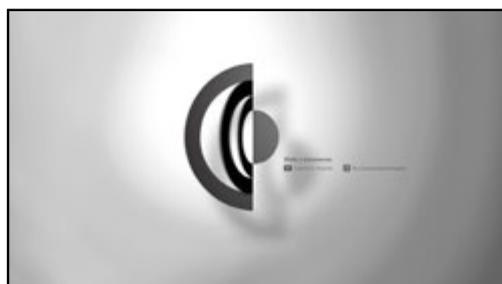
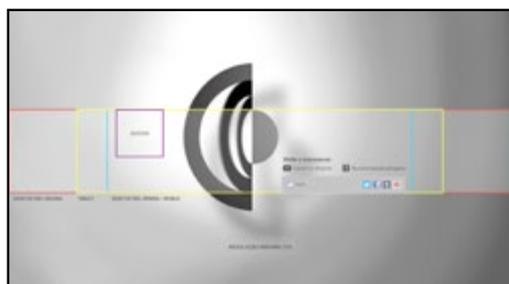
A princípio, tinha optado por construir um site próprio para o projeto, tendo os vídeos ainda hospedados no *Youtube* e incorporados à este site.

Descartei essa alternativa pois, além da complexidade e tempo necessários para a construção do site, a plataforma de vídeos se mostrou completa e capaz de suprir bem todas as necessidades do projeto.

10.1: Aparência

Foi necessária a personalização desse canal. Foram desenvolvidas então duas alternativas de capa para o mesmo:

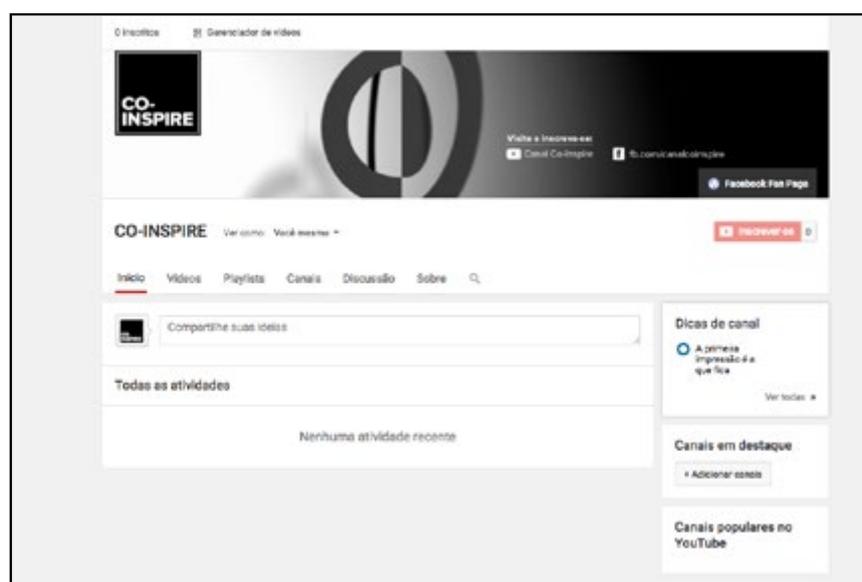
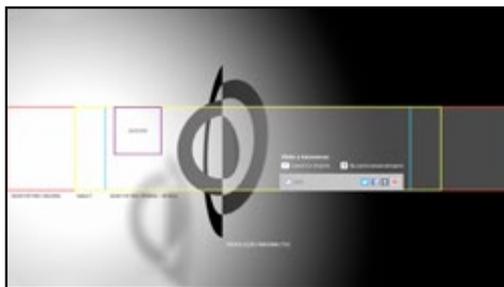
Alternativa 1:



10. O CANAL NO YOUTUBE

10.1: Aparência

Alternativa 2:



10.2 Curadoria em *playlists*:

Buscando uma categorização e organização melhor, todo o conteúdo do canal foi dividido em *playlists*. Em cada uma delas, são incluídos vídeos parciais dos convidados abordando temas pontuais, além dos vídeos na íntegra de cada entrevista.

O conteúdo foi dividido em 6 *playlists*, são elas: “Destaques”, “Referências”, “Importância do trabalho”, “Projetos”, “O que mudou?”, e “O Futuro”.

Preview da estrutura em *playlists*:

Destaques
Alguns dos pontos-chave das conversas do canal.

- Rodrigo Saiani - Prospecção**
by CO-INSPIRE
2 views · 1 week ago
- Polyana Ferreira - Como chegou ao design de embalagens?**
by CO-INSPIRE
No views · 1 week ago
- Danielle Gandarillas - Como você avalia seu trabalho?**
by CO-INSPIRE
No views · 1 week ago
- Marcio Racca - Troca com outros profissionais**
by CO-INSPIRE
No views · 22 hours ago

Importância do trabalho
Os designers refletem sobre os impactos e a relevância de seu trabalho.

- Rodrigo Saiani - Qual a importância do seu trabalho?**
by CO-INSPIRE
5 views · 1 week ago
- Polyana Ferreira - Qual a importância do seu trabalho?**
by CO-INSPIRE
1 view · 1 week ago
- Danielle Gandarillas - Qual a importância do seu trabalho?**
by CO-INSPIRE
1 view · 1 week ago
- Marcio Racca - Importância do trabalho**
by CO-INSPIRE
No views · 23 hours ago

Referências

- Marcio Racca - Referências**
by CO-INSPIRE
No views · 23 hours ago
- Danielle Gandarillas - Referências**
by CO-INSPIRE
2 views · 1 week ago
- Polyana Ferreira - Referências**
by CO-INSPIRE
2 views · 1 week ago
- Rodrigo Saiani - Referências**
by CO-INSPIRE
No views · 1 week ago

Projetos
Os designers comentam e compartilham processos de projeto.

- Polyana Ferreira - Projeto Mais Vira**
by CO-INSPIRE
1 view · 1 week ago
- Rodrigo Saiani - Projeto Andaluz**
by CO-INSPIRE
1 view · 1 week ago
- Danielle Gandarillas - Projeto Escapulário**
by CO-INSPIRE
1 view · 1 week ago
- Marcio Racca - Projeto "Espelho para selfie"**
by CO-INSPIRE
No views · 23 hours ago

11: A *FAN-PAGE* NO FACEBOOK

11.1: Justificativa

Uma *fan-page* na rede social mais usada do mundo se justifica quando pensamos na difusão do conteúdo gerado pelo projeto.

Ter apenas o canal ativo e funcionando não é suficiente. Foi importante para a continuidade do projeto que o mesmo conseguisse um bom número de visualizações e seguidores. A maneira mais eficaz de alcançar isso foi através do encaminhamento de seguidores do Facebook para o Youtube.

A *fan-page* é uma ferramenta completa, que permite “anúncios” (uma forma barata e eficaz de alcançar um público grande).

11.2: Aparência



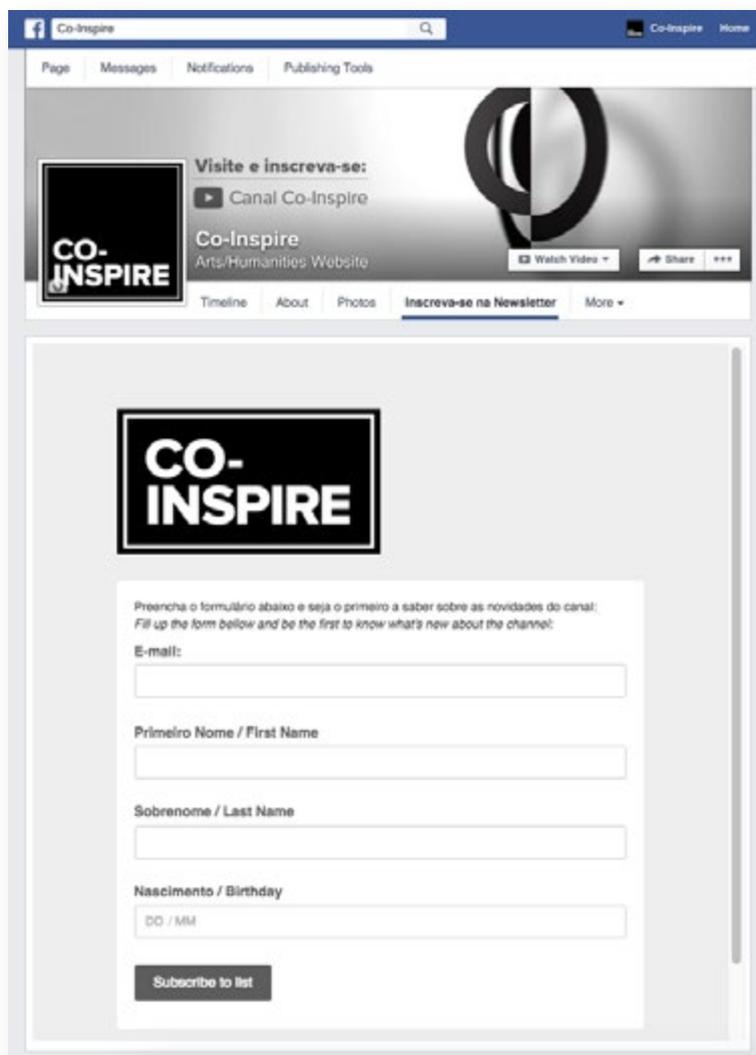
11.2: Aparência:

Foram criadas também outras opções de capa para a *fan-page*, reforçando a ideia de movimento e transformação do símbolo da identidade visual.



11.3: App de captura para mailing:

Na rede social também funcionará um aplicativo para captura de e-mails dos seguidores. Isso será essencial para que o projeto possa manter contato com os mesmos de forma contínua e programada por mais um canal, fora das mídias sociais.



11.4: Pílulas por tópicos-chave e impulsionamentos:

Outro recurso da *fan-page* foi a postagem de vídeos curtos (ou “pílulas”) sobre temas pontuais e trechos breves das entrevistas completas.

A intenção é que esses trechos curtos e resumidos de momentos interessantes/importantes de cada conversa levem o expectador a visitar o canal, assistir aos vídeos completos, se inscrever e continuar acompanhando o conteúdo do mesmo.

12: EXPECTATIVAS E CONSIDERAÇÕES:

As expectativas para o projeto são altas. As possibilidades são muito amplas e durante a pesquisa e entrevistas, muito conteúdo interessante foi coletado.

Dentre as maiores dificuldades enfrentadas, destaco o processo de decupagem, organização e tratamento da informação. A finalização e os aspectos técnicos e questões de equipamento também foram dificultadores a serem considerados. Além desses, o tempo foi um limitador sempre presente: muitas etapas tiveram de ser concluídas para o momento da entrega e o projeto foi se mostrando cada vez mais complexo, exigindo certo pragmatismo em alguns momentos.

O aspecto mais vital para o projeto foi a organização do ritmo da informação. Tudo teve de ser transmitido da maneira mais clara possível e ao mesmo tempo em um ritmo ágil.

O resultado alcançado foi além do esperado e acredito que o conteúdo exibido no canal é de grande valor e interesse.

13: BIBLIOGRAFIA/ REFERÊNCIAS:

Civita, Roberto. **Design Brasil: 101 Anos de História** = Design Brazil : 101 Years of History. São Paulo: Editora Abril ;, 2010.

Niemeyer, Lucy. **Design no Brasil: Origens e Instalação**. 2a. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

O Design no Brasil: História e Realidade : Exposição inaugural do Centro de Lazer, SESC, Fábrica Pompéia. São Paulo: MASP = Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1982.

Leon, Ethel. **Memórias do Design Brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

Moraes, Dijon De. **Limites Do Design**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

STRUNK, Gilberto. **Viver de Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

VILLAS-BOAS, André. **O que é (e o que nunca foi) Design Gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

Rajmakers, Bas, William W. Gaver, and Jon Bishay. "**Design Documentaries**." Proceedings of the 6th ACM Conference on Designing Interactive Systems - DIS '06.

Bernard, Sheila Curran. **Documentary Storytelling: Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films**. 2nd ed. Amsterdam: Focal Press, 2007.

Poe, Edgar Allan, and Charles Baudelaire. **The Raven**. 1a. ed. São Paulo: Editora Expressão, 1986.

Press Pause Play. Films for the Humanities & Sciences, 2012. Film.

Art & Copy. One Club ;, 2010. Film.

Milton Glaser: To Inform and Delight. Microcinema, 2008. Film.

Bill Cunningham New York. Film.

Helvetica. Plexifilm, 2007. Film.

Objectified. Swiss Dots Limited ;, 2009. Film.

Linotype, the Film. Onpaperwings Production, 2012. Film.

"**Design Matters with Debbie Millman**." Accessed May 21, 2015.

"**100 degrees of Brazil by Daniela Novaes**." Accessed May 21, 2015.

"**7 Billion Others**" series. Yann Arthus-Bertrand: www.7billionothers.org, 2003. Youtube

The Free Music Archive, www.freemusicarchive.org

10 Examples of Stunning DSLR Cinematography, IN nofilmschool.com

Documentaries w Good Cinematography, by ChrisLawes, www.imdb.com

The Art of Cinematography: 8 Essential Documentaries, Cinephilia & Beyond. www.cinephiliabeyond.org

The Skills of a Documentary Cinematographer, by Jan Keck. Red Gecko, www.red-gecko-productions.com

"**Human**" series. Yann Arthus-Bertrand: <https://humanthemovie.withgoogle.com> 2015. Youtube

Ribeiro de Sá Junior, Ophir. **O posicionamento do design no mercado de trabalho**. 2006. Belas Artes de São Paulo.

14: AGRADECIMENTOS:

O projeto se tornou muito mais complexo do que o previsto inicialmente. Com sorte, pude contar com a ajuda essencial de familiares, amigos e colegas de trabalho durante o desenvolvimento do mesmo. Aproveito esta oportunidade para reconhecer aqui algumas dessas pessoas especiais:

aos meus pais,

que sempre me apoiam sem fazer muitas perguntas difíceis;

a Vanessa Ferreira,

pela motivação durante todo o projeto e suporte durante alguns problemas técnicos;

ao meu professor e orientador João de Souza Leite,

que soube exatamente quando e como se manifestar, questionar e opinar;

aos meus professores,

que apesar das dificuldades, me fizeram pensar e amadurecer;

a Camilla Florez,

pela boa vontade e disponibilidade durante os testes iniciais do projeto;

a Carlos Lins,

por entender minhas dificuldades e, nos momentos críticos, me dispensar do trabalho;

aos meus companheiros de orientação,

que deram opiniões valiosas para o projeto;

a Polyana Ferreira,

que foi uma das melhores pessoas com quem já conversei e me fez querer mudar de emprego;

a Rodrigo Saiani,

que me lembrou como podemos e devemos trabalhar com aquilo que amamos;

a Danielle Gandarillas,

que mesmo de surpresa, aceitou participar e foi muito simpática;

a Marcio Racca,

pela disponibilidade, abertura e simpatia;

a todos os outros profissionais que contatei

e que por diversas limitações, não pude incluir no projeto nesse primeiro momento.

ao programa “Ciência Sem Fronteiras”,

que mudou tudo.

Muito obrigado!

Caio Logato

cailogato@gmail.com

projetocoinspire@gmail.com

[Fan-page no FB: fb.com/canalcoinspire/](https://www.facebook.com/canalcoinspire/)

[Canal no Youtube](#)