



DESENVOLVIMENTO DE TUTORIAIS PARA O CLIPCHAMP

Leticia dos Santos Fuzinatto (DEP / UEM)

Sandra Biéguas (DET / UEM)

Amelia Masae Morita (DET/ UEM)

Maria Eduarda Souza Porto (DEP / UEM)

e-mail: ra124402@uem.br

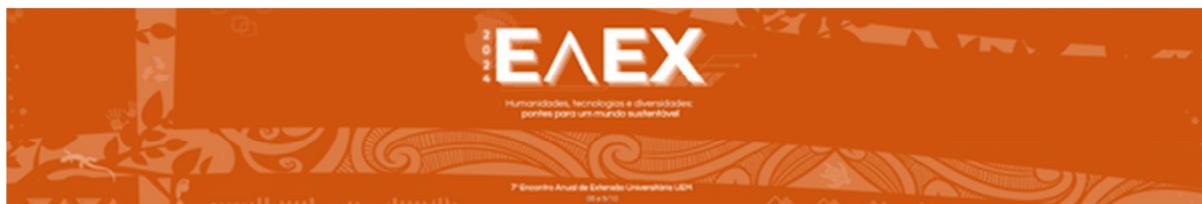
Resumo:

Este projeto teve como objetivo a produção de tutoriais para o Clipchamp da Microsoft. Com o avanço das tecnologias e a popularização dos vídeos no campo educacional, busca-se cada vez mais a utilização de ferramentas de gravação e edição de vídeo como o Clipchamp. Os tutoriais vêm se tornando cada vez mais populares, pois facilitam o manuseio destas ferramentas que são uma forma dinâmica e interativa de fornecer conhecimento. Para a produção dos vídeos tutoriais, inicialmente foram definidos os recursos básicos do Clipchamp que seriam abordados e em seguida os tutoriais (vídeos) foram desenvolvidos e editados. Ao todo foram desenvolvidos cinco vídeos tutoriais: Clipchamp básico, como colocar legenda, como cortar a imagem, como colocar a voz de Inteligência Artificial (IA) e tutorial sobre filtro, cores e efeitos. Através destes tutoriais este projeto contribuiu para a melhoria da comunicação e da orientação acadêmica, e estabeleceu um modelo para futuros desenvolvimentos na área.

Palavras-chave: Clipchamp; tutoriais; IA

1. Introdução

Este projeto teve como objetivo criar tutoriais para o Clipchamp da Microsoft, abordando a crescente necessidade de ferramentas de gravação e edição de vídeo no contexto educacional. Com o avanço das tecnologias e o aumento do uso de vídeos como recurso pedagógico, tornou-se essencial disponibilizar materiais que orientem o uso de ferramentas como o Clipchamp, tornando o processo de aprendizagem mais acessível e eficaz. Desde a popularização do vídeo como ferramenta educacional, a edição de vídeos em ambientes

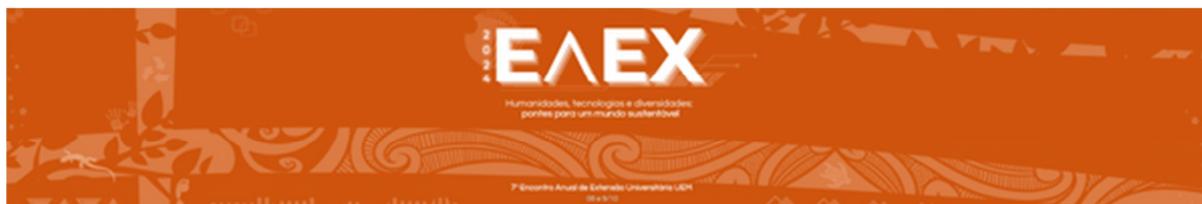


acadêmicos tornou-se uma prática cada vez mais comum e necessária. A integração de conteúdo audiovisual nas metodologias de ensino e pesquisa oferece uma maneira dinâmica e interativa de transmitir conhecimento, facilitando a compreensão de conceitos complexos e aumentando o engajamento dos estudantes (SILVA, 2010).

O fácil acesso a dispositivos móveis, combinado à capacidade de produzir vídeos de alta qualidade, eliminou a necessidade de equipamentos sofisticados, democratizando a criação de conteúdos educativos. Com o desenvolvimento da Inteligência Artificial (IA), o potencial dos vídeos educativos foi ampliado, permitindo a apresentação de conceitos complexos de maneira clara e envolvente. A IA também possibilita a personalização dos vídeos, ajustando o conteúdo às necessidades específicas de cada aluno, maximizando a eficácia do aprendizado. Assim, a combinação de vídeo e IA expande as possibilidades de ensino e aprendizagem, promovendo uma compreensão mais profunda de temas contemporâneos e complexos (BONA, et al., 2023).

Entre as diversas ferramentas disponíveis para gravação e edição, o Clipchamp da Microsoft destaca-se como uma solução acessível para criadores de conteúdo em todos os níveis. A interface intuitiva e a ampla gama de recursos do Clipchamp permitem a edição rápida e eficiente de vídeos, fornecendo cortes e transições precisos, além de adicionar texto e efeitos especiais. A integração com a nuvem facilita o armazenamento e o compartilhamento de projetos, tal qual permite a colaboração em tempo real entre diferentes usuários (BUSER, 2024).

No ambiente acadêmico, o Clipchamp tem sido amplamente utilizado para a produção de videoaulas, apresentações e outros materiais educativos, tornando o processo de criação audiovisual mais acessível e menos dependente de equipamentos de alta performance. Com a capacidade de suportar diferentes formatos de vídeo e áudio, além de ferramentas de gravação diretamente do navegador, o Clipchamp se consolidou como uma ferramenta essencial para educadores e estudantes que buscam aprimorar suas habilidades de comunicação e apresentação (BUSER, 2024).



2. Metodologia

As etapas para a realização deste trabalho encontram-se na Tabela 1.

Tabela 1. Cronograma de atividades para o ano de 2023 e 2024.

Atividades	2023					2024							
	08	09	10	11	12	01	02	03	04	05	06	07	
Planejamento da produção de conteúdo													
Produção de conteúdo													
Divulgação													
Preparação do relatório													

O planejamento da produção de conteúdo envolveu a escolha do tema e definição do formato dos vídeos, por meio de pesquisas em plataformas como Google, Youtube, etc. Após algumas reuniões, foram definidos os seguintes conteúdos para os vídeos: Legenda, Cortar a imagem, Voz de IA e Editar filtros, cores e efeitos.

Na produção de conteúdo foi utilizado o próprio Clipchamp para a captura da tela e voz, com a resolução de 1280x720p (pixels). Após a produção procedeu-se à análise, correção de erros e, quando necessário, regravações.

Após as edições necessárias, os tutoriais foram publicados no canal do YouTube <https://www.youtube.com/@TutoriaisUEM>, nomeado de “Tutoriais UEM” (figura 1)..

3. Resultados e Discussão

Foram desenvolvidos cinco vídeos tutoriais para o Clipchamp: Clipchamp básico, Legenda, Cortar a imagem, Voz de IA e Editar filtros, cores e efeitos.

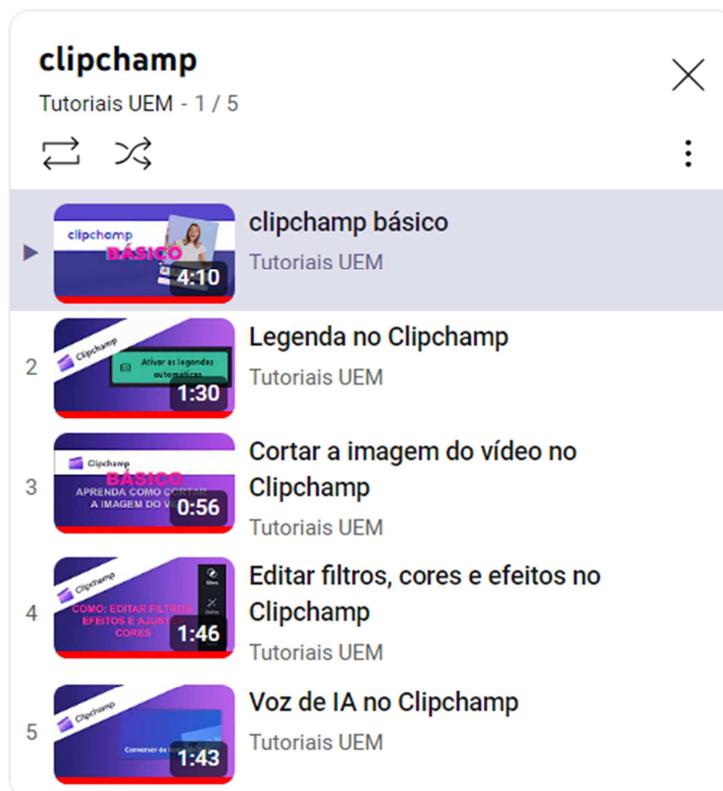
Os vídeos tiveram que ser refeitos, devido à falta de aparelhos e equipamentos adequados, sendo que os vídeos foram desenvolvidos utilizando equipamentos particulares,



sendo estes: notebooks, computadores e celulares. Apesar dos empecilhos, os resultados obtidos foram satisfatórios, apesar das limitações de equipamentos, os vídeos alcançaram um nível de qualidade visual e sonora adequado para o público-alvo. Isso significa que os objetivos educacionais foram atendidos, com os vídeos sendo claros, informativos e funcionais, além de que a capacidade de adaptar-se às condições disponíveis, utilizando equipamentos pessoais como notebooks, computadores e celulares, demonstra resiliência e criatividade. Os resultados obtidos podem ser visualizados no site: <https://www.youtube.com/watch?v=1utXzjKVxfA&list=PLNPkXYWMIk3BnGcBfMaIBcdabVYt3K4s>

A figura 1 demonstra a playlist dos vídeos, que se encontra no canal do youtube “TutoriaisUEM”.

Figura 1. Playlist de vídeos.





4. Considerações

O projeto atendeu aos objetivos produzindo cinco vídeos que demonstram a utilização do Clipchamp de forma clara e objetiva. O Clipchamp é uma ferramenta de fácil acesso e de utilização simplificada, o que facilita seu uso pela comunidade acadêmica. Houve a necessidade de sanar alguns problemas, principalmente com relação aos materiais (notebooks, fones, celulares) disponíveis, o que dificultou a produção de mais vídeos, pois os vídeos tiveram que ser refeitos. Este projeto foi importante para mostrar uma maneira mais dinâmica de ensino-aprendizagem e como a utilidade do Clipchamp tem grande potencial para melhorar e estimular a aprendizagem.

Como atividades futuras do projeto, pretende-se ampliar a gama de vídeos, bem como abordar outros temas relevantes para atender a comunidade acadêmica

Referências

BUSER, Darren. O Guia Definitivo para Criar Vídeos Tutoriais, 2024. Disponível em: <<https://clipchamp.com/pt-br/blog/ultimate-guide-video-tutorials/>> Acesso em 07 ago. 2024.

CRUZ, José de Oliveira. Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 29, n. 105, p. 1023-1042, 2008. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em 22 ago. 2022.

BONA, Rafael José; *et al.* Produção de vídeos educativos sobre Inteligência Artificial: ampliando o conhecimento por meio da extensão universitária num curso de Publicidade e Propaganda em Blumenau/SC. Universidade Regional de Blumenau, Furb, Blumenau, SC. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023, PUC-Minas. **Anais** [...]. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/374056441_Producao_de_videos_educativos_sobre_Inteligencia_Artificial_ampliando_o_conhecimento_por_meio_da_extensao_universitaria_n_um_curso_de_Publicidade_e_Propaganda_em_BlumenauSC. Acesso em: 08 ago. 2024.

SILVA, Auro da. Ferramentas digitais em sala de aula: algumas possibilidades. Belo



Horizonte, 2020. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0) — Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.