

# Percurso de Formação para Tutores – Secção 2: “História & “Storyboarding”

**Erasmus + KA2 – Parcerias Estratégicas  
(2014-1-IT02-KA200-003613)**

A terceira e última parte do percurso de formação diz respeito aos produtos finais da história: o arquivo digital de histórias, e a melhoria das competências dos participantes na utilização da plataforma online "The Land". Centrando-se no conceito de aprendizagem contínua esta secção irá apoiar-se na formação anterior e fornecer um portal de arquivos e sugestões para diferentes formas de contar histórias.

Horas de Treino Recomendadas:  
**13**



## **Projeto *iRemember***

**Erasmus + KA2 – Parcerias Estratégicas  
(2014-1-IT02-KA200-003613)**

**O1/A3 – Metodologia iRemember Módulo n. 2**

**“Storytelling, Storyboarding e o uso do  
Software gratuito Celtex”**

## Introdução

A segunda secção da Metodologia iRemember é sobre Contar Histórias, Storyboarding e o apoio de *software* gratuito para a implementação de um storyboard. Este aspeto particular da formação é dividido em dois módulos constituídos por um total de 5 sessões. O método de Entrega será principalmente *online*, a fim de tornar toda a metodologia mais sustentável e viável, e, seguindo o nosso lema de Aprendizagem contínua, irá complementar a primeira secção da metodologia e direccionar para a secção final 3.

| <b>Metodologia iRemember 2</b>   |   |   |           |               |
|--|---|---|-----------|---------------|
| <b><i>Storytelling, Storyboarding e o uso do software gratuito CeltX</i></b> |   |   |           |               |
| <b>Mod</b>   | <b>Título</b>   | <b>Descrição</b>  | <b>H.</b> | <b>Acesso</b> |
| <b>1</b>   | <b>De “storytelling” para “storyboarding”</b>               |   | <b>8</b>  |               |
| Sess. 1  | Introdução ao “Storytelling” e storyboards: elementos-chave | <i>Uma breve introdução à narrativa.<br/>O papel do contador de histórias e elementos-chave do “Storytelling”: sujeito , níveis, sequências , estrutura narrativa , escrita viva e encenações.<br/>Uma breve introdução aos</i> | 3         | Online        |
| Sess. 2  | “Storyboarding” em contextos                                | <i>Aplicação e uso de “storyboarding” em contextos</i>  | 2         | Online        |
| Sess. 3  | Técnicas de “Storyboard”                                    | <i>Como contar uma história recorrendo a técnicas de “Storyboard”.</i>  | 3         | Presencial    |
| <b>2</b>   | <b>Storyboarding com o software</b>                         |   | <b>5</b>  |               |
| Sess. 1  | CeltX software visão geral                                  | <i>Vídeo tutorial</i>   | 2         | Online        |
| Sess. 2  | Storyboarding com o software CeltX                          | <i>Vídeo tutorial</i>   | 3         | Misto         |
|  |   | <b>TOTAL</b>  | <b>13</b> |               |

## Resultados de Aprendizagem

O desenvolvimento da secção 2 da metodologia surge na sequência do foco em técnicas para contar histórias e atividades em primeiro plano da primeira parte (conceção de atividades entre gerações, organização e gestão), desenvolvido pela “*Playhouse*” - os participantes que progridam para esta secção alcançarão um bom conhecimento do trabalho e das técnicas usadas para contar histórias e estes módulos irão melhorar e aumentar essa valência dentro de um percurso de aprendizagem contínua. Esta é a forma como o Módulo 2 fornece apenas uma breve introdução (quase um lembrete) sobre como contar histórias e se concentra em *storyboards* e a sua relevância no processo de contar histórias. Isso reflete-se também nos resultados da aprendizagem.

| Módulo | Sessão | Resultados de Aprendizagem   |
|--------|--------|--|
| 1      | 1      | Compreender conceitos básicos sobre como contar histórias e o valor da vida, escrevendo num género criativo.               |
|        |        | Compreender a história e a génese do método <i>storyboard</i> .  |
|        |        | Compreender a relevância de <i>storyboards</i> no processo de contar histórias.  |
|        |        | Compreender os elementos básicos de um <i>storyboard</i> .   |
|        | 2      | Compreender a importância dos <i>storyboards</i> e da narrativa em relação a um projeto educacional.                       |
|        |        | Gerir os elementos-chave de um ambiente de aprendizagem (escola) para facilitar a interação entre os participantes.        |
|        | 3      | Usar vários meios de comunicação e tecnologia para transmitir mensagens e significados.                                    |
|        |        | Trabalhar de forma interativa, cooperativa e em colaboração para planejar e criar um <i>Storyboard</i> .                   |
|        |        | Usar a técnica do brainstorming para identificar um tema para a produção da animação de um grupo.                          |
|        |        | Envolver-se em reflexões críticas como parte do processo de tomada de decisão e para o processo de resolução de problemas. |
|        |        | Inventar e incorporar símbolos visuais únicos e movimento para criar um sentido pessoal da arte.                           |
|        |        | Apreciar a diversidade de indivíduos, o que se reflete na sua produção de arte final.                                      |
|        |        | Utilizar as técnicas básicas de <i>Storyboard</i> .  |
|        |        |  |
| 2      | 1      | Compreender o funcionamento global do <i>software</i> Celtx (versão gratuita).   |
|        | 2      | Utilizar o <i>design</i> , criação e implementação de um <i>storyboard</i> usando o Celtx.                                 |

# Diretrizes para Tutores/Facilitadores

## Módulo 1 - Sessão 1

### Introdução ao *Storytelling* e *Storyboards*: Elementos-chave

#### 1.1 O que é o *Storytelling*?

*Storytelling* é uma técnica de comunicação que consiste em narrar uma história através da escrita ou de outras fontes (foto, vídeo, etc.) de uma forma original, a fim de atrair a atenção de uma audiência, para transmitir a mensagem da história e para enriquecer as audiências com novos conhecimentos.

Os objetivos de contar histórias são diferentes e variam dependendo do contexto em que se pretende implementar as mesmas: estes podem ser a solidariedade, objetivos sociais, comerciais ou políticos, pessoais, entre outros. Em termos de comunicação, a narrativa tem como objetivo envolver as pessoas que têm acesso à mesma.

Realizar a narrativa significa existir, ter voz para falar, para "animar" a pessoa ou pessoas que nos contarão a história da sua vida, as suas emoções, experiências, dificuldades, o que irá trazer uma mensagem através da sua narrativa. Esta pessoa entra num jogo através da sua própria história, que poderá ser útil também para recriar uma memória coletiva dos factos e acontecimentos que pertencem às nossas ou a outras comunidades. Isto refere-se especificamente à vida escrita: esta é a arte de contar a sua própria história e de documentar o próprio passado usando técnicas criativas. Abordagens para histórias criativas também são documentadas em Metodologia Um em aulas como "A Natureza da História: Modos de *Storytelling*" ou "Imagens pintadas com palavras". A forma final da vida escrita pode ser impressa como um relato escrito, um poema, um filme, uma narração sobre as imagens, um storyboard - a chave é considerar como gravar um conto para ser dito na sua forma mais emotiva e poderosa.

#### 1.2 A Criação do *Storytelling*

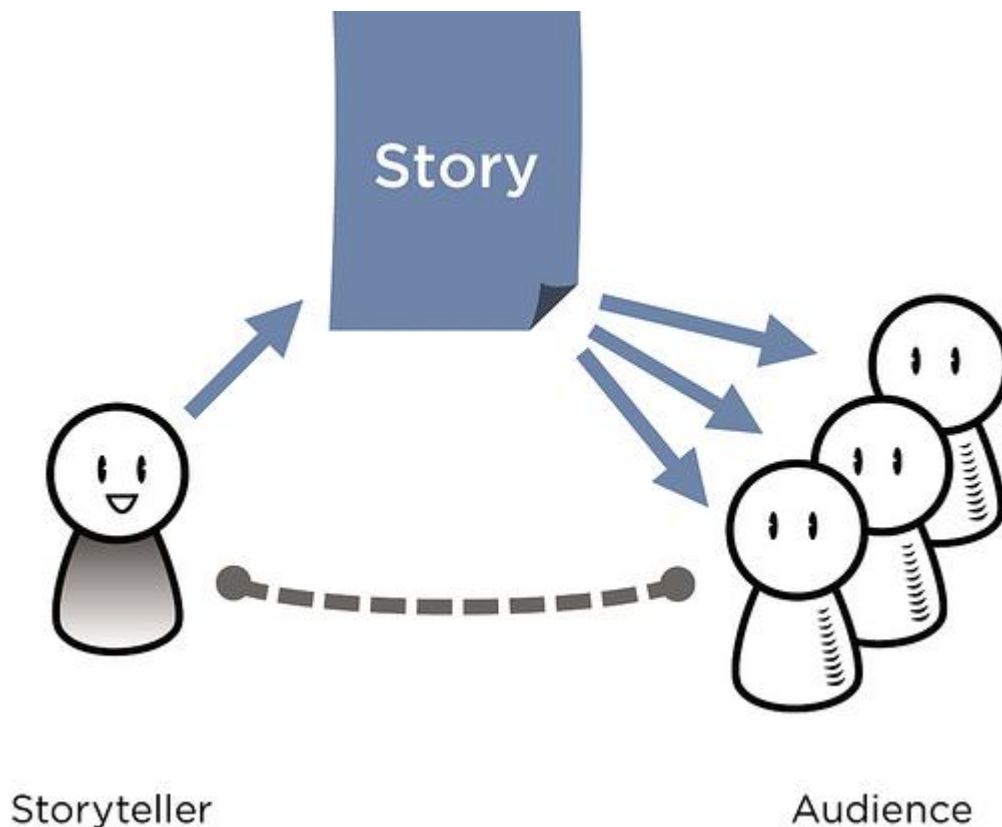
As prerrogativas para uma boa narrativa são:

- ☐ Ser muito **criativo**, de modo a ser capaz de incorporar diferentes tipos de materiais, interligando-os de acordo com a técnica de narrativa escolhida.
- ☐ *Storytelling* requer imaginação, inventividade, a excelência da expressividade.
- ☐ As técnicas de narração de uma história devem ter em conta e estar relacionadas com:

- Os objetivos a serem enfatizados,
- Os contextos a serem reforçados,
- A temporalidade dos eventos,
- Disponibilidade dos participantes e a documentação adquirida,
- O nível de narrativa: "profundidade" a ser alcançada.

### 1.3 O que deve um *Storyteller* fazer?

- Estar em contacto com as emoções, porque, para contar histórias, ele deve despertar emoções no público.
- O contador de histórias deve ser capaz de falar antes de tudo para o coração das pessoas, bem como para os seus cérebros.
- Respeitar o público, tendo em conta as diferenças culturais dos sujeitos que irão assimilar a narrativa.
- Ser capaz de representar a história com grande detalhe, como se ele fosse o escritor da narrativa.
- Ser eficaz a estimular as ações da audiência. O contador de histórias deve atingir este objetivo através da comunicação.



## 1.4 O " Narrador

**(consultar também: " pintar quadros com palavras", recursos na Metodologia 1)**

A história envolve uma voz narrativa ou narrador, que tem a função de contar a história. Pode ser:

- Um narrador interno: se é uma personagem da história narrada que fala na primeira pessoa ( "eu" narrador).
- Um narrador externo: se não está presente nos eventos narrados e fala na terceira pessoa.

Pode haver também mais narradores, ou melhor, além de o primeiro nível de narração, também um segundo nível um: isto é, uma personagem que o narrador de primeiro nível introduz nalgum momento da sua história e que conta em primeira mão os acontecimentos de que ele foi protagonista ou testemunha (segundo grau narrador interno), ou que são desconhecidos para ele e que ele diz na terceira pessoa (segundo nível de narrador externo).

## 1.5 O tema da história (O que se quer contar?)

Para desenvolver e definir o que se quer dizer:

- Qual é o contexto que se quer contar?
- Quem são as personagens envolvidas?
- O que essas personagens nos dizem?
- Quais são as suas mensagens e ações?
- Quais são os elementos fortes que caracterizam esta história? O Assunto? Por exemplo: um conflito, uma dificuldade, uma paixão, uma transformação, uma conquista de algo, uma descoberta, uma perda emocional/afetiva, etc.
- Porque é que esta história é original?
- Quais são os elementos/símbolos que a tornam original e/ou que são capazes de nos dizer do que se trata?
- Quais as paixões e/ou emoções se quer transmitir com a história?
- O que queremos mostrar?
- É uma história aberta? Será que continua? Pode incluir elementos/símbolos de diferentes gerações?

## 1.6 A Profundidade da História

### (Métodos de Narração)

Fábula: eventos e/ou ações postas em ordem lógica e cronológica.

- Enredo: definir os mesmos eventos na mesma ordem que o narrador eliminando-os. Agora vamos comparar a fábula e o enredo. Percebemos que a ordem em que o narrador tem organizados os eventos no enredo nem sempre corresponde àquela em que os eventos narrados aconteceram. Na verdade, existem muitas vezes mudanças na ordem temporal, tais como:

1. *Flashback* (ou retrospeção ou analepse): quando a história regressa no tempo para contar o que aconteceu anteriormente.
2. Antecipação (ou prolepse ou *flashforward*): quando é contado um facto que vai acontecer depois. Alguns factos não podem ser ditos, serão explicados mais tarde, para antecipar a imaginação do leitor (*elipse*).
3. Histórias que contêm outras histórias: a história também pode conter fábulas em paralelo, ou mais uma história dentro da história.

- Estrutura de anel: uma estrutura repetitiva ou anel (na qual existe um percurso de volta para o ponto de partida).

O próximo passo consiste na subdivisão do texto em núcleos narrativos ou partes. O núcleo narrativo é uma parte da história que tem a sua própria autonomia de conteúdo. É organizado em torno de um evento central e pode conter diferentes (micro) sequências (descritiva, dialógica, narrativa, etc.).

## 1.7 A Escolha das Sequências que Formam a História

### (relacionada com o material recolhido)

- (micro) sequência narrativa: inclui uma ação.
- (micro) sequência diálogo: inclui um diálogo.
- (micro) sequência descritiva: inclui uma descrição de lugares, personagens, objetos, etc.
- (micro) sequência refletiva: inclui um reflexo dos personagens ou do autor.

A transição de um núcleo de narrativa para outro ocorre quando há uma mudança de lugar, tempo, ação, quando uma personagem entra num jogo ou sai, quando há uma mudança do modo narrativo (de narrativa ao diálogo, reflexão ou descrição).



## 1.8 Narrativa: a Estrutura da História

- Situação inicial: a situação inicial é apresentada (personagens, lugares, etc.); pode ser calma ou já conflituosa.
- Introdução ou preâmbulo: é o evento que coloca em movimento a história, mudando a situação inicial.
- Altos e baixos ou desenvolvimento: os eventos subsequentes, que podem levar a uma melhoria ou um agravamento da situação.
- Pico da ação: o momento em que a ação culmina ou ocorre determinada mudança que leva à dissolução.
- Situação final: é a situação final da história, que pode reconstruir mais ou menos o estado inicial ou delinear outro.

## 1.9 Alguns Elementos para os Nossos Laboratórios Intergeracionais

- A história tem referências históricas/biográficas/geográficas ou referências ao contexto?
- Quais são os seus elementos originais/símbolos?
- Em que medida se refere à cultura dos indivíduos que a narram e/ou à cultura da comunidade?
- A narrativa dos indivíduos torna a história original ou não?
- Qual é a ligação entre as personagens e os elementos da história?
- Existe algo que as diferentes gerações poderiam aprender com esta história?
- Pode a sua história tornar-se numa "foto" geracional ou intergeracional? Poderia ser interessante e pertencer a uma ou mais gerações?

## 1.10 O que é um *Storyboard*?

A definição mais básica de um *storyboard* é que este constitui um esboço visual que pode facilmente transmitir uma série de eventos com uma quantidade mínima de esforço e detalhes por parte do criador usando painéis estáticos. Imagine-se um livro de banda desenhada realmente simples, este é o caminho certo.

Os *Storyboards* existem de uma forma ou de outra. Há 30.000 anos atrás, os primeiros seres humanos criaram "storyboards" das suas façanhas de caça nas paredes das cavernas. Egípcios

aperfeiçoaram este tipo de narrativa visual 24.000 anos mais tarde, com hieróglifos que contam histórias de vida inteiras de faraós.

Claro que isso provavelmente não é o que a maioria de nós pensa quando ouvimos a palavra "*storyboard*", que nos traz de volta a uma palavra que usamos anteriormente: contorno. O que queremos nós dizer usando o termo *storyboard*, um esboço? Bem, o *storyboard* moderno que temos vindo a conhecer ao longo dos últimos 80 anos, ou mais, nunca foi destinado a ser a versão final de alguma coisa. É uma ferramenta que as pessoas usam para que os outros possam ver como algo poderá ser.

Este tipo de *storyboard* foi criado por um animador na Disney Studios para a animação da fábula dos Três Porquinhos. Em vez de usar painéis em estilo de quadrinhos para o seu trabalho, o autor desenhou cada imagem numa folha individual de papel e, em seguida, colocou-as todas lado a lado. Isso permitiu que várias pessoas pudessem vê-las e fazer sugestões ao mesmo tempo - perfeito para sessões de *brainstorming* para os executivos. O formato tornou-se tão popular que se espalhou a partir da animação para viver na ação, onde os diretores frequentemente usam o *storyboard* para grandes cenas de ação antes de as enviar para os executivos, para que estes tenham uma noção de como serão encenadas.

Hoje, com o surgimento de uma nova tecnologia digital, a definição de *storyboard* tem-se alterado, revertendo-se o seu significado original para um mais amplo, como uma forma visual de contar histórias, embora na maioria das vezes ainda incorporemos a ideia e a linguagem do cinema e da televisão. Esta definição muito antiga tem uma abundância de novos usos e ferramentas, tais como apresentações em PowerPoint, páginas web e ecrãs de computador. As *storyboards* não só escaparam do mundo de Hollywood, mas começaram a aparecer num dos lugares aparentemente mais improváveis: as nossas salas de aula.

Os *Storyboards* de hoje devem sempre ter o intuito de transmitir algo para o público:

- Quem ou o que está no quadro?
- Se podemos ou não ver as personagens, o caminho que estas estão a tomar?
- As personagens não dizem nada? Se sim, o quê?
- Quanto tempo se passou entre os *storyboards*?
- Onde está a câmara no painel, e o que está esta a fazer?

## **Storyboards em Hollywood**

Como mencionamos anteriormente, o storyboard moderno foi inventado em Hollywood. De um modo geral, há duas razões pelas quais estes passaram a existir: tempo e dinheiro. As pessoas que criam os filmes e programas de televisão que amamos, muitas vezes, acham que é muito complicado tentar dizer ao estúdio e à rede de executivos o que pretendem fazer, pelo que tentam traduzir um guião escrito para uma história visual - precisavam de uma ferramenta que lhes permitisse mostrar mais claramente o que pretendiam fazer e assim convencer mais facilmente as pessoas com o poder de decisão a aceitar as suas propostas. Os Storyboards permitiram que grupos inteiros de pessoas pudessem avaliar os desenhos ao mesmo tempo. E porque realmente filmar a cena não era muitas vezes uma opção (por ser muito caro), os storyboards pareciam ser um caminho lógico para provar que um conceito iria funcionar visualmente. Em vez de ser dito que o John McClane iria saltar para fora de um edifício usando uma mangueira de incêndio, os executivos poderiam ver a cena desdobrando na frente deles uma série de desenhos que pouco custam a produzir. O facto de poderem visualizar a cena com todos estes elementos, reduzia a confusão. E porque não era algo em que já se tinha gasto milhares - ou mesmo milhões - era muito mais fácil para poder reduzir custos e fazer alterações sem aumentar o capital a investir. Em suma, os storyboards tornaram muito mais fácil conseguir algo apenas na primeira tentativa.

Um storyboard é uma representação escrita ou gráfica de todos os elementos que serão incluídos numa história digital. O storyboard é geralmente criado antes do trabalho real sobre a criação da história digital, começa com uma descrição escrita e representação gráfica dos elementos da história, tais como imagens, texto, narração, música, transições, etc. Os elementos da história estão dispostos no storyboard na ordem cronológica em que aparece na história e isso permite que quem desenvolve a história possa organizar e reorganizar o conteúdo conseguindo o efeito máximo.

Criar storyboards é uma componente muitas vezes esclarecedora em contar histórias digitais, mas, para muitos estudantes, os storyboards podem parecer um passo extremamente entediante. No entanto, os storyboards podem ser uma componente valiosa no processo criativo, permitindo a quem os desenvolve organizar imagens e texto de uma forma livre antes de o projeto realmente começar. Permitem ao utilizador visualizar como o projeto será num todo e ajudam a ilustrar o que existe em espaços definidos, uma vez que se pode ver todo o plano estabelecido na frente deles. O Storyboarding também pode inspirar novas ideias, bem como permitir a quem o desenvolve reorganizar os recursos existentes antes que o desenvolvimento final comece e que as mudanças possam ser mais difíceis de fazer.

O importante a reter sobre storyboards é que permitem aos seus utilizadores decidir como vai ser dividido o seu guião em peças individuais, com ou sem imagens de espaço reservado, de modo a que se possa, então, obter uma visão mais clara do seu plano de história digital. Os Storyboards

podem ser criados numa variedade de formas, tanto digitalmente ou manualmente em papel ou cartão. E se os storyboards são desenvolvidos num computador, pode ser utilizada uma grande variedade de programas de software, como o Microsoft Word, Excel e PowerPoint.

Em resumo os storyboards são:

- Um guião visual,
- Um passo-a-passo para a orientação de produção,
- Um roteiro do projeto,
- Uma série de imagens que simplesmente ilustram brevemente as cenas e os eventos-chave da história.

Storyboarding não é:

- Uma representação de cada imagem (frames),
- Uma análise cena a cena.

## **Módulo 1 – Sessão 2**

### **Storyboarding em Contexto Educacional**

#### **2.1 *Storyboards* na Educação**

Aqueles que usam os *storyboards* em sala de aula e noutras áreas da educação ainda estão a visualizar histórias, mas como é que eles fazem isso, e para quê? É algo que continua a evoluir como os meios de comunicação visual. Torna-se cada vez mais necessário que os professores explorem novos métodos de ensino integrando mais os seus alunos. Nas aulas de Física são usados para visualizar diferentes teorias sobre tudo, desde o Big Bang, para a trajetória de uma catapulta. Professores de História usam storyboards para descrever eventos famosos, para ajudar os alunos a lembrarem-se de detalhes e colocá-los numa linha cronológica. São fantásticos para qualquer assunto que necessite que os alunos memorizem processos passo-a-passo ou visualizem ideias altamente conceituadas, como a ciência da vida ou programação de computadores.

Qualquer escritor ou professor da escrita também dirá que os *storyboards* podem ser uma grande ajuda no processo de escrita, fazer uma apresentação oral, ou descrever uma história. Em vez de

escrever apenas palavras em cartões, os alunos também podem incorporar desenhos para os ajudar a visualizar cada momento. Quando estão a trabalhar na elaboração de uma "narrativa", que pode ser confundida com as representações visuais adjacentes, podem ter a noção de qual ficará melhor e onde. Mesmo as crianças mais jovens podem aplicar o *storyboard*, ouvindo uma história e então desenhando alguns storyboards dos principais eventos, a fim de resumir-las. De um ponto de vista prático, ensinar com *storyboards* pode ajudar instrutores a transmitir rapidamente ideias complexas aos seus alunos - muitas vezes muito mais rápido do que escrevendo ou mesmo a falar. Também podem ajudar a quebrar barreiras que possam existir nas escolas onde o Português possa não ser a língua principal falada por alguns alunos.

Além disso, ao envolver os alunos a fazer os seus próprios storyboards e depois utilizar a tecnologia para trazê-los à vida pode motivar os alunos e aumentar o seu envolvimento. Em muitas salas de aula estão a ensinar os estudantes a recorrer a ferramentas digitais de storytelling que tendem a tornar-se cada vez mais importantes no nosso tempo.

## 2.2 Planear Poupa Tempo

Storyboarding permite que o seu utilizador se sente e planeie todas as suas tomadas de vista de antemão, para que não tenha que tomar todas essas decisões repentinamente quando está fora a filmar e tem o tempo limitado. Quando se prepara um storyboard, pode-se gastar mais tempo no planeamento, mas no final o resultado será melhor e poupar-se-á na execução final do projeto.

## 2.3 Partilhando uma Ideia/Visão

O storyboard será particularmente útil para as pessoas que trabalham consigo no seu projeto, porque eles poderão ter uma visão mais clara do que se pretende, ao invés de apenas tentarem interpretar uma descrição.

Os Storyboards em filmes ajudam os diretores a obter as suas ideias no papel de uma forma muito visual e fácil de entender, isso ajuda o diretor a comunicar os seus planos aos atores. Mesmo estando a trabalhar numa peça muito pequena de vídeo, os *storyboards* podem ajudá-lo a desenvolver as suas ideias e a pensar em coisas que pode não ter pensado antes. Não é necessário estar a dirigir filmes em Hollywood para colocar as suas competências de *storyboard* em prática. Aqui ficam algumas formas em que os seus conhecimentos em storyboard o podem ajudar no futuro:

- O Storyboarding desenvolve as suas competências de comunicação gerais,
- Ser capaz de ler storyboards irá ajudá-lo se precisar de contratar alguém para criar algo para si,

- Ser capaz de desenhar storyboards pode ajudá-lo no seu local de trabalho, universidade ou ambiente escolar, se precisar de propor um plano, um projeto ou uma estratégia para um grupo de pessoas,
- Aprender a planejar e pensar no futuro irá ajudá-lo pessoalmente e profissionalmente.

Vamos tentar criar um pequeno *storyboard*. Vamos criar o storyboard ao contrário. Vamos assistir a um clipe dum filme e desenhar o seu *storyboard*. (passar o clipe: Cena Lobo de Fantastic Mr. Fox) Use uma cena de uma animação com personagens animais porque são muito mais fáceis de desenhar em comparação com os seres humanos.

Poderá ser necessário assistir ao clipe várias vezes enquanto desenha o seu storyboard. Lembre-se:

- Filme, Televisão e Novas Tecnologias,
- Use linhas e setas para mostrar o movimento da câmara ou ação,
- Observe que tipo de enquadramentos são usados no clipe,
- Os seus desenhos não precisam de ser muito detalhados... Se outra pessoa os pode compreender está no bom caminho,
- Se tiver tempo, use cor para tornar o seu *storyboard* mais emocionante... Não é necessário colorir tudo, apenas dar-nos uma sensação para o ambiente e configuração.

## **Módulo 1 – Sessão 3**

### **Técnicas de *Storyboarding*: Criando o Seu *Storyboard***

#### **3.1 Mantenha o seu Storyboard Simples**

Fazer um storyboard é muito fácil. Há muitos templates gratuitos e também criadores de storyboard já com bibliotecas de personagens, de ações e fundos, mas também se pode criar o próprio storyboard com o mínimo esforço. Lembre-se de pensar nisso como uma história em quadrinhos.

As páginas individuais têm vários painéis, cada um capta um momento visual específico da história. O seu modelo de storyboard deve seguir o olhar geral, como uma "janela" para que possa chamar a ação e um espaço para escrever no diálogo. A maneira mais simples e mais fácil de desenhar um *storyboard* é usar um lápis para que possa apagar erros e criar imagens em bruto para o que vai acontecer em cada painel

específico, mas não tem que fazê-lo exatamente dessa forma. Muitas pessoas, até mesmo profissionais, usam agora programas de computador para criar *storyboards*. Outros cortam as imagens que encontram em revistas ou tiram as suas próprias fotos e usam-nas. Não se preocupe em não olhar muito. A ideia é de transmitir claramente a informação. Painéis com figuras e formas simples, onde todos entendam o que está a acontecer, são melhores do que os desenhos deslumbrantes de pessoas e batalhas que não fazem sentido.

1. Verifique se a progressão do seu storyboard é lógica e coerente. Mesmo que o seu vídeo seja "quem fez isto?", o seu público espera uma progressão lógica e uma conclusão. Embora reviravoltas na intriga sejam emocionantes, as histórias que não permitem tirar conclusões não são nem informativas nem agradáveis.
2. Usar um íman de atenção no início da história pode definir o tom e manter o público interessado.  
Um íman de atenção pode ser:
  - Uma pergunta,
  - Um cenário,
  - Uma imagem interessante,
  - Um jogo,
  - Um exemplo acabado (como numa aula) .
3. Ao criar um storyboard, as peças visuais dos quadros devem ser mantidas simples e a imagem em cada quadro deve ser aquela que melhor descreve a ação a acontecer, ou o conceito. As imagens podem ser simples esboços, ou imagens a partir dos seus próprios recursos ou encontradas na web.

## 3.2 Aprender a Linguagem

A fim de tornar os seus painéis claros, é importante ter uma compreensão razoável de tomadas de câmara e linguagem cinematográfica para que as pessoas possam imaginar como será a versão final. A maioria destes termos são bastante simples, mas vale a pena defini-los apenas para se certificar que os entende.

- **Close-up (CU)** – a câmara ficará perto da ação. Os Close-up podem concentrar-se num rosto de uma pessoa, num número de matrícula, ou algo similar.
- **Médium shot (MS)** – a câmara fica a uma distância média. Talvez duas pessoas possam estar a comer uma refeição num restaurante e o enquadramento é centrado na sua mesa.
- **Long shot (LS)** – a câmara está longe da ação. Talvez se queira transmitir o isolamento de alguém, mostrando-a a caminhar através de um campo vazio, à distância, ou mostrando como alguém é pequeno ao lado de um arranha-céus.
- **Fade (fade in, fade out)** – Desvanecer ou aparecer, a ação desvanece lentamente até que a imagem fica completamente preta. Para um fade in, uma imagem em preto aparece até que possamos ver o que está a acontecer.

- **Dissolve** – Semelhante ao fade in, mas em vez de ficar preta, a imagem torna-se transparente deixando antever a que se segue até que esta fique totalmente visível.
- **Jump cut** – De um modo geral, cada plano deverá, logicamente, ligar com o seguinte num storyboard, mas, às vezes, pode-se querer criar intencionalmente uma transição abrupta para destacar uma piada ou transmitir algo inesperado. Esse tipo de transições são chamados cortes de salto, porque, muitas vezes, fazem movimentos que parecem despropositados e desgarrados do resto da ação.
- **Pan or tilt** – estes termos indicam que a câmara está a virar da esquerda para a direita ou de cima para baixo dentro plano.
- **Tracking** – O tracking acontece quando a câmara se move fora do eixo e é levada por um técnico acompanhando a ação.
- **POV (ponto de vista)** - também chamado plano subjetivo, este plano produz a sensação de estarmos na pele da personagem, de vermos através dos seus olhos.
- **Reação** – Geralmente utilizada para enfatizar a reação de alguém, aquilo que é dito.
- **Zoom** – Feito através da ótica da lente, é uma aproximação ou afastamento do sujeito.
- **Ângulos (alto, baixo, nivelado)** – Os níveis das tomadas de câmara ao mesmo nível são os mais comuns, porque indicam um tom neutro. Um ângulo alto pode ser usado para fazer os objetos parecerem fracos, pequenos ou sem importância; ângulos baixos fazem o oposto.

### 3.3 Erros, Dicas e Truques

A maioria das pessoas muitas vezes faz um de dois erros ao criar um *storyboard*: ou deixam de fora muitos detalhes e ninguém pode perceber o que está a acontecer, ou colocam tantos detalhes que se torna confuso. Encontrar esse equilíbrio é a chave, e a melhor maneira de alcançá-lo é mostrar os seus *storyboards* a pessoas que não conhecem a história e depois trabalhar para corrigir as coisas que eles confundiram.

Aqui estão algumas das áreas mais comuns onde podem ocorrer erros e como evitá-los:

#### Terminologia

Novamente, o objetivo é a clareza, o que significa dizer apenas o suficiente para se certificar de que o público pode acompanhar a ação e entender a sua intenção. *Pans*, *tils*, *travellings* e *zooms* são provavelmente as coisas mais importantes a apontar porque eles afetam a maneira como as pessoas interpretam os planos.

#### Esquecer a direção

Quando estamos a acompanhar personagens, os seus *storyboards* precisam indicar qual a direção em que estão a evoluir, de forma clara, o que muitas vezes não acontece. Mesmo as cenas simples podem ser



confusas se o público não souber qual caminho que leva de cima para baixo. Inclua setas, que apontam na direção certa.

#### **Onde estou eu?**

Ao longo destas linhas, enquanto que a simplicidade é grande, é importante incluir, pelo menos, um pouco de geografia em cada painel para o público não se perder. Imagine uma sequência de assalto a um banco que vai do banco para as ruas, para a parte de trás de um carro, seria bastante confuso se não se conseguisse dizer onde as personagens estavam. Certifique-se de que tem algum tipo de âncora que permita saber onde estamos, mesmo que seja tão simples como um sinal da saída.

#### **O que deveriam ser aquelas protuberâncias?**

Não precisa ter necessariamente um grande talento artístico para criar o seu próprio *storyboard*, mas é importante que se consiga perceber claramente os elementos retratados. O desenho não é o seu ponto forte? Sem problemas! Tente rotular edifícios, carros, até mesmo as pessoas. Não é o ideal, mas pelo menos o público vai saber onde estão e quem está no plano.

### **3.4 Introdução ao Brainstorming em Grupo**

Vai criar a sua história em grupos colaborativos. O seu professor irá integrá-lo num grupo de produção de quatro a seis pessoas para as fases de conceção, planeamento e produção de uma porção de animação em *stopmotion*. Todos deverão trabalhar de uma forma respeitosa e colaborativa. Cada membro do grupo deve participar igualmente e compartilhar tarefas. À medida que cada membro vai trazendo a sua própria experiência única e talentos para o grupo, as ideias e as contribuições de todos para o projeto devem ser consideradas valiosas. Se trabalhar em conjunto e de forma eficaz, se estiver comprometido com o projeto e usar a diversidade de competências do seu grupo, o produto final provavelmente será muito melhor do que se tivesse completado o projeto por si próprio!

#### **Atividade de Aprendizagem em Grupo: Brainstorming um Tópico**

A sua primeira tarefa enquanto grupo é a discussão de forma eficaz de ideias para ajudar a selecionar um bom tema para o seu vídeo animado. Por favor, identifique temas relevantes a partir da seguinte lista:

- ☐ Idiomas,
- ☐ Matemática,
- ☐ Ciência,

- ☐ Estudos Sociais,
- ☐ Saúde,
- ☐ Artes (Música, Teatro, Pintura),
- ☐ Tecnologia.

Alguns temas populares e relevantes identificados para o vosso grupo etário incluem:

- ☐ Bullying,
- ☐ Ambiente,
- ☐ Abuso de substâncias,
- ☐ Modos de vida ativos,
- ☐ Racismo,
- ☐ Diversidade e imagem do corpo.



Pode escolher um tema a partir dos temas acima indicados, ou pensar noutro de sua preferência. O balão do pensamento pode ajudá-lo no *brainstorming*. Assim que o seu grupo identifique um tema, pode pesquisar na Internet para chegar a uma ideia específica para a sua animação. Deve procurar seleccionar um tema que seja interessante e significativo para todos os membros.

**Nota:** Por favor, perca algum do seu tempo a conceber o tema para a história do seu vídeo animado, pois esta decisão inicial afetará todas as outras etapas do processo de produção!

## **Brainstorm rules:**

**1.one idea at a time**

**2.encourage wild ideas**

**3.go for quantity**

**4.be visual**

**5.headline!**

**6.build on others' ideas "yes, and"**

**7.defer judgement**

**8.marking and sifting**



THE WAY TO GET GOOD IDEAS  
IS TO GET LOTS OF IDEAS AND  
THROW THE BAD ONES AWAY.

Linus Pauling, Nobel prize winner

### 3.5 Criar um Storyboard em Colaboração

Assim que o seu grupo tenha escolhido um potencial tema para a sua animação, vai precisar que a sua ideia seja aprovada pelo seu professor. Uma vez dado o sinal verde, o seu grupo terá de começar os *storyboards*.

#### Atividade de Aprendizagem: criando o vosso Storyboard

Para ajudar a planear o vosso *storyboard*, usem modelos de histórias encontradas na Internet ou criem seus próprios *storyboards* do zero. Mantenham a vossa história e a mensagem simples e concisa. O processo provavelmente levará mais tempo do que imaginam.

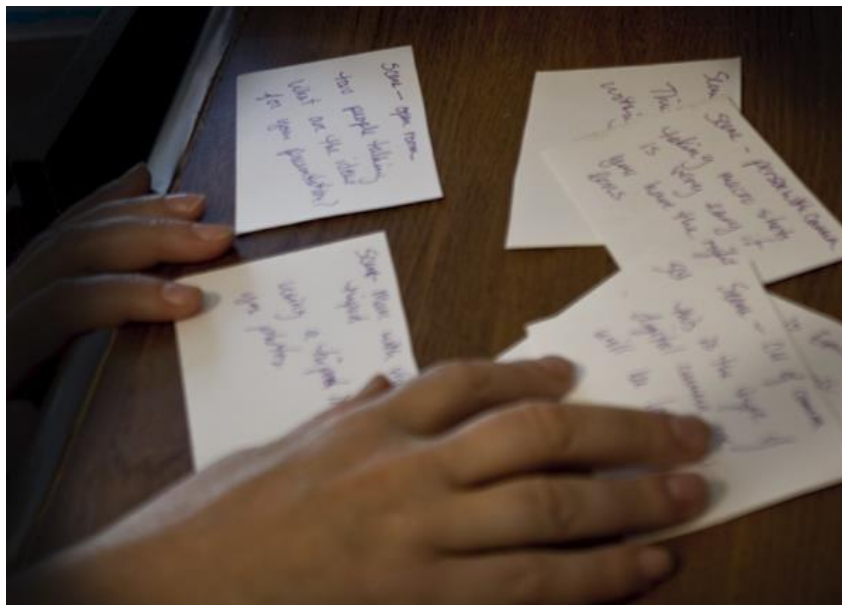
**Nota:** A duração média da sua história varia e depende da seleção do tópico e da duração do tempo da aula. O seu professor vai ajudar cada grupo a determinar o tempo de execução adequado.

Use “Storyboard Rúbrica” para garantir que o seu grupo inclui todas as informações e componentes ao projetar o *storyboard*.

### 3.6 Organizar o seu Storyboard

Seja Organizado

Uma das coisas que você fazer para ajudar a organizar a sua história digital é escrever o seu guião cena a cena em *post-it* ou cartões. Isso irá ajudá-lo a organizar as suas cenas e os diálogos de modo a que o seu vídeo flua de uma forma coerente e lógica. Assim que estejam organizados, numere-os e coloque-os na ordem em que eles aparecem na história.



Os quadros do seu storyboard irão representar as imagens ou as cenas que acontecem. Esses quadros corresponderão à ordem das suas notas ou cartões.

Digite ou cole uma descrição das imagens que aparecem no modelo de storyboard, o som ou a narração que serão incluídos, qualquer música, e quaisquer transições ou efeitos especiais que serão utilizados para cada quadro ou cena da sua história digital.



Pode usar imagens em miniatura das fotos tiradas com uma câmara digital ou retiradas da web, imagens capturadas de um vídeo, esboços desenhados à mão e/ou digitalizados, ou imagens que encontrou em sites como o freeimages.com que serão a representação do alinhamento final da sua história.



Outra ferramenta que se pode considerar útil na criação de storyboards é o Storyboard That. A versão gratuita está disponível e transmite uma boa ideia de como o programa funciona. Versões educacionais também estão disponíveis e permitem aos alunos construir storyboards de forma colaborativa.

## Módulo 2 – Secção 1&2

### Storyboarding com o Programa CELTX

No âmbito da formação de professores/tutores e os "Laboratórios de Memórias" previstos no projeto iRemember, o Celtx, software gratuito (<https://www.celtx.com/index.html>) foi selecionado para apoiar os professores e os alunos na conceção e implementação dos storyboards para os "museus virtuais de memórias". O Celtx é projetado como uma ferramenta de pré-produção para vídeo (filme, TV) e teatro. Como um primeiro esboço do percurso de formação, os seguintes recursos de vídeo estão

disponíveis em Inglês como introdução sobre o uso geral, o funcionamento e as características da versão gratuita Celtx:

<https://vimeo.com/channels/celtxdemos>

<https://www.youtube.com/watch?v=Nmw2UM0zm8w>

<https://www.youtube.com/watch?v=OI1Xf2nbUZk>

A formação completa também foi desenvolvida pela Newway Índia, uma rede educacional com foco no ensino/Aprendizagem através de aulas de vídeo/tutorial para software, incluindo o Celtx. Mesmo que esses vídeos estejam focados na escrita de argumentos e que nem todos os recursos apresentados existam na versão gratuita, seria útil ter uma ideia geral e clara do funcionamento do software:

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 002 - GETTING STARTED WITH CELTX (PART 02):

[https://www.youtube.com/watch?v=xpABHveiZ14&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=xpABHveiZ14&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=3)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 003 - CELTX USER INTERFACE (UI):

[https://www.youtube.com/watch?v=DRnDuYHw45U&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=DRnDuYHw45U&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=4)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 004 - WHERE TO USE CELTX IN FILMMAKING PIPELINE:

[https://www.youtube.com/watch?v=xpH0vY4M008&index=5&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=xpH0vY4M008&index=5&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 005 - WRITING YOUR FIRST SCENE IN CELTX

[https://www.youtube.com/watch?v=tn2ybvnxCXA&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=tn2ybvnxCXA&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=6)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 006 - CELTX FILE MENU OPTIONS

[https://www.youtube.com/watch?v=i5imXcp2Nhl&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=i5imXcp2Nhl&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=7)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 007 - DIFFERENT TYPES OF CELTX PROJECTS



[https://www.youtube.com/watch?v=VoTRup-tsFs&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=VoTRup-tsFs&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=8)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 008 - SCRIPT EDITING (DUAL DIALOGUE & TEXT LOCK)

[https://www.youtube.com/watch?v=8T3iczBtgow&index=9&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=8T3iczBtgow&index=9&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 009 - TITLE PAGE AND TYPESET PDF

[https://www.youtube.com/watch?v=D-mpARgBRgw&index=10&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=D-mpARgBRgw&index=10&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 010 - SCRIPT PRINTING FORMAT OPTI

[https://www.youtube.com/watch?v=EQwdQge3Mhk&index=11&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=EQwdQge3Mhk&index=11&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 011 - VIEW TOOLBAR OPTIONS (ADD TÓPICO, CELTX STUDIO, PRINT)

[https://www.youtube.com/watch?v=G74gyGavrBI&index=12&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=G74gyGavrBI&index=12&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 012 - SCRATCHPAD TO TAKE NOTES & STORY IDEAS BRAINSTORMING

[https://www.youtube.com/watch?v=Y89Doy6wixc&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=Y89Doy6wixc&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=13)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 013 - INDEX CARDS FOR SHUFFLING THE SCENES

[https://www.youtube.com/watch?v=7dDKvDuliC8&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=14](https://www.youtube.com/watch?v=7dDKvDuliC8&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=14)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 014 - REPORTS (DIALOGUE REPORTS, ACTION REPORTS ETC.)

[https://www.youtube.com/watch?v=ftAW0lIVHVU&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=15](https://www.youtube.com/watch?v=ftAW0lIVHVU&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=15)

□ CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 015 - PROJECT TEMPLATE CREATION FOR CUSTOM PROJECTS

[https://www.youtube.com/watch?v=7\\_8lkmD-D\\_0&index=16&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=7_8lkmD-D_0&index=16&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)



- CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 016 - PROJECT LIBRARY (ADD TÓPICO, BOOKMARK, CALENDER ETC.)

[https://www.youtube.com/watch?v=OWfCgsms4Vc&index=17&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=OWfCgsms4Vc&index=17&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

- CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 017 - SCENES NAVIGATOR

[https://www.youtube.com/watch?v=-1WysC5RaWw&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=18](https://www.youtube.com/watch?v=-1WysC5RaWw&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=18)

- CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 018 - ADD NOTES TO DIFFERENT SCRIPT ELEMENTS

[https://www.youtube.com/watch?v=pVrvybhsd9E&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO&index=19](https://www.youtube.com/watch?v=pVrvybhsd9E&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO&index=19)

- CELTX SCREENWRITING TUTORIALS - 019 - ADD MEDIA TO THE SCRIPT (IMAGES & VIDEOS)

[https://www.youtube.com/watch?v=qQXLmmDP16E&index=20&list=PLI3QDX469LReq1\\_mNn5gs81na61TCgKjO](https://www.youtube.com/watch?v=qQXLmmDP16E&index=20&list=PLI3QDX469LReq1_mNn5gs81na61TCgKjO)

Os seguintes recursos de vídeo em Inglês sobre o uso da versão gratuita Celtx ajudam a projetar e a implementar **storyboards**:

<https://www.youtube.com/watch?v=AzbRiUbWZnc>

<https://vimeo.com/31929124>

A versão grátis do **CELTx** pode ser descarregada neste url:

<https://www.celtx.com/index.html>

Uma versão Pdf do manual do **CELTx** encontra-se em:

<http://cnmcountryside.com/tvclassroom/wp-content/uploads/2011/07/Celtx-Manual.pdf>

## Planos de Aulas

Para alcançar os resultados acima mencionados, a formação é articulada com o seguinte **plano de aulas**:

|  |   |   |                    |   |
|--|---|---|--------------------|---|
| <b>Módulo n. 1</b>                             | <b>Título: _ de Storytelling para Storyboarding</b>   |   |                    |   |
| <b>Sessão n.1</b>                              | Título: <i>Introdução Storytelling para storyboarding: elementos-chave</i>  |   |                    |   |
| <b>Duração</b>                                 | 3 h   |   |                    |   |
| <b>Método de Entrega</b>                       | Ensino à distância  | Presencial  | Ensino à distância | Prática em empresas                                   |
|  |   | h   | 4h                 | h   |
|  | A sessão é uma introdução básica sobre como contar histórias centrando-se principalmente na transferência de conhecimentos sobre o método e a relevância dos <i>storyboards</i> na narrativa.   |   |                    |   |
| <b>Objetivos de Aprendizagem</b>               | Familiarizar os participantes com a metodologia de contar histórias e <i>storyboards</i> .  |   |                    |   |
| <b>Resultados de Aprendizagem pretendidos:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender conceitos básicos para contar histórias.</li> <li>• Ser capaz de identificar os elementos-chave de um processo de contar histórias.</li> <li>• Compreender a história e a génese do método <i>storyboards</i>.</li> <li>• Entender a relevância dos <i>storyboards</i> no processo de contar histórias.</li> </ul> |   |                    |   |
| <b>Detalhes da Sessão:</b>                     | <b>Tópico da aula:</b>  | <b>Métodos:</b>   |                    | <b>Recursos necessários:</b>                          |
|  | Uma breve história da narrativa: do graffiti ao storytelling digital.   | Apresentação online - leitura.  |                    | Pc, Internet, slides para apresentação e comentários. |
|  | O papel do contador de histórias e elementos-chave do <i>storytelling</i> : assunto, níveis, sequências, estrutura narrativa e <i>storyboards</i> .   | Apresentação online - leitura.  |                    | Slides para apresentação e comentários.               |
|  | Breve introdução ao <i>Storyboard</i> .   | Apresentação online - leitura.  |                    | Slides para apresentação e comentários.               |
| <b>Métodos de Avaliação</b>                    | Presencial  | -   |                    |   |
|  | Ensino à distância  | Teste sobre os temas das sessões, avaliação do envolvimento do ensino à distância (número de acessos, downloads, carregamento, etc.). |                    |   |
|  | Prática em empresas   | -   |                    |   |
|  | Presencial  | -   |                    |   |

|                             |                     |   |
|-----------------------------|---------------------|---|
| <b> Materiais Didáticos</b> | Ensino à distância  | Plataforma de aprendizagem à distância, materiais online, vídeo / áudio |
|                             | Prática em empresas | -   |

|  |                  |
|--|------------------|
| <b> Metodologia</b>  | Estudo de casos. |
| <b>Notas Adicionais:</b><br>Esta sessão é projetada como uma introdução para contar histórias, com foco em <i>storyboards</i> . Será uma transferência de conhecimentos e a Avaliação será baseada no envolvimento e nos testes dos participantes. |                  |

|   |  |   |                    |   |
|---|--|---|--------------------|---|
| Módulo n. 1   | Título: _ de Storytelling para Storyboarding   |   |                    |   |
| Sessão n.2  | Título: Storyboarding em Contextos Educativos  |   |                    |   |
| Duração   | 2 h  |   |                    |   |
| Método de Entrega   | Ensino à distância   | Presencial  | Ensino à distância | Prática em empresas                     |
|   |  | ...h  | 2 h                | ...h                                    |
|   | A sessão é uma introdução ao uso de storyboards em contextos educativos.   |   |                    |   |
| Objetivos de Aprendizagem   | Familiarizar os participantes com as oportunidades oferecidas pela utilização de uma metodologia com base em storyboards para fins educacionais.   |   |                    |   |
| Resultados de Aprendizagem pretendidos:   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender a importância de storyboards e da narrativa em relação ao projeto educativo.</li><li>• Gerir os elementos-chave de um ambiente de aprendizagem (escola) para facilitar a interação entre os participantes.</li></ul> |   |                    |   |
| Detalhes da Sessão:   | Tópico da aula:  | Métodos:  |                    | Recursos necessários:                   |
|   | Aplicação e utilização de storyboards em contextos educativos.   | Apresentação online - leitura.  |                    | Slides para apresentação e comentários. |
| Métodos de Avaliação  | Presencial   | -   |                    |   |
|   | Ensino à distância   | Teste sobre os temas das sessões, a avaliação do envolvimento de ensino à distância (número de acessos, downloads, carregamento, etc.). |                    |   |
|   | Prática em empresas  | -   |                    |   |
| Materiais Didáticos   | Presencial   | -   |                    |   |
|   | Ensino à distância   | Plataforma de aprendizagem à distância, materiais online, vídeo / áudio apresentações, aulas, manuais online.                           |                    |   |
|   | Prática em empresas  | -   |                    |   |
| Metodologia   | Estudos de caso, tutoria online.   |   |                    |   |
| Notas Adicionais:   |  |   |                    |   |
| Esta sessão é projetada como uma introdução sobre o recurso a contar histórias para fins educacionais. Será principalmente uma transferência de conhecimentos e a avaliação será baseada na realização de testes pelos participantes. |  |   |                    |   |

|  |   |  |   |                     |
|--|---|--|---|---------------------|
| <b>Módulo n. 1</b>                             | <b>Título: _ de Storytelling para Storyboarding</b>   |  |   |                     |
| <b>Sessão n.3</b>                              | Título: Técnicas de Storyboarding   |  |   |                     |
| <b>Duração</b>                                 | 6 h   |  |   |                     |
| <b>Método de Entrega</b>                       | Presencial  | Presencial   | Ensino à distância  | Prática em empresas |
|  |   | 6h   | - H   | - h                 |
|  | A sessão envolve o trabalho em equipa e a construção de relações através de atividades, por isso, será necessário o uso de metodologias de formação no local. Pode ser apoiada por recursos online.   |  |   |                     |
| <b>Objetivos de Aprendizagem</b>               | Ser capaz de introduzir a metodologia de <i>storyboard</i> num ambiente de aprendizagem, envolvendo os participantes e implementar <i>storyboards</i> .   |  |   |                     |
| <b>Resultados de Aprendizagem pretendidos:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar vários meios de comunicação e tecnologia para transmitir mensagens e significados.</li> <li>• Trabalhar de forma interativa, cooperativa e colaborativa para planear e criar um <i>storyboard</i>.</li> <li>• Usar a técnica do <i>brainstorming</i> para identificar um tema para recurso em animação em grupo.</li> <li>• Envolver-se na reflexão crítica como parte do processo de tomada de decisão e processo de resolução de problemas.</li> <li>• Inventar e incorporar símbolos visuais únicos e movimento para criar significado pessoal na arte final.</li> <li>• Apreciar a diversidade de indivíduos, refletida nas suas obras de arte.</li> <li>• Utilizar técnicas básicas de encenação.</li> </ul> |  |   |                     |
| <b>Detalhes da Sessão:</b>                     | <b>Tópico da aula:</b>  | <b>Métodos:</b>  | <b>Recursos necessários:</b>  |                     |
|  | Técnicas de storyboard: criar o seu próprio storyboard.   | Apresentação - palestra.<br>Após discussão, apresentação das diferenças e semelhanças. | Pc, projetor, tela, Internet.   |                     |
|  | Introdução ao trabalho em grupo e <i>brainstorming</i> .  | Discussão em grupo - exemplo fornecido com o kit de ensino.                            | Post-it ou etiquetas.<br>Quadros brancos.<br>Trabalhando a partir de um modelo fornecido, produzir uma ideia aproximada do projeto. |                     |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|   | Criar um storyboard colaborativo.                                    | Trabalhando em grupos<br>- produzir os materiais para o <i>storyboard</i> .  | Trabalhar a partir de um modelo fornecido e produzir todos os materiais necessários para a montagem do storyboard. |
|   | Chegar ao storyboard final (montagem da sequência).                  | Trabalhar em grupos, produzir o storyboard.  | Trabalhar a partir de um modelo montar o storyboard.   |
| <b>Métodos de Avaliação</b>   | Presencial   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Avaliações dos trabalhos de equipa, os alunos avaliam os produtos.</li><li>• Autoavaliação dos alunos.</li><li>• Discussão em sala de aula.</li></ul>                        |  |
|   | Ensino à distância   | -  |  |
|   | Prática em empresas  | -  |  |
| <b>Materiais Didáticos</b>  | Presencial   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Manuais,</li><li>• Diapositivos,</li><li>• Post-it/ etiquetas,</li><li>• Internet,</li><li>• Videoprojector,</li><li>• Pc,</li><li>• Impressora,</li><li>• Quadro.</li></ul> |  |
|   | Ensino à distância   | -  |  |
|   | Prática em empresas  | -  |  |
| <b>Metodologia</b>  | O trabalho de grupo, discussão, estudos de caso, aulas particulares. |  |  |
| <b>Notas Adicionais:</b><br><br>Esta sessão é projetada para mostrar como construir um <i>storyboard</i> e será muito prática e orientada para o trabalho em grupo.<br><br>A avaliação será baseada na avaliação dos trabalhos dos grupos, os alunos avaliarão os produtos, farão a sua autoavaliação e discutirão em sala de aula. |  |  |  |

|   |  |   |                     |                       |
|---|--|---|---------------------|-----------------------|
| Módulo n. 2                             | Título: O CELTX e Storyboarding  |   |                     |                       |
| Sessão n.1                              | Título: <i>Introdução ao Software CELTX</i>  |   |                     |                       |
| Duração                                 | 2 h  |   |                     |                       |
| Método de Entrega                       | Ensino à distância   | Presencial  | Ensino à distância  | Prática em empresas   |
|   |  | h   | 2h                  | h                     |
|   | Breve descrição e as razões para a escolha de um método específico.                        |   |                     |                       |
| Objetivos de Aprendizagem               | Familiarizar-se com as características básicas e o funcionamento do <i>software</i> CELTX. |   |                     |                       |
| Resultados de Aprendizagem pretendidos: | Compreender o funcionamento global do <i>software</i> CELTX (versão gratuita)              |   |                     |                       |
| Detalhes da Sessão:                     | Tópico da aula:  |   | Métodos:            | Recursos necessários: |
|   | Apresentação do software CELTX.  |   | Tutoriais em vídeo. | Pc, Internet.         |
|   | Principais características: CELTX, Guionismo e <i>storyboards</i> .                        |   | Tutoriais em vídeo. | Pc, Internet          |
| Métodos de Avaliação                    | Presencial   | -   |                     |                       |
|   | Ensino à distância   | Teste sobre os temas das sessões, a avaliação do envolvimento de ensino à distância (número de acessos, downloads, carregamento, etc.). |                     |                       |
|   | Prática em empresas  | -   |                     |                       |
| Materiais Didáticos                     | Presencial   | -   |                     |                       |
|   | Ensino à distância   | Plataforma de aprendizagem à distância, materiais <i>online</i> , vídeo / áudio, tutoriais e manuais.                                   |                     |                       |
|   | Prática em empresas  | -   |                     |                       |
| Metodologia                             | Estudo de casos e acompanhamento <i>online</i> .   |   |                     |                       |
| Notas Adicionais:                       |  |   |                     |                       |

|  |  |            |   |   |
|--|--|------------|---|---|
| <b>Módulo n. 2</b>                             | <b>Título: O CELTX para Storyboarding</b>  |            |   |   |
| <b>Sessão n.2</b>                              | Título: <i>Introdução ao Storytelling para Storyboarding: Elementos-chave</i>                |            |   |   |
| <b>Duração</b>                                 | 6 h  |            |   |   |
| <b>Método de Entrega</b>                       | Misto  | Presencial | Ensino à distância  | Prática em empresas                             |
|  |  | 4h         | 2h  | - h   |
|  | Breve descrição e as razões para a escolha de um método específico.                          |            |   |   |
| <b>Objetivos de Aprendizagem</b>               | Permitir que os participantes apliquem ferramentas TIC para os <i>storyboards</i> .          |            |   |   |
| <b>Resultados de Aprendizagem pretendidos:</b> | Utilizar o <i>design</i> , criação e implementação de um storyboard usando o software Celtx. |            |   |   |
| <b>Detalhe da Sessão:</b>                      | <b>Tópico da aula:</b>   |            | <b>Métodos:</b>   | <b>Recursos necessários:</b>                    |
|  | Seleção dos materiais (Imagens, textos, etc...)  |            | Trabalho de grupo   | Pc, Internet, impressora.                       |
|  | Aprender técnicas de montagem através do Celtx.  |            | Tutoriais em vídeo – exercícios no local.   | Pc, Internet, vídeo projetor, tela de projeção. |
|  | Produção de <i>storyboard</i> com recurso ao CELTX.  |            | Trabalho de grupo.  | Pc, Internet, impressora.                       |
| <b>Métodos de Avaliação</b>                    | Presencial   |            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliação dos trabalhos de equipa, os alunos avaliam os produtos,</li> <li>• AutoAvaliação.</li> </ul> |   |
|  | Ensino à distância   |            | Teste sobre os temas das sessões, a avaliação do envolvimento do ensino à distância (número de acessos, downloads, carregamento, etc.).         |   |
|  | Prática em empresas  |            | -   |   |



|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Materiais Didáticos</b>  | Presencial  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Manuais,</li><li>• Diapositivos,</li><li>• Post-it/ etiquetas,</li><li>• Internet,</li><li>• Videoprojetor,</li><li>• Pc,</li><li>• Impressora,</li><li>• Quadro.</li></ul> |
|   | Ensino à distância  | Plataforma de aprendizagem à distância, materiais <i>online</i> , vídeo / áudio, tutoriais e manuais.   |
|   | Prática em empresas   | -   |
| <b>Metodologia</b>  | O trabalho de grupo, discussão, estudos de caso, tutoria (online e no local). |   |
| <b>Notas Adicionais:</b><br><br>Esta sessão é projetada como uma abordagem. O elemento-chave será a transferência de ideias para o storyboard através do celtx, como abordámos no Módulo 1. A avaliação terá em conta tanto as atividades realizadas online como as que serão postas em prática no local. As atividades online permitem reduzir o tempo de aprendizagem no local. |   |   |