SESI

Iniciativa da CNI - Confederação Nacional da Indústria

MANUAL DE ESTILO

MATERIAIS DIGITAIS

EDUCAÇÃO CONTINUADA

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 3

RECOMENDAÇÕES GERAIS 4

SELO IDENTIFICADOR E LOGOMARCAS 4

Exemplos de capas de videoaulas 5

Exemplos de cabeçalhos e rodapés de um curso *e-learning* 6

CORES E SÍMBOLOS 7

RECOMENDAÇÕES *E-LEARNING* 9

REQUISITOS MÍNIMOS 9

MÉTRICAS 10

LAYOUT 11

Exemplo – Capa de curso tela a tela 12

FAMÍLIA TIPOGRÁFICA 13

NAVEGAÇÃO E ÁRVORE DE CONTEÚDO 14

Ambientação 14

Recursos gráficos 14

Tabelas 16

RECURSOS DE BIBLIOTECA 17

Abas 17

Gráficos e fluxogramas 19

Fichas ou *flipcards* 20

Sanfona 21

Slideshow 22

Lightbox 23

RECURSOS ADQUIRIDOS 24

Imagens 24

Ilustrações 25

Vídeos 26

RECURSOS EDUCACIONAIS 27

Personagens 27

Elementos de *gamification* 30

Iconografia 31

RECOMENDAÇÕES VIDEOAULA 32

IDENTIDADE VISUAL 32

USO DOS RECURSOS 33

TIPO DE VIDEOAULA 40

VERSÕES *MOBILE* 41

APRESENTAÇÃO

A Educação Continuada do SESI, concebida como aquela educação que acontece ao longo da vida, concretiza em situações de ensino e de aprendizagem ações complementares de educação que contribuem para a atualização do profissional da indústria, em todos os níveis de sua carreira.

A oferta da Educação Continuada do SESI se materializa em seu portfólio de ações educativas, que necessita de constante qualificação e padronização.

Nesse sentido, visando auxiliar os Departamentos Regionais na elaboração de materiais didáticos, o Departamento Nacional disponibiliza este **Manual de Estilos para a Educação Continuada do SESI** que tem por objetivo estipular métricas que amparam a padronização dos materiais didáticos digitais.

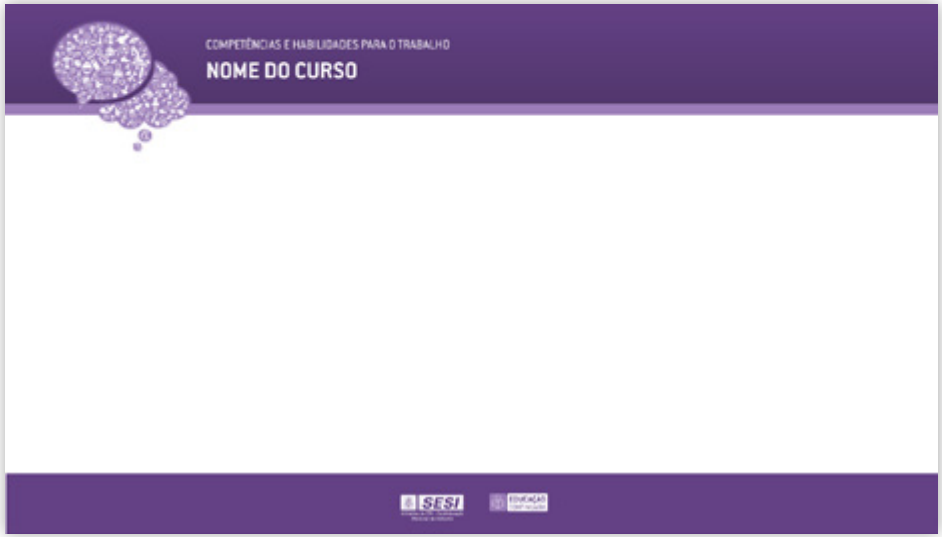
O Departamento Nacional recomenda a aplicação das orientações de padronização gráfica descritas neste Manual nos produtos elaborados para o portfólio de cursos, gerando materiais cada vez mais bem estruturados e organizados, valorizando o produto, imprimindo qualidade, credibilidade e reconhecimento da indústria e do mercado na oferta SESI de Educação Continuada presencial e a distância.

RECOMENDAÇÕES GERAIS

SELO IDENTIFICADOR E LOGOMARCAS

As soluções *e-learning* e as videoaulas devem contemplar o selo identificador da Educação Continuada, a logomarca do SESI Nacional com a caixa sistêmica e, se necessário, a logomarca da entidade regional (Federação). Elas devem ser aplicadas de maneira complementar, conforme o exemplo a seguir:

A logomarca da entidade regional (Federação) deve ficar à esquerda da marca do SESI Nacional, e esta deve estar à esquerda do selo identificador, respeitando sua área de respiro. As marcas sob fundo escuro são sempre vazadas.



CABEÇALHO E RODAPÉ DE UM CURSO

SELO IDENTIFICADOR E LOGOMARCAS

EXEMPLOS DE CAPAS DE VIDEOAULAS

SELO IDENTIFICADOR E LOGOMARCAS

EXEMPLOS DE CABEÇALHOS E RODAPÉS DE UM CURSO *E-LEARNING*

CORES E SÍMBOLOS

Preparamos uma paleta cromática que inclui, além do símbolo e da cor principal relacionados às categorias de produtos da Educação Continuada do SESI, cores secundárias e de apoio para formar adequadamente os contrastes e destaques necessários à solução educacional.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES COMPORTAMENTAIS

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#2EB3D2	#A4D7DE	#2EB3D2 #26BAA0	#F48C24	#FFC869

Símbolo

ÉTICA, SUSTENTABILIDADE E RESPONSABILIDADE SOCIOEMPRESARIAL

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#EC672F	#F3965E	#EC672F #472062#C	#559649	#6CBF5D

Símbolo

SEGURANÇA E SAÚDE NO TRABALHO

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#004E24	#358150	#004E24 #00411C	#FF903B	#FFC239

Símbolo

PROMOÇÃO DA SAÚDE

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#62973F	#937281	#593778 #472062	#00AFAF	#00E2E2

Símbolo

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES PARA O TRABALHO

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#593778	#937281	#593778 #472062	#00AFAF	#00E2E2

Símbolo

ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#703818	#C1512E	#703818 #672016	#276BDD	#5F9CFF

Símbolo

GERAÇÃO DE EMPREGO E RENDA

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#006386	#0091B7	#006386 #025A77	#8242A3	#BC70D0

Símbolo

CULTURA

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#D55073	#E17589	#D55073 #A53858	#18C98C	#5BE8B7

Símbolo

ESPORTE

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#B51F1E	#C7614A	#B51F1E #A5101C	#E3A600	#F7D168

Símbolo

EDUCAÇÃO CONTINUADA – GERAL

Cor principal	Cor secundária	Degradê	Cor de apoio 1	Cor de apoio 2
#DADAD9	#AFB0B3	#DADAD9 #CCCBCB	#004AAF	#5B97E8

Símbolo

CORES E SÍMBOLOS

O símbolo deve ser utilizado em elementos mais gerais das soluções educacionais ou até mesmo no cabeçalho do LMS, pois ele é um identificador do pilar. A seguir, exemplificamos duas aplicações como orientação.

RECOMENDAÇÕES *E-LEARNING*

Entendemos por solução *e-learning* **conteúdos digitais majoritariamente textuais que podem agrupar uma série de objetos educacionais, como imagens, vídeos e componentes de design**. Dessa forma, as soluções *e-learning* podem ser de diversos tipos, sendo os mais comuns a rolagem infinita e o "tela a tela". A escolha do tipo de *e-learning* está totalmente associada à estratégia pedagógica e metodológica do curso, portanto, as recomendações a seguir servem a qualquer tipo de *e-learning*.

Confira ao longo desta seção as recomendações do Departamento Nacional para as soluções *e-learning*.

REQUISITOS MÍNIMOS

Considerar a tecnologia envolvida para o desenvolvimento da solução educacional é fundamental para que tudo funcione como o planejado. Segue o *checklist* com os requisitos mínimos para soluções *e-learning* produzidas para a Educação Continuada do SESI.

- **Programação**
  - HTML5
  - CSS3
  - Javascript
- **Formato do pacote**
  - SCORM
  - LTI

É imprescindível que as soluções sejam entregues no formato SCORM ou LTI, padrão universal quando o assunto é educação a distância.

- **Navegadores**
  - Mozilla Firefox 18 ou posterior
  - Google Chrome 20 ou posterior
  - Internet Explorer 9 ou posterior
  - Safari 3.1 ou superior
- **Sistemas operacionais**
  - Windows
  - Linux
  - IOS
  - Android

As soluções devem ter um **design responsivo** para se adequar a uma grande variedade de dispositivos e resoluções. Segue a recomendação de resolução padrão para o design:

- **Desktops:** 1024 x 768px
- **Notebooks:** 1024 x 768px
- **Tablets:** largura mínima de 768px
- **Smartphones:** largura mínima 320px

Ainda nesse sentido, pedimos que o uso de telas modais seja restrito apenas ao que não for contornável por outro recurso, tendo em vista o pouco controle permitido sobre as ações do aluno sobre esse tipo de tela e também sua adaptação mais frágil a interfaces *mobile*.

MÉTRICAS

A tabela abaixo apresenta uma noção da quantidade de laudas que deverão ser produzidas pelo desenvolvedor de conteúdo bruto.

OBJETO DE APRENDIZAGEM	UNIDADE	TEMPO
Solução educacional	3 laudas	1h/aula
Avaliação de aprendizagem	5 questões	2h/aula
Avaliações diagnósticas e de reação	10 questões	1h/aula
Fórum	1 fórum	6h/aula
Chat	1 sala	2h/aula
Blog	1 postagem	1h/aula

Veja abaixo a tabela de conversão aplicada a um exemplo:

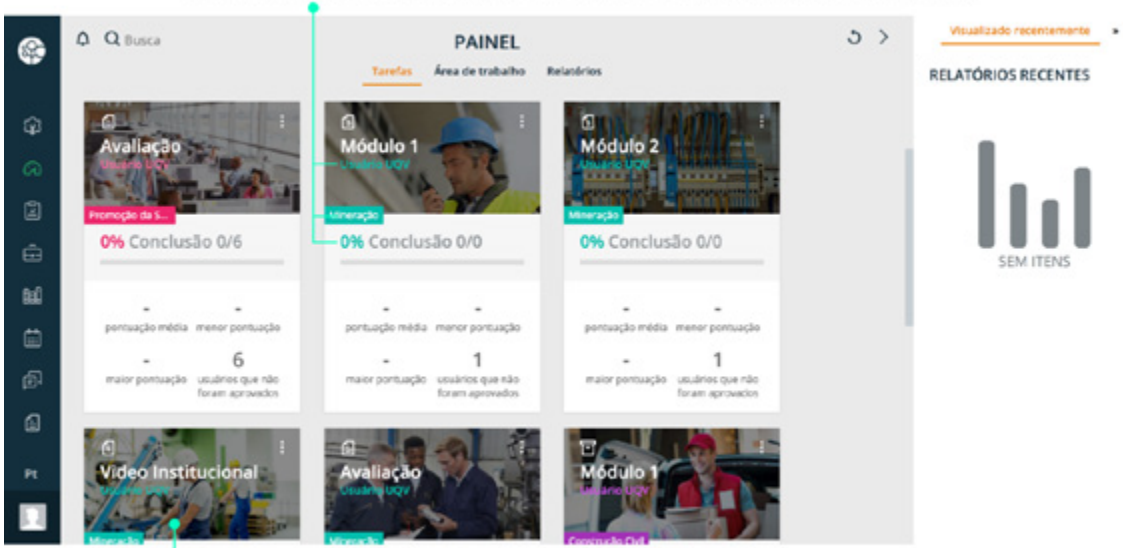
Inclua na tabela de conversão duas colunas: (1) com o nome do seu curso, na qual você indicará as avaliações e as interações planejadas para o curso e (2) com a carga horária total do curso. A linha de solução educacional será preenchida com o resultado da subtração dos demais objetos de aprendizagem da carga horária total.

Objeto de aprendizagem	Unidade	CH	Curso Administrando seu dinheiro	CH total (40h)
Solução educacional	3 laudas	1h/aula	$CH_{total} - (CH_{avaliações} + CH_{interações})$	40h - (3h + 8h) = 29h/aula
Avaliação de aprendizagem	5 questões	2h/aula	Uma ao fim de cada módulo.	2h/aula
Avaliações diagnósticas e de reação	10 questões	1h/aula	Será realizada uma avaliação diagnóstica com 6 questões e uma avaliação de reação com 4 questões.	1h/aula
Fórum	1 fórum	6h/aula	Será realizado um fórum.	6h/aula
Chat	1 sala	2h/aula	Será realizada uma sala de chat.	2h/aula
Blog	1 postagem	1h/aula	Não haverá postagem no blog.	x

LAYOUT

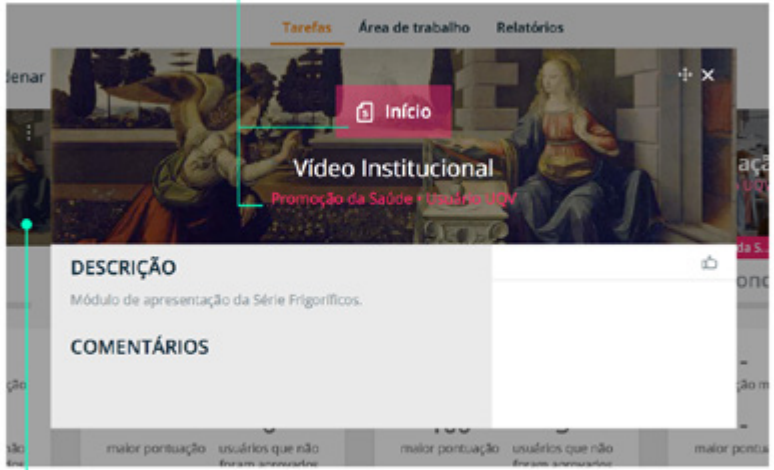
Veja quais informações você deve configurar no layout do LMS e do curso como um todo.

Usar a cor primária de cada setor, caso não seja possível, usar a mais próxima possível.



A imagem do fundo dos cursos deve ter 960 pixels de largura por mínimo de 450 pixels de altura.

Usar a cor primária de cada setor, ou a mais próxima.



A imagem do fundo dos cursos deve ter 960 pixels de largura por mínimo de 450 pixels de altura.

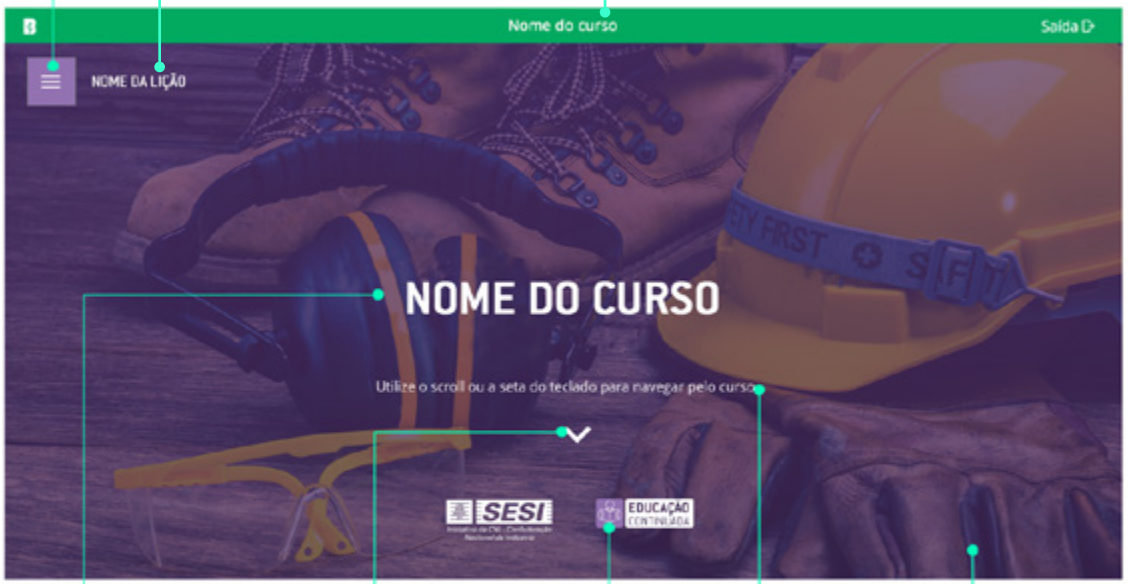
LAYOUT

EXEMPLO – CAPA DE CURSO TELA A TELA

Menu retrátil com a árvore de conteúdo do curso. Botão com a cor secundária.

Sempre apresentar o nome da lição aqui.

O nome do curso fica sempre na barra verde.



Mostrar que há rolagem com a setinha.

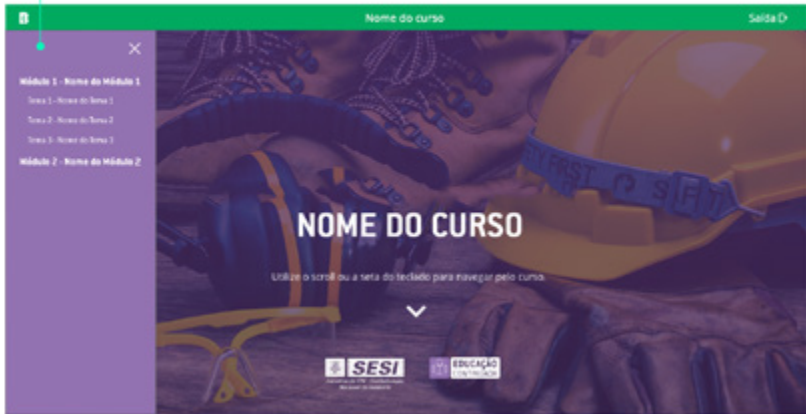
Usar as marcas vazadas.

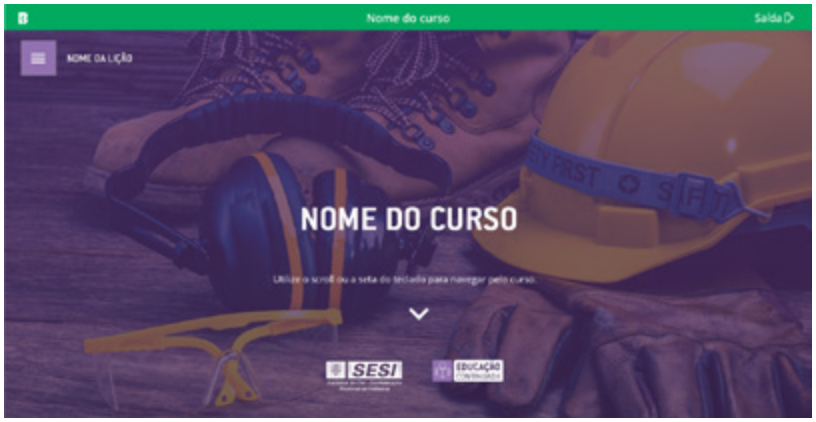
Na abertura do curso sempre usar uma imagem de capa tela cheia.

ConduitITC Bold 60 - Branco

Open Sans Regular 16 - Branco

Árvore de conteúdo aberta sobre o conteúdo. Fundo com a cor secundária.





FAMÍLIA TIPOGRÁFICA

Como boa prática, recomendamos o uso de duas famílias tipográficas: uma que deve ser aplicada aos títulos, para dar a eles maior destaque e prestígio, e uma segunda, para o corpo de texto, que deve prezar pela legibilidade. Além disso, é importante fazer uso de fontes que sejam lidas pelos navegadores, a fim de garantir que a ação educativa seja apresentada da mesma maneira para todos os usuários.

Com base nesses critérios, essas são as duas famílias tipográficas indicadas para as soluções de Educação Continuada do SESI.

FONTE PARA TÍTULOS

ConduitITC

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

FONTE PARA CORPO DE TEXTO

Open Sans

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Além disso, recomendamos a aplicação de algumas customizações para promover o equilíbrio de peso entre títulos e destaques.

H1 - Títulos - ConduitITC Bold 48 - Cor primária do setor

H2 - Títulos - ConduitITC Bold 36 - Cor secundária do setor

H3 - Títulos - ConduitITC Regular 30 - Cor secundária do setor

Destaque 1 - Open Sans Bold 20 - Branco

Destaque 2 - Open Sans Bold 18 - Branco

Corpo de Texto - Open Sans Regular 16 - #2C2C2C

NAVEGAÇÃO E ÁRVORE DE CONTEÚDO

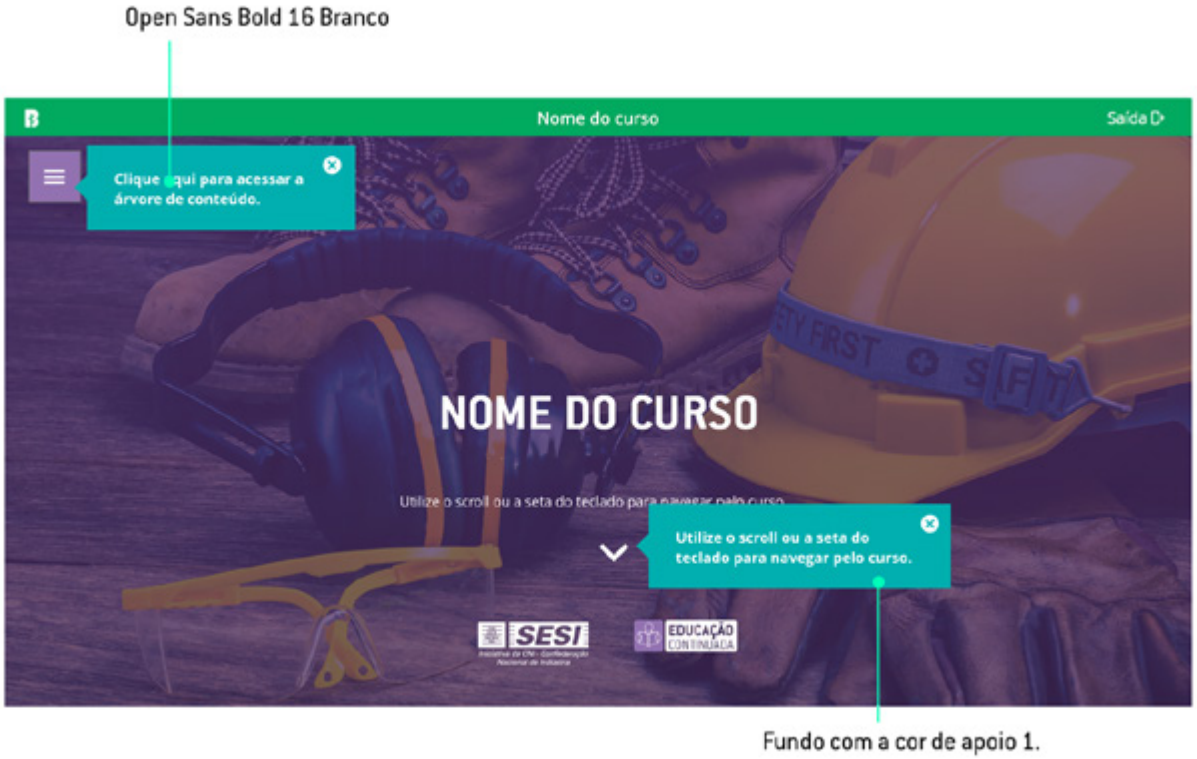
A navegação no conteúdo do curso deve ser clara para o aluno. Para isso, recomendamos o uso de um ou mais dos artifícios a seguir.

AMBIENTAÇÃO

Antes que o aluno parta para o conteúdo propriamente dito, é possível disponibilizar uma explicação das características do curso, objetivos e regras relacionadas à conclusão. Além disso, a ambientação pode tratar da navegação do curso, ao indicar como avançar no conteúdo, bem como as interações disponíveis.

RECURSOS GRÁFICOS

Mesmo em cursos de rolagem infinita, é possível incluir recursos gráficos na interface que orientarão o aluno sobre a navegação. Veja alguns exemplos.



NAVEGAÇÃO E ÁRVORE DE CONTEÚDO

RECURSOS GRÁFICOS

Além disso, é bem importante que o menu reflita a divisão das soluções da ação educativa, ao permitir que o aluno tenha autonomia para navegar no conteúdo.

Fique atento! A árvore de conteúdo deve contemplar o nome completo de minimamente dois níveis da hierarquia proposta para o curso.

EXEMPLO CORRETO

Módulo 1 - Nome do Módulo 1

Tema 1 - Nome do Tema 1

Tema 2 - Nome do Tema 2

Tema 3 - Nome do Tema 3

Módulo 2 - Nome do Módulo 2

EXEMPLO INCORRETO

Neste exemplo, existem dois problemas: (1) o segundo nível não foi indicado; e (2) o nome completo da seção não foi indicado, ou seja, o aluno não consegue ter ideia do que se trata apenas com o número.

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

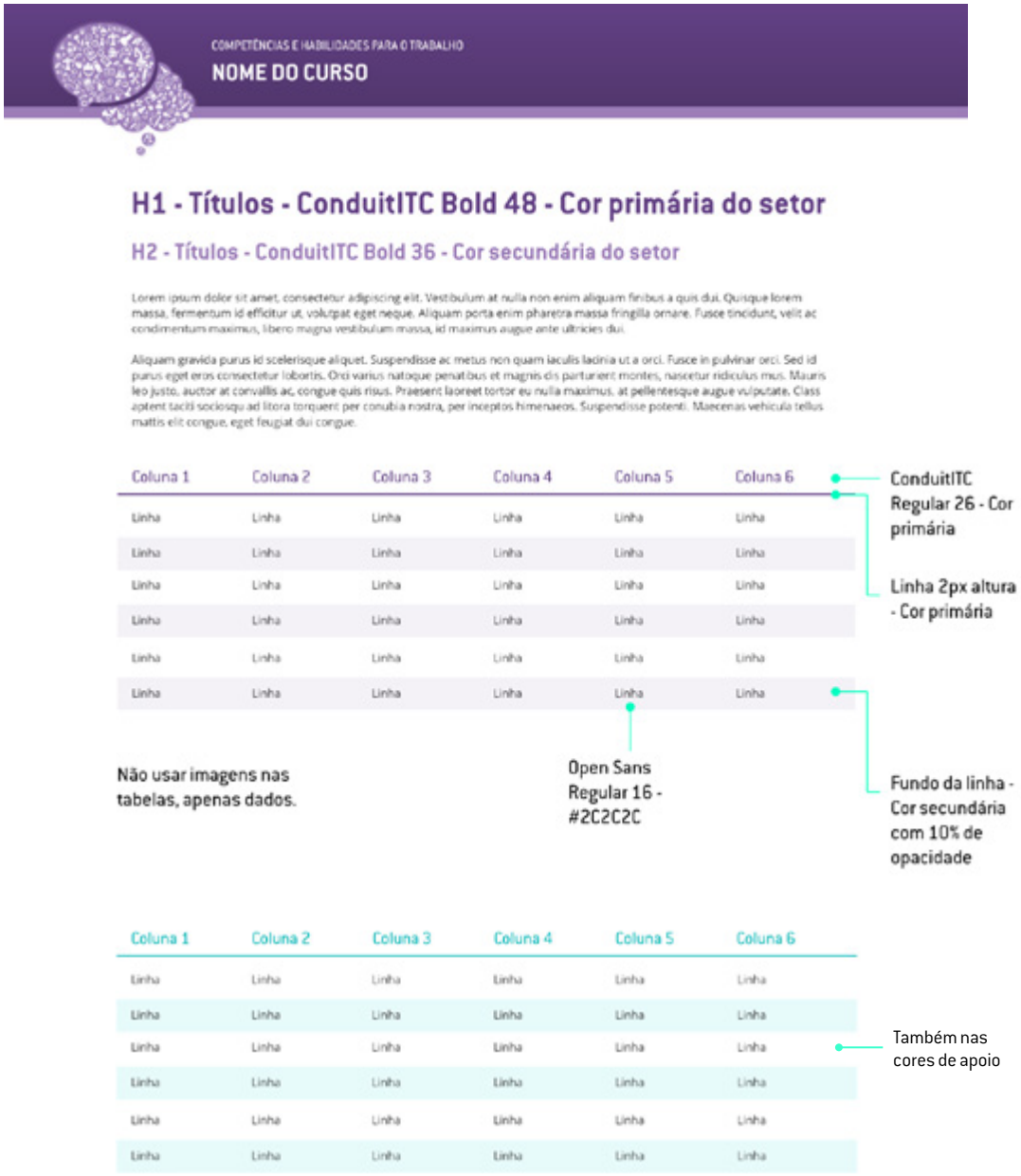
RECURSOS DE BIBLIOTECA

Os recursos de biblioteca são opções para distribuir o conteúdo ao longo do curso. Veja a seguir nossas recomendações quanto a:

- situação de uso;
- design;
- aplicação de imagens e textos; e
- aplicação na interface.

TABELAS

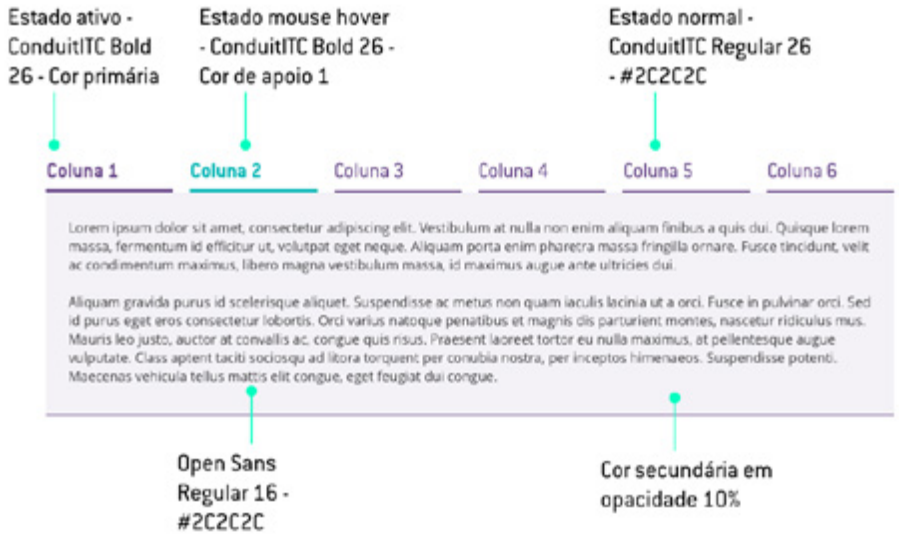
Úteis para apresentar a relação entre informações de maneira estática. Quando relacionam dados, são tecnicamente chamadas de quadros.



RECURSOS DE BIBLIOTECA

ABAS

Assim como as tabelas, as abas têm como principal função relacionar informações. Contudo, as abas limitam-se a duas colunas ou linhas, dependendo do eixo que são criadas – vertical ou horizontal.



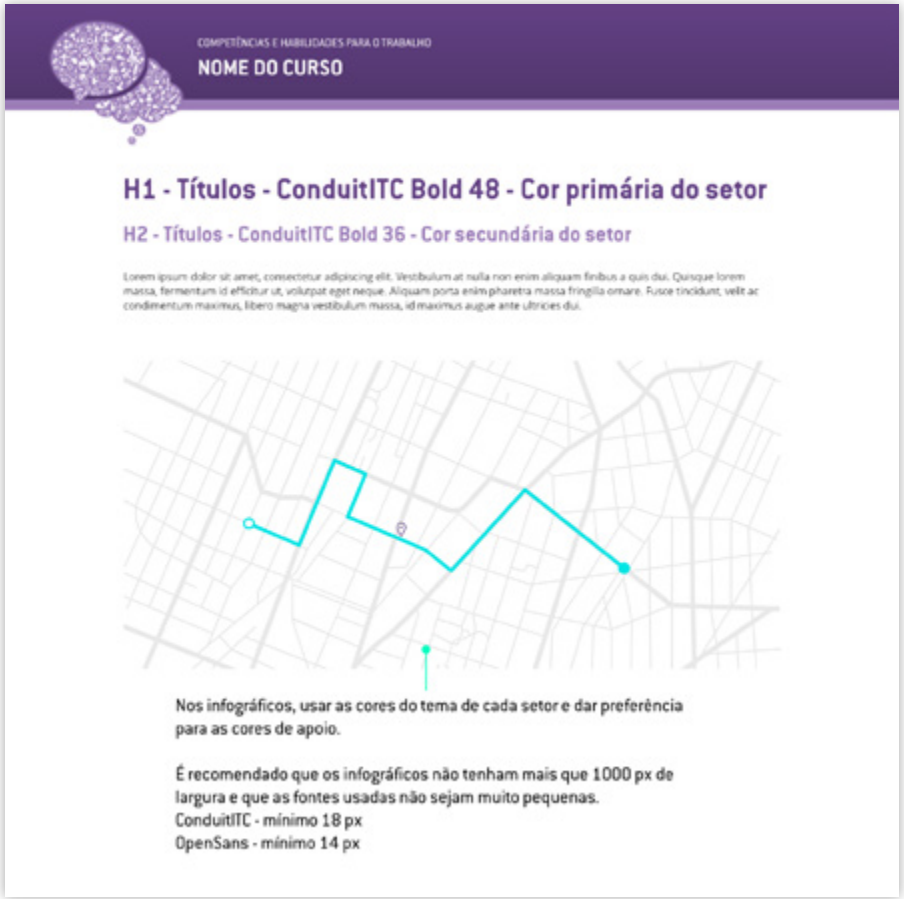
RECURSOS DE BIBLIOTECA

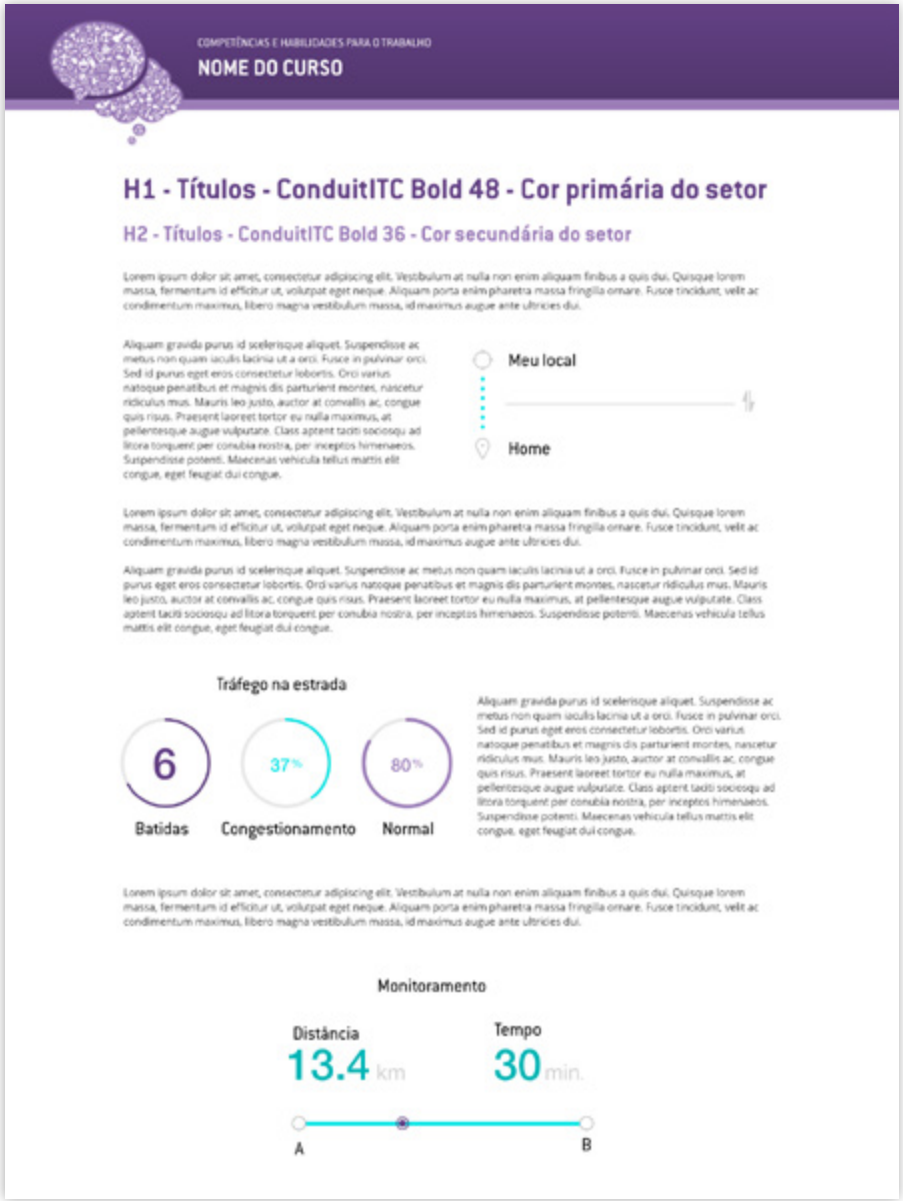
ABAS

RECURSOS DE BIBLIOTECA

GRÁFICOS E FLUXOGRAMAS

Os gráficos e os fluxogramas são recursos visuais capazes de agregar uma grande quantidade de informação. São ótimos para dar uma visão geral e ágil de alguns contextos e processos. Juntos, podem compor infográficos e resumos interessantes.

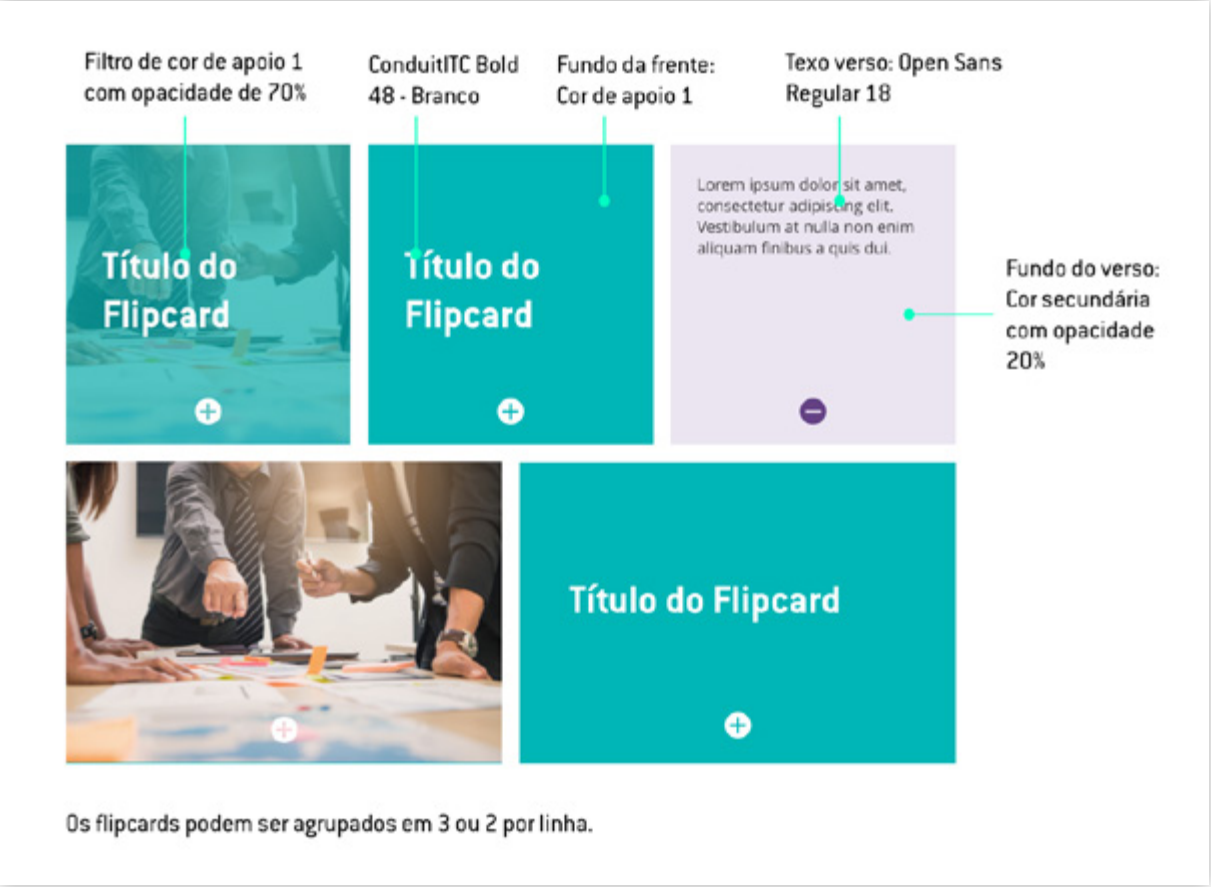




RECURSOS DE BIBLIOTECA

FICHAS OU *FLIPCARDS*

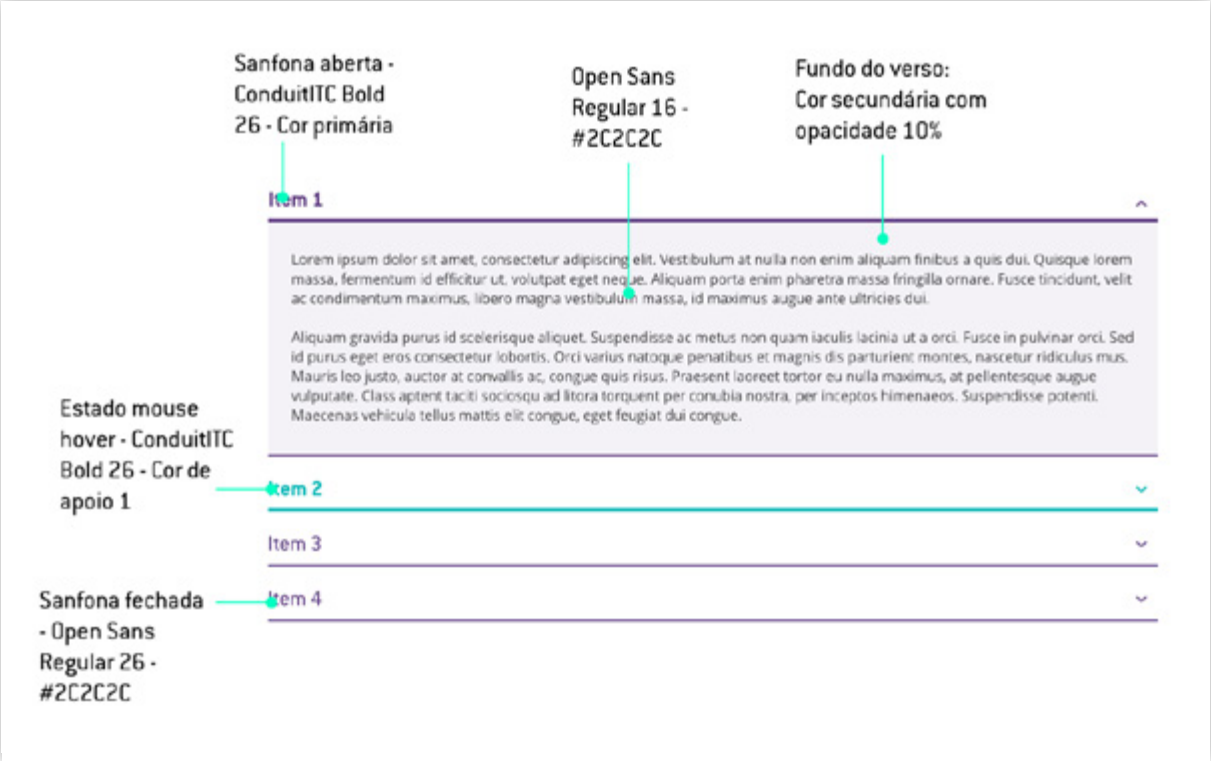
Este recurso é interessante para listas, conceitos, comparações e narrativas e pode ser utilizado com textos e imagens.



RECURSOS DE BIBLIOTECA

SANFONA

Assim como as fichas ou *flipcards*, este recurso é interessante para listas, conceitos e comparações que possuam um conteúdo mais extenso. A sanfona também é um ótimo recurso para hierarquizações.



RECURSOS DE BIBLIOTECA

SLIDESHOW

É um ótimo recurso para narrativas ou para conteúdos que podem ser complementados mais fortemente por imagens.

RECURSOS DE BIBLIOTECA

LIGHTBOX

Recomendamos o uso deste recurso para informações acessórias, como, por exemplo, glossários. Outro uso comum é para os recursos educacionais como “saiba mais” ou “reflexões”.

Cada um desses recursos pode promover interações do aluno com o *e-learning*, que devem ser bem dosadas e com propósitos específicos, para evitar que os elementos gráficos ganhem mais destaque na tela do que o próprio conteúdo. O termômetro para identificar a qualidade de uma interação nos recursos de biblioteca é: **ao acessar a página, meus olhos correm para a interação?** Se sim, a interação está atrapalhando em vez de ajudar! Reveja a escolha.

RECURSOS ADQUIRIDOS

São recursos comprados de repositórios, ou seja, que não foram desenvolvidos especificamente para a solução educacional, mas a integram. Veja nossas recomendações para aplicação desses recursos em soluções *e-learning*.

IMAGENS

As imagens precisam ter no máximo 1200 px de largura.
A altura é variável, mas é importante não deixar as peças muito altas.

As imagens devem manter a proporção natural. Não devem ser esticadas ou encolhidas, tanto horizontal como verticalmente. Caso seja necessário adaptar o tamanho de uma imagem, utilize as máscaras de recorte para alterar a sua proporção.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES PARA O TRABALHO

NOME DO CURSO

H1 - Títulos - ConduitITC Bold 48 - Cor primária do setor

H2 - Títulos - ConduitITC Bold 36 - Cor secundária do setor

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum at nulla non enim aliquam finibus a quis dui. Quisque lorem massa, fermentum id efficitur ut, volutpat eget neque. Aliquam porta enim pharetra massa fringilla ornare. Fusce tincidunt, velit ac condimentum maximus, libero magna vestibulum massa, id maximus augue ante ultricies dui.

Aliquam gravida purus id scelerisque aliquet. Suspendisse ac metus non quam iaculis lacinia ut a orci. Fusce in pulvinar orci. Sed id purus eget eros consectetur lobortis. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Mauris leo justo, auctor at convallis ac, congue quis risus. Praesent laoreet tortor eu nulla maximus, at pellentesque augue vulputate. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Suspendisse potenti. Maecenas vehicula tellus mattis elit congue, eget feugiat dui congue.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum at nulla non enim aliquam finibus a quis dui. Quisque lorem massa, fermentum id efficitur ut, volutpat eget neque. Aliquam porta enim pharetra massa fringilla ornare. Fusce tincidunt, velit ac condimentum maximus, libero magna vestibulum massa, id maximus augue ante ultricies dui.

Aliquam gravida purus id scelerisque aliquet. Suspendisse ac metus non quam iaculis lacinia ut a orci. Fusce in pulvinar orci. Sed id purus eget eros consectetur lobortis. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Mauris leo justo, auctor at convallis ac, congue quis risus. Praesent laoreet tortor eu nulla maximus, at pellentesque augue vulputate. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Suspendisse potenti. Maecenas vehicula tellus mattis elit congue, eget feugiat dui congue.

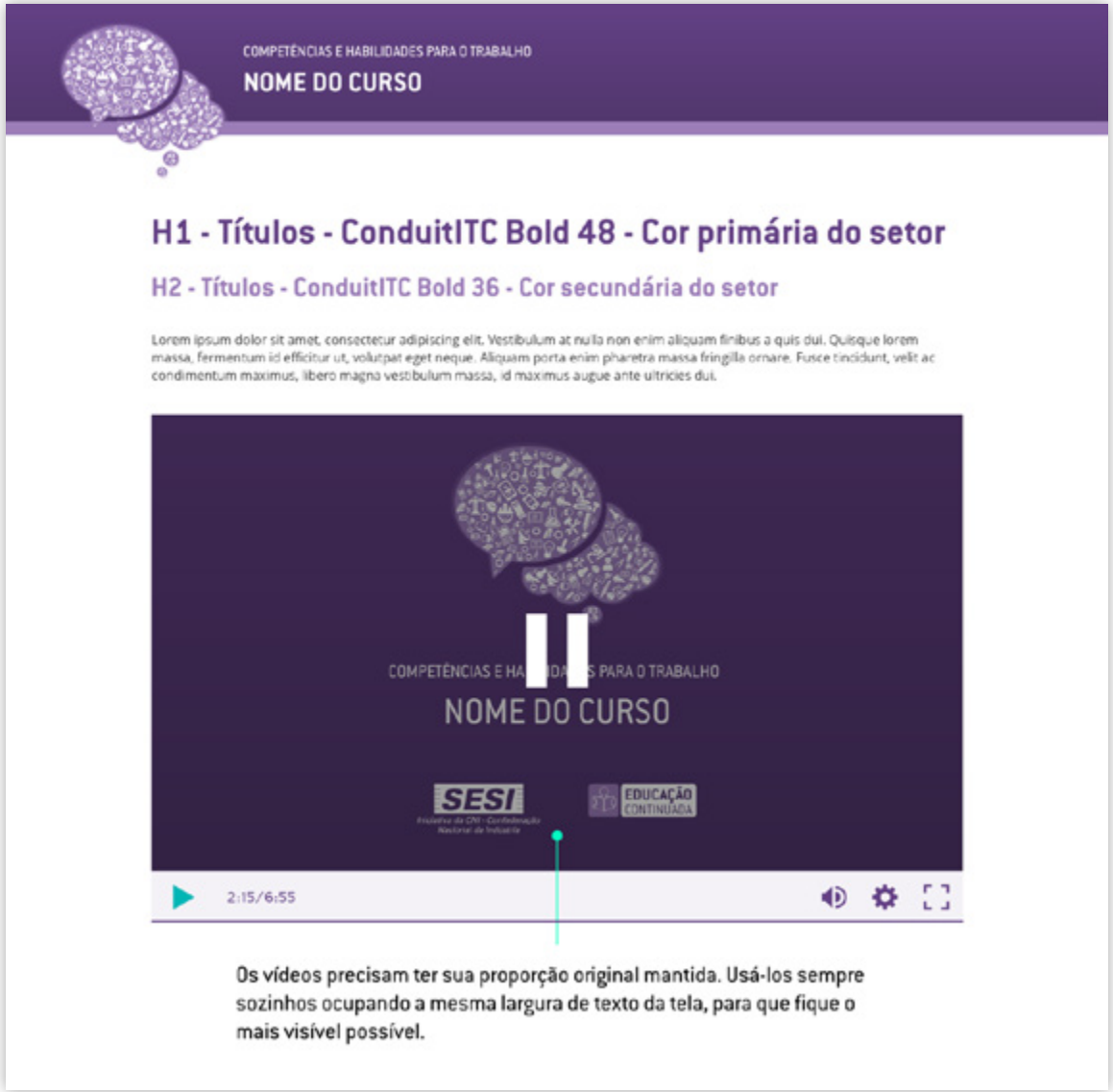
RECURSOS ADQUIRIDOS

ILUSTRAÇÕES

As ilustrações têm que ter um estilo flat. De preferência de formas simples e com cores chapadas. As cores podem ser adaptadas para combinar com as cores de cada setor. Evitar ilustrações infantilizadas.

RECURSOS ADQUIRIDOS

VÍDEOS

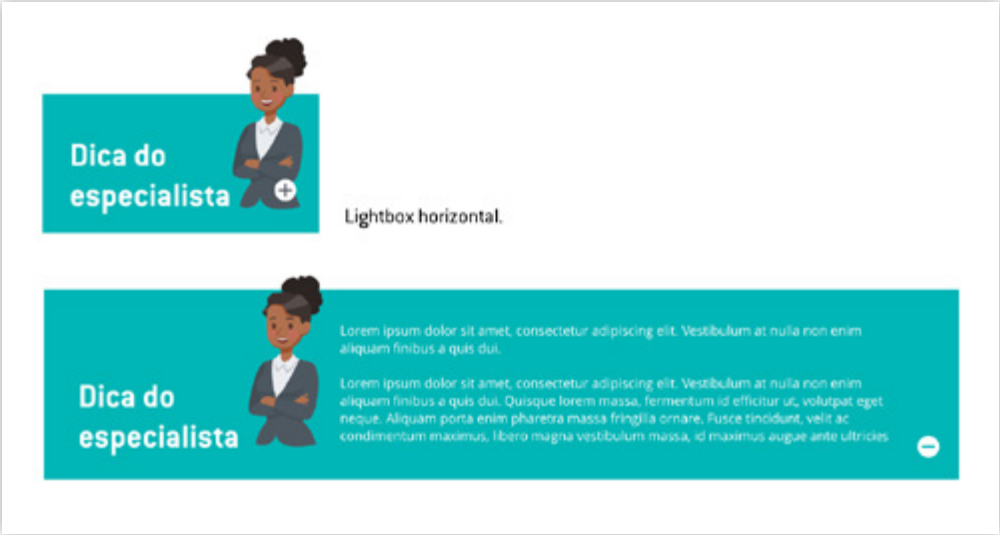


RECURSOS EDUCACIONAIS

Os recursos educacionais são pensados e definidos no momento de desenho da proposta educacional. Recomendamos aqui alguns padrões para aplicação dos mais tradicionais.

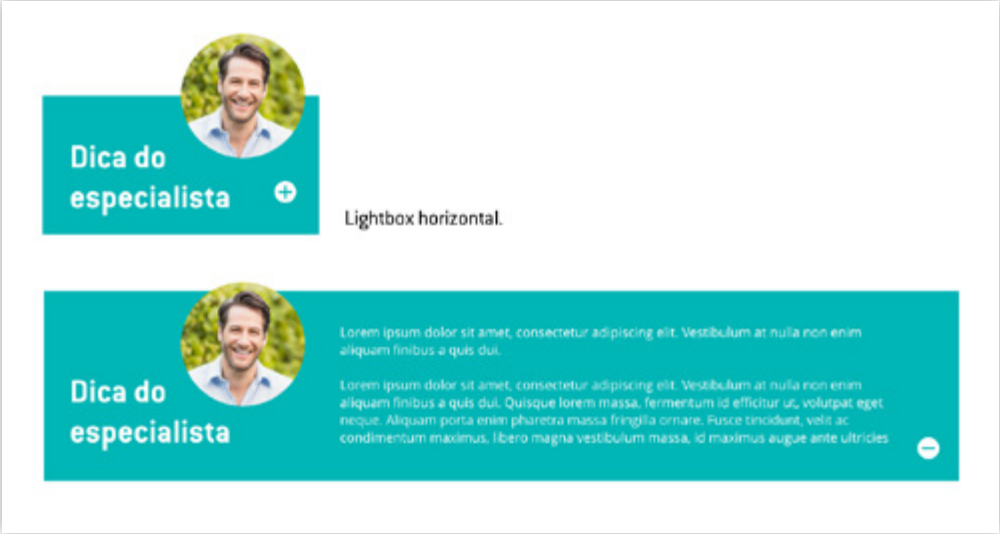
PERSONAGENS

Os personagens devem ser utilizados estrategicamente e fazer parte de um enredo ao longo do curso. Por exemplo, se se trata de um assunto mais técnico, é possível criar um recurso educacional chamado "Dica do especialista" para destacar questões relacionadas à aplicação do conhecimento no dia a dia. O especialista, nesse caso, é um personagem.



RECURSOS EDUCACIONAIS

PERSONAGENS

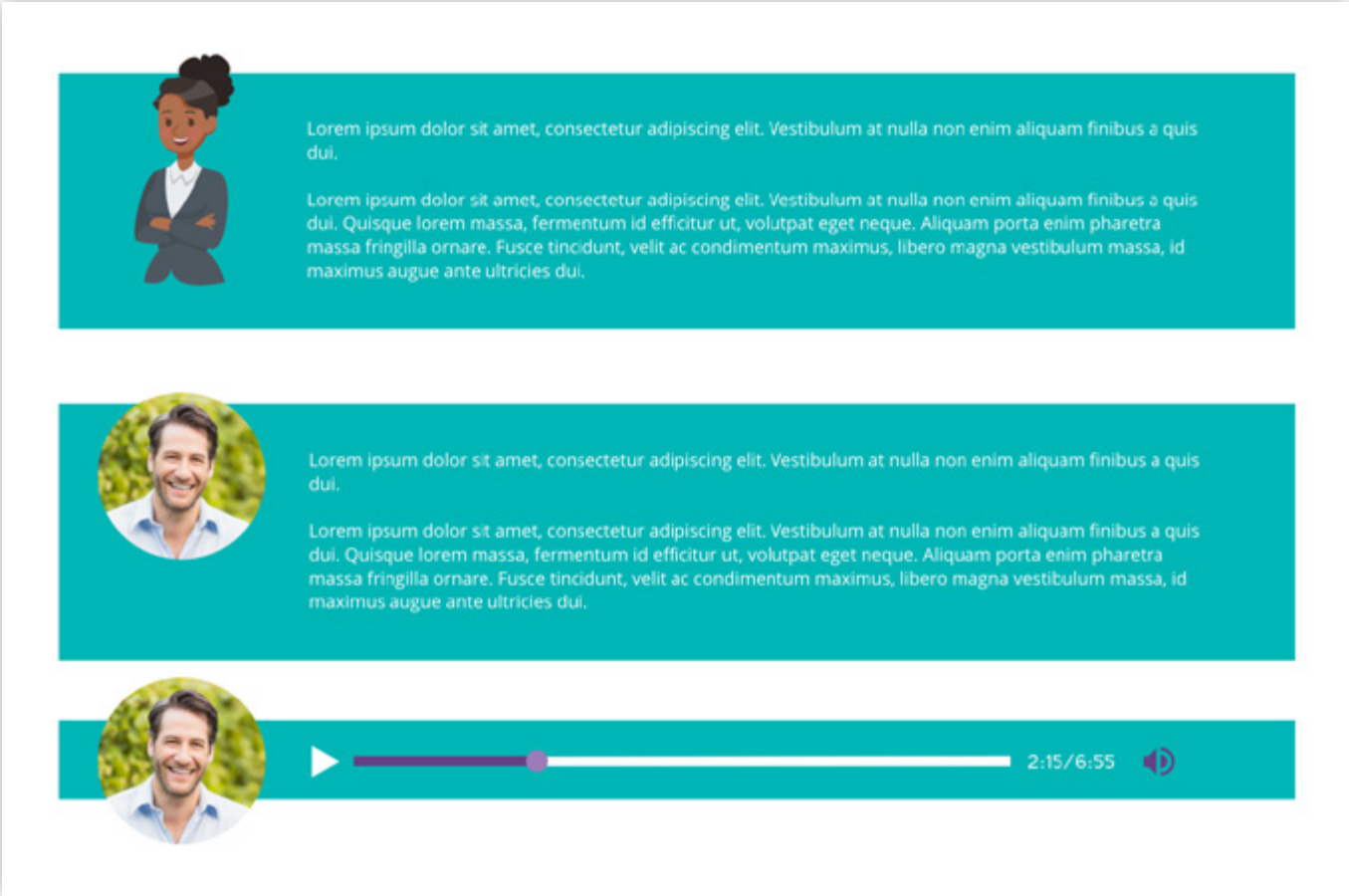


RECURSOS EDUCACIONAIS

PERSONAGENS

Outra possibilidade é utilizar personagens para contar uma história textualmente, em vídeo ou até mesmo por meio de podcast. Imagine que você está produzindo um curso sobre segurança no trabalho e, no meio do caminho, um gerente de uma área vai ter participação para contar sobre a dificuldade que enfrenta na produção quando um operário se fere. Para cada dificuldade encontrada pelo personagem, o curso pode mostrar soluções, cuidados, diretrizes, entre outras informações que sejam relevantes.

No momento de desenvolver um personagem para o curso, tenha em mente o real objetivo do recurso e a aderência com o público-alvo e objetivos de aprendizagem.



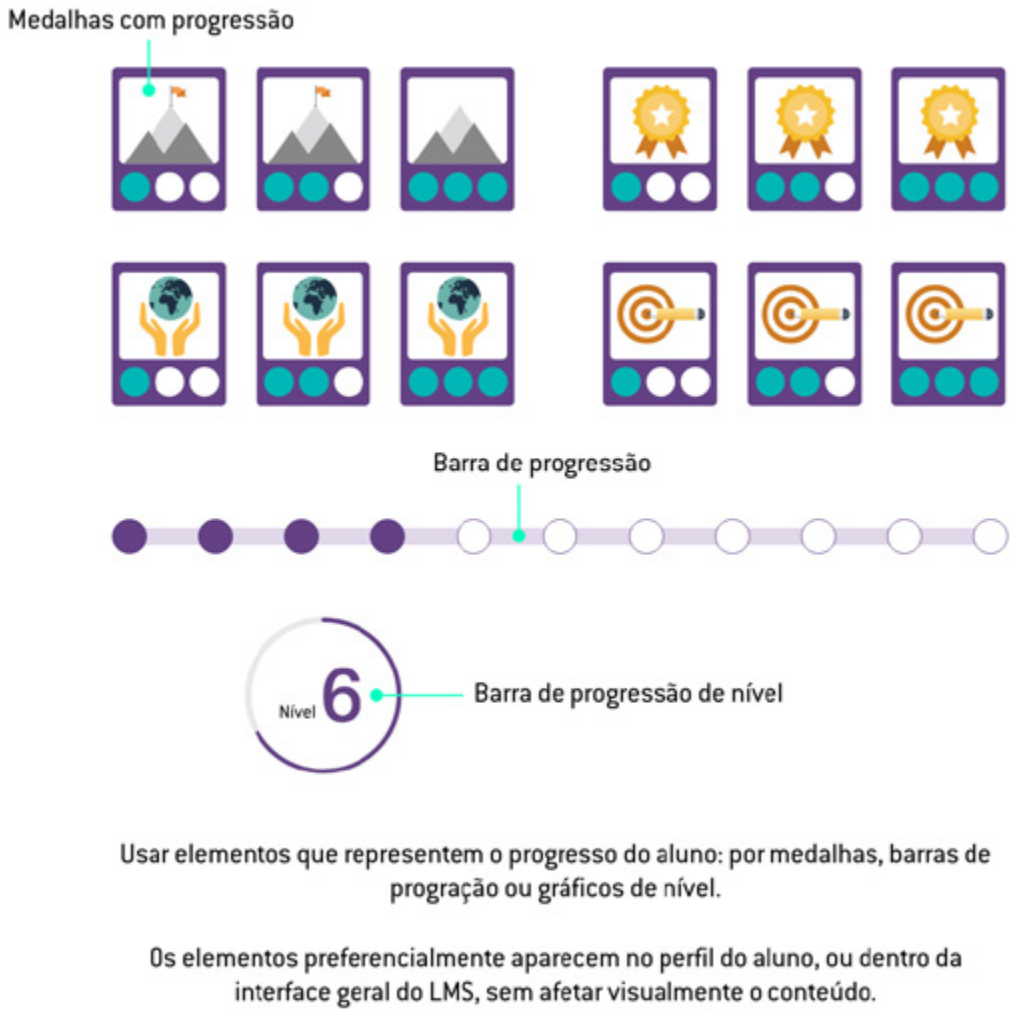
RECURSOS EDUCACIONAIS

ELEMENTOS DE *GAMIFICATION*

Incluir estratégias de jogos aos cursos é uma tendência e funciona como um recurso educacional, pois promove não apenas engajamento como também pode permitir aprendizados baseados em projetos.

Nossa recomendação é que os elementos de jogo sempre tenham uma conversa com a metáfora do curso ou com o dia a dia do público-alvo. Além disso, a dosagem dos elementos gráficos ligados ao *game* é importante, pois se trata, em primeira instância, de uma solução de aprendizagem e não de um jogo.

Veja um exemplo de definição de medalhas para um curso relacionado à extração de petróleo.



Usar elementos que representem o progresso do aluno: por medalhas, barras de progração ou gráficos de nível.

Os elementos preferencialmente aparecem no perfil do aluno, ou dentro da interface geral do LMS, sem afetar visualmente o conteúdo.

RECURSOS EDUCACIONAIS

ICONOGRAFIA

Os ícones são ótimas ferramentas na construção de recursos educacionais, pois sua representação gráfica fixa na memória do aluno que, ao ver determinada forma associada a uma cor, já é capaz de saber o objetivo do texto, diminuindo a sua carga cognitiva, de forma que ele se concentre naquilo que é realmente importante. Veja nossas recomendações para o uso de iconografia em soluções *e-learning*.

Os ícones usados precisam representar bem as ideias necessárias. É ideal que sejam apresentados sem distorções de proporção, não sejam menores que 100 px e tenham alto contraste com o fundo.

Dá-se preferência a ícones apenas com linhas, sem preenchimento, por serem mais leves na composição. Todos os ícones usados precisam seguir o mesmo padrão visual.

RECOMENDAÇÕES VIDEOAULA

Recursos audiovisuais têm se mostrado cada vez mais eficientes quando o assunto é formação de adultos. Eles podem ser parte de uma solução *e-learning* ou também ser uma solução única. Independentemente do uso, existem algumas recomendações básicas.

- A **identidade visual** da videoaula deve estar de acordo com o contexto em que ela está inserida.
- O **uso dos recursos** deve levar em consideração o dispositivo em que a videoaula será acessada.
- O **tipo de videoaula** impacta no estilo de comunicação e minutagem adequada para a solução.

Entenda melhor cada um desses itens.

IDENTIDADE VISUAL

Quando a videoaula é um objeto educacional dentro de uma solução *e-learning*, todos os elementos gráficos que a compõem devem estar de acordo com o projeto visual do curso. Isso inclui família tipográfica, aplicação de imagens e vídeos, cores. Você pode consultar as recomendações sobre essas definições na seção anterior **Recomendações *e-learning***.

Para os casos em que a videoaula é uma solução independente, há um pouco mais de liberdade. Contudo, caso seja produzido um conjunto de videoaulas, este deve ter padronização entre si. A linguagem visual é um elo entre as soluções, formando assim a trilha ou o curso.

Veja a seguir as orientações específicas de materiais audiovisuais.

USO DOS RECURSOS

Os recursos específicos de materiais audiovisuais são:

- **CENÁRIO**

O cenário compõe o fundo do vídeo. Em videoaulas que serão captadas, ou seja, que possuem um ator ou professor, o cenário pode ser real ou *croma-key*. No caso do *croma-key*, recomendamos o posicionamento do personagem em relação ao fundo para facilitar a aplicação de recurso.

Para o fundo do *croma-key*, recomenda-se o padrão simples com o uso adequado da paleta cromática de cada pilar da Educação Continuada do SESI.

Os cenários precisam ser neutros e usar as cores principais / de apoio de cada setor.

USO DOS RECURSOS

- **ATOR OU PROFESSOR**

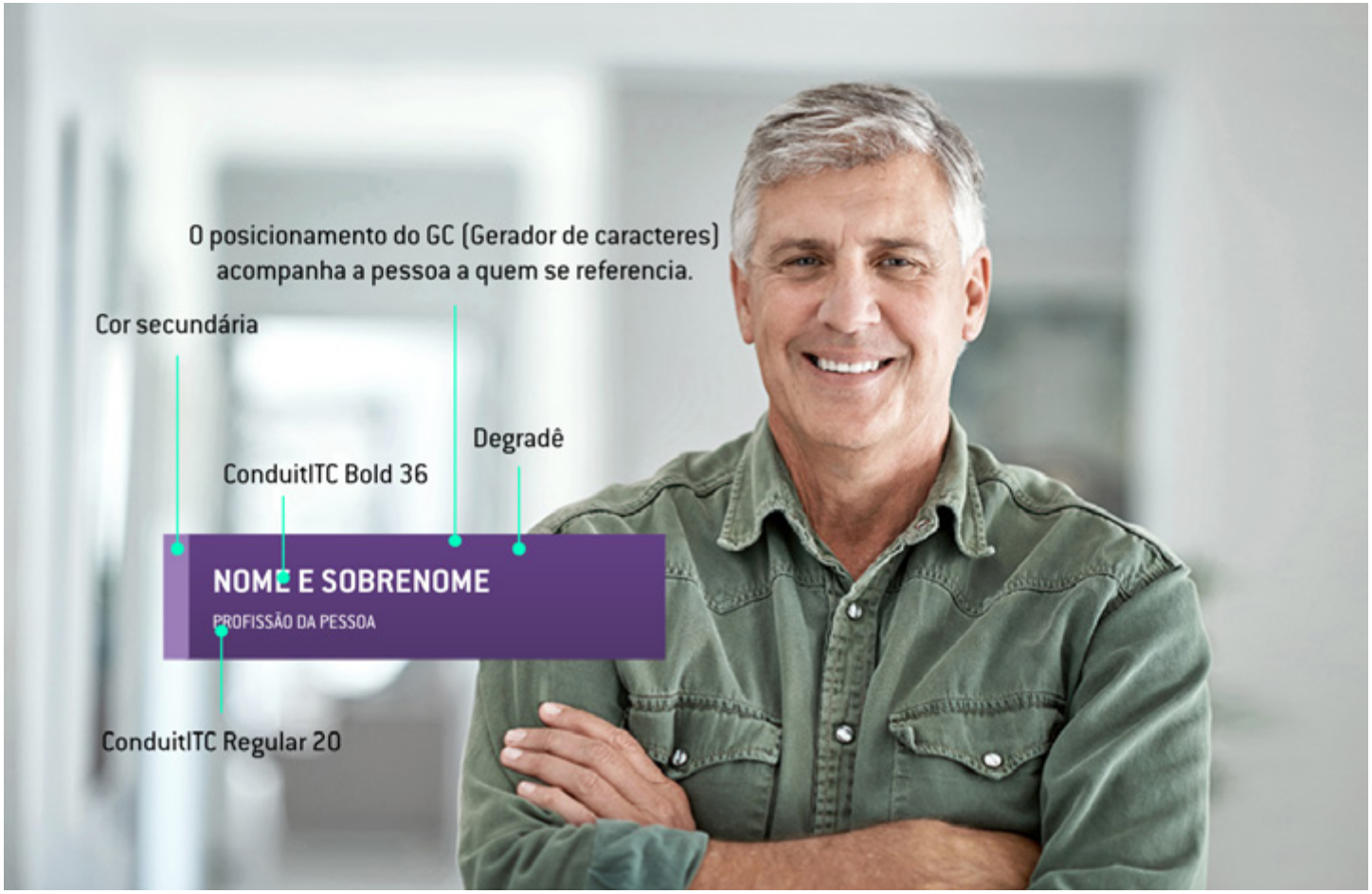
Para os vídeos que envolvem a captação e que possuem um ator ou professor, é importante determinar adequadamente o figurino para que ele mantenha a linguagem do curso.

Por padrão, recomendamos:

- o uso de calças de corte reto e camisas de gola polo de cores mais sóbrias para homens. Os cabelos devem estar bem cortados e a barba aparada adequadamente. Veja algumas imagens com variações adequadas.
- o uso de calças, saias ou vestidos de corte mais reto. No caso de saias e vestidos, na altura dos joelhos. As blusas devem ser sem decotes e em cores mais sóbrias. Evitar que os cabelos escondam o rosto. Veja algumas imagens com variações adequadas.

USO DOS RECURSOS

- **ATOR OU PROFESSOR**
  - Além do figurino, quando o apresentador é um professor ou técnico, recomendamos a identificação do profissional pontualmente em alguns momentos do vídeo de acordo com o seguinte padrão.



USO DOS RECURSOS

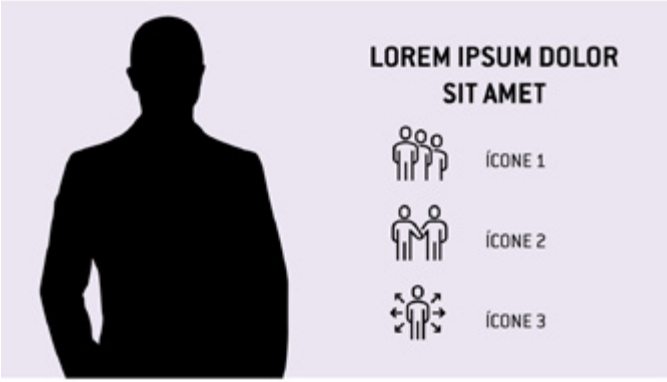
- **LOCUÇÃO**

A locução merece cuidado especial nos casos de videoaulas do tipo animação. Ela deve ser definida ao levar em consideração o público-alvo da solução e ser dirigida em tom e velocidade para que atenda da melhor forma possível os objetivos da ação educativa.

Essa recomendação vale também para podcasts.

- **ANIMAÇÕES E *LETTERINGS***

Além das videoaulas do tipo animação, produções tradicionais também podem receber recursos animados e *letterings* que apoiam a fala do ator/professor. Veja as posições que recomendamos o uso das animações.



USO DOS RECURSOS

- **TRILHAS E EFEITOS SONOROS**

As produções audiovisuais contam também com o apoio de trilhas e efeitos sonoros que complementam a solução. Recomendamos que todas as videoaulas tenham uma trilha de fundo, ajustada, por padrão, com o volume de 25% em relação à locução.

Os efeitos sonoros podem ser utilizados em vinhetas, transições ou para apoiar alguma narrativa no caso de videoaulas do tipo animação.

- **EFEITOS DE TRANSIÇÃO**

No momento da edição, os profissionais de áudio e vídeo devem ter atenção aos cortes das cenas e às transições aplicadas, tanto entre cenas como entre animações. Quando a solução educacional é composta de um conjunto de vídeos, recomendamos que se evite o uso de vinhetas extensas para o início e o fim. Normalmente, um efeito de *fade-in* associado ao tema da videoaula e ao selo identificador da Educação Continuada do SESI são suficientes. Veja exemplos de início e encerramento para videoaulas.

Início

Encerramento

EXEMPLO
INÍCIO E ENCERRAMENTO SIMPLES PARA USO DE FADE-IN

USO DOS RECURSOS

- **LEGENDAS**

Dependendo do público-alvo e do tipo de vídeo, pode ser necessária a inclusão de legendas na solução. Nesse caso, deve ser garantida a legibilidade. Para isso, o editor deve considerar: tempo de exposição da legenda, sincronismo com o áudio, contraste entre a fonte e o fundo, tamanho da fonte. Veja dois exemplos.

Legenda incorreta

Legenda correta

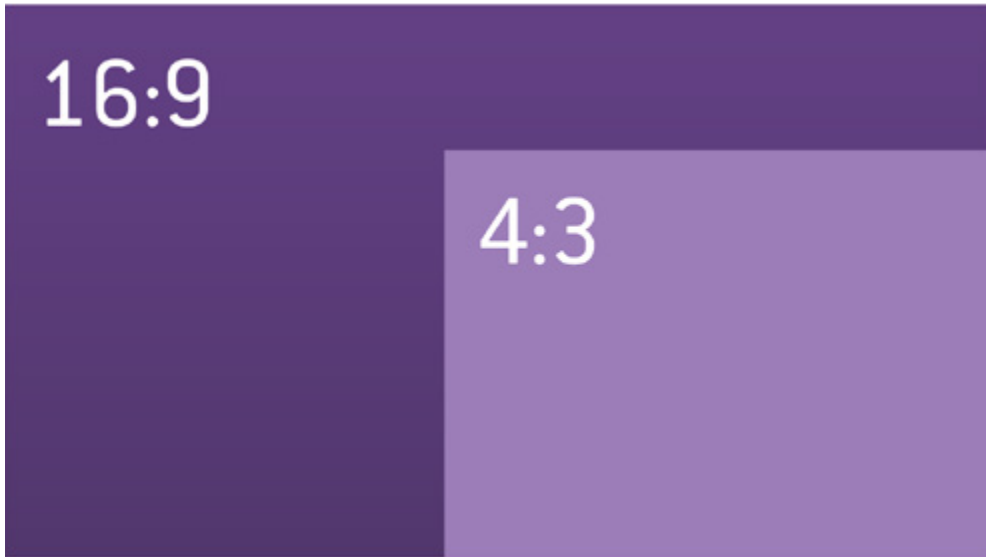
USO DOS RECURSOS

- **ELEMENTOS DA BARRA DE REPRODUÇÃO E RESOLUÇÃO DO VÍDEO**

Os elementos da barra de reprodução do vídeo podem sofrer algumas customizações, desde que estejam de acordo com a identidade visual do projeto e respeitem a paleta cromática do pilar de Educação Continuada a que o curso pertence, como no exemplo a seguir:

O player deve seguir, quando possível, as cores de cada setor.
É importante que tenha ações de dar play e pausar a barra de progressão, controle de volume, de qualidade (quando possível) e opção de deixar em tela cheia.

Os vídeos devem ser exportados na extensão .mp4, tanto para *download* como para *streaming* com resoluções 720 px e 480 px.



TIPO DE VIDEOAULA

Existe uma infinidade de possibilidades e técnicas quando o assunto é a produção de soluções audiovisuais. Fizemos o levantamento dos tipos mais aderentes à educação, especialmente de adultos. Veja nossa recomendação de minutagem ideal para cada um desses tipos:

Lembre-se de que, independentemente do tipo e minutagem recomendados, o conteúdo, o público-alvo e os objetivos da ação educativa devem ser considerados nessa decisão.

TIPO	DESCRIÇÃO	MINUTAGEM
Videoaula tradicional	Esse tipo de videoaula tem a presença de um professor, técnico ou ator que faz o papel de repassar o conteúdo para o aluno. Pode ser captada com base em um roteiro que indica inclusive o conteúdo – caso mais comum quando é feita com atores e não com especialistas. É um modelo expositivo de conteúdo e pode ser complementado por recursos educacionais, como, por exemplo, apresentação feita pelo professor, ícones e *letterings*.	Até 15 min.
Videodepoimento	É um modelo de solução ideal para trazer amostras reais ou pode ser, por exemplo, o resultado final de uma atividade prática. É captado em ambientes mais informais e tem um tom mais relaxado. Não utiliza recursos educacionais como apoio. Nesse modelo, o apresentador pode estar sentado.	Até 3 min.
Videoanimação	Não conta com um apresentador, mas com ilustrações e imagens. Pode ou não ter locução. É ideal para ilustrar ideias ao longo de conteúdos mais densos ou para uma abordagem mais lúdica de regras, diretrizes, treinamentos muito técnicos, entre outros.	Até 5 min.
Simulador	Usado especialmente para simular em um ambiente controlado situações do dia a dia do aluno, desde casos para a tomada de decisão até o uso de *softwares*. Esse modelo de videoaula deve ser produzido com o objetivo de aproximar-se ao máximo da realidade, ou seja, os cenários e as telas devem ter alta verossimilhança.	Até 10 min.
Documentário	Utilizados de uma perspectiva de 3ª pessoa, os documentários normalmente captam imagens e contam com um apresentador em *off*. São opções interessantes para apresentar situações reais do dia a dia do trabalhador, como, por exemplo, a explicação de um trabalho em um frigorífico, as técnicas de corte de papéis em uma gráfica industrial, entre outros.	Até 10 min.

VERSÕES *MOBILE*

Ao longo deste documento, falamos sobre a importância de as soluções educacionais serem responsivas, ou seja, se adaptarem a diversos dispositivos. Nesta seção, queremos destacar que em algumas situações, mesmo que a adaptação entre dispositivos aconteça, uma versão *mobile* será necessária para a adequada apresentação do recurso. Imagine:

NESSE EXEMPLO, O IDEAL É QUE UMA VERSÃO MOBILE DO RECURSO SEJA PENSADA, COMO MOSTRAMOS A SEGUIR.

Outro cenário possível é quando a solução será acessada prioritariamente em dispositivos *mobile*. Nesse caso, recomendamos que o design seja mobile first, ou seja, todo o layout do curso será desenhado para *mobile* e automaticamente adaptado para desktop por meio da responsividade. Assim, evita-se a produção de duas versões do curso. Veja o exemplo.

No caso de videoaulas, é importante lembrar que a resolução do vídeo é menor em *tablets* e *smartphones*. Dessa forma, recomenda-se um uso menor de recursos de apoio como *letterings* e imagens que dividam a cena com um apresentador. Ou seja, deve-se privilegiar sempre cenas em que o apresentador ou o recurso ocupam a tela inteira.

Quando o vídeo possuir legendas, determine o limite mínimo da fonte, para manter a legibilidade mesmo nos dispositivos móveis.

CNI
SESI
SENAI
IEL

SESI

Iniciativa da CNI - Confederação Nacional da Indústria