

LUZ, CÂMERA E CIÊNCIA

Beatriz Campanatti Angerami Marques

José Henrique de Hildebrand e Grisi Filho

Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia - Universidade de São Paulo

biacamaraues@usp.br

Objetivos

O “Luz, Câmera e Ciência” é um projeto de divulgação científica, que consiste na produção de material audiovisual específico para comunicação científica. O objetivo do projeto é descentralizar o conhecimento científico, levando ciência de forma acessível tanto para estudantes como para o público geral e pessoas interessadas na realização de pesquisas dentro da universidade pública e seus possíveis impactos. Dentre os assuntos abordados nos vídeos estão os resultados de pesquisas realizadas na Universidade de São Paulo e outras instituições de pesquisa, bem como outros temas de interesse da ciência. Devido a situação atípica da pandemia, um novo objetivo nesta edição foi conscientizar a população sobre a importância das vacinas e comunicar como funcionam algumas das vacinas contra a COVID-19.

Métodos e Procedimentos

As atividades foram desenvolvidas de maneira remota, com reuniões semanais com duração de em média duas horas. As etapas para a produção de vídeos incluem: levantamento de temas, pesquisa bibliográfica, elaboração e revisão de roteiros, narração, edição, postagem

de vídeos, criação de conteúdo de divulgação científica para as redes sociais com assuntos relacionados aos vídeos e design de publicações e textos para divulgação dos novos vídeos lançados. Os vídeos são legendados, visando a acessibilidade do conteúdo.

Como as atividades foram desenvolvidas de maneira remota, os materiais utilizados são os computadores pessoais da equipe, e eventualmente os celulares para filmagens originais ou gravar a narração dos vídeos. A montagem dos designs para o vídeo foi feita majoritariamente pela plataforma Canva; que também foi usada na elaboração das publicações para as redes sociais. A edição do áudio foi feita pelo software Audacity, enquanto a edição dos vídeos foi feita majoritariamente pelo software Kdenlive. As postagens com conteúdos de divulgação científica relacionados aos assuntos dos vídeos foram feitas no Instagram e Facebook, sendo o Instagram a principal ferramenta de divulgação dos conteúdos do canal, com os maiores índices de engajamento.

Resultados

De outubro de 2020 a setembro de 2021 foram produzidos 23 vídeos pela equipe. Nesse

período o canal atingiu o marco de mais de 40.000 visualizações, e o período com mais acessos nos vídeos desde a criação do canal foi ao longo dos últimos meses. Muitos dos vídeos mais acessados atualmente são vídeos do primeiro e segundo ano do projeto, como observado na figura 1.

O público alvo variou de acordo com cada vídeo específico, mas nesta edição do projeto houve muitos vídeos abordando temas de interesse do público geral, com um nível de complexidade voltado para pessoas com ensino médio completo. Por exemplo, fizemos uma série de vídeos sobre vacinas, buscando informar a população sobre como funcionam e porque são seguras, visto o alto índice noticiado de brasileiros que manifestaram rejeição a vacinas contra a COVID-19.

Além disso, a equipe atualizou a identidade visual do Luz, Câmera e Ciência, que conta com um novo logo, uma nova abertura e um novo encerramento para os vídeos, além de um trailer para o canal e um site contendo informações sobre o que é o projeto, quais os membros atuais da equipe, os últimos vídeos lançados e as bibliografias dos vídeos do canal.

Conclusões

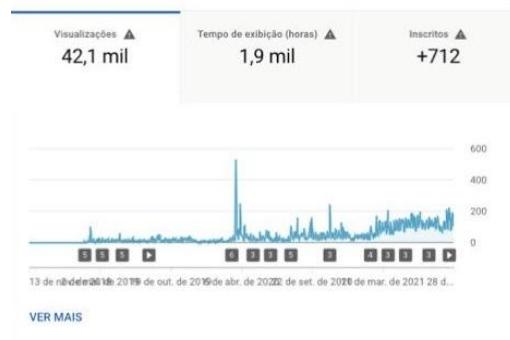
O projeto conseguiu atingir o objetivo de produzir vídeos de divulgação científica e ensino com qualidade, alcançando cada vez mais pessoas e levando temas relevantes dentro da ciência de maneira acessível ao público.

Foi alcançado também o objetivo de aprimoramento do conhecimento da equipe, que teve oportunidade de pesquisar e aprender em detalhes sobre assuntos de seu interesse dentro da literatura, a fim de transmitir esse conteúdo em uma linguagem mais palpável para a população geral e estudantes da área de ciências biológicas.

A mudança da identidade visual deu ao projeto um aspecto mais profissional, o que contribuiu para aumentar nosso engajamento. A produção do trailer, vinheta e molde de créditos do canal permitiu concretizar a identidade do Luz, Câmera e Ciência, com um esquema de cores e uma logo facilmente reconhecíveis pelos espectadores.

Todo o conteúdo produzido está disponível na internet, livre para qualquer acesso gratuito, e assim permanecerá pelos próximos anos.

Seu canal tem 42.112 visualizações até agora



Seus principais vídeos neste período

Vídeo	Duração média da visualização	Visualizações
1	1:29 (65,6%)	8.045
2	4:21 (46,6%)	5.931
3	2:44 (56,4%)	5.095
4	3:54 (40,0%)	4.723
5	1:50 (52,2%)	2.108
6	2:30 (54,3%)	1.614
7	0:50 (38,1%)	1.341
8	2:40 (54,5%)	900

Figura 1: Número e fluxo de visualizações totais do canal do YouTube e vídeos mais assistidos. Dados referentes de todo o tempo de canal.

LIGHTS, CAMERA, SCIENCE

Beatriz Campanatti Angerami Marques

José Henrique de Hildebrand e Grisi Filho

College of Veterinary Medicine and Zootechnics - University of São Paulo

biacamarques@usp.br

Objectives

“Lights, Camera, Action” is a scientific divulgation project that consists in producing audio-visual content specifically for science communication. The project’s goal is to decentralize scientific knowledge, conveying science in an accessible manner for students as well as the general public and people interested in the public university’s research and its potential impacts.

The topics of the videos are the results of research conducted in University of São Paulo and other research institutions, besides diverse themes of interest in science. Due to the atypical situation of the SARS-CoV-2 pandemics, a new goal this edition of the project was to raise awareness about the importance of vaccines and communicate how some of the Covid-19 vaccines work.

Materials and Methods

The activities were carried out remotely, with weekly meetings lasting an average of two hours. The steps for the production of the videos include: brainstorming interesting topics, bibliographic research, elaboration and revision of screenplays, narration, video editing, posting the video on YouTube, creation of science

communication content with topics related to the videos for social media and designing posts and texts to divulge the released videos on Instagram. All videos are subtitled in Portuguese so as to guarantee access for disabled people.

Since activities were developed remotely, the materials utilised were mostly the team’s personal computers and eventually cell phones for filming original footage or recording narration tracks. The video designing was made mostly with the help of the platform Canva, which was also used for designing posts for social media. Audio editing was done on the software Audacity, and video editing was done mostly through the software Kdenlive. The posts with science communication context regarding the topics of the videos were divulged on Instagram and Facebook, Instagram being the main tool for divulgation of the YouTube channel content, with the biggest engagement rates.

Results

From October of 2020 to September of 2021, 23 videos were produced by the team. Throughout this time period, the channel on YouTube hit the mark of more than 40k views, the last few months being the period with more accesses to

the videos since the creation of the channel. Many of the videos most viewed currently are videos from the first and second years of the project, as seen on picture 1.

The target audience varied with each specific video, but on this edition of the project most videos were about themes of interest for the general public, with a complexity level adequate for someone who graduated high school. For example, we made a series of videos about vaccines, seeking to inform the population about how they work and why they're safe, on account of the high rate of brazilians who manifested rejection to vaccines against SARS-CoV-2.

Furthermore, the team updated the visual identity of Lights, Camera, Science, which has a new logo, a new opening and a new standardised ending for the videos, as well as a channel trailer and a website containing information regarding what the project is, which are the current team members, the last few uploaded videos and the references used in each video.

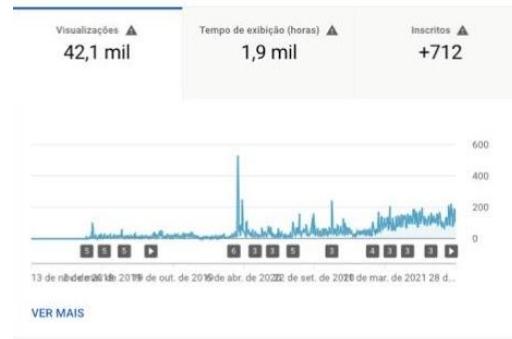
Conclusions

The project achieved the goal of producing science communication videos of quality, reaching ever more people and conveying relevant topics in science for the general public. It was also achieved the goal of enhancing the team members' scientific knowledge, since they had the opportunity to research and learn in detail about topics of their interest in scientific literature in order to transmit that content with accessible language for the general population and biological sciences' students.

The changes on the project visual identity guaranteed a more professional aspect, with contributed to improve our engagement rates. The production of the the new logo, channel trailer, opening and ending with a new colour scheme and a standardised font enabled Lights, Camera, Science to materialize a strong identity, easily recognisable by viewers.

All content produced is available on the internet, free for gratuitous access, as it shall be for years to come.

Seu canal tem 42.112 visualizações até agora



Seus principais vídeos neste período

Video	Visualizações	Duração média da visualização
1	8.045	1:29 (65,6%)
2	5.931	4:21 (46,6%)
3	5.095	2:44 (56,4%)
4	4.723	3:54 (40,0%)
5	2.108	1:50 (52,2%)
6	1.614	2:30 (54,3%)
7	1.341	0:50 (38,1%)
8	900	2:40 (54,5%)

Picture 1: Number and flow of total views on the YouTube channel and videos with the most views.