



Website Festival Curta1Minuto¹

Diego Henrique Fernandes PINTO²

Demétrius Daffara FERREIRA³

Leandro Martin Guertzenstein ANGARE⁴

Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, SP

RESUMO

O website do Festival Curta1Minuto foi desenvolvido visando, como foco principal, solucionar um problema comunicacional gerado pelo curto prazo disponível para a captação de participantes à competição proposta pelo evento.

Sabendo da grande força que essa mídia possui, o projeto criado não se ateve apenas a informar o público-alvo sobre o festival, e sim tornou-se o centro de toda comunicação do evento, realizando inscrições, atuando como canal direto entre os organizadores e os interessados e, posteriormente, também servindo de expositor dos vídeos participantes e divulgando o vencedor da competição.

PALAVRAS-CHAVE: curta-metragem; festival; universitário; comunicação; experimental.

1 INTRODUÇÃO

O Festival Curta1Minuto, realizado em parceria com a empresa Sony, teve como principal objetivo a integração de alunos dos diferentes cursos de graduação da Faculdade Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo, uma vez que, após mudanças estruturais na Universidade, três diferentes faculdades que abrangiam diversos cursos na área da comunicação (FACOM, FAAPT e FAJORP) foram unidas, transformando-se na atual FAC – Faculdade de Comunicação. Assim, toda a identidade visual, peças comunicacionais e abordagem acerca do festival focaram a união entre diferentes áreas e pessoas em prol de um objetivo comum.

Para tal integração, todos os grupos foram formados com ao menos um integrante de curso diferente dos demais.

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Website.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação Social com Habilitação em Mídias Digitais, email: diegohfp@gmail.com.

³ Estudante do 6º. Semestre do Curso Comunicação Social com Habilitação em Cinema Digital, email: captdmtr@gmail.com.

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social com Habilitação em Mídias Digitais, email: leandro.angare@metodista.br.



2 OBJETIVO

O objetivo do website desenvolvido para o Festival Curta1Minuto foi, em sua primeira fase, informar os alunos da Faculdade de Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo sobre a forma de atuação da parceria entre a empresa Sony e a Metodista neste festival competitivo, expor o formato de apresentação do vídeo produzido pelos grupos participantes, regulamento do festival, possibilitar a inscrição dos grupos e a premiação para o grupo vencedor.

Na segunda fase, o website passou a disponibilizar os vídeos desenvolvidos com destaque para o vencedor.

3 JUSTIFICATIVA

Sabendo da grande aderência do público-alvo à comunicação realizada pela internet, da praticidade e das facilidades geradas por essa mídia, toma-se como ponto principal da comunicação deste festival o website, pois este poderia centralizar todas as necessidades acerca das informações sobre o festival.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Como ponto de partida para o desenvolvimento do website, após o apontamento das necessidades a serem supridas com esta peça, trabalhou-se na criação de uma Arquitetura da Informação específica que buscou a máxima coerência e usabilidade entre as informações contidas no website. Assim, temos a seguinte estrutura:

1 – O Festival (página inicial)

Vídeo informativo do festival.

Texto informativo do festival.

Na segunda fase do website: inclusão de barra de navegação com imagem de cada vídeo submetido ao processo de avaliação e link para página do vídeo.

Na segunda fase do website: inclusão do link para a página do vídeo vencedor.

2 – Premiação

Imagem ilustrativa de uma das câmeras que serão entregues ao grupo vencedor.

Texto descritivo da premiação com dados sobre o processo de escolha do vencedor e data de premiação.



Na segunda fase do website: inclusão de barra de navegação com imagem de cada vídeo submetido ao processo de avaliação e link para página do vídeo.

3 – Regulamento

Página com regulamento completo do festival.

Na segunda fase do website: inclusão de barra de navegação com imagem de cada vídeo submetido ao processo de avaliação e link para página do vídeo.

4 – Inscrição

Formulário de inscrição online.

Após o termino do período de inscrição: substituição do formulário por texto informativo sobre esse término.

Na segunda fase do website: inclusão de barra de navegação com imagem de cada vídeo submetido ao processo de avaliação e link para página do vídeo.

Na segunda fase do website: inclusão do vídeo vencedor.

5 – Vídeos

Na segunda fase do website: lista com todos os vídeos submetidos ao processo de avaliação.

Na segunda fase do website: inclusão de barra de navegação com imagem de cada vídeo submetido ao processo de avaliação e link para página do vídeo.

5.1 – Página exclusiva do vídeo

Vídeo inscrito

Realização (nome do grupo)

Direção (nome do diretor do vídeo)

Co-autores (nomes dos demais integrantes do grupo)

Artistas (créditos dos artistas que participaram do vídeo)

Cursos (cursos de graduação em que os integrantes estão matriculados)

Na segunda fase do website: inclusão de barra de navegação com imagem de cada vídeo submetido ao processo de avaliação e link para página do vídeo.

Com a Arquitetura da Informação concluída, deu-se início à fase de definição da linguagem a ser aplicada, tendo em vista que, pelo prazo exíguo, a linguagem aplicada ao website seria a base para o desenvolvimento de toda comunicação do evento. Para tal, foi realizado um



estudo aprofundado do público-alvo e, com base nesse estudo, definiu-se o conceito da comunicação que foi transcrito em palavras-chave traduzidas nas peças da comunicação. São elas: tecnologia, união/integração, conhecimento, agilidade. Além do conceito geral a ser aplicado, também houve a necessidade de explicitar o envolvimento dos processos que envolvem a visualização de um vídeo.

Com essas definições, foi criado o logotipo do festival, representado pelos tipos que formam seu nome “Curta1Minuto” e pelo signo que é a representação da junção de três pontos de luz com as cores vermelha, verde e azul, fazendo uma analogia direta ao RGB, que é o sistema cores utilizado em telas, que, quando unidas formam a luz branca.

Atrelado ao conceito das telas, vem também o conceito da união de partes diferentes que, juntas, alcançam um objetivo comum. Neste caso, o objetivo é representado pela luz branca gerada na união dessas partes distintas.

Após o desenvolvimento do conceito e da identidade visual do evento, foi iniciado o desenvolvimento da interface do website.

A primeira definição foi quanto à estrutura aplicada, que deveria condizer com a Arquitetura da Informação e com os conceitos de usabilidade, aumentando assim sua acessibilidade. Então foram criados wireframes que tiveram a função de estruturar os conteúdos de cada página e agilizar o processo de desenvolvimento da interface final.

O trabalho de design e transformação das ideias e conceitos formulados em um website navegável foi feito com a utilização dos softwares Adobe Photoshop, Adobe Flash e Dreamweaver. Como base para isso, aplicou-se as linguagens de hipertexto HTML, CSS e PHP.

Com o website funcional e hospedado no servidor foram aplicados testes de tráfego das informações e de usabilidade que comprovaram a funcionalidade do projeto. Assim, o website foi publicado e divulgado para o público-alvo.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Na primeira página do website, o usuário se depara com um vídeo explicativo sobre o funcionamento do festival, sua premiação e o convida a se inscrever para participar. Com isso, o usuário interessado, em poucos instantes, já possui as informações mais relevantes sobre o festival, o que facilita o entendimento quanto ao propósito do website e seu funcionamento.

Ao enviar o formulário de inscrição, as informações eram analisadas por uma equipe responsável pela validação das informações e, após análise, o usuário recebia um email com



a confirmação ou a solicitação para adequação das informações que não estavam de acordo com o regulamento.

Os grupos inscritos no festival foram divididos em duas turmas: uma em cada semana do evento. Após todas as equipes terem entregues suas produções, deu-se início à segunda fase do website, onde foram expostos todos os vídeos participantes e, posteriormente, divulgado o vencedor.

6 CONSIDERAÇÕES

O website desenvolvido para o Festival Curta1Minuto foi de grande importância para que o evento pudesse acontecer com êxito.

Por se tratar da principal peça de comunicação, centralizador de todas as informações relevantes ao público-alvo e principal canal de comunicação entre esse público e a comissão organizadora do festival, uma grande expectativa foi gerada em torno desse website. Expectativa essa que foi suprida com o seu perfeito funcionamento e a eficácia no que diz respeito aos seus propósitos, uma vez que nenhuma inscrição foi realizada de outra forma que não tivesse sido através dele, sem que houvessem problemas tecnológicos, além de ter facilitado a organização das informações por parte da equipe responsável por essas inscrições. Pudemos observar a eficiência do website também no que diz respeito a sua aceitação pelo público que, mesmo após o término do festival, continuou acessando o website e enviando mensagens com elogios ao festival, à organização e ao site propriamente dito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KRUG, S. **Não me faça pensar:** uma abordagem do bom senso. Tradução Acauan Pereira Fernandes. São Paulo: Ed. Alta Books, 2006.

SAMARA, T **Grid:** construção de desconstrução. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2007

DREW, J.T.; MEYER, S.A. **Color Management:** a comprehensive guide for graphic designers. Inglaterra: Ed. RotoVision, 2005.