



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO – UNESP

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS – UFSCar

**INSTITUTO NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA SOBRE COMPORTAMENTO,
COGNIÇÃO E ENSINO (INC&T-ECCE)¹**

TUTORIAL PARA A CRIAÇÃO DE FIGURAS DE AÇÕES NO PROGRAMA LÓTUS



Anderson Jonas das Neves²

Deisy das Graças de Souza

Ana Cláudia Moreira Almeida-Verdu

Faculdade de Ciências – Campus de Bauru

Bauru, SP

2020

¹ Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE) com apoio da FAPESP#2014/50909-8, CNPq#465686/2014-1 e CAPES#88887136407/2017-00.

² O projeto foi realizado como parte dos requisitos para título de doutor em Psicologia, sob orientação das segunda e terceira autoras. Esse tutorial foi subsidiado com bolsa FAPESP#2016/09109-3 e #2018/16694-5 para o primeiro autor.

Copyright © 2020, Anderson Jonas das Neves,
Deisy das Graças de Souza
Ana Cláudia Moreira Almeida-Verdu



Esta obra é disponibilizada nos termos da Licença Creative Commons – Atribuição – Não Comercial – Compartilhamento pela mesma licença 4.0 Internacional. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte.

Equipe do programa Lótus

Thiago Pestillo Seles – Departamento de Design – FAAC/UNESP-Bauru

Carolina Junqueira Ferreira – Departamento de Computação – FC/UNESP-Bauru

Anderson Jonas das Neves – Departamento de Psicologia – FC/UNESP-Bauru; Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

Ana Claudia Moreira Almeida-Verdu – Departamento de Psicologia – FC/UNESP-Bauru; Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento, Cognição e Ensino (INC&T-ECCE)

Cassia Leticia Carrara Domiciano – Departamento de Design – FAAC/UNESP-Bauru

Deisy das Graças de Souza – Departamento de Psicologia – UFSCar; Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia sobre Comportamento, Cognição e Ensino (INCT-ECCE)

Eduardo Martins Morgado – Departamento de Computação – FC/UNESP-Bauru

Autoria do Manual para o usuário

Anderson Jonas das Neves
Deisy das Graças de Souza
Ana Cláudia Moreira Almeida-Verdu

Neves, Anderson Jonas das.

Tutorial para a criação de figuras de ações no Programa Lótus [recurso eletrônico] / Anderson Jonas das Neves, Deisy das Graças de Souza e Ana Claudia Moreira Almeida-Verdu. – Bauru : UNESP/FC, 2020

30 p. : il.

ISBN: 978-65-86498-00-4

Está disponível online: <https://sgcd.fc.unesp.br/#/lads/producao/produto-tecnico-e-tecnologico-programas/lotus/>

1. Criação de figuras. 2. Figuras de ações. 3. Sentenças. I. Neves, Anderson Jonas das. II. Souza, Deisy das Graças. III. Almeida-Verdu, Ana Claudia Moreira. IV. Título.

ÍNDICE

1	PROGRAMA LÓTUS: PARA QUE SERVE?.....	4
2	REDE DE COLABORAÇÃO ENVOLVIDA NO PROJETO.....	6
3	INSTALANDO O PROGRAMA LÓTUS.....	7
4	CRIANDO FIGURAS DE AÇÕES	11
5	SALVANDO AS FIGURAS DE AÇÕES.....	16
6	INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES DO PROGRAMA LÓTUS.....	18

1. PROGRAMA LÓTUS: PARA QUE SERVE?

Este tutorial é um guia para produzir, manipular e salvar figuras de ações que foram especialmente personalizadas no programa Lótus. Ainda, esse material apresenta as funcionalidades e o passo-a-passo para executar a instalação e as principais tarefas do programa. Afinal, o que é e como surgiu o programa Lótus?



Fonte: Selles, T. P. (2017). *LÓTUS – O que você quer ser? – Criação de personagens, ilustrações e motions gráficos para pesquisadores que atuam com crianças portadoras de surdez e usuárias de implante coclear*. (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.

Lótus é um programa de computador que permite criar figuras de ações por meio de sobreposições entre personagens, movimentos/ações e objetos pré-definidos a partir de uma proposta de currículo. O programa apresenta uma interface *clean* e intuitiva ao usuário e dispõe de recursos para manipular algumas dimensões do componente objeto como a posição, a rotação e o tamanho.

Lótus foi concebido e desenvolvido originalmente como uma ferramenta para produzir os estímulos pictóricos (figuras de ações) de um currículo de sentenças para crianças surdas com implante coclear (Neves, de Souza, & Almeida-Verdu, FAPESP#2016/09109-3).

Contudo, a aplicabilidade do programa extrapola essa proposta e considera-se o potencial uso em outras tarefas e contextos de pesquisa e de aplicação. Pesquisadores poderiam usá-lo, por exemplo, para criar estímulos a serem usados em diferentes situações, tais como: pesquisa em controle de estímulos, linguagem, percepção, ensino, reabilitação, rastreamento viso-espacial e potenciais relacionados a eventos (ERP's). O *layout* intuitivo e a forma interativa com que a figura é gerada podem funcionar também como um recurso lúdico para as crianças. Outra possibilidade é implementá-lo em contextos aplicados, da avaliação à intervenção de diferentes habilidades, de modo que esse recurso possa compor tarefas de ensino ou estratégias terapêuticas para profissionais das áreas de Psicologia, Fonoaudiologia e Educação Especial.

O programa Lótus permitiu gerar as 243 figuras de ações do nosso módulo de currículo (Neves, de Souza, & Almeida-Verdu, FAPESP#2016/09109-3). Contudo, esse programa tem potencial recombinaivo maior e oferece a possibilidade de produzir 729 figuras referentes a todas as recombinações possíveis dos nove personagens, nove ações e nove objetos. Apresentamos como exemplo as figuras de ações relativas à Matriz 1 do módulo de ensino. Nessa matriz, os verbos foram dispostos nas colunas (move, cola e seca) e os objetos (o bule, a nave e o remo) nas linhas, e a personagem (Mila) foi mantida constante. A sobreposição dos componentes personagem, verbos e objetos nessa matriz permitiu gerar nove figuras de cenas que podem ser descritas por sentenças como “Mila move o bule”.

	move	cola	seca	
Mila	Mila move o bule	Mila cola o bule	Mila seca o bule	bule nave remo
	Mila move a nave	Mila cola a nave	Mila seca a nave	
	Mila move o remo	Mila cola o remo	Mila seca o remo	



Mila move o bule



Mila move a nave



Mila move o remo



Mila cola o bule



Mila cola a nave



Mila cola o remo



Mila seca o bule

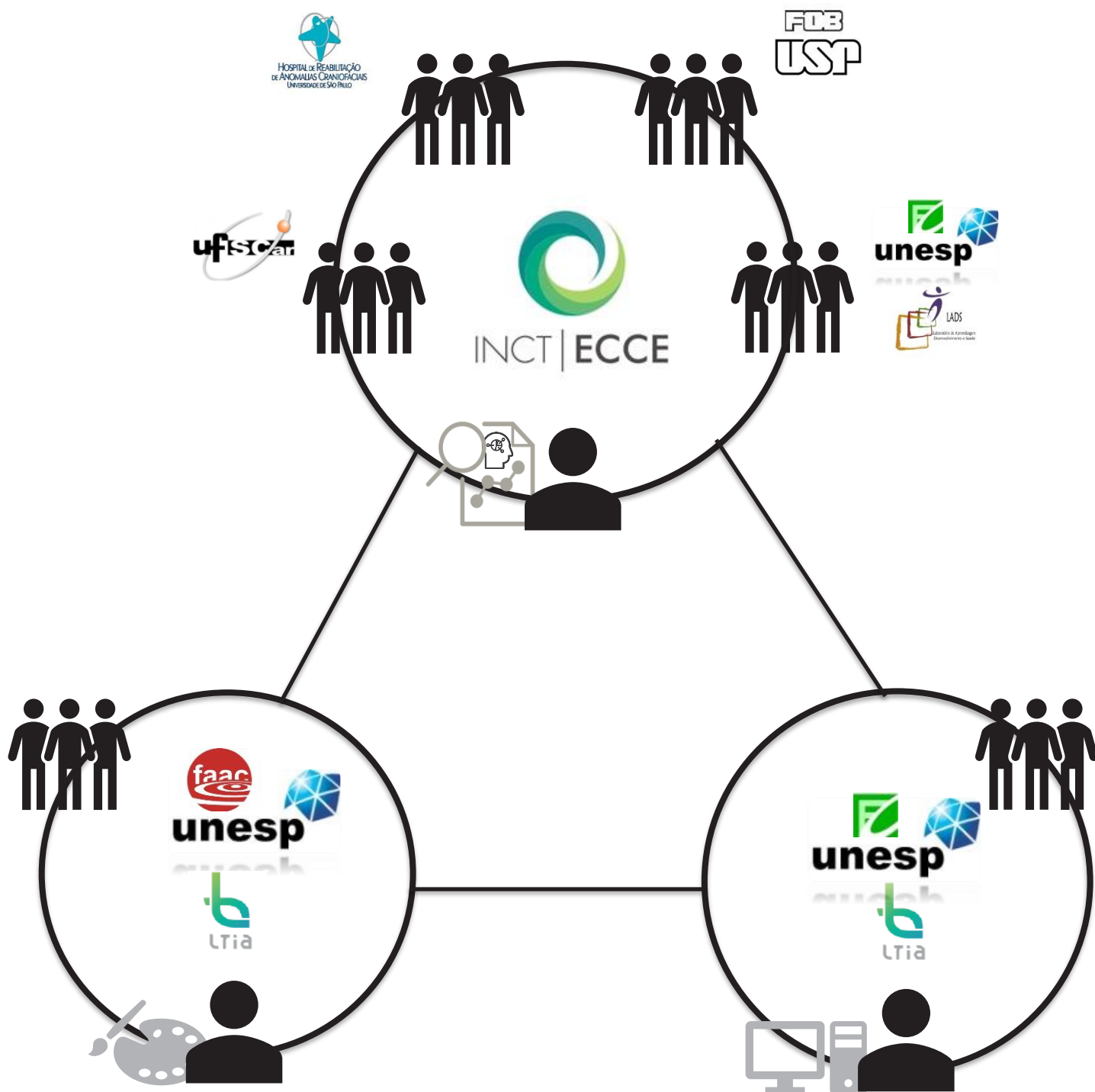


Mila seca a nave



Mila seca o remo

2. REDE DE COLABORAÇÃO ENVOLVIDA NO PROJETO



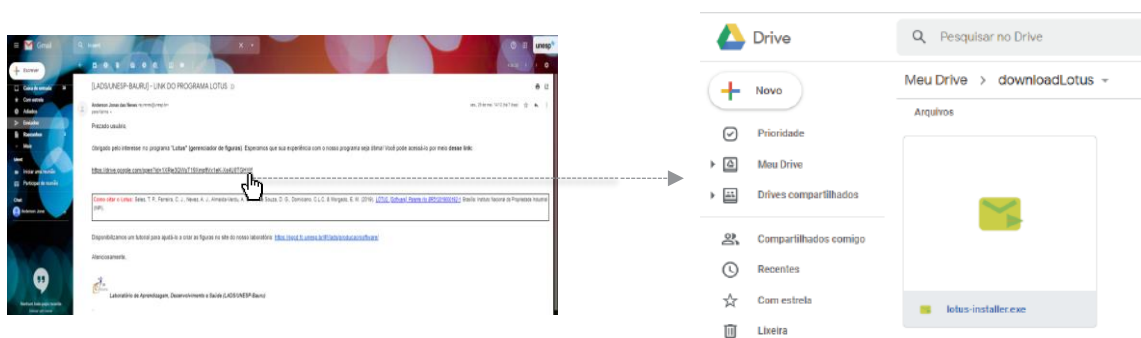
3. INSTALANDO O PROGRAMA LÓTUS

O interessado em fazer uso do software terá acesso livre, seguindo os passos a seguir:

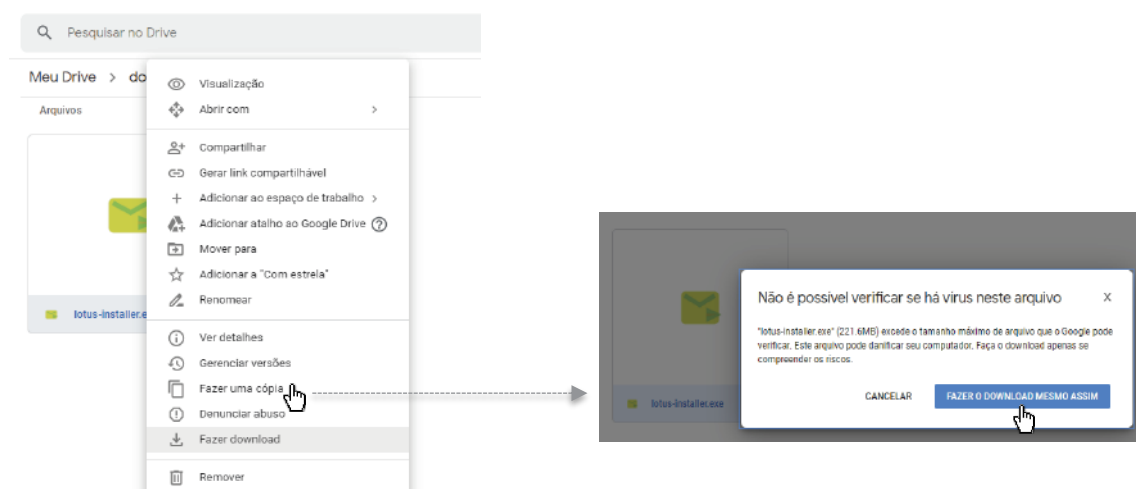
- 1) Após preencher o formulário do programa Lótus (<https://sgcd.fc.unesp.br/#!/lads/producao/produto-tecnico-e-tecnologico-programas/lotus>), o usuário receberá uma mensagem no e-mail cadastrado e deverá clicar no link disponibilizado:

<https://drive.google.com/open?id=1XRje3QWuT19XmqftVx1eK-Xs4U0TGHWf>

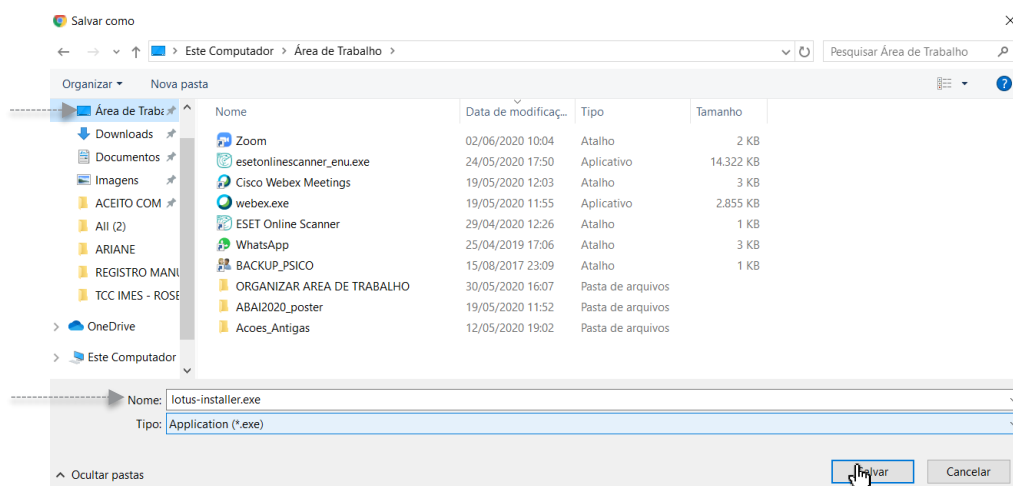
O link redirecionará para a pasta “downloadLotus” no GoogleDrive®. Essa pasta apresentará o arquivo para instalar o programa (lotus-installer.exe).



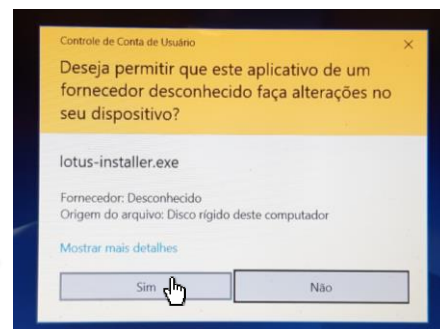
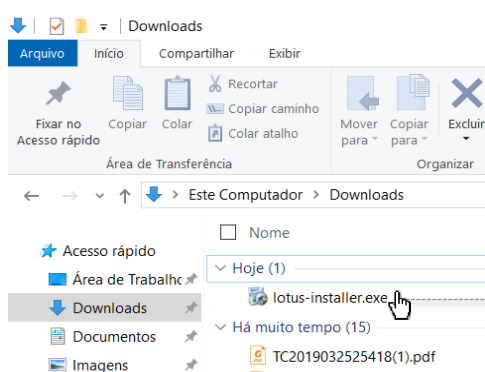
- 2) Clique no arquivo “lotus-installer.exe”, com o botão direito do mouse, e escolha “Fazer download”. Na caixa de diálogo que será apresentada, clique na opção “Fazer o download mesmo assim”.



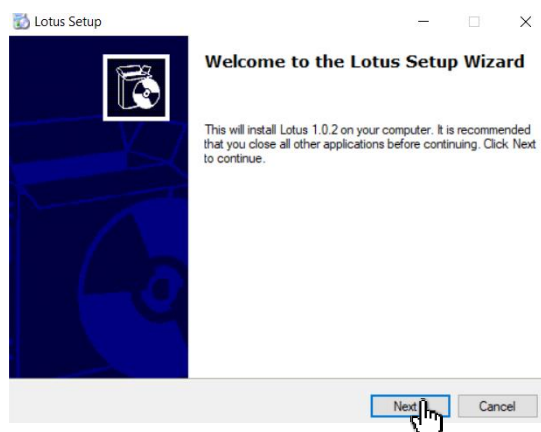
- 3) Uma caixa de diálogo será apresentada. Execute as seguintes ações:
- Selecione uma pasta de destino no computador. Para facilitar a instalação, recomenda-se salvar na área de trabalho;
 - Nomeie o arquivo a ser salvo. Para facilitar a instalação, recomenda-se manter o nome sugerido no download (“lotus-installer.exe”);
 - Clique no botão “Salvar”.



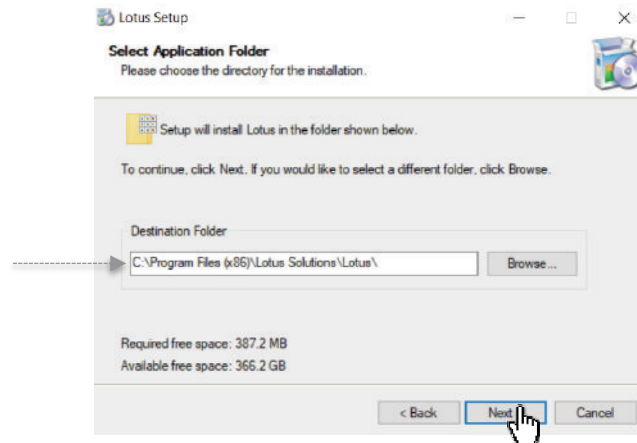
- 4) Após concluir o download, selecione, com duplo clique, o arquivo lotus-installer.exe. Na caixa de diálogo que será apresentada, clique em “Sim” para permitir a instalação.



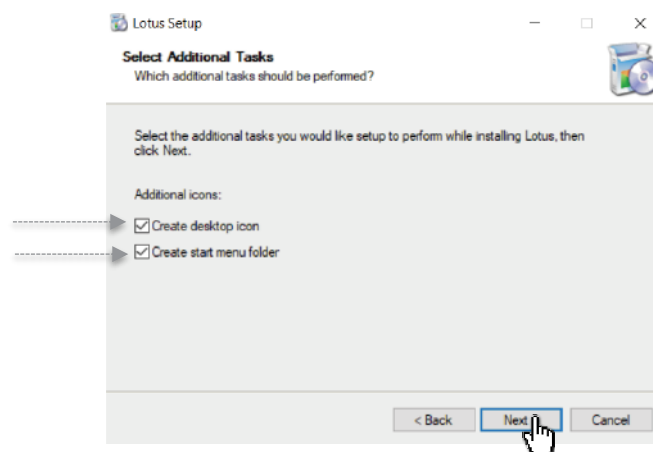
- 5) O instalador do Lótus será aberto. Clique em “Next” para avançar na instalação.



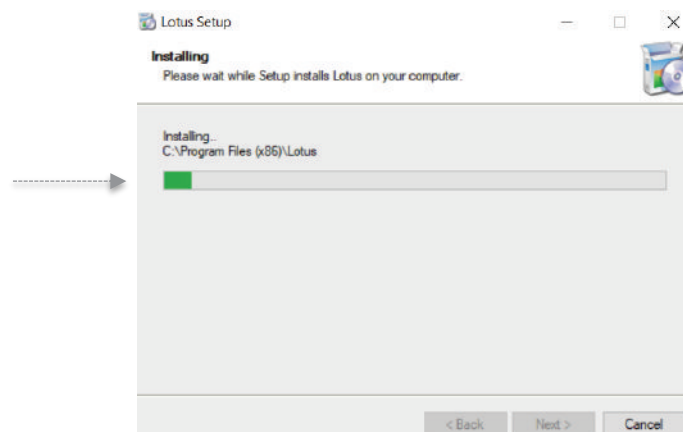
- 6) Note que o instalador selecionará automaticamente uma pasta de destino para instalar o programa; recomenda-se que o usuário não altere essa pasta de destino. Em seguida, clique no botão “Next” para seguir com a instalação.



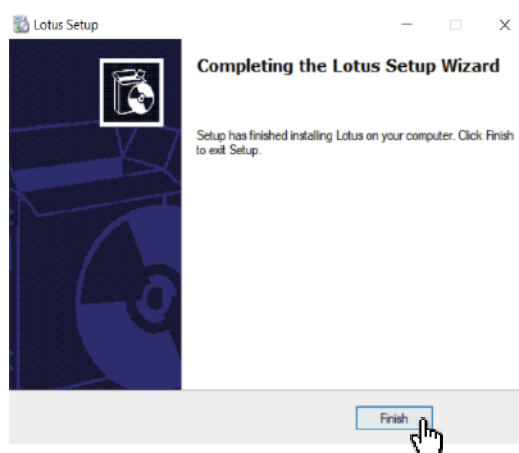
- 7) Note que o instalador selecionará automaticamente a opção de criar um ícone na área de trabalho (“Create desktop icon”) e um arquivo no menu inicial (“Create start menu folder”). Recomenda-se que o usuário mantenha essas opções selecionadas. Em seguida, clique no botão “Next” para avançar na instalação.



- 8) O programa será instalado automaticamente. Acompanhe a instalação por meio da cor verde na barra de progresso, e aguarde a conclusão dessa etapa.

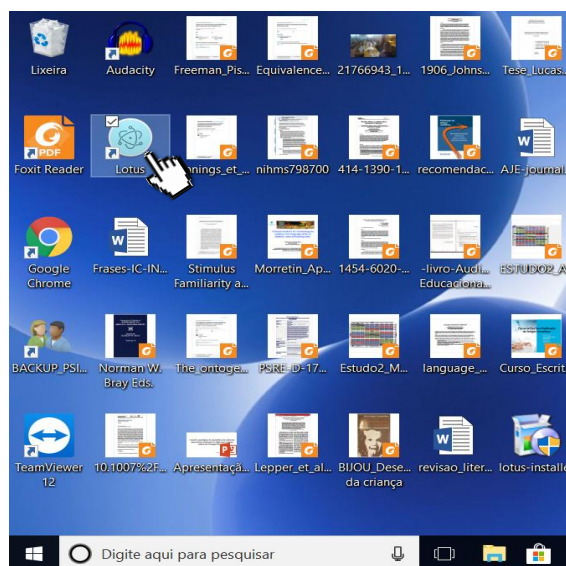


-
- 9) Após completar a etapa anterior, será apresentada a tela abaixo. Clique no botão “*Finish*” para concluir a instalação.
-



4. CRIANDO FIGURAS DE AÇÕES

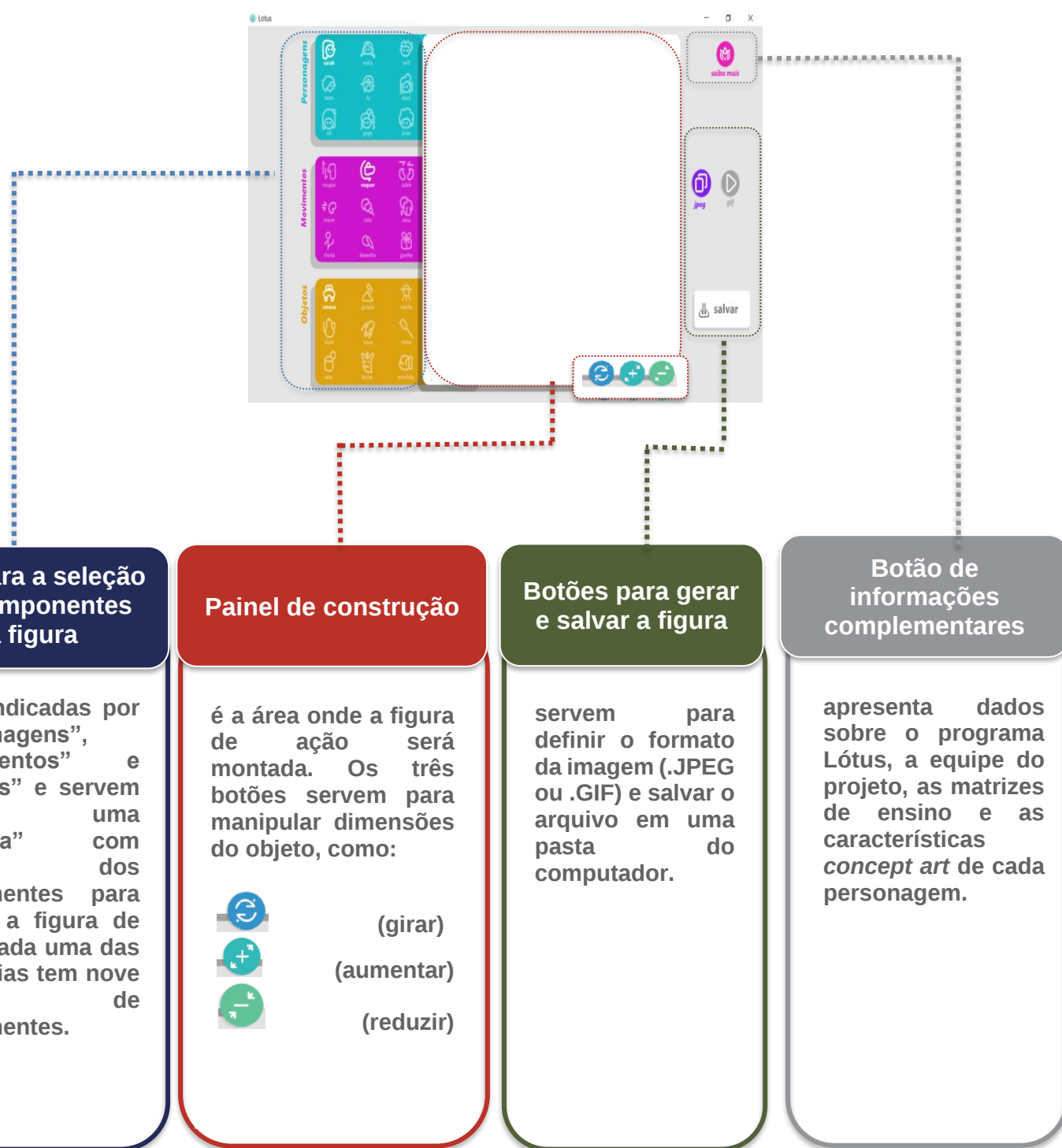
10) Na área de trabalho, selecione o atalho do programa Lótus com um duplo clique



11) O programa Lótus será aberto e apresentará a tela abaixo. Em seguida, clique no botão “Iniciar” para começar a criar a figura de ação.

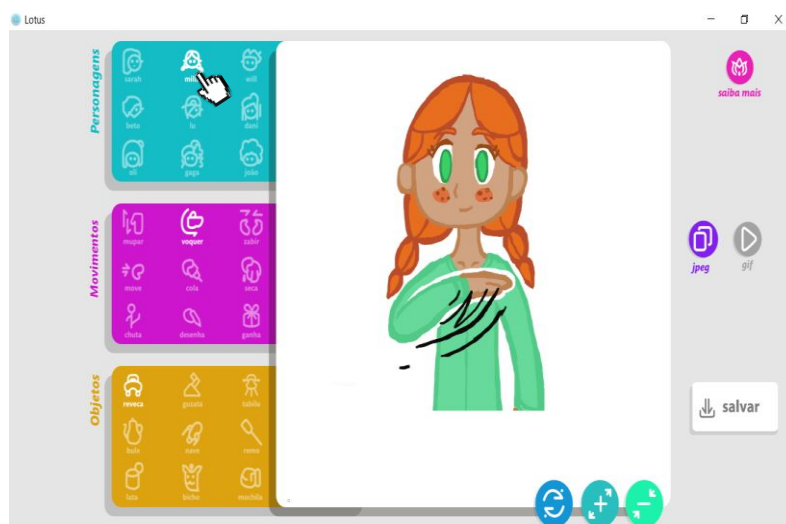


- 12) O programa encaminhará para a tela a seguir. A tela apresentará três abas para a seleção dos componentes da figura (ou seja, aba dos personagens, a aba dos movimentos e a aba dos objetos), um painel de construção, três botões para gerar e salvar a figura e um botão de informações adicionais.



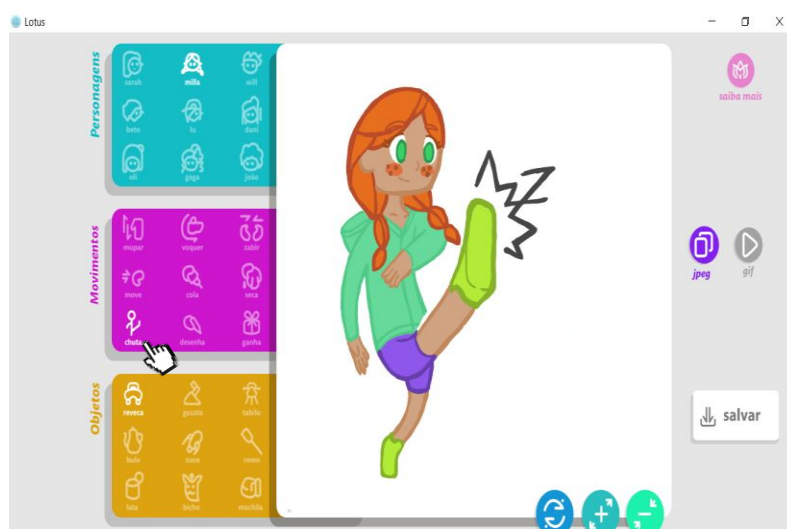
- 13) Na aba “Personagem”, serão apresentadas nove opções identificadas por ícones e nomes próprios subscritos. Escolha o personagem com um clique sobre o respectivo ícone.

Obs: Note que o ícone da opção escolhida será destacado em branco na aba e a figura do personagem será imediatamente apresentada no painel de construção. Observe também que o personagem será apresentado com algum movimento, mesmo que você não tenha selecionado, pois o programa recupera automaticamente o último movimento que você selecionou.



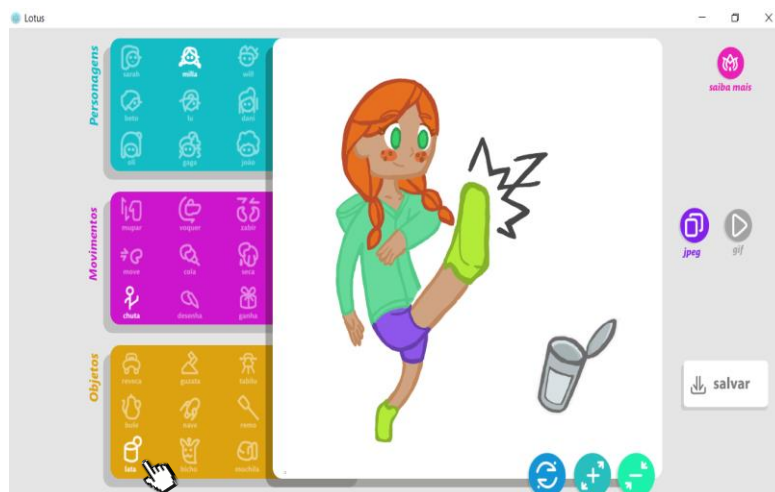
- 14) Em seguida, siga para a aba “Movimentos”. Essa aba mostrará nove opções de movimentos identificadas por ícones e verbos subscritos. Escolha o movimento com um clique sobre o respectivo ícone.

Obs: Nesse momento, note que os ícones do personagem e do movimento selecionados serão destacados em branco nas respectivas abas. Observe também que a figura será imediatamente alterada e o painel de construção apresentará o personagem realizando o movimento escolhido.

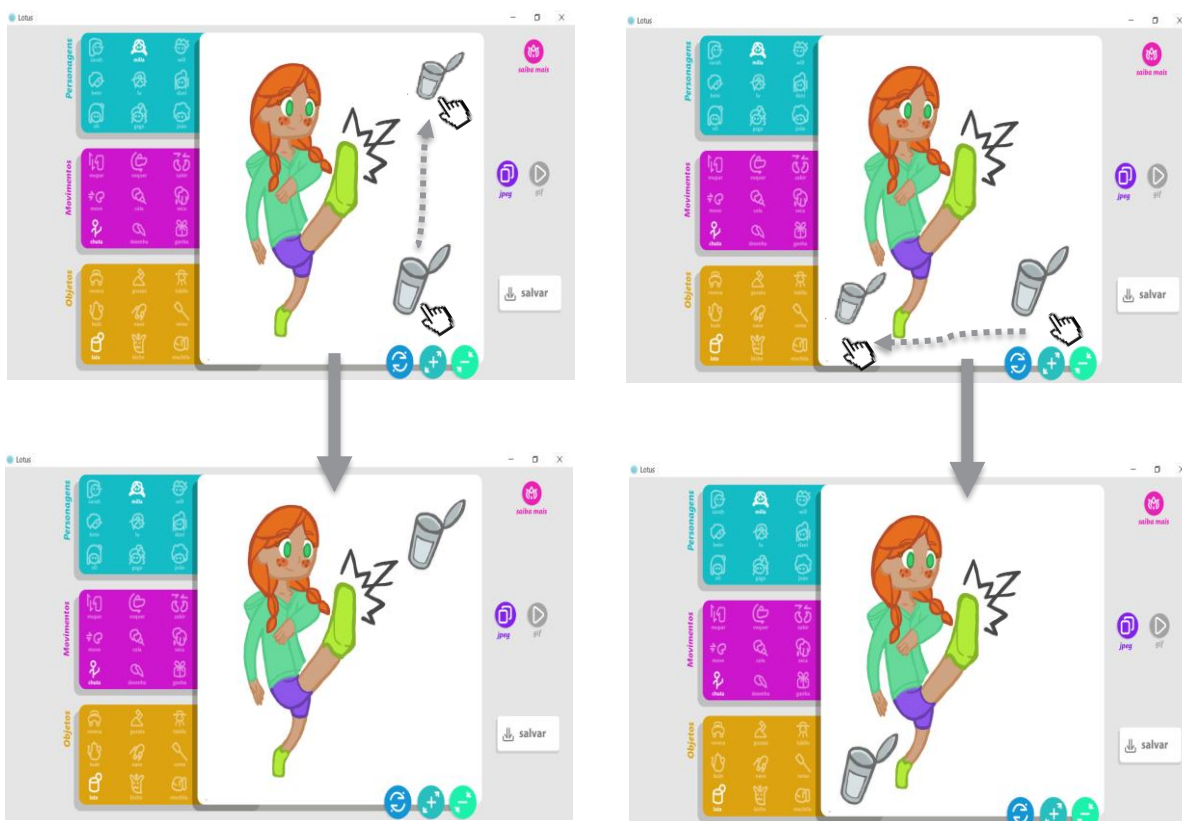


- 15) Siga para a aba “Objetos”. Essa aba apresentará nove opções de objetos sinalizadas por ícones e substantivos subscritos. Escolha o objeto com um clique sobre o respectivo ícone.

Obs: Note que todas as opções selecionadas estarão destacadas em branco nas respectivas abas. O objeto será imediatamente adicionado e o painel de construção apresentará todos os componentes da figura de ação.

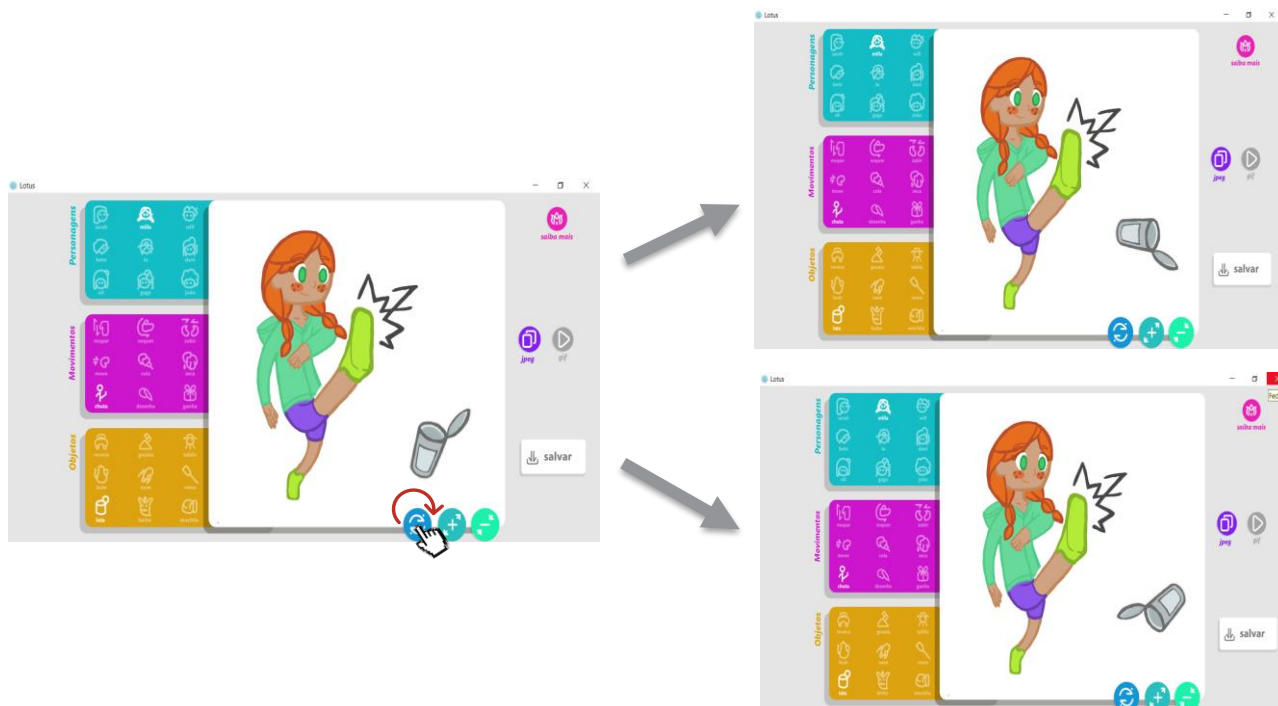


- 16) O programa Lótus dispõe de recursos para alterar a posição, a rotação e o tamanho do componente “objeto” da figura de ação. Para mudar a posição inicialmente definida pelo programa, selecione a figura do objeto no painel de construção e arraste-a com o mouse para o lugar desejado.



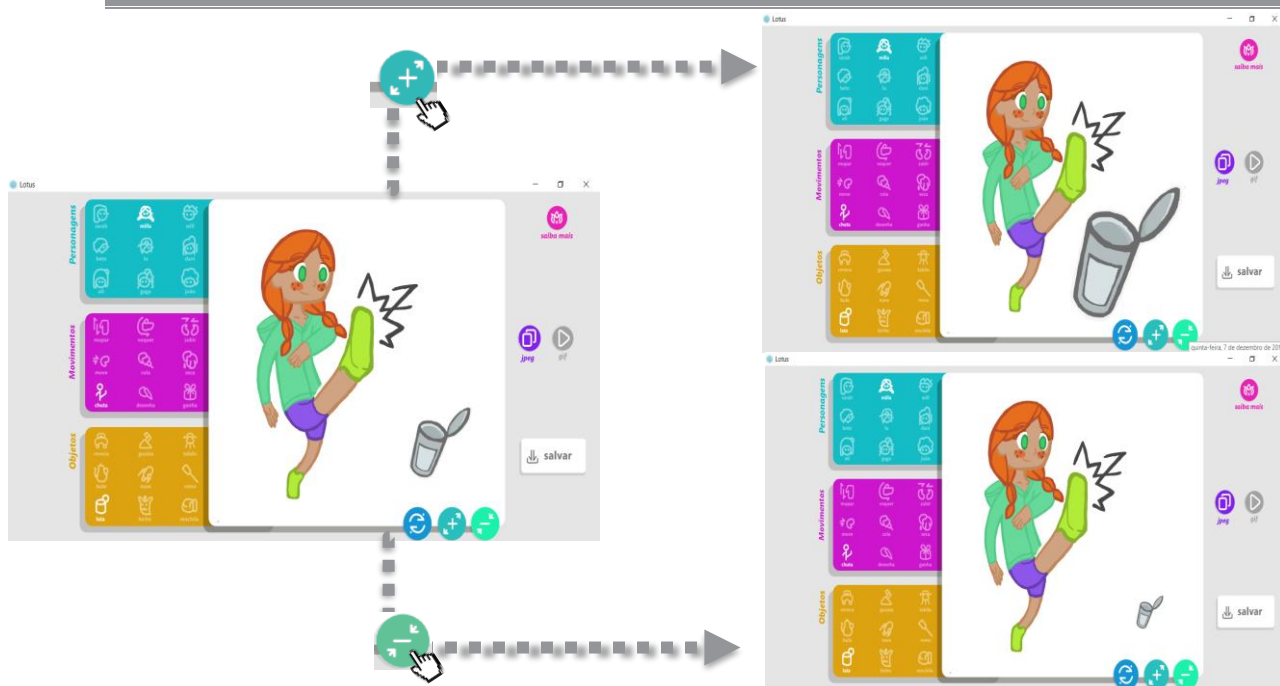
- 17) O programa também permite alterar a rotação do objeto. Caso queira mudar a rotação definida pelo programa, identifique o botão  no canto inferior direito do painel de construção e clique com o *mouse* até que a rotação do objeto esteja como você quer.

Obs: Note que a figura do objeto girará em torno do próprio eixo a cada clique no botão 



- 18) Outra funcionalidade do Lótus é alterar o tamanho do objeto. Para isso, leve o cursor do *mouse* até o canto inferior direito do painel de construção e clique nos botões  para aumentar e  para diminuir o tamanho.

Obs: A figura do objeto mudará de tamanho a cada clique em um dos botões ( ou ).



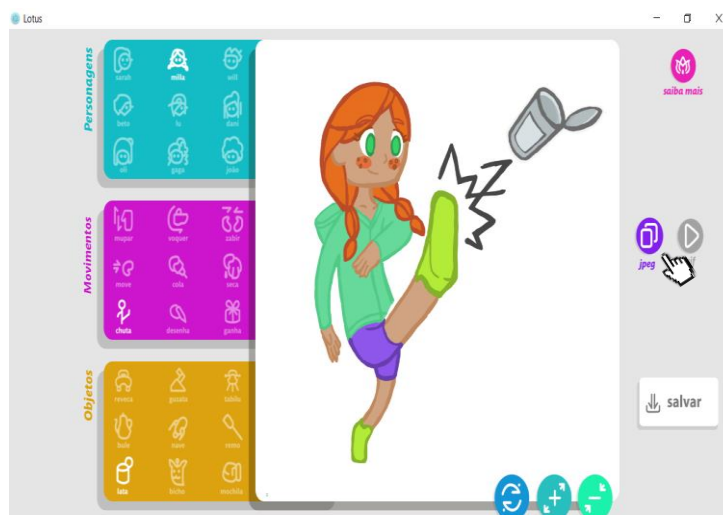
5. SALVANDO AS FIGURAS DE AÇÕES

19) Após selecionar o personagem, o movimento e o objeto e ajustar as dimensões do objeto (caso queira), a figura estará pronta para ser salva. Escolha uma das opções de formato de imagem indicadas no lado direito da tela:

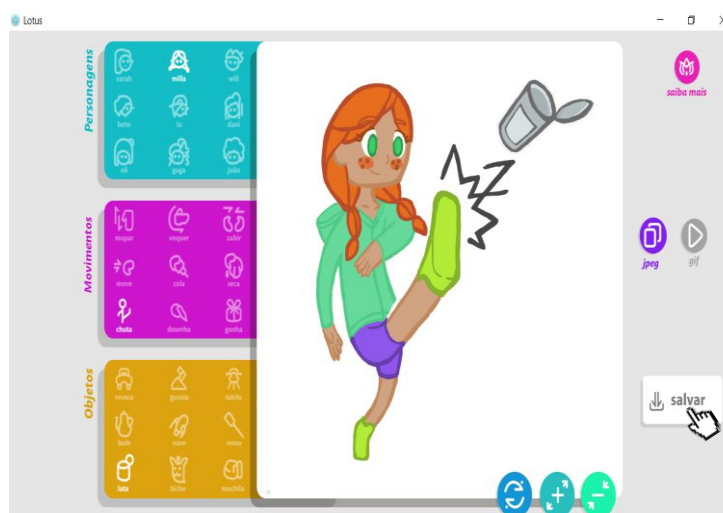
- Para gerar um arquivo de imagem em formato .JPEG, selecione o botão  .
(essa opção está habilitada para todas as figuras do currículo)

- Para gerar um arquivo de imagem em formato .GIF, selecione o botão  .
(essa opção está habilitada apenas para figuras que envolvem nomes de ações que não tem significado prévio; esses nomes de ações foram inventados pelos pesquisadores para estudar como crianças aprendem palavras novas. Essas ações envolvem movimentos com as mãos dos personagens e foram nomeadas como “mupar”, “voquer” e “zabir”. O usuário poderá dar o nome que quiser a essas ações.)

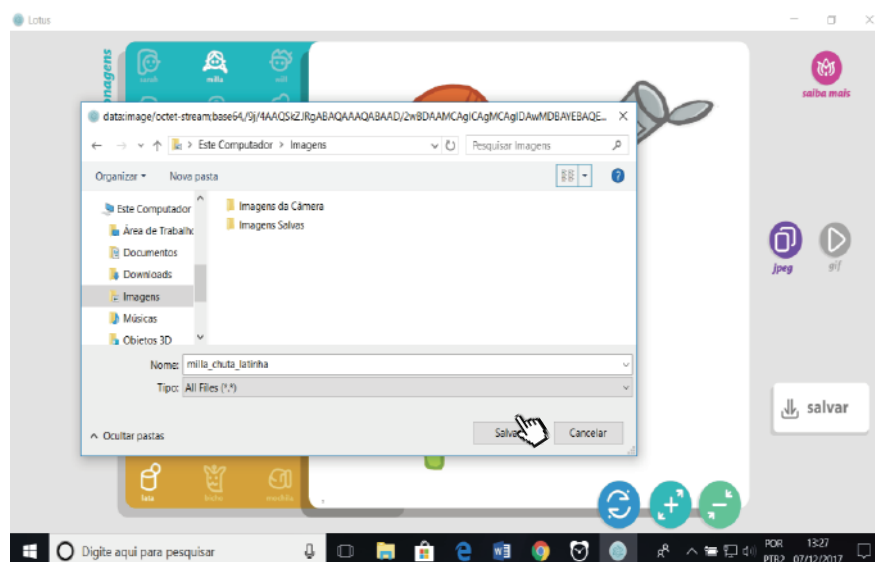
Obs: Note que o ícone da opção escolhida será destacado na tela.



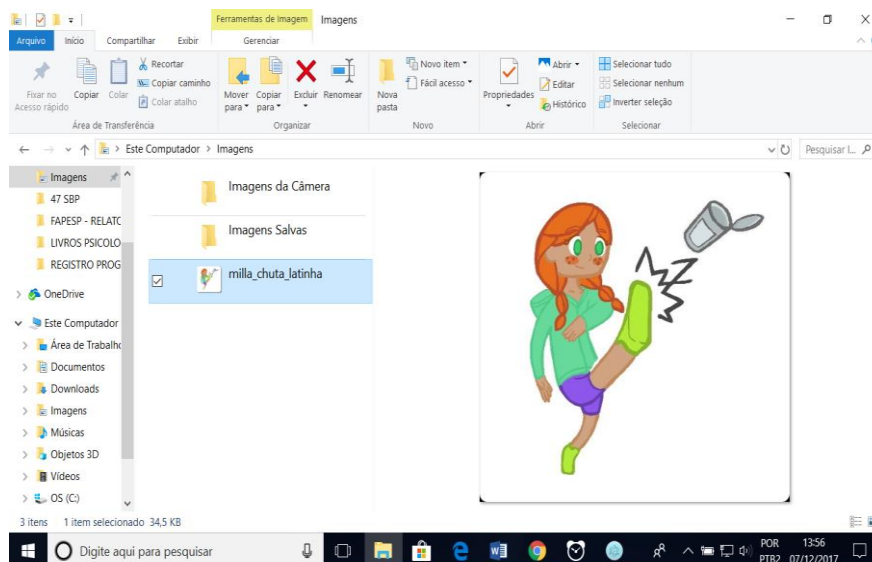
20) Em seguida, clique no botão “Salvar” localizado no canto inferior direito da tela.



- 21) O programa apresentará imediatamente uma caixa de diálogo. Note que o programa nomeia automaticamente o arquivo com base na seleção dos componentes da figura, ou seja, com o nome do personagem, do verbo e do objeto, no seguinte formato `milla_chuta_latinha`; para alterar esse nome, o usuário deve clicar no campo “nome” e digitar o novo nome do arquivo. Nessa caixa, o usuário também deverá selecionar a pasta de destino. Em seguida, deverá clicar no botão “Salvar” da caixa de diálogo.



- 22) O arquivo será salvo com o nome e formato definidos no programa. Verifique se o arquivo de imagem está salvo na pasta de destino que você selecionou.



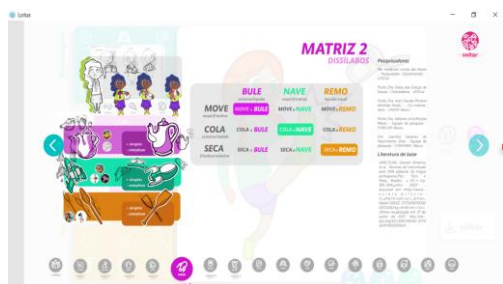
6. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

23) O programa Lótus dispõe de um menu com informações complementares. Para acessá-lo, clique no ícone  localizado no canto superior direito da tela.

Você será redirecionado para diversas telas que apresentarão a equipe de colaboração do projeto, as matrizes de ensino do currículo e o *concept art* de cada personagem. Clique na seta  para avançar para a próxima tela. Clique na seta  retornar à tela anterior.



Informações sobre a equipe envolvida no projeto



Informações sobre as matrizes de ensino



Informações sobre o *concept art* dos personagens

