

Manual do Moodle: A Linguagem do Design a Serviço da Comunidade Acadêmica de Alto Araguaia-MT¹

Deisiane Pereira Macedo OLIVEIRA²

Simone Kaiper BRITES³

Cristiane Almeida RESENDE⁴

Lawrenberg Advíncula da SILVA⁵

Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat, Alto Araguaia-MT

Resumo: O presente trabalho mostra a importância do design gráfico na melhoria da comunicação interna do campus universitário de Alto Araguaia, cidade situada no interior de Mato Grosso. Trata-se de um projeto experimental de manual, que teve como proposta a orientação do uso da plataforma moodle (ensino a distância) para acadêmicos do curso de Jornalismo da localidade. O manual exerce uma função educativa e instrutiva, na medida em que dispõe informações úteis ao seu público-final.

Palavras-chave: Comunicação visual; Design; Manual; Moodle; acadêmicos de jornalismo.

Um olhar inicial (introdução)

No livro *Comunicação Visual* (2009), do designer gráfico sueco Bo Bergstrom, a importância dada à experiência visual permiti-nos compreender sua abrangência para além do sentido da visão, ao se considerar sua manifestação também a partir, por exemplo, da percepção tátil (textura) e auditiva (ondas). A constatação evidencia o papel imagens na orientação das relações sociais e culturais, bem como, mais especificamente, reforça a preocupação sobre o design na melhoria dos fluxos de informação e comunicação numa dada comunidade.

Conforme Donis Dondis (2007), as imagens estão presentes na comunicação humana desde as primeiras tribos nômades, através das artes rupestres nas paredes das cavernas; e hoje preenchem em sua essência e imanência todos os processos de interação, assim assumindo uma condição ubíqua. Por outro lado, quando mal utilizadas, carregam sobre si o peso de contradições históricas, geralmente dissimuladas de acordo do interesse de seus enunciadores.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Design Gráfico.

² Aluna líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: deisiane_macedo@hotmail.com.

³ Estudante do 6º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: simonekaiper@hotmail.com

⁴ Estudante do 6º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: cristiane.rezende@gmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo, email: lawrenberg@gmail.com.

O design, enquanto campo do conhecimento surgido dos estudos da relação entre formas e conteúdos, tem por objetivo a compreensão mais profunda sobre o comportamento das imagens e seu impacto na vida social. A definição genérica reflete a visão de estudiosos sobre o aspecto utilitarista dos desenhos e ilustrações, ainda que prevaleçam nelas uma qualidade artística indiscutível. Tal como demonstra que nos dias atuais há uma superação da tradicional dicotomia entre artes aplicadas e belas artes, até como indício incontestável do legado deixado pela escola de Bauhaus, na década de 1920 na Alemanha (HURLBURT, 2002).

Também a prática do design exige a necessidade de repertórios e de competências necessárias para o manuseio da linguagem visual, principalmente porque por detrás da mensagem visual encontram-se inúmeras ciladas simbólicas. Neste sentido, pode-se afirmar que o design realiza uma tarefa precípua nas formas de aquisição de informação e conhecimento, já que habilita os envolvidos em seu processo de capacidade de leitura, interpretação e, mesmo, de produção de sentidos.

No caso do nosso trabalho, o manual do *moodle*, um ambiente de aprendizagem virtual, apresenta-se na condição de um instrumento de intermediação de informações de utilidade pública entre acadêmicos e professores do campus universitário da pequena cidade de Alto Araguaia, atualmente com 16 mil habitantes (IBGE, 2012). Tem-se como base conceitual e metodológica do projeto os princípios norteadores do design gráfico, entre eles, os fundamentos de padronização gráfica, contraste, alinhamento. O objetivo é facilitar a comunicação interna entre instituição e seus públicos internos.

Na produção gráfica (VILLAS-BOAS, 2010), o manual é reconhecido pelo seu potencial didático. De tamanho semelhante ao folder e o livreto, seu acabamento é mais simples, embora comportasse um volume maior de informações. As medidas de papel variam no formato fechado entre o A5 e o A4, enquanto o tipo de papel mais utilizado é o acetinado e o couche, conhecidos por suas superfícies lisas e propriamente estética mais agradável da impressão. O manual possui de 4 a 32 páginas, de fácil manuseio, e sendo impresso geralmente em offset e colorido (4x4).

Os gráficos, desenhos e ilustrações são de extrema relevância para a boa qualidade do manual, contudo, não são efetivos caso não possuam coerência com a redação e a síntese das informações a serem transmitidas. Este aspecto contemplado pelo design implica num

uso mais responsável da linguagem visual, ao passo de não esvaziar de sentido combinações visuais e torna-las meras alegorias.

A partir destas discussões da disciplina de Design e de uma breve entrevista com o técnico Danilo Xavier, responsável local pelo suporte ao uso do moodle, foi decidido pelo grupo uma publicação que fosse de total entendimento para o usuário-final, estudantes do campus universitário de Alto Araguaia.

Além disso, buscamos diagnosticar a imagem da plataforma, por meio de entrevistas abertas com estudantes do campus universitário.

2 Objetivo

O objetivo principal deste trabalho é melhorar o entendimento sobre a plataforma Moodle, a partir do uso do manual impresso, enquanto meio de comunicação visual eficaz e educativo para membros de uma determinada corporação ou comunidade.

Através deste manual, buscamos fazer com que os acadêmicos fiquem familiarizados com os recursos disponibilizados pela plataforma de aprendizagem virtual, de modo a otimizar a relação entre ensino de Jornalismo local e as ferramentas tecnológicas, isto é, dos estudos via modelo EAD.

3 Por que fazer um manual?

O manual é didático e no design o seu uso justifica-se pela disseminação de conteúdos bastante especializados a um público mais leigo.

O Moodle é uma plataforma de ensino a distância usado por um grande número de universidades em todo Brasil. E, atendente uma diretriz do MEC, a Unemat adotou como plataforma de aprendizagem de ensino. Nela, o aluno acessa e interage com conteúdos, publica material e realiza atividades de acordo com o ementário de cada disciplina.

No caso do curso de jornalismo, esta nova plataforma contribui, segundo o professor Lawrenberg (2012), para um processo de atualização das relações de aprendizagem professor-aluno ante as novas tecnologias de informação e comunicação. Trata-se de uma

adequação às novas tendências de sociabilidade que, por tabela, afetam a produção e mediação de conhecimento.

Por outro lado, o implemento do projeto de ensino a distancia é moroso, sobretudo quando se considera que boa parte dos alunos do campus universitário de Alto Araguaia possui dificuldades em informática básica. Neste sentido, o manual, enquanto ferramenta consolidada no ambiente da comunicação organizacional, contribui na inclusão de alunos à nova plataforma, agindo como um importante instrumento de utilidade pública no fomento a educação digital.

4 Métodos e técnicas utilizados na elaboração do manual

Foi realizada uma pesquisa em grupo sobre o tema a ser apresentado. Depois da escolha do tema, foram aplicados os seguintes procedimentos:

- Laboratório de diagramação, análise da composição visual do manual, onde foi verificada qual a melhor forma de disposição do conteúdo nos slides para que tivesse uma boa apresentação;
- Oficina de produção;
- Ilustração: escolha que melhor representa a ideia proposta;
- Texto: foi escolhido um texto que consiga passar de forma clara e concisa;
- Desenvolvimento de Mascote;
- Desenvolvimento de layout e paginação através do software de editoração eletrônica Corel Draw X6;
- Revisão textual;
- Produção de gráficos;
- Finalização;
- Impressão de prova;
- Revisão final;
- Envio para a gráfica;
- Elaboração de estratégia de distribuição e divulgação na página de facebook do campus universitário da Unemat.
- Distribuição do impresso.

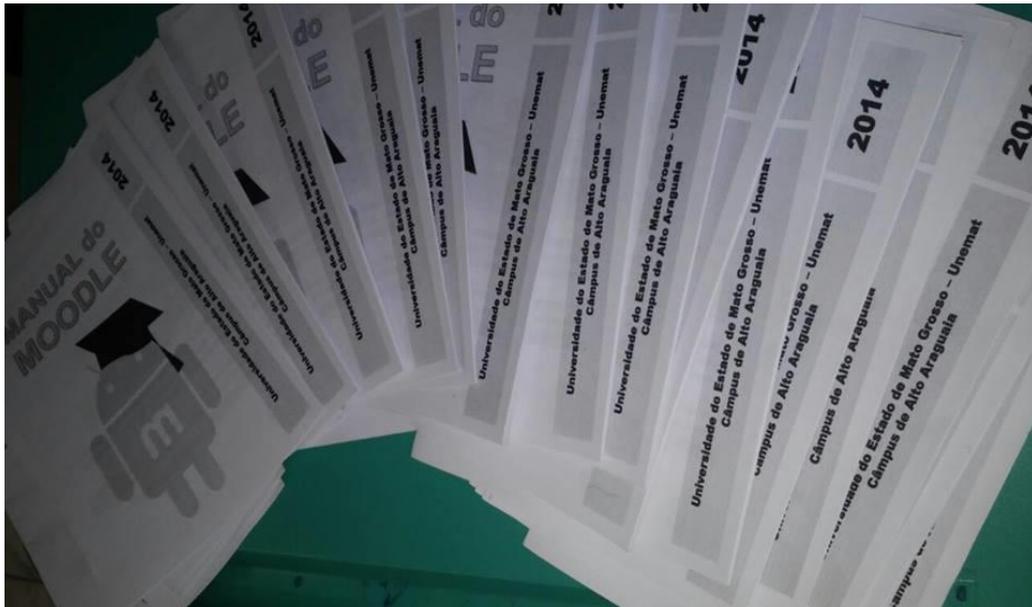


Fig. 1: O manual impresso.

Crédito: Deisiane Macedo

5 O manual do moodle: por um design utilitário

O projeto de um manual informativo sobre a plataforma de ensino em EAD, Moodle, teve como fundamento os conceitos de produção gráfica e editorial da disciplina de Design. Nele, constam conteúdos de orientação quanto ao acesso ao moodle, seu manuseio e utilização das suas ferramentas, de forma ilustrativa, clara e concisa, de modo a satisfazer todas as necessidades de informação do aluno.

São 8 páginas ao todo. O formato fechado é o A5, equivalente a 16,5 x 21 cm, sendo a impressão em P&B na sua

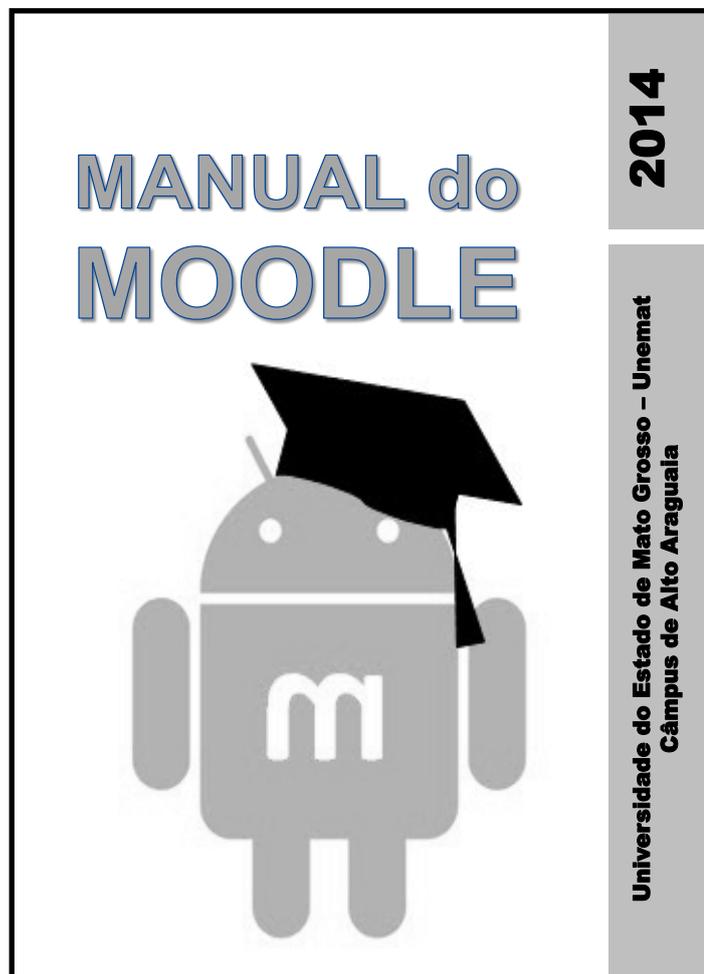


Fig. 2: Capa do manual.

primeira tiragem de 100 exemplares, e outra de colorida (4x4) em sua segunda tiragem, só que de 50 exemplares. Logo abaixo há imagens da capa e de algumas páginas internas.

Foi privilegiada uma diagramação vertical, ao usar uma a duas colunas. A predominância do verde obedeceu às cores da instituição, mostrando o nosso cuidado em explicitar a padronizar gráfica do material. A tipografia é sem serifa, uma vez que elas atraem mais atenção dos leitores.

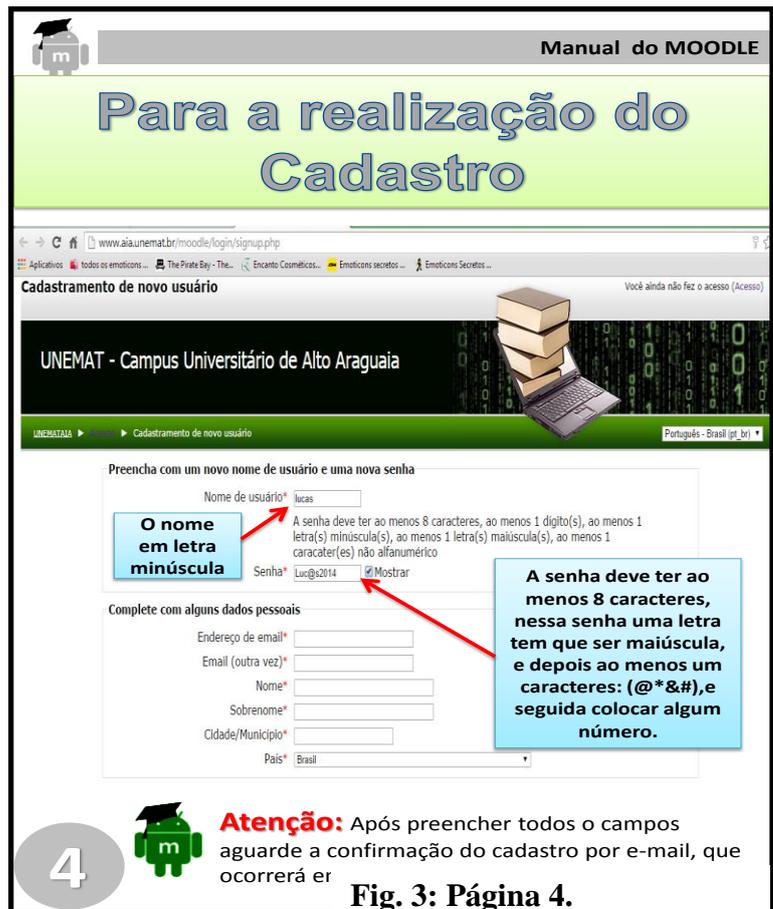
O grande diferencial comunicativo do manual é o mascote. O aparência semelhante a um robzinho, acompanhado de chapéu, nasceu de reuniões intensas e marcadas de diagnósticos junto aos acadêmicos do campus. A decisão pelo mascote envolveu um estudo sobre linguagem icônica e indicial, conteúdos esses apreendidos durante a leitura da obra *Sintaxe da Linguagem visual*. A ideia era criar um pacto de identificação entre o nosso repertório pesquisado com o repertório do público-leitor do manual.

Além disso, é preciso destacar que o mascote, na cor acinzentada de tecnologia, muda conforme as páginas, num processo chamado customização visual.

Na imagem ao lado, temos uma das páginas do manual. Podemos notar o conceito de padronização gráfica no cabeçalho (mascote e nome da publicação) e no rodapé (o número de página em letra vazada e dentro de um círculo acinzentado, e o mascote em verde escuro). De acordo com Villas-Boas (2010), a padronização gráfica é importante para garantir a personalidade gráfico-visual da peça.

Também merece destaque o uso de balões

explicativos com setinhas em vermelho, e a representação fotográfica da página da plataforma virtual. O que torna a comunicação mais efetiva.



Manual do MOODLE

Para a realização do Cadastro

Cadastramento de novo usuário

UNEMAT - Campus Universitário de Alto Araguaia

Português - Brasil (pt_br)

Preencha com um novo nome de usuário e uma nova senha

Nome de usuário* lucas

O nome em letra minúscula

Senha* Luc@2014 Mostrar

A senha deve ter ao menos 8 caracteres, ao menos 1 dígito(s), ao menos 1 letra(s) minúscula(s), ao menos 1 letra(s) maiúscula(s), ao menos 1 caractere(es) não alfanumérico

A senha deve ter ao menos 8 caracteres, nessa senha uma letra tem que ser maiúscula, e depois ao menos um caracteres: (@* & #), e seguida colocar algum número.

Complete com alguns dados pessoais

Endereço de email*

Email (outra vez)*

Nome*

Sobrenome*

Cidade/Município*

País* Brasil

4

Atenção: Após preencher todos o campos aguarde a confirmação do cadastro por e-mail, que ocorrerá er

Fig. 3: Página 4.

Na imagem referente à página 04, informa-se o passo-a-passo para a realização do cadastro, criação de usuário e senha. Para a redação do texto dos balões, fizemos uma consulta prévia com o técnico em informática, Danilo Xavier.

Na página 05, deve ser registrado o texto intimista dos balões, sob o intuito de criar um feedback com o leitor do manual. O texto sucinto e objetivo, somado ao design clean e próximo das interfaces dos games, propiciam uma boa imersão do leitor aos conteúdos do manual. Afinal, sabíamos que o público nosso estaria mais familiarizado com algo ligado à linguagem dos games do que propriamente dos tradicionais livros.



Fig. 4: Página 5.

5.2 Imagens da distribuição em sala de aula:

Depois de impresso manual, fizemos a distribuição em salas de aula. Na foto abaixo, há o registro da entrega do material na turma do primeiro semestre de Jornalismo. Foi uma experiência nova para todos os alunos envolvidos, pois pudemos acompanhar todo o processo, desde o diagnóstico e apuração até a distribuição e balanço do projeto.



Fig. 5: Distribuição do manual.

Crédito: Caio Higor

6 Considerações finais

O presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um manual que possibilitasse ao aluno informações sobre os procedimentos necessários para acessar a plataforma Moodle, tendo por propositura a transformação das experiências adquiridas em sala de aula em trabalhos de utilidade pública.

Foi levando em consideração o grande número de dúvidas apresentadas pelos discentes em relação ao acesso da plataforma em questão que surge o manual do moodle, elaborado sob os fundamentos do design de impresso. A sua linguagem visual extrovertida, sobretudo por meio do mascote, atraiu a atenção tanto de alunos quanto dos demais profissionais do campus universitário, aumentando o volume de cadastros e acessos em 30%, segundo dados da Secretaria de Apoio Acadêmico (27/11/2014). O que evidencia a importância no design na melhoria da comunicação interna, e do manual enquanto canal de informação para públicos segmentados.

Referências

BERGSTROM, Bo. **Fundamentos da Comunicação Visual**. Trad. Rogério Bettoni. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

COLLARO, Antonio Celso. **Produção Gráfica: Arte e técnica na direção de arte**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FARIAS, Priscila. **Tipografia digital. O impacto das novas tecnologias**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

LUPTON, Elen; PHILLIPS, Jenifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Trad. Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MODESTO, F. **Psicodinâmica das Cores**. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

SILVA, Lawrenberg Advíncula da. **Entre a sala de aula, a realidade profissional e a sociedade local: uma breve reflexão sobre a experiência de ensino no curso de Jornalismo de Alto Araguaia, Mato Grosso**. In: GOTTLIEB, Liana. **Comunicação em cena**. 1. ed. São Paulo: Scortecci, 2012.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

WILLIAMS, Robbin. **Design para quem não é designer**. 2. ed. Ver. E Ampl. São Paulo: Callis, 2005.