

Análise do uso de avaliação com o usuário no processo de criação de narrativa animada sobre TDAH.

Analysis of the use of user evaluation in the process of creating an animated narrative about ADHD.

Análisis del uso de la evaluación del usuario en la creación de una narrativa animada sobre el TDAH.

Bianca Martins Riobo, Kelli C. A. S. Smythe

animação, avaliação, TDAH

Embora o TDAH seja amplamente estudado, ainda existem equívocos sobre o transtorno, o que leva à falta de suporte psicológico. Este artigo explora o uso de avaliações no desenvolvimento de um curta-metragem animado para promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas com TDAH. Foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e animação finalizada. Os resultados mostraram melhorias na narrativa com base na avaliação de storyboards, resultando em uma animação satisfatória na avaliação final. Conclui-se que as avaliações formativas e somativas são essenciais para a produção de animações de impacto social.

animation, evaluation, ADHD

Although ADHD is widely studied, there are still misconceptions about the disorder, leading to a lack of psychological support. This article explores the use of assessments in the development of an animated short film to promote self-understanding and encourage psychotherapeutic support for people with ADHD. The evaluation of the aspects of narrative comprehension was conducted with the storyboard and the finalized animation. The results showed improvements in the narrative based on storyboard evaluations, resulting in a satisfactory animation in the final assessment. It is concluded that formative and summative evaluations are essential for producing socially impactful animations.

animación, evaluación, TDAH

Aunque el TDAH es un trastorno ampliamente estudiado, aún existen ideas erróneas sobre él, lo que conlleva una falta de apoyo psicológico. Este artículo explora el uso de evaluaciones en el desarrollo de un cortometraje animado para promover la autocomprensión y fomentar el apoyo psicoterapéutico en personas con TDAH. La evaluación de la comprensión de la narrativa se realizó mediante un guión gráfico y una animación final. Los resultados mostraron mejoras en la narrativa basadas en la evaluación de los guiones gráficos, lo que resultó en una animación satisfactoria en la evaluación final. Se concluye que las evaluaciones formativas y sumativas son esenciales para la producción de animaciones con impacto social.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abrás, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.

Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, ou TDAH, é atualmente um dos transtornos mais estudados. A falta de compreensão sobre o transtorno, seja por patologização ou desvalorização dele, reforçam um mesmo obstáculo: o entendimento pleno do TDAH e a ciência das consequências que uma pessoa pode enfrentar se o TDAH não for entendido e levado a sério em sua vida. Acredita-se que o entendimento do transtorno é fundamental para que o próprio indivíduo possa participar na formação de estratégias de enfrentamento que sejam melhor compatíveis com ele (Barkley & Benton, 2022).

O design da informação, por sua vez, pode usar de várias técnicas referentes à abordagem de design centrado no usuário para promover eficiência comunicativa, tais como o uso de avaliações ao longo do processo. No entanto, quando aplicado dentro do contexto de design de animação, o uso de avaliações tende a ser negligenciado devido a agilidade de produção desses artefatos, o que implica em desconsideração de processos essenciais de design e consequente piora na qualidade informacional dessas animações (Spinillo; Vieira; Riobo, 2024).

Nesta circunstância, este artigo¹ se destaca pelo estudo das etapas de avaliação no design de uma animação com o objetivo de promover o autoentendimento e incentivar o apoio psicoterápico a pessoas TDAH. Para tanto, foi realizada a avaliação dos aspectos de compreensão da narrativa com storyboard e, posteriormente, com a animação finalizada, a partir de questionários e entrevistas direcionadas a pessoas com TDAH, familiares, profissionais da área da psicologia e profissionais da animação. Espera-se a partir dos tópicos a seguir contribuir para o uso de avaliações protocoladas em animações, visando aumentar a eficácia informacional de narrativas animadas.

A avaliação dentro do processo de Animação

Durante o processo de Design, o uso da avaliação como técnica é utilizada, principalmente, em abordagens de design centrado no usuário, a qual tem como objetivo aproximar o destinatário do processo de design ao longo de todo o seu desenvolvimento (Abras, Maloney-Krichmar e Preece, 2004). Portanto, essa participação permite que o produto apresente real relevância em seu ambiente, o tornando mais conveniente, eficaz e satisfatório.

Apesar da imprevisibilidade de demandas dentro da indústria criativa (Gatti Junior; Gonçalves; Barbosa, 2014), a resposta da audiência sempre foi considerada valiosa no processo criativo. Devido a isso, o uso de práticas como o *test screening*, que auxilia estúdios a avaliar a eficácia narrativa de uma animação através da exibição de sua versão prévia, são comuns em grandes estúdios como Disney e Universal Pictures (International, [s.d.]).

Sobre os tipos de avaliação possíveis de serem aplicadas, o modelo de Bloom (1993) classifica a avaliação do processo ensino-aprendizagem em funções: diagnóstica, que avalia o conhecimento prévio do indivíduo, formativa, que contribui para o aprimoramento da avaliação, e somativa, que verifica o desempenho de conhecimento obtido. Além disso, dentro da pesquisa aplicada direcionada ao design, destaca-se o uso de entrevistas, estruturadas ou não

¹ Este artigo é parte de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico.