Agradecimentos
(continuação)

Agradeço ao Nicolau Tudela a forma simpática, descontraída e informal como me recebeu e a entrevista que, para além de todo o "sumo" que conteve, mais se transformou numa agradável e estimulante conversa entre dois Designers com os mesmos interesses. Obrigado pelo apoio Nicolau.

Agradeço ao Nuno Martins, ao Pedro Teixeira, ao Rui Espírito e ao Pedro Amado, por me terem convencido a avançar com o mestrado que deu origem à presente dissertação. Obrigado pelos conselhos e pela grande amizade demonstrada.

Agradeço à minha sobrinha Sara Pinho, pela ajuda que me deu quando eu precisei de fazer experiências com um telemóvel e fotografá-las.
Sarita, seguraste bem o telemóvel!

Agradeço à Dulce Miranda e à Mariana Seixas, duas grandes companheiras e amigas que encontrei no mestrado, com quem ao longo destes dois últimos anos partilhei e venci os grandes desafios que nos eram colocados.
Não poderia ter pedido melhores colegas de equipa, e já agora, novas amigas.

Agradeço ao João Delicado por toda a partilha de informação e amizade que foi demonstrando ao longo do ano.

Agradeço ao meu grande companheiro de trabalho, o Youtube, que para além de me fornecer momentos de descompressão nas pausas do trabalho e de escrita, se revelou uma poderosa fonte de informação, à qual imensas vezes recorri para obter informação. É uma excelente ferramenta de apoio à investigação e recomenda-se!

palavras-chave

Mobile TV, *Motion Graphics*, Telemóveis, Televisão, 3G, DVB-H

resumo

A problemática da presente dissertação surgiu da percepção do facto da *Mobile TV*, enquanto novo contexto de Televisão, ser um dos emergentes terrenos de aplicação dos *Motion Graphics*.

Tal como todos os novos meios e suportes de comunicação, também o serviço de *Mobile TV* possui especificidades e características que, a bem da sua correcta utilização e eficácia da comunicação, denunciam a necessidade de um estudo e conhecimento prévios dessas mesmas especificidades.

O mesmo acontece na aplicação dos *Motion Graphics* à *Mobile TV*. Neste sentido, começa-se por identificar e enquadrar teoricamente as duas esferas de conhecimento envolvidas na questão de investigação, ou seja, *Mobile TV* e *Motion Graphics*. Neste contexto, exploram-se e identificam-se os vários conceitos e problemáticas associados a estas duas dimensões. De seguida, a partir de uma revisão bibliográfica e do contacto com profissionais que actuam no mercado da *Mobile TV* e, também, dos *Motion Graphics*, identificam-se e estudam-se as limitações e especificidades do serviço de *Mobile TV*. É dado especial relevo às limitações e especificidades que, na dimensão tecnológica, física e de consumo do serviço, no contexto nacional (Portugal), interferem com a configuração formal e visual dos *Motion Graphics*. Estudam-se também os efeitos negativos que as referidas especificidades imprimem sobre os *Motion Graphics*
e propõem-se novas práticas ou estratégias de actuação que ajudem a contornar as dificuldades impostas aos *Motion Graphics* pelo novo suporte.

Com a presente investigação, pretende-se, portanto, contribuir para a consciencialização dos *Motion Designers* relativamente às diferenças entre produzir *Motion Graphics* para TV tradicional e para *Mobile TV*. Neste contexto, e ao longo desta dissertação, propõem-se um conjunto de princípios orientadores de design para a produção de *Motion Graphics* optimizados para o suporte *Mobile*.

keywords

Mobile TV, Motion Graphics, Mobile Phones, Television, 3G, DVB-H

abstract

The present dissertation's problematic arose from the perception that Mobile TV, as a new Television context, is one of the new and forthcoming application fields for Motion Graphics.

Such as all new Communication Media, Mobile TV has its own technical background and features that have to be previously studied, in order to be correctly and efficiently used as a Communication tool.
The same applies to Motion Graphics for Mobile TV. Therefore, we start by identifying and framing the Motion Graphics and Mobile TV's theoretical background. The several concepts and problematic that these two knowledge dimensions embody are then identified and explored. After a bibliographic review and having interviewed several Mobile TV and Motion Graphics producers, we identify and study Mobile TV's limitations and features.

A special attention is given to the Portuguese Mobile TV's limitations and features that, in their technological, physical and consumption perspective interfere with formal and visual configuration of Motion Graphics. The negative effects that the mentioned limitations bring to Motion Graphics are also studied. Therefore, new strategies and solutions are proposed in order to overcome the obstacles that this new media imposes to Motion Designers.
This investigation seeks to bring a contribution to Motion Designers awareness of the differences between traditional Motion Graphics production and Motion Graphics for Mobile TV production. Hence, this document proposes a set of Design Guide Line Principles applied to Motion Graphics for Mobile TV.