

**UNIFACCAMP CENTRO UNIVERSITÁRIO
CAMPO LIMPO PAULISTA
BACHARELADO EM RÁDIO, TV E INTERNET**

ERICKSON FILIPE BRITO SILVA

RAFAEL SOUSA COELHO

VINICIUS LOPES GOMES

**PROJETO EXPERIMENTAL
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
DOCUMENTÁRIO: A REVOLUÇÃO DAS
LIVES NO BRASIL**

CAMPO LIMPO PAULISTA

2023

**ERICKSON FILIPE BRITO SILVA
RAFAEL SOUSA COELHO VINICIUS
LOPES GOMES**

**PROJETO EXPERIMENTAL - TRABALHO DE
CONCLUSÃO DE CURSO
DOCUMENTÁRIO - A REVOLUÇÃO DAS
LIVES NO BRASIL**

Documentário elaborado e apresentado ao curso Bacharel de Rádio, TV e Internet na universidade Unifaccamp como trabalho de conclusão de curso.

Orientadores: Fabiana Vicente de Carvalho e Rafael Mattoso

CAMPO LIMPO PAULISTA

2023

Dedicatória

Eu Erickson Filipe Brito da Silva dedico este trabalho a Deus e a todas as pessoas que estiveram do meu lado durante esse processo. Aos meus colegas de sala que compartilharam comigo cada momento e trocas importantes para o crescimento e desenvolvimento tanto profissional quanto pessoal, aos professores que sempre entregaram qualidade e empenho para nos ajudar todos os dias visando o ensino, aos funcionários do estúdio por toda ajuda para a realização das atividades propostas e principalmente a minha namorada e a minha família que me apoiaram e incentivaram desde o início do curso.

Eu Rafael Sousa Coelho Gostaria de expressar minha gratidão a todos os professores, amigos e familiares que me incentivaram e de alguma maneira deram forças ao longo dessa jornada. Dedico esse trabalho às minhas irmãs, Isabella e Sandra, e ao meu irmão Sander, que infelizmente não está mais conosco.

Eu Vinicius Lopes Gomes dedico esse trabalho primeiramente aos meus pais que por força maior infelizmente não tiveram a chance de cursar uma faculdade ou completar os estudos, mas mesmo com todas as adversidades e dificuldades que a vida impôs, foram responsáveis pela minha formação tanto nos estudos como de forma geral em relação ao meu caráter. Ao longo de minha vida mostraram, e até hoje ainda mostram que é preciso aceitação para lidar com os problemas e amor para levar a vida com alegria e amparo ao próximo, sem eles nada disso seria possível. Dedico também a todos que colaboraram para que esse trabalho fosse possível. Devo dizer que não foi fácil, nunca é fácil, mas com o apoio e consideração por todos que nos ajudaram e nos deram o apoio necessário, conseguimos concluir com forças coletivas. Então em especial, muito obrigado a todos os professores, especialistas, e todo o pessoal do estúdio que nos auxiliaram na finalização deste

trabalho. Amigos e família que de alguma forma me ajudaram, com uma palavra de apoio que seja, fica também expresso a minha gratidão.

Dedico também a você jovem, ou velho (jovem de espírito) entusiasta do audiovisual, se em algum momento de sua vida encontre esse trabalho, que te cause aquele brilho nos olhos e que possa ser útil para seu crescimento e para sua história.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a todas as pessoas que contribuíram para o sucesso deste trabalho. Sem o apoio, paciência e dedicação, este trabalho não teria sido possível.

Primeiramente aos orientadores, Fabiana Vicente de Carvalho, Rafael Mattoso Galdino e Maria Auxiliadora Mendes do Nascimento nossa orientadora metodológica, pelo companheirismo, apoio e valiosas trocas ao longo de todo o processo de pesquisa que foram fundamentais para nos guiar na conclusão deste trabalho. Não podemos esquecer dos professores e membros da banca examinadora Eustaquio Rocha, Fabiana Vicente de Carvalho, Leni Calderaro Pontinha, Leonardo Feitosa, Maria Auxiliadora Mendes do Nascimento, Rafael Mattoso Galdino, e Silvio Romão Vitor da Silva.

Deixamos aqui o nosso muito obrigado à Ana Helena Cologni e Ana Carolina D'Andrea que nos auxiliaram com a parte audiovisual e ao nosso colega, Felipe Freitas, por nos emprestar sua voz ao narrar o documentário: A revolução das lives no Brasil, vocês foram essenciais para o sucesso desse trabalho.

À todas as plataformas de live citadas por disponibilizar o conteúdo de forma gratuita por meio da internet, como também aos próprios artistas e streamers responsáveis pela produção obrigado.

Aos especialistas Caroline Aparecida Zerbato, Diego Iwata Lima, Duilio Fabbri Junior, Everton Moraes Longo, Paulo Sérgio Borkowski Dias Cabral, Rodrigo Alves da Silva, e Sofia Franco Guilherme, fica a nossa admiração e agradecimento pela disponibilidade do seu tempo e as grandiosas informações de seus conhecimentos.

Por fim, gostaríamos de agradecer à Unifaccamp por fornecer os recursos necessários para a realização deste trabalho, sua infraestrutura e suporte foram fundamentais para a conclusão deste projeto. A todos que participaram direta ou indiretamente deste estudo. Mesmo que feito por nós, suas contribuições, discussões e iluminação foram extremamente importantes para a conclusão deste trabalho.

Resumo

Nossa intenção foi abordar diferentes pontos de vista em relação à importância das lives para a sociedade, por exemplo, como as lives são um novo modo de consumo do conteúdo audiovisual nos games antes da pandemia, também todo impacto gerado durante o período pandêmico com o grande crescimento no número de produções e espectadores no formato Live Streaming. Foi importante também a avaliação de diferentes especialistas e profissionais envolvidos no universo da internet para que de seus diferentes pontos de vista pudessem avaliar individualmente a importância e particularidades de cada área.

Além disso, também foi analisado o impacto que as lives causaram no meio audiovisual, que fez grande número de espectadores e profissionais migrarem para a internet para conseguir aproveitar todas as novas possibilidades do novo meio de transmissão.

Destacamos a importância do trabalho e análise do cenário pós pandêmico, expondo que mesmo após a pandemia o formato ainda se mantém em destaque, mostrando que há ainda muito a mudar e melhorar com os meios de transmissão que conhecemos hoje em dia. Exploramos as tendências e desafios do Live Streaming, mostrando como esse formato é extremamente promissor e relevante para a sociedade na totalidade em diversos setores.

Sendo assim, nosso trabalho busca contribuir e documentar sobre a importância das lives para a sociedade e para o desenvolvimento do meio de transmissão de conteúdo, expondo como esse formato pode ser uma alternativa viável e eficaz para se utilizar tanto em tempos de crise como também em outras importantes situações.

Abstract

Our intention was to address different viewpoints regarding the importance of livestreams for society. For example, we discussed how livestreams became a new mode of consuming audiovisual content in gaming even before the pandemic. We also explored the significant impact generated during the pandemic period, with a substantial growth in the number of livestream productions and viewers. Evaluating the perspectives of various experts and professionals involved in the online world was crucial to individually assess the importance and peculiarities of each area.

Furthermore, we analyzed the impact livestreams had on the audiovisual field, leading to a significant number of viewers and professionals migrating to the internet to take advantage of the new broadcasting possibilities. We emphasized the importance of examining the post-pandemic landscape, highlighting that even after the pandemic, livestreaming remains prominent. This demonstrates that there is still much to change and improve with the transmission methods we currently know. We explored the trends and challenges of livestreaming, illustrating how this format is extremely promising and relevant for society as a whole in various sectors.

Therefore, our work aims to contribute to and document the importance of livestreams for society and the development of content transmission methods. We demonstrate how this format can be a viable and effective alternative to utilize not only during times of crisis but also in other significant situations.

Lista de figuras e quadros, tabelas

- 1 - Captura de tela do autor da plataforma YouTube
- 2 - Captura de tela do autor da plataforma Twitch
- 3 - Captura de tela do autor de live na plataforma Instagram. 2023.
- 4 - Captura de tela do autor da plataforma Instagram. 2023.
- 5 - Captura de tela do autor da plataforma Facebook Gaming. 2023.
- 6 - Captura de tela do autor na plataforma Twitch do canal LuquEt4
- 7 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Marília Mendonça. 2023.
- 8 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Litoral news. 2023.
- 9 - Captura de tela do autor na plataforma Twitch do Streamer Matta. 2023.
- 10 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal flow podcast. 2023.
- 11 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Santuário nacional de Aparecida. 2023.
- 12 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal sóeducador. 2023.
- 13 - Captura de tela do autor na plataforma Twitch do streamer CidCidoso. 2023.
- 14 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Americanas. 2023.
- 15 - Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal teatro mágico. 2023.

Sumário

1. Introdução	10
2. História	11
2.1 O que é livestreaming	11
2.2 O que é streaming	12
2.3 Como surgiu a live	15
3. Por dentro das Lives	17
3.1 Lives no Cenário nacional	17
3.2 Elementos	22
3.2.1 Chat	22
3.2.2 Super Chat	22
3.2.3 Donate	22
3.2.4 Ads	23
3.3 Plataformas	23
3.3.1 YouTube	23
3.3.2 Twitch TV	24
3.3.3 Instagram	24
3.3.4 Facebook/ Facebook Gaming	25
3.4 Tipos de programação	27
3.4.1 Games	27
3.4.2 Musical	27
3.4.3 Esportes	28
3.4.4 React	29
3.4.5 Podcast	30
3.4.6 Religioso	30
3.4.7 Educacional	31

3.4.8 Just Talk	32
3.4.9 E-commerce	32
3.4.10 Artística	33
4. O Que é um documentário	34
4.1 Formato escolhido	35
5. Pasta de produção	36
6. Integrantes apresentações	37
7. Sinopse do documentário	38
8. Justificativa	39
8.1 Público alvo	39
9. Cronograma	40
10. Roteiro Audiovisual	41
11. Convidados	63
12. Pauta de perguntas	66
13. Autorizações de imagem	68
14. Considerações finais	75
15. Referências bibliográficas	77

1. Introdução

A partir da ascensão da internet e do avanço das tecnologias de transmissão de vídeo, o live streaming se tornou uma forma cada vez mais popular de se consumir conteúdo. Durante a pandemia de COVID-19, essa tecnologia ganhou ainda mais relevância, tornando-se uma das principais formas de entretenimento, educação e comunicação à distância. Este trabalho busca analisar a revolução do live streaming, passando pelo pré-período pandêmico, o período do isolamento social, e o pós-pandemia. Mediante casos de sucesso e análises de mercado, será demonstrado como as lives foram fundamentais para manter as pessoas conectadas e informadas durante a crise sanitária, além de apresentar a evolução e o crescimento do live streaming como meio de transmissão de conteúdo relevante para a sociedade.

Serão abordadas diferentes perspectivas em relação à importância das lives para a sociedade atual, como o formato de consumo de conteúdo audiovisual nos games via live, a avaliação de diferentes profissionais envolvidos no universo da internet, e o impacto geral que as lives instauraram no meio audiovisual. Também serão exploradas as principais tendências e desafios do live streaming, expondo como esse formato pode se tornar cada vez mais relevante para a sociedade em diversos setores.

Com este trabalho, espera-se contribuir para o debate sobre a importância das lives para a sociedade e para o desenvolvimento do meio de transmissão de conteúdo, destacando como esse formato pode ser uma alternativa viável e eficaz para se comunicar e se conectar.

2. História

2.1 O que é livestreaming

A Live, se assemelha a transmissão ao vivo de áudio e vídeo, mas com a evolução na tecnologia, não é preciso “captar” o sinal específico da live que está sendo realizada, se você quer acompanhar essa transmissão ao vivo, só é necessário se conectar a internet por algum dos meios disponíveis (celular, smart TV, computador entre outros) da mesma forma, também é possível que qualquer pessoa com acesso à internet transmita ao mundo todo em alta qualidade e fidelidade tanto no áudio como vídeo, por meio das ferramentas disponíveis, que na maioria são gratuitas, por meio das redes sociais, por exemplo.

As Primeiras transmissões de áudio e vídeo ao vivo foram feitas por televisão por volta da década de 1930 em alguns países da Europa, como também nos Estados Unidos, que já era uma grande evolução tecnológica para época, pois era possível assistir um programa que estava ocorrendo naquele momento a quilômetros de distância.

E mesmo com as limitações e dificuldades, inicialmente os programas televisivos eram todos feitos ao vivo.

John Logie Baird foi responsável pela primeira transmissão de áudio e vídeo transatlântica da história, que foi da Inglaterra até os Estados Unidos, mas ainda assim, os primeiros televisores estabelecidos para as transmissões, foram devido ao modelo de Philo Farnsworth criado em 1927, mas a primeira transmissão a cores foi só em 1954 nos Estados Unidos, e foi popularizada somente entre as décadas de 60 e 70.

Assis Chateaubriand, na época Jornalista, fundador e proprietário da Diários Associados, fundou a Rede Tupi de Televisão, conhecida como TV Tupi, que foi responsável pela chegada da televisão no Brasil, Fundada em 18 de setembro de 1950, também foi a primeira estação de televisão da América do Sul.

Como inicialmente os televisores não tinham a possibilidade de programas gravados, todos programas eram transmissões ao vivo, e em 20 de janeiro de 1951 houve a

primeira transmissão ao vivo na televisão aqui do Brasil, Feita na TV Tupi Rio de Janeiro às 17h30

2.2 O que é streaming

A Tecnologia Streaming de transmissão foi feita para a distribuição de conteúdo digital, também de áudio e vídeo, assim como era feito na televisão.

É diferente dos downloads porque não é necessário baixar os arquivos em si, pois para a execução, o aparelho usa o Buffer, que é um armazenamento temporário.

É importante mencionar que hoje há dois tipos em que o streaming é disponibilizado, modos em que o conteúdo digital é entregue ao público final.

Podemos usar como exemplo o que ocorreu previamente na televisão, assim como na TV os programas ao vivo foram vanguardas, somente após algum tempo com a evolução nos métodos, e o crescimento da tecnologia, que assim surgiu a possibilidade das gravações e transmissões de programas que foram gravados antes do momento da transmissão do conteúdo em si.

O **Live streaming**, método que de certa forma surgiu primeiro, ainda é muito utilizado e tão importante quanto o outro método '**on demand**'. O '**live streaming**', 'transmissão ao vivo' em tradução livre, consiste exatamente em seu significado, são as transmissões ao vivo de áudio e vídeo por de um dispositivo conectado a internet, o que antes era possível somente por meio das emissoras de televisão, assim descentralizando a capacidade das transmissões ao vivo.

Hoje a "ponte" ou o meio em que a possibilidade é disponibilizada, é diversa, de modo que qualquer um que queira possa fazê-la. É necessário a conexão via internet, mas não é estabelecido um programa ou método exato para ser realizada, sendo possível hoje pelas principais redes sociais, possibilitando realizar uma live com simples cliques.

No primórdio das lives era necessário um dispositivo como ao menos um computador ou notebook para possibilitar algo assim, mas com o poder de processamento do celular na palma de nossas mãos as possibilidades precisaram se adaptar juntamente a tecnologia.

Crescendo a ponto de ser possível abrir uma live com um equipamento do tamanho de uma calculadora, pois o essencial, o qual é o acesso à internet, o microfone e uma câmera para a transmissão, estão incluídos em praticamente todos os celulares fabricados atualmente.

Claro que para se especializar, melhorar a qualidade e produzir um conteúdo profissional, o recomendado é o máximo de equipamento dedicado possível, como câmeras, microfone e um computador com possibilidade de múltiplas tarefas. Mas o intuito da popularização, é que seja uma transmissão possível com o que você tem disponível no momento, fato consumado após plataformas como Instagram e Facebook disponibilizarem ferramentas de transmissão via live em seu próprio aplicativo, não sendo necessário um software ou aplicativo exclusivo e separado para a transmissão.

Sendo possível que você utilize ou não um software dedicado para a transmissão, redes da empresa 'META' são um ótimo exemplo de transmissões nativas da própria rede social, como, por exemplo, o Facebook e Instagram.

Não há dados exatos de quando foi disponibilizada a primeira plataforma com conteúdo **on demand**, que hoje é extremamente importante, e está presente na maioria do que é gerado e disponibilizado no audiovisual por meio da internet.

O Streaming **on demand** consiste na disposição de conteúdo que pode ser assistido a qualquer momento, por meio de sites ou aplicativos específicos, um podcast no Spotify, ou filmes e séries na Netflix que se encaixam nessa categoria.

Netflix, umas das principais plataformas on demand atualmente, foi lançada em 1998, com a premissa de acesso a filmes e séries de uma maneira mais flexível que as locadoras, que eram muito populares na época até o ano em questão.

Em seus primeiros anos já usava a Internet para seu serviço, mas de forma diferente, contava com DVD's que eram disponibilizados a seus usuários e assinantes por meio de seu site. Os usuários tinham acesso a todo catálogo disponível na plataforma que oferecia formas mais flexíveis de locação, possibilitava serviços de uma locadora para quem não tinha alguma próxima a sua casa, os DVD's eram entregues pelo serviço dos correios, após um tempo também começou

a oferecer a locação por assinatura, sendo mais flexível que as opções da época, pois não tinham limites de quantidade alugada ou data de devolução.

A Netflix, da forma em que conhecemos hoje, teve seus primeiros passos em 2007, com a implementação da ferramenta 'Watch Now' no serviço, foi a forma que a Netflix iniciou no Mundo streaming. Havia limitações de tecnologia da época, pois nem todos tinham acesso aos recursos necessários para ser possível o streaming em boa qualidade, o que fez a empresa organizar de forma que fosse viável, como, por exemplo, um limite de horas de streaming gratuito conforme o plano de assinatura de cada usuário, como também manter seu serviço anterior de DVDs por correios ao mesmo tempo, em que implementou e "preparava o terreno" para o streaming on demand.

Mesmo com todas as adversidades, os filmes estavam disponíveis para exibição de forma totalmente remota com acesso durante 24 horas por dia, colaborando para o crescimento exponencial da empresa que registrou 10 milhões de usuários em 2009.

Há casos como a Globo Play, em que é possível perceber a evolução e como o streaming juntamente a internet, não substitui, mas agrega a outros meios midiáticos.

Na época do rádio surgiu grande entretenimento com as radionovelas, que faziam as pessoas pararem imediatamente o que estavam fazendo no horário da novela, para acompanhar com atenção e sem perder um detalhe que seja, o que geralmente mobilizava mais de uma pessoa da mesma casa.

Quando as novelas migraram para a TV não foi diferente, inicialmente reunia até pessoas de diferentes famílias para acompanhar a trama, pois o acesso era complicado e inacessível à maioria, hoje as novelas ainda existem, e ainda mobilizam milhares de pessoas que acompanham diariamente.

Agora, se você perdesse um capítulo, pois não estava em casa na hora da novela, ou simplesmente esqueceu desse seu compromisso diário, o que fazer? Como saber o que perdeu sobre a trama? Poderia descobrir depois somente no boca a boca, ou por ler a respeito em revistas que eram os meios tradicionais disponíveis.

As novelas ainda existem, na TV em sua maior parte, mas o ponto é que, com o Streaming **on demand** foi possível modificar e modernizar tradições que já existiam desde o princípio, sendo assim possível assistir aquele capítulo que você perdeu, possibilitando também assistir em qualquer local que esteja por meio do celular.

Mas é importante mencionar que o serviço 'Globo Play' utilizado no exemplo, como a maioria dos serviços on demand, é um produto pago, diferente da televisão que você tem acesso aos programas gratuitamente por meio do aparelho de TV.

Então é preciso que além do acesso à internet, você seja assinante. Traz também outras vantagens para motivar o consumidor, como a possibilidade de assistir o capítulo antes da televisão, e acesso a outros conteúdos exclusivos além de novelas.

2.3 Como surgiu a live

Há diferentes informações disponíveis na internet sobre a primeira Live stream da história, mas mesmo com controvérsias, a primeira transmissão ocorreu na década de 90. Possibilidade difícil de imaginar com a tecnologia da época, a internet ainda tinha grandes empecilhos, tinha baixa transmissão de dados, e era época em que estava ainda em seus primeiros passos, ainda se descobrindo, isso tanto na internet como também a própria tecnologia Live Stream.

O primeiro caso mencionado que há registro, é o da banda "Severe Tire Damage" que era composta por alguns cientistas da computação e engenheiros. Eles estavam realizando seu show como faziam frequentemente, quando alguns amigos da "XEROX PARC" decidiram testar novas tecnologias.

A Live Stream surgiu antes da era "Facetube" e aplicado nesse caso, se não fosse a música, a transmissão ao vivo nem teria sido inventada. Os Responsáveis pela 'XEROX PARC' transmitiram o "Show" da banda por uma rede nicho que tinha o nome de 'MBONE' que possibilitou a transmissão ser assistida dos Estados Unidos até a Austrália.

Hoje em dia as Lives funcionam diretamente na internet sem precisar de um redirecionador do sinal ou programa que diminua e compacte o conteúdo para ser possível acompanhar as transmissões, todas providências e manutenção que é feito é de responsabilidade da própria plataforma, que pode ser uma rede social como o

Facebook, ou meio exclusivo de transmissões como a Twitch, por exemplo, sempre disponíveis gratuitamente a qualquer um que tenha acesso à internet. Pela grande evolução e largura de banda disponíveis atualmente, é possível que uma live seja assistida sem a necessidade de uma internet fixa ou computador, podendo ser acompanhada por Smartphones por sua própria internet móvel.

O Primeiro evento a ser transmitido ao vivo pelo método Live stream foi em 5 de setembro de 1995, O Sport Zone ESPN transmitiu uma partida entre os Seattle Mariners e os New York Yankees para milhares de espectadores ao redor do mundo usando tecnologia de ponta por uma companhia startup que tinha o nome de Progressive Networks, mudando seu nome mais tarde para RealNetworks.

Aqui no cenário nacional, por exemplo, em 1996, ocorreu o primeiro lançamento de música via streaming ao vivo no Brasil, com a canção "Pela Internet", de Gilberto Gil, transmitida diretamente do escritório da Embratel no Rio de Janeiro.

Com o tempo, surgiram plataformas específicas para transmissões ao vivo, como a Twitch, que se tornou popular entre os streamers de jogos e criadores de conteúdo. Essas plataformas permitem que os usuários transmitam suas atividades em tempo real, interajam com o público mediante bate-papo e monetizem seu conteúdo por meio de doações e/ou anúncios.

É importante ressaltar que, ao longo dos anos, houve um crescimento significativo no número de streamers e na variedade de conteúdos transmitidos ao vivo no Brasil.

As transmissões tiveram repercussão significativa em games, mas mais tarde com a popularização das transmissões e evolução da internet, foi possível a transmissão também dos eventos de entretenimento, shows, palestras e muito mais.

3. Por dentro das Lives

3.1 Lives no Cenário nacional

As lives de games foram precursoras no que diz respeito a grande transmissão de dados, com isso sempre se desenvolveram e evoluíram junto ao tempo. Na pandemia em que todos estavam obrigados a ficar em casa com o isolamento social, o crescimento nas lives também nos games foi ainda mais notável, com aumento de até 100% relatado por grandes streamers nacionais que já faziam transmissões previamente.

Quando falamos de números, uma pesquisa divulgada em abril de 2020 mostra que também houve crescimento no exterior, com aproximadamente 50% nos Estados Unidos e na França que o índice foi 40%

O Youtuber BRKsEdu, Eduardo Benvenuti, contou ao g1 que observou um grande crescimento no número de visualizações em seu canal, 66% em visualizações e 97% em tempo de exibição, tempo esse que consiste em seu significado literal, quanto tempo alguém permaneceu acompanhando seu conteúdo online. Eduardo fez streams de jogos como GTA V e The Last of Us, defende a ideia de que o isolamento social deixava as pessoas entediadas, até porque não podiam sair de casa por questão de segurança, então a busca era incessante por distrações que poderiam acompanhar, não só em lives, mas no conteúdo para entretenimento no geral, como, por exemplo, os outros tipos de streaming. Eduardo também menciona que nesse meio tempo houve o lançamento de títulos importantes nos games, como também uma nova geração de consoles, o que fez o público ficar ainda mais engajado pela busca em notícias sobre o assunto.

Bruno Oliveira Bittencourt, conhecido na internet por seu canal PlayHard, notou crescimento de suas visualizações no canal do YouTube de 24 milhões para 31 milhões em 30 dias, mesmo assim diz que foi abaixo do esperado, pois esperava que com o isolamento seus números iriam dobrar, o motivo segundo ele pode ser pelo fato de que com as pessoas em casa o número de possíveis espectadores realmente cresceu, porém, como a possibilidade de criar uma live é para qualquer

um com acesso à internet, o número de produtores de conteúdo também cresceu, fazendo com que o público não fique necessariamente centralizado e fiel a somente uma live, sendo distribuído aos outros diversos streamers que também surgiram junto a pandemia. O Streamer relata que também percebeu mudanças psicológicas nos espectadores, como, por exemplo, falta de paciência e estresse mais incidente nos seguidores, algo que pode ter sido acarretado pela grande tensão que a pandemia desencadeou, pois, a maioria estava mais exposta e reativa a coisas negativas.

Diana Zambrozuski, que também faz transmissão de games, em 2020 bateu o número de 1,6 milhões de seguidores em sua plataforma de lives, o Facebook Gaming. Sua audiência dobrou de março para abril de 2020, Era perceptível por ela maior número de espectadores durante a madrugada, mas com a pandemia notou que houve crescimento também ao longo do dia, o que fez ela se adaptar, fazendo lives mais cedo e com maior duração. Também menciona que percebeu uma maior interação no chat entre os próprios espectadores, possibilitando a formação de grupos e vínculos de amizade em pessoas que interagem com o meio de comunicação que é diferente do convencional.

Se por um lado as lives começaram e se mantiveram o mais rápido possível com os games, os artistas com lives musicais demoraram a se adaptar e de certa forma aceitar a mudança, Filipe Callil, CEO da ClapMe, que é uma empresa que trabalha com live streaming desde 2013, relata que era um desafio provar a importância das Lives, principalmente por parte dos artistas, segundo ele os argumentos recorrentes eram referente a qualidade do áudio pelo fato de serem artistas musicais, temiam que pudessem perder qualidade do real conteúdo, também mencionaram questões como colocar em risco a própria privacidade, pelo fato de fazer Live's em sua própria casa, expondo assim sua vida pessoal e de sua família.

Com a pandemia os artistas foram de certa forma forçados a se adaptar ao mundo das lives, pelo motivo de ser a única alternativa no momento, e mesmo com as adversidades em lidarem com o que tinham disponível no momento, a transmissão se mostrou muito efetiva em atingir milhões de espectadores como também reinventar a forma de um show via internet com grandes nomes da música nacional.

As transmissões ao vivo de igrejas no Brasil foram uma revolução, permitindo às instituições religiosas alcançar um público mais amplo e promover a participação remota de fiéis. As transmissões ao vivo de igrejas ganharam ainda mais destaque durante o período de distanciamento social, quando as congregações não puderam se reunir fisicamente. Essas lives religiosas tiveram um aumento significativo de audiência, estabelecendo recordes e proporcionando uma experiência de culto virtual para milhões de fiéis.

Além dos cultos, muitas igrejas também passaram a transmitir outros tipos de conteúdo, como programas de estudo bíblico, palestras e eventos especiais, mudanças que permitiram que os espectadores interagissem diretamente com os líderes religiosos, enviando perguntas e pedidos de oração.

O aumento de audiência e os recordes estabelecidos durante a pandemia são evidências claras do impacto dessas transmissões ao vivo também no contexto religioso.

É importante a citação de números para dimensionar o tamanho da repercussão e impacto que as lives causaram no cotidiano do brasileiro, em visualizações, por exemplo, a dupla Sandy e Junior em quase três horas de apresentação tiveram em dado momento da transmissão 2,5 milhões de pessoas simultâneas, lembrando que após a transmissão as lives ficam disponíveis gratuitamente na íntegra no YouTube, o que os fez atingir a marca de 18 milhões de visualizações. Mas a dupla não foi a única que atingiu números significativos, Bruno e Marrone atingiram mais de 28 milhões de visualizações em seu canal no YouTube.

Diversos foram os artistas que geraram entretenimento e marcaram a história com seus números, mas o grande destaque ficou com a Cantora Marília Mendonça que em 2020 atingiu o número de 3,31 milhões de visualizações, sendo a Live mais vista da história até aquele momento.

Nando Reis concorda que as lives foram importantes, mas menciona que as lives pelo fato de ter a música a distância, perde a graça, talvez pelo fato de não ter a presença em si do artista no mesmo local que você acompanhava o show, e o calor humano em si. Mesmo assim deixa claro que o alento que as Lives trouxeram a todos foram importantíssimos

E o grande destaque das lives de artistas no período de isolamento social realmente foi esse, não só do alento que trouxe as pessoas que precisavam de esperança em um momento tão crítico, mas também a importância no cenário social na totalidade, o cantor Xand Avião em entrevista informa o que é fato, que foi um período em que os artistas tiveram de se reinventar, pois mesmo que a tecnologia já estava disponível há tempos, ninguém esperava que algo assim poderia ser a única opção em algum momento. Segundo ele tinha 36 shows marcados para sua melhor época que é a de São João, mas os shows não dependem só do artista em si, há toda uma equipe por trás para fazer a proposta acontecer, E com as lives foi possível manter toda a equipe empregada, além de acumular doações para envio a quem realmente precisava, pois a situação foi bem complicada para todos.

A dupla Zezé Di Camargo e Luciano também citaram a grande importância das Lives e doações, entraram em contato com diversos amigos e empresários para efetuarem doações durante a live.

Ainda no assunto doações é preciso citar dados para dimensionar a importância que as transmissões foram para a sociedade na totalidade, A dupla Sandy e Junior, por exemplo, com uma apresentação conseguiram arrecadar 1.000 toneladas de alimentos revertidos para o projeto Mesa Brasil oferecendo 5 Milhões de Refeições para mais de 6.105 instituições. Bruno e Marrone arrecadaram o valor de R\$ 390.645,47, 130 toneladas de alimentos, além de outros insumos como álcool gel, combustível para hospitais, produtos de higiene e até cursos gratuitos.

Uma estratégia tomada por artistas para driblar o grande número de lives e ainda assim conquistar a audiência do público mesmo com o cenário saturado, foi a transmissão com vários artistas em uma live só, como, por exemplo, a live intitulada de Amigos, que tinha a presença dos sertanejos (Chitãozinho e Xororó, Zezé Di Camargo e Luciano e Leonardo) que também arrecadaram doações, R\$ 1,7 milhão em doações destinados ao Hospital do Amor de Barretos e ao projeto, amigos do bem.

Após a pandemia com a possibilidade do retorno de shows, é raro encontrar alguma Live de artista com a mesma dimensão que tínhamos antes, possibilidade quase nula, ao menos atualmente em 2023.

Hoje o foco está na stream em esportes, em 2022, tivemos a copa do mundo no Catar, e foi a primeira transmitida via internet gratuitamente, ao menos aqui no Brasil. Mas até mesmo antes o cenário já estava surgindo com transmissões de campeonatos nacionais, como o Paulistão no YouTube.

O que é provado cada dia mais quanto a área é muito promissora, pela possibilidade de assistir em qualquer lugar com os smartphones é possível atingir mais pessoas, a copa do mundo Catar, mesmo que televisionada também teve transmissão gratuitamente via YouTube, o que fez o Youtuber Casimiro quebrar o recorde mundial ao ter 6 milhões de dispositivos conectados ao vivo na transmissão do jogo entre Brasil e Croácia pela plataforma. A evolução e crescimento da tecnologia fez que além de revelar novos nomes na área como o caso do Casimiro, também fez outros migrarem da televisão para a internet, como Tiago Leifert e Galvão Bueno.

Também surgiram outras possibilidades de transmissão de jogos que antes não poderiam ser transmitidos em sua totalidade, pelo fato de serem presos a grade de programação das emissoras, o que tornava inviável reproduzir vários jogos do mesmo campeonato, por exemplo. O que atrai campeonatos como Champions League ou até os nacionais, mas com plataformas pagas como igual às empresas Amazon, Star+ e HBO Max que transmitem esportes via streaming cobrando uma mensalidade do assinante, diferente dos jogos transmitidos gratuitamente via YouTube.

E no centro dessa revolução está um nome que se destaca: Guilherme "Gaules". Ele foi um dos pioneiros das lives de games no Brasil. Em 2014, ele começou a compartilhar suas partidas de CS:GO e interagir com os espectadores.

Desde então, Gaules alcançou um sucesso estrondoso. Suas transmissões ao vivo atraem milhares de espectadores, tanto no Brasil quanto no exterior.

Com sua personalidade carismática, habilidades no jogo e dedicação aos fãs, Gaules conquistou uma legião de seguidores leais, ele também é uma inspiração, pois devido a sua história e passado, mostra que é possível transformar uma paixão em uma carreira de sucesso, assim tornou-se um ícone das transmissões ao vivo de games, inspirando uma geração de streamers e ajudando a impulsionar a popularidade dos eSports no país.

Ele também se arrisca em outros tipos de transmissões, como partidas de NBA, que marca a expansão e popularização de esportes como o basquete no Brasil, o que conseqüentemente também traz novos fãs e público pela grande base de fãs e seguidores do streamer.

3.2 Elementos

3.2.1 Chat

Chat no português significa conversação ou mais informalmente bate-papo (termo utilizado apenas no Brasil), é uma ferramenta designada para aplicar conversas em tempo real, no chat pode usar não só as mensagens de texto, mas outros recursos também como áudio, vídeos e imagens.

3.2.2 Super Chat

O super chat foi criado pelo YouTube para dar dinâmica a comunicação entre os youtubers e seus seguidores, ele faz com que os criadores e seus fãs interajam durante as transmissões ao vivo.

A ferramenta permite que os seguidores comprem os super chat e destaquem as suas mensagens. Uma forma do criador gerar lucro e criar engajamento.

Para ter a mensagem destacada e sinalizada, é preciso fazer uma doação que pode variar o valor de R\$ 1 a R\$ 500, quanto maior o valor doado mais tempo de exposição o comentário fica.

Outra vantagem do super chat seria enfeitar a sua mensagem, podendo adicionar, trocar cores e adicionar stick para torná-los mais atrativos na transmissão.

3.2.3 Donate

Na Twitch existem várias formas de apoiar seu criador de conteúdo favorito, mas doar dinheiro é a melhor e a mais direta de fazê-lo. Embora a plataforma tenha outros recursos como bits e assinaturas que permitem aos fãs dar dinheiro aos streamers, e essas formas não resultam no dinheiro inteiro indo para o streamer, diferente do donate.

Dependendo do valor ou para quem você doou seu dinheiro, pode haver a opção de adicionar efeitos especiais a sua doação ou fazer com que sua mensagem seja lida em voz alta por um programa de conversão de texto em fala. A doação pode

demorar um pouco para ser concluída, então seja paciente e espere a sinalização da sua doação.

3.2.4 Ads

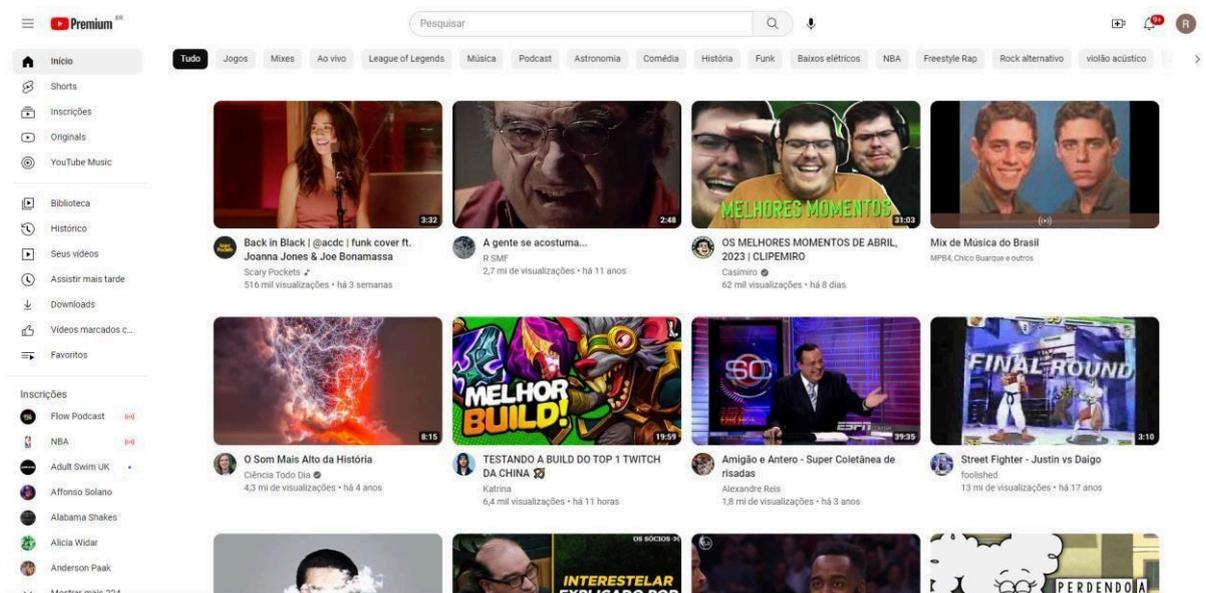
Em português claro as Ads são anúncios e propagandas, são inserções publicitárias adicionadas durante lives, que dão monetizadas por visualização. Esses comerciais são gerados automaticamente pela Twitch, mas o streamer consegue controlar o fluxo e a inserção exata, sendo possível colocar o AD para aparecer nos momentos mais propícios, sem que atrapalhe a experiência dos seus espectadores.

3.3 Plataformas

3.3.1 YouTube

É uma plataforma de vídeos online fundada em 2005 possuindo mais de um bilhão de usuários pelo mundo, onde que por meio dela os usuários podem assistir, criar e compartilhar vídeos pela internet.

A ideia principal do YouTube é totalmente democrática, pois seus usuários não apenas assistem e consomem seus conteúdos, elas podem também os produzir.



Fonte: captura de tela do autor da plataforma YouTube

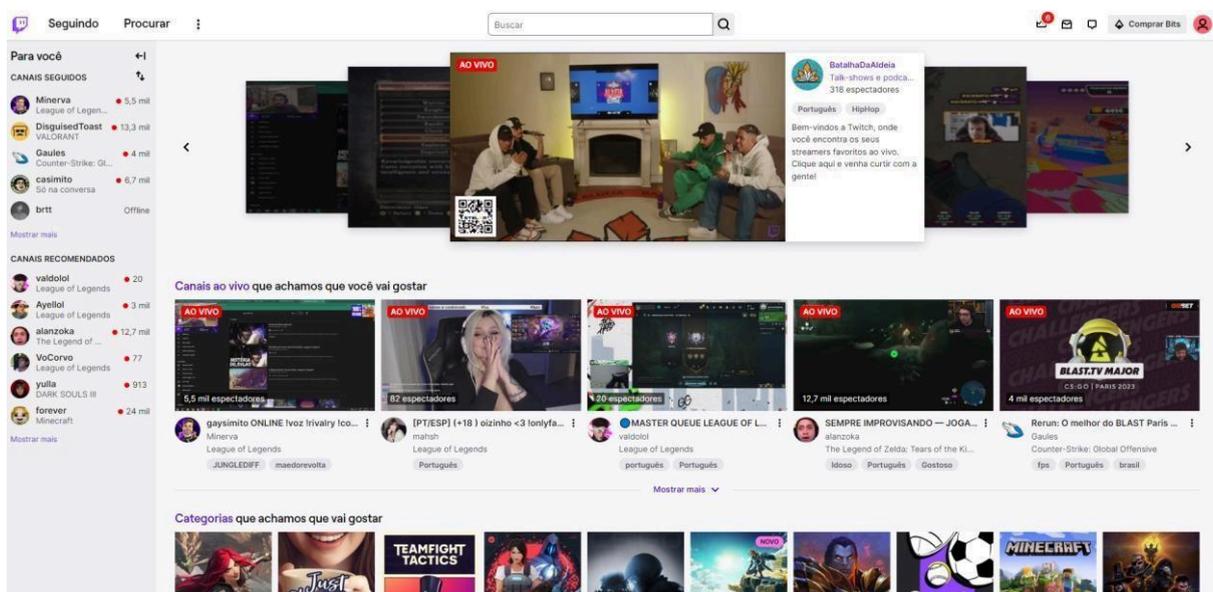
O YouTube é definido por Eva Almeida (2019, p. 23) como “um site de compartilhamento de vídeos, com imagens em movimento ou de forma estática, que

ganha força e vem ditar uma nova forma de expressão de comunicação na web”. Portanto, pode-se concluir que ele é uma rede social e uma plataforma utilizada para a expressão social. O site permite aos seus usuários a publicação e armazenamento de vídeos no site e, também, assistir a vídeos que foram postados por outras pessoas.

Gerando, dessa forma, um “sistema de colaboração e compartilhamentos de conteúdos e experiências entre os usuários” (CHIQUITO e BECATE, 2019, p. 3). Também é possível que as pessoas comentem os vídeos assistidos e sinalizem se gostaram ou não do material.

3.3.2 Twitch TV

A Twitch começou como uma plataforma para transmitir jogos eletrônicos ao vivo. Foi fundada por Justin Kan e Emmett Shear em 2011, pelo nome de Justin Tv. A plataforma cresceu rapidamente em popularidade alcançando a marca de 43 milhões de visualizações, iniciando a sua ascensão, 3 anos depois, em 2014, foi adquirida pela Amazon, por cerca de US \$ 1 bilhão.

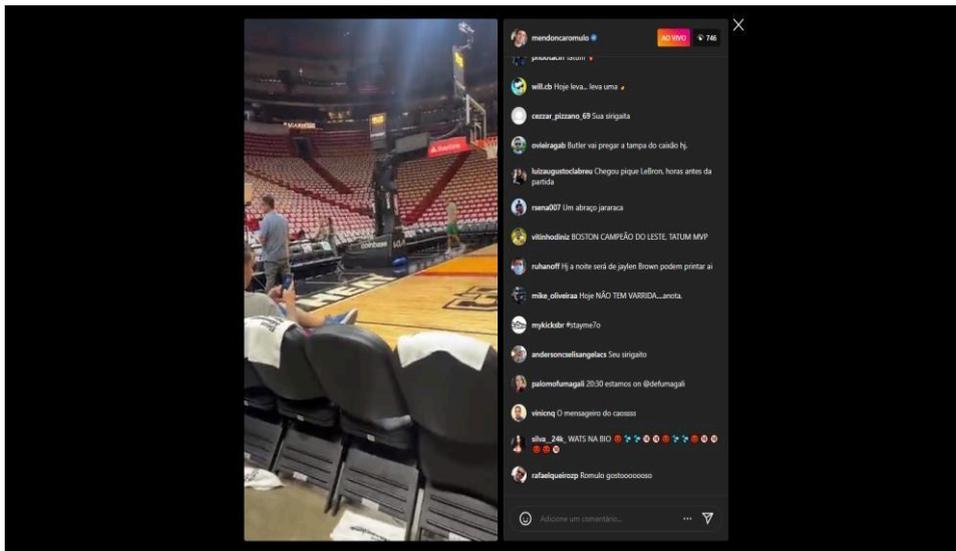


Fonte: captura de tela do autor da plataforma Twitch

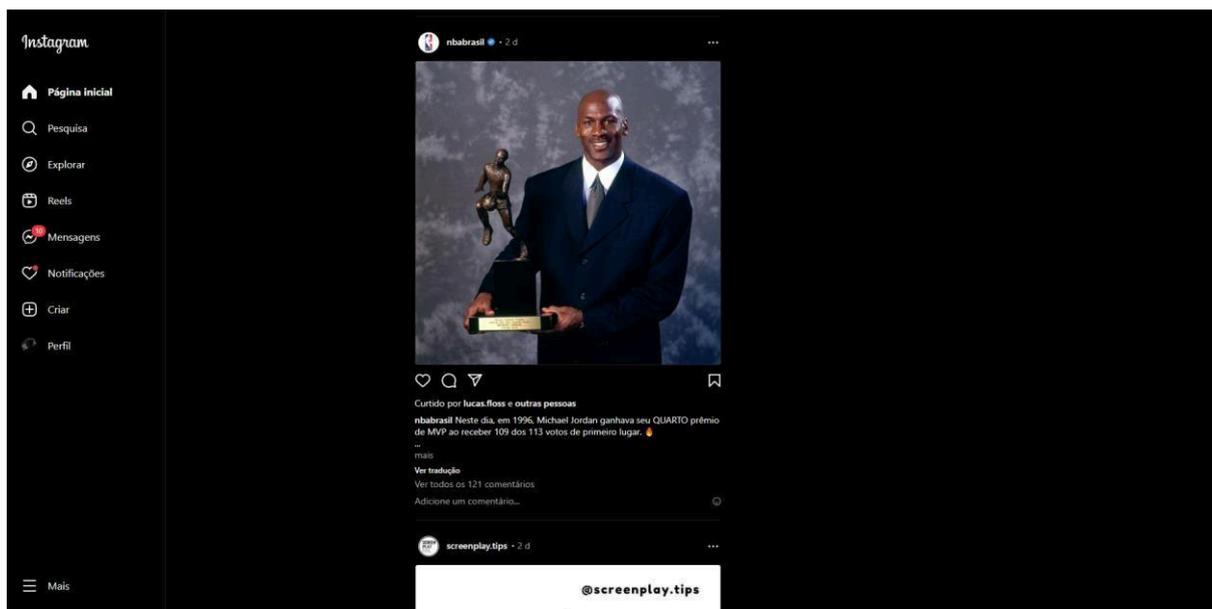
3.3.3 Instagram

Fundado em 2010 pelo brasileiro Mike Krieger e pelo norte-americano Kevin Systrom, se conheceram na Universidade de Stanford (Califórnia, EUA) e começaram o desenvolvimento do aplicativo de fotos.

Logo que foi lançado o aplicativo teve um total de 25 mil pessoas cadastradas na rede, e em apenas um mês o número de usuários saltou para 1 milhão. Em 2012 o aplicativo foi comprado pelo Facebook investindo em novas funcionalidades como vídeos, boomerang, stories e live.



Fonte: captura de tela do autor de live na plataforma Instagram. 2023.



Fonte: captura de tela do autor da plataforma Instagram. 2023.

3.3.4 Facebook/ Facebook Gaming

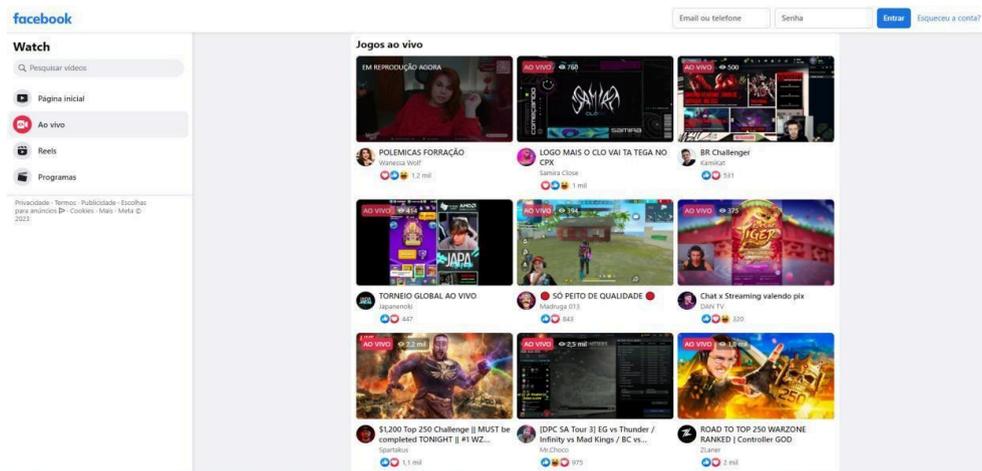
Criada em 2003 pelos estudantes de Harvard Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz e Chris Hughes, inicialmente o Facebook era uma plataforma destinada a outros alunos da universidade, para ajudar na comunicação e logo o serviço se expandiu para outras instituições de ensino.

Em 2004 foi lançado o site, totalmente aberto para o público, não demorou muito para que o site passa-se as outras redes sociais e se se torna a mais popular do mundo com quase 3 bilhões de usuários ativos em 2022.

Na página oficial o próprio se define como um produto que tem a missão de “oferecer às pessoas o poder da partilha, tornando o mundo mais aberto e interligado” (Facebook, 2013a). Tendo em conta as estatísticas decorrentes de estudos desenvolvidos neste âmbito, tudo indica que essa missão foi e continua a ser cumprida.

No essencial, a experiência do Facebook permite que os utilizadores se envolvam em três tipos de atividades: publicar informação pessoal relevante numa página individual com o seu perfil, ligar- -se a outros utilizadores e criar listas de amigos, e interagir com outros utilizadores (Buffardi e Campbell, 2008; Tufekci, 2008).

A plataforma Facebook Gaming foi criada em 2018 pelo Facebook, um espaço dentro da rede social específica para gamers, onde permitia aos criadores de conteúdo publicarem seus vídeos e fazerem as transmissões ao vivo das suas gameplays. Conforme a CNN Business, em outubro de 2022 o Facebook anunciou o encerramento da sua plataforma de jogos, retirando o Aplicativo de todas as lojas de aplicativos.



Fonte: captura de tela do autor da plataforma Facebook Gaming. 2023.

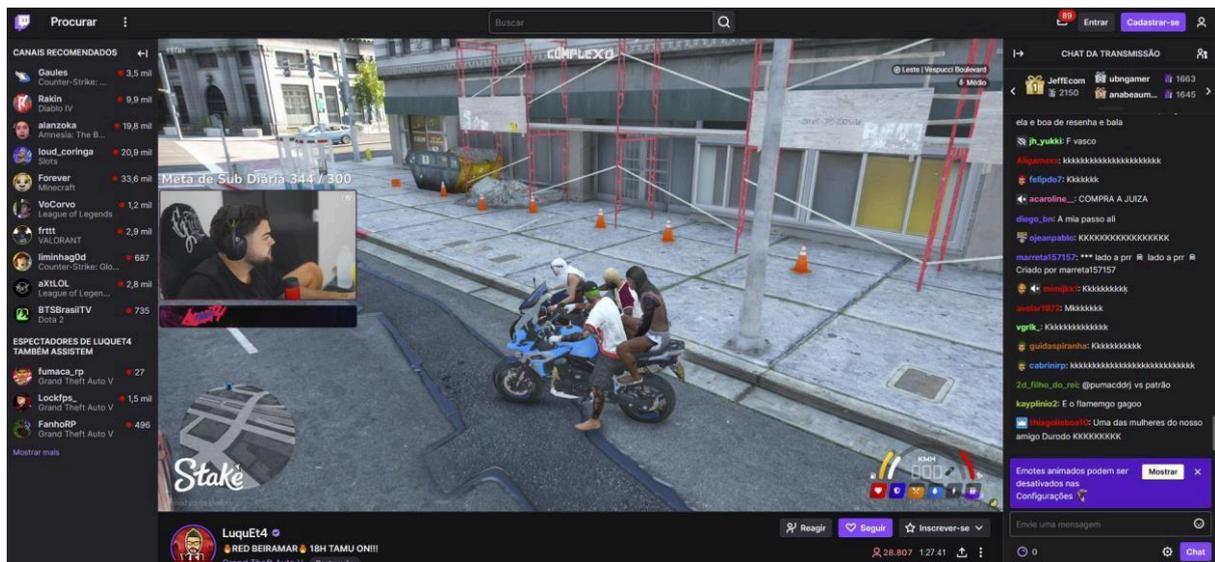
3.4 Tipos de programação

Tanto na Twitch, YouTube ou Facebook, as programações são as mais variadas possíveis, só depende dos equipamentos e da criatividade do streamer. As mais comuns são Games, Podcast, Musical, Esportes, React e Just Talk.

3.4.1 Games

As transmissões ao vivo de jogos (também conhecidas como "game streaming" ou simplesmente "live streaming") começaram a se tornar populares nos anos 2000 com a popularidade dos jogos online e a disseminação da internet de alta velocidade. No entanto, a prática se tornou mais amplamente conhecida com o surgimento de plataformas de streaming dedicadas, como a Twitch em 2011 (já citado anteriormente).

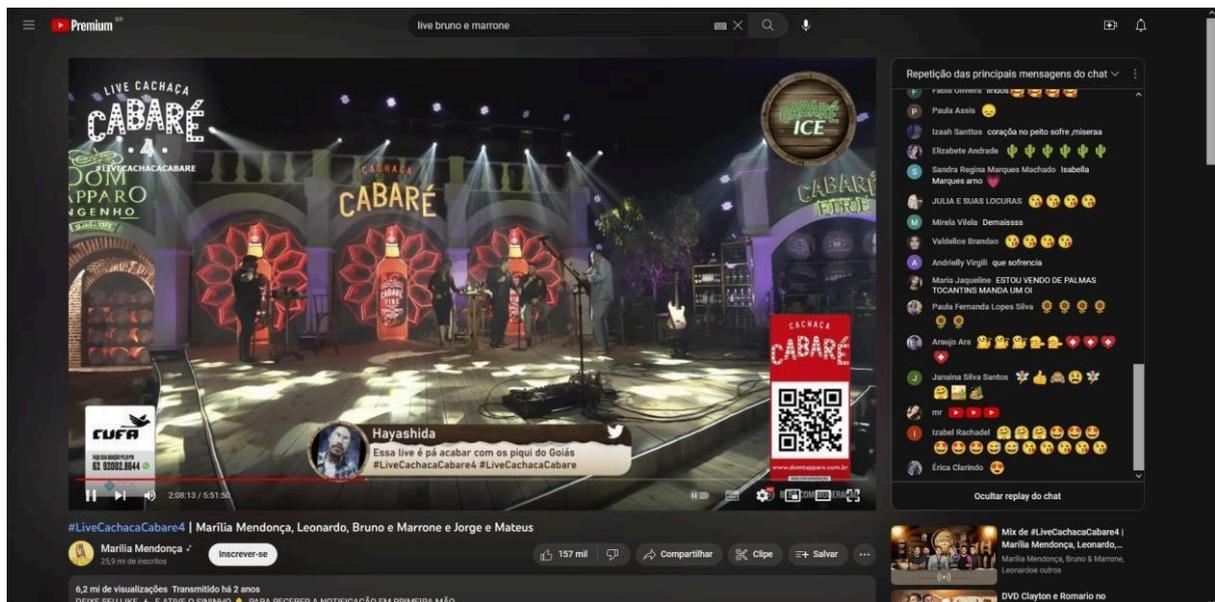
Em uma live de games, o streamer joga um jogo eletrônico ao vivo enquanto os espectadores assistem. O streamer pode compartilhar dicas e truques sobre o jogo ou simplesmente jogar para se divertir. Os espectadores podem interagir com o streamer por meio do chat ou simplesmente conversar com os outros espectadores, prática bem comum diga se de passagem.



Fonte: captura de tela do autor na plataforma Twitch do canal LuquEt4

3.4.2 Musical

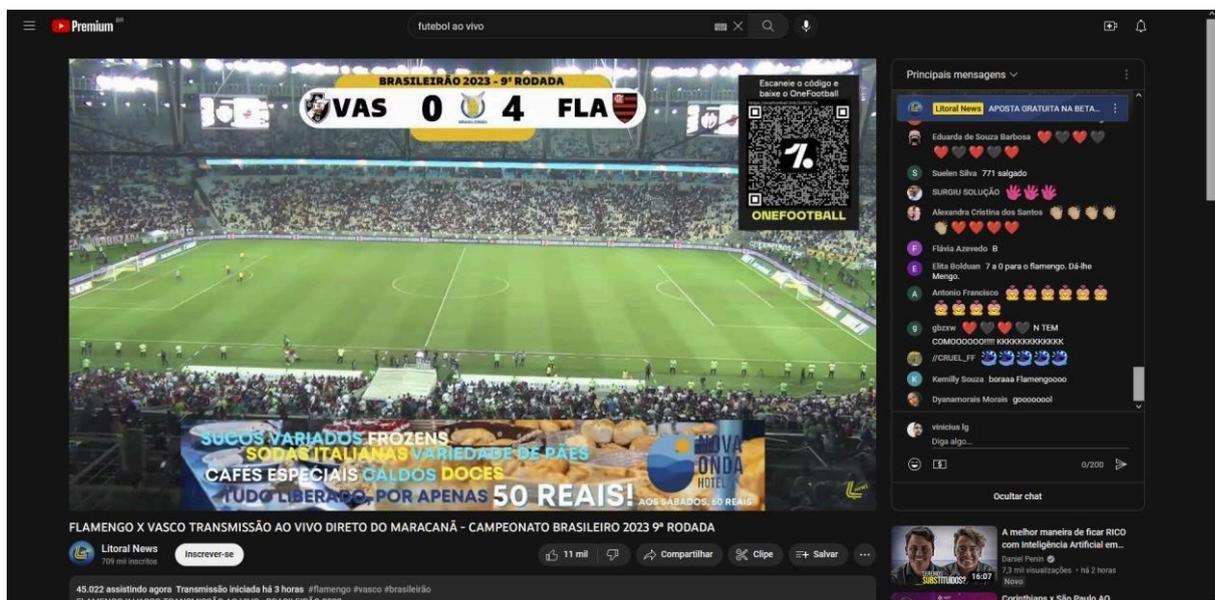
Uma live musical é uma transmissão ao vivo na internet em que músicos fazem shows ou apresentam performances musicais para o público em tempo real. Geralmente, uma live musical inclui: **Performance musical:** Os músicos tocam e cantam ao vivo, geralmente acompanhados por uma banda ou instrumental gravado. **Interação com o público:** Os músicos podem interagir com o público por meio do chat, é uma excelente maneira de se conectar com público, principalmente para grandes artistas que não são acessíveis. Mesmo que haja muitas interações no chat, os artistas vão responder algumas perguntas, e isso traz o sentimento de proximidade com o público. **Produção:** As lives musicais podem variar em termos de produção, desde apresentações mais simples com uma câmera e microfone até apresentações mais elaboradas com iluminação, efeitos visuais, técnicos de áudio, etc.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Marília Mendonça. 2023.

3.4.3 Esportes

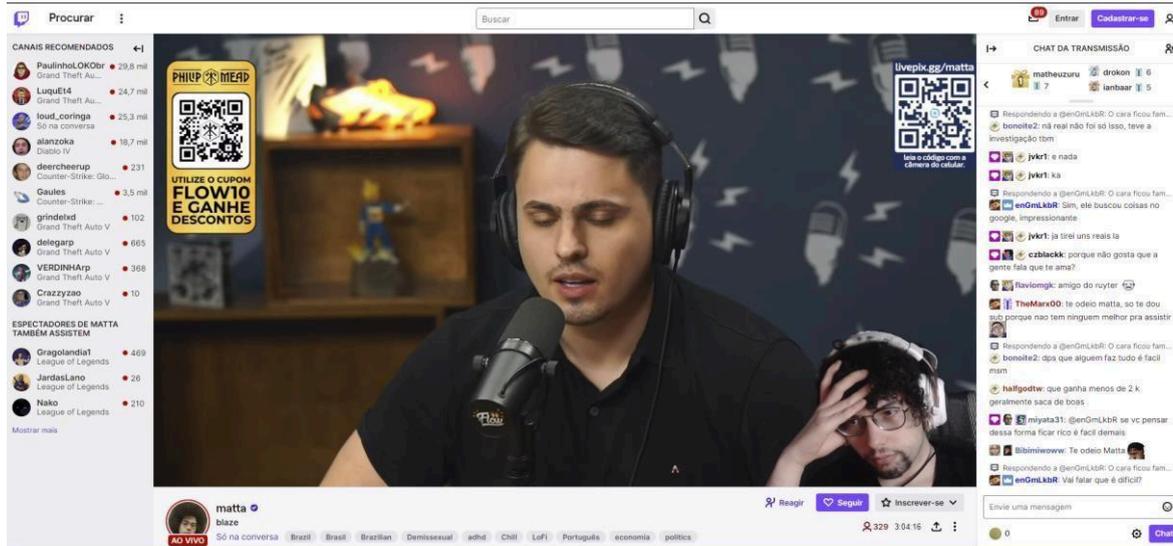
Uma live esportiva é uma transmissão ao vivo de eventos esportivos. Elas permitem que os fãs de esportes assistam a jogos, partidas, corridas, competições e outros eventos esportivos em tempo real, com comentários ao vivo. As lives esportivas têm se tornado cada vez mais populares, proporcionando uma maneira diferente e conveniente de acompanhar o esporte em tempo real.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Litoral News. 2023.

3.4.4 React

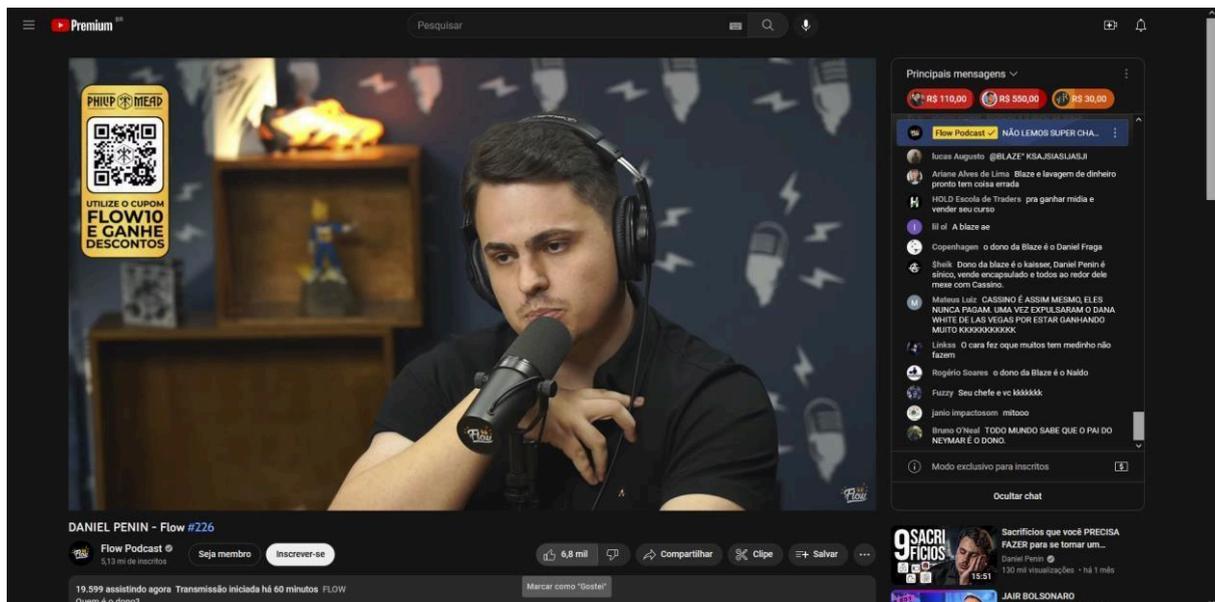
Uma Live React é uma transmissão ao vivo na internet em que o streamer reage a um vídeo, imagem, evento ou outro conteúdo. O conteúdo pode variar, desde um trailer de filme, vídeo engraçado ou meme, notícias, anúncio político ou um evento atual. Interações, mais uma vez o chat é primordial, nas lives de **React** o público assiste ao conteúdo juntos e fornecem suas reações ao vivo. Eles podem comentar sobre o que estão assistindo, compartilhar suas opiniões ou simplesmente reagir ao conteúdo de forma engraçada.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma Twitch do Streamer Matta. 2023.

3.4.5 Podcast

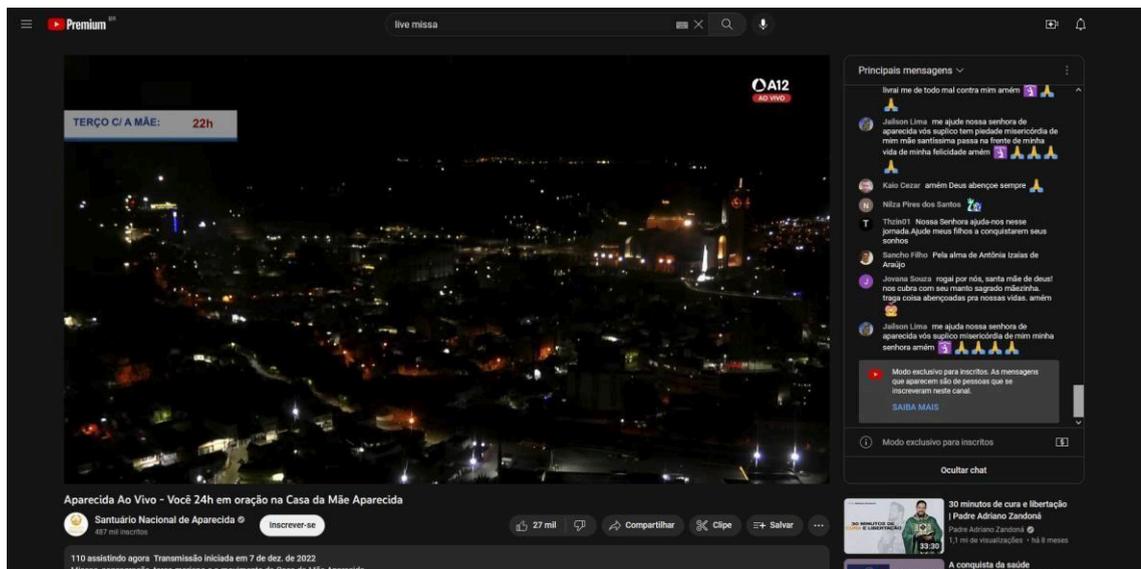
Uma live podcast é uma transmissão ao vivo de um programa de áudio ou vídeo (chamado muitas vezes de videocast), geralmente apresentado por um ou mais anfitriões, que discutem um determinado tema com convidados, especialistas ou simplesmente entre eles. Os ouvintes podem participar da transmissão em tempo real, fazendo perguntas ou comentários por meio do chat.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Flow podcast. 2023

3.4.6 Religioso

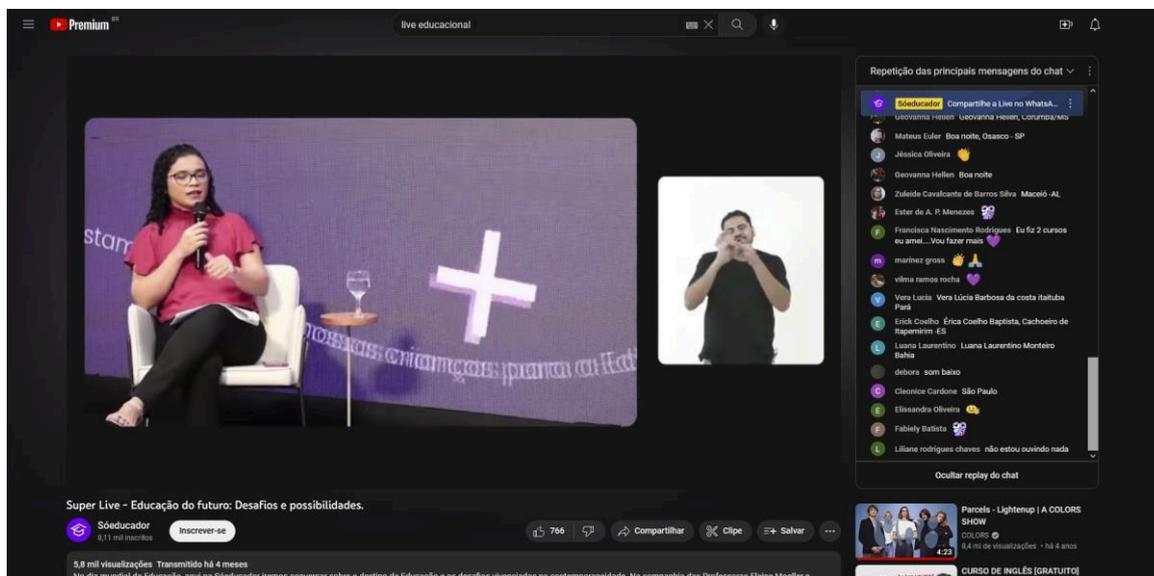
Uma live religiosa é uma transmissão ao vivo de eventos relacionados à prática religiosa. Essas transmissões permitem que os fiéis e seguidores de uma determinada fé participem virtualmente de cerimônias religiosas, cultos, missas, sermões em tempo real. As lives religiosas foram muito relevantes durante a pandemia e todas as restrições de distanciamento social em uma época em que os fiéis não podiam se reunir fisicamente. Elas proporcionaram uma maneira de manter a conexão e a prática religiosa, mesmo na pandemia.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Santuário nacional de aparecida. 2023.

3.4.7 Educacional

Uma live educacional é uma transmissão ao vivo que visa fornecer conteúdo educacional. Essas lives são conduzidas por especialistas em determinadas áreas ou professores, e podem abranger uma ampla gama de tópicos, desde matemática e ciências até habilidades profissionais, história, idiomas, música, arte e muito mais.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Sóeducador. 2023.

3.4.8 Just Talk

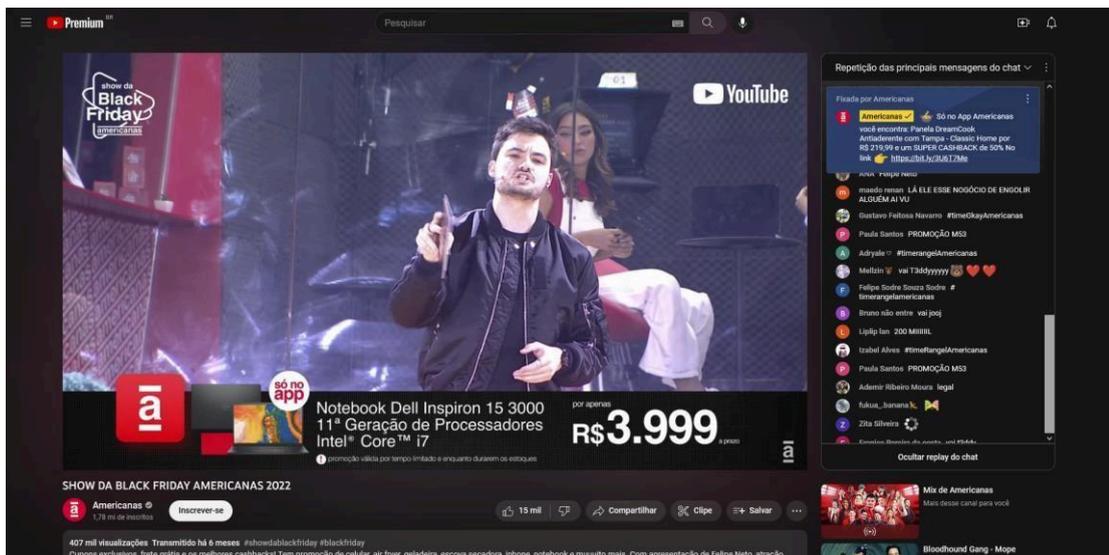
Uma live Just Talk pode abordar uma ampla variedade de tópicos, como entretenimento, cultura, tecnologia, esportes, política, estilo de vida, saúde, entre outros. A ideia central desse tipo de live é apenas conversar, e interagir com o chat.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma Twitch do streamer CidCidoso. 2023.

3.4.9 E-commerce

Uma live e-commerce, também conhecida como live shopping ou live stream shopping, é uma forma de comércio eletrônico em que os vendedores ou influenciadores digitais apresentam produtos e serviços. Os espectadores podem interagir por meio de comentários, fazer perguntas e até mesmo comprar os produtos diretamente durante a transmissão.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal Americanas. 2023.

3.4.10 Artística

Uma live artística é uma transmissão ao vivo que tem como foco principal a apresentação de performances artísticas. É um formato em que artistas de diferentes áreas, como música, dança, teatro, pintura, poesia, entre outras expressões artísticas, se apresentam em tempo real para uma audiência online.



Fonte: Captura de tela do autor na plataforma YouTube do canal teatro mágico. 2023.

4. O Que é um documentário

O documentário é um gênero audiovisual que registra a realidade sem uma narrativa pré-determinada, ou seja, o roteiro ou o documentário em si, é construído conforme os dados são investigados e as perspectivas são expostas, de forma que o roteiro é feito paralelamente a montagem, porque após a investigação e apresentação das perspectivas é que conseguimos analisar os dados que temos para serem anexados a obra. Os gêneros são diversos, temos documentários que retratam a própria realidade como também por ficção com linguagem mais subjetiva. Como dito, os tipos são diversos, então temos documentários em que são apresentados dados, ou entrevistados, especialistas, até com a possibilidade de tudo ser apresentado em uma narrativa só, de forma que a captura de imagens possa ser induzida ou espontânea. Também cativa o fato de que o roteiro final só é definido junto à conclusão do vídeo, pois é preciso a análise do material bruto e encaixar cada parte em seu devido lugar. Os Tipos de documentários são diversos, mas Bill Nichols em seu livro 'Introdução ao Documentário defende 6 modos como os principais, sendo eles:

- Poético
- Expositivo
- Observativo
- Participativo
- Reflexivo
- Performático

4.1 Formato escolhido

Em nosso documentário escolhemos o modo Expositivo, que tem como maior característica o grande volume de pesquisa, como também defesa de um lado com exposição de fatos e argumentos, formato esse encontrado na maioria dos documentários produzidos atualmente.

A Definição do formato se dá pela proposta da produção de um documentário **Expositivo**, com a seguinte composição:

Três Partes com duração de 10 minutos cada uma:

1ª Parte - Lives Pré-Pandemia

2ª Parte - Lives durante a Pandemia

3ª Parte - Lives pós-cenário Pandêmico

5. Pasta de produção

NOME DA PRODUTORA: Alcateia Filmes



Defesa da Cor - O marrom pode ser associado a segurança e prosperidade material, com a aquisição de bens. Segundo a cultura ocidental, o marrom representa a seriedade, maturidade, estabilidade e responsabilidade.

Defesa Logo - Alusão ao xadrez e a peça “Cavalo” do Jogo O cavalo é a única peça do xadrez que pode pular outras peças. No xadrez cada peça de tabuleiro tem o seu papel específico, a multiplicidade é

representada nos variados tons de marrom que preenchem o logo.

Lobo - Tem entre seus significados lealdade, devoção, família, comunicação, liderança, proteção, força predatória, garra, inteligência e compaixão. O uivo pode ter vários tons e diferentes volumes de intensidade, que variam conforme a mensagem que o animal pretende enviar. O uivo ainda é visto como um símbolo de comunicação.

6. Integrantes apresentações

INTEGRANTES



ERICKSON FILIPE BRITO DA SILVA

FORMADO EM DESIGN GRÁFICO PELA UNIP - JUNDIAÍ, E GESTÃO E NEGÓCIOS PELO SENAC- JUNDIAÍ, ESTUDANTE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL, CURSANDO O 8º SEMESTRE DE RÁDIO, TV E INTERNET NA UNIFACCAMP, TRABALHANDO NA COMUNICAÇÃO DESDE 2020 NO SETOR DE PUBLICIDADE DA UNIFACCAMP.



RAFAEL SOUSA COELHO

ESTUDANTE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL, CURSANDO O 6º SEMESTRE DE RÁDIO, TV E INTERNET NA UNIFACCAMP. TRABALHANDO NA ÁREA DESDE MAIO DE 2022, ESTAGIANDO NO SETOR DE COMUNICAÇÃO NA PREFEITURA DE FRANCISCO MORATO.



VINICIUS LOPES GOMES

AMANTE DO AUDIOVISUAL DESDE A INFÂNCIA, NO MOMENTO ESTUDANDO COMUNICAÇÃO SOCIAL, CURSANDO O 7º SEMESTRE DE RÁDIO, TV E INTERNET NA UNIFACCAMP. TRABALHANDO NA ÁREA DESDE MAIO DE 2022, ESTAGIANDO NO SETOR DE COMUNICAÇÃO NA PREFEITURA DE FRANCISCO MORATO.

7. Sinopse do documentário

As Lives surgiram como uma forma de transmissão ao vivo por meio da internet, algo que já era realizado previamente por rádio pela transmissão de áudio, mas o Live Streaming é mais semelhante à televisão pelo fato de ter a transmissão por áudio e vídeo. Lives já existiam antes da pandemia, mas eram mais populares a quem já estava familiarizado com a internet. Durante a pandemia gerada pela COVID-19, o cenário das lives cresceu exponencialmente, talvez pelo fato de como a pandemia obrigava as pessoas a ficarem em casa com o isolamento social. Assim encontraram uma forma de entretenimento que trazia as pessoas para mais perto durante o período, fazendo que evoluísse a ponto de estourar a bolha e assim atingir grande variedade de público.

8. Justificativa

A pandemia de COVID-19 forçou uma grande mudança na forma como as pessoas se comunicam, trabalham e se divertem, fazendo com que o live streaming se tornasse uma das formas mais populares de entretenimento e interação online. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é analisar como a revolução do live streaming transformou a maneira como as pessoas se comunicam e interagem pela internet, especialmente durante esse período pandêmico e pós-pandêmico. Para isso, será realizado um documentário que apresentará um panorama do desenvolvimento e crescimento dessa forma de entretenimento, além de explorar as principais tendências e desafios para o futuro do live streaming.

8.1 Público-alvo

Pessoas que acompanham e produzem transmissões de lives, de 16 a 60 anos.

Embora muitas pessoas não conhecessem esse modo de transmissão ao vivo, muitas delas acompanharam e foram atingidas pelas lives na pandemia.

9. Cronograma

2022/2023		CRONOGRAMA TCC		
AGOSTO	08	04 11 18 25	- INICIO DAS AULAS/ REUNIÕES - APRESENTAÇÃO/AULA ON LINE - MAILING/ PRODUÇÃO - PLANO DE AULA/ APRESENTAÇÃO	
SETEMBRO	09	01 08 15 22 29	- PRODUÇÃO DE AUTOBIOGRAFIA// APRESENTAÇÃO DO GRUPO - PRODUÇÃO DE SINOPSE SOBRE DOCUMENTÁRIO - DIVISÃO DAS PARTICULARIDADES DE CADA COMPONENTE DO GRUPO - APRESENTAÇÃO DO REGULAMENTO - DISCUSSÃO SOBRE DETALHES ESPECÍFICOS DO REGULAMENTO DO TCC	
OUTUBRO	10	06 13 20 27	- APRESENTAÇÃO DA PASTA DE PRODUÇÃO - DETALHES ESPECÍFICOS DA PASTA DE PRODUÇÃO - PREPARAÇÃO PARA BANCA DE QUALIFICAÇÃO PRODUÇÃO - ENTREGA SINOPSE DA PASTA DE PRODUÇÃO	
NOVEMBRO	11	17	- BANCA DE QUALIFICAÇÃO	
DEZEMBRO	12		- PESQUISA E PRODUÇÃO	
JANEIRO	01		- PESQUISA E PRODUÇÃO	
FEVEREIRO	02	06 13 20 27	- PESQUISA - PESQUISA - ORIENTAÇÃO PASTA DE PRODUÇÃO/TENTATIVA DE CONTATO - ORIENTAÇÃO PASTA DE PRODUÇÃO/TENTATIVA DE CONTATO	
MARÇO	03	06 13 20 27	- ORIENTAÇÃO PASTA DE PRODUÇÃO/TENTATIVA DE CONTATO - ORIENTAÇÃO PASTA DE PRODUÇÃO/TENTATIVA DE CONTATO - PASTA DE PRODUÇÃO/GRAVAÇÃO - PASTA DE PRODUÇÃO/GRAVAÇÃO	
ABRIL	04	03 10 17 24	- GRAVAÇÃO - GRAVAÇÃO - ROTEIRO - ROTEIRO	
MAIO	05	08 15 22 29	- ROTEIRO - GRAVAÇÃO OFF - EDIÇÃO/IDENTIDADE VISUAL - EDIÇÃO/IDENTIDADE VISUAL	
JUNHO	06	05 12	- EDIÇÃO/ANIMAÇÃO - ENTREGA	

10.Roteiro Audiovisual

Roteiro:Revolução das lives no Brasil EP 01		
Formato: Documentário		Tempo Previsto: 10 min
Direção:	Data:	Local:
VÍDEO	ÁUDIO	
VINHETA	BEM-VINDOS A NOVA ERA DO ENTRETENIMENTO AO VIVO// ONDE AS LIVESTREAMS SÃO TRANSMITIDAS DIRETAMENTE PARA AS TELAS DOS SEUS DISPOSITIVOS// PRIMEIRO DE TUDO/ VOCÊ SABE O QUE É STREAMING? PODE NÃO SABER/ MAS PROVAVELMENTE JÁ USOU ALGUM O STREAMING/ TEM A TECNOLOGIA CHAMADA BUFFER/ FAZENDO COM QUE NÃO SEJA NECESSÁRIO FAZER O DOWNLOAD DO CONTEÚDO/ ALGUNS SERVIÇOS DE STREAMING ESTÃO BEM POPULARES ATUALMENTE/ SÃO OS CASOS DA NETFLIX E SPOTIFY POR EXEMPLO// MAS O QUE IREMOS FALAR HOJE NÃO É REFERENTE A ESSA STREAM ON DEMAND E SIM AS LIVESTREAM/ QUE SE ASSEMELHAM BASTANTE ÀS TRANSMISSÕES AO VIVO DA TELEVISÃO/ SENDO POSSÍVEL ACOMPANHAR OS EVENTOS EM TEMPO REAL *** DEPOIMENTO DE PESSOAS *** *** ESPECIALISTA - DUILIO *** *** ESPECIALISTA - SOFIA? *** HÁ DIFERENTES INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS NA INTERNET SOBRE A PRIMEIRA LIVESTREAM DA HISTÓRIA, MAS MESMO COM CONTROVÉRSIAS,	

	<p>A PRIMEIRA TRANSMISSÃO OCORREU NA DÉCADA DE 90. POSSIBILIDADE DIFÍCIL DE IMAGINAR COM A TECNOLOGIA DA ÉPOCA POIS A INTERNET AINDA TINHA GRANDES EMPECILHOS, E ERA ÉPOCA EM QUE A TRANSMISSÃO DE DADOS ESTAVA AINDA EM SEUS PRIMEIROS PASSOS, AINDA SE DESCOBRINDO, ISSO TANTO NA INTERNET COMO TAMBÉM A PRÓPRIA TECNOLOGIA LIVE STREAM.</p> <p>O PRIMEIRO CASO MENCIONADO QUE HÁ REGISTRO, É O DA BANDA 'SEVERE TIRE DAMAGE' QUE ERA COMPOSTA POR ALGUNS CIENTISTAS DA COMPUTAÇÃO E ENGENHEIROS. ELES ESTAVAM REALIZANDO SEU SHOW COMO FAZIAM FREQUENTEMENTE, QUANDO ALGUNS DOS SEUS AMIGOS QUE TRABALHAVAM NA 'XEROX PARC' DECIDIRAM TESTAR NOVAS TECNOLOGIAS.</p> <p>OS RESPONSÁVEIS PELA 'XEROX PARC' TRANSMITIRAM O "SHOW" DA BANDA POR UMA REDE NICHU QUE TINHA O NOME DE *'MBONE' QUE POSSIBILITOU A TRANSMISSÃO SER ASSISTIDA DOS ESTADOS UNIDOS ATÉ A AUSTRÁLIA.</p> <p>O PRIMEIRO EVENTO A SER TRANSMITIDO AO VIVO PELO MÉTODO LIVESTREAM FOI EM CINCO CINCO(5) DE SETEMBRO DE NOVENTA E CINCO (1995), O SPORT ZONE ESPN TRANSMITIU UMA PARTIDA ENTRE OS SEATTLE MARINERS E OS NEW YORK YANKEES PARA MILHARES DE ESPECTADORES AO REDOR DO</p>
--	---

	<p>MUNDO USANDO TECNOLOGIA DE PONTA POR UMA COMPANHIA STARTUP QUE TINHA O NOME DE PROGRESSIVE NETWORKS, MUDANDO SEU NOME MAIS TARDE PARA REALNETWORKS.</p> <p>E QUEM DISSE QUE NOSSO PAÍS FICOU PARA TRÁS? EM CATORZE (14) DE DEZEMBRO DE NOVENTA E SEIS (1996), GILBERTO GIL, GRANDE ASTRO DA MÚSICA BRASILEIRA, LANÇOU A MÚSICA “PELA INTERNET” POR MEIO DE STREAMING. A TRANSMISSÃO FOI FEITA NO RIO DE JANEIRO DENTRO DE UM DOS ESCRITÓRIOS DA EMBRATEL. DA PARA VER AS CENTENAS DE CABOS QUE MONTAVAM O CENÁRIO, JÁ QUE O WI-FI NÃO NÃO EXISTIA NA ÉPOCA.</p> <p>HOJE EM DIA AS LIVES ESTÃO MAIS EVOLÚIDAS E FUNCIONAM DIRETAMENTE NA INTERNET SEM PRECISAR DE UM REDIRECIONADOR DO SINAL OU PROGRAMA QUE DIMINUA E COMPACTE O CONTEÚDO. PELA GRANDE EVOLUÇÃO E LARGURA DE BANDA LARGA DISPONÍVEIS ATUALMENTE, É POSSÍVEL QUE UMA LIVE SEJA ASSISTIDA SEM A NECESSIDADE DE UMA INTERNET FIXA OU COMPUTADOR, PODENDO SER ACOMPANHADA POR SMARTPHONES POR SUA PRÓPRIA INTERNET MÓVEL.//</p> <p>MILHÕES DE PESSOAS EM TODO O MUNDO ESTÃO CRIANDO CONTEÚDO DE LIVESTREAMING TODOS OS DIAS, ALIMENTANDO UMA INDÚSTRIA QUE NÃO PARA DE CRESCER E EVOLUIR.</p>
--	--

	<p>YOUTUBE/ TWITCH/ INSTAGRAM E FACEBOOK SÃO ALGUMAS DAS PLATAFORMAS QUE POSSIBILITAM E AJUDAM NESSA RÁPIDA EXPANSÃO//</p> <p>SÃO DIVERSAS AS POSSIBILIDADES DE LIVES ATUALMENTE/ MAS AS PRINCIPAIS SÃO: PODCAST, MUSICAL, ESPORTES, REACT, JUST TALK E GAMES.</p> <p>PODCAST/ VIDEOCAST - UMA LIVE PODCAST OU VÍDEO CAST É UMA TRANSMISSÃO AO VIVO DE UM PROGRAMA GERALMENTE APRESENTADO POR UM OU MAIS ANFITRIÕES, QUE DISCUTEM UM DETERMINADO TEMA COM CONVIDADOS, ESPECIALISTAS OU SIMPLEMENTE ENTRE ELES. OS OUVINTES PODEM PARTICIPAR DA TRANSMISSÃO EM TEMPO REAL, FAZENDO PERGUNTAS OU COMENTÁRIOS POR MEIO DO CHAT.</p> <p>MUSICAL - UMA LIVE MUSICAL É UMA TRANSMISSÃO AO VIVO NA INTERNET EM QUE OS MÚSICOS FAZEM SHOWS OU APRESENTAM PERFORMANCES MUSICAIS PARA O PÚBLICO EM TEMPO REAL.</p> <p>ESPORTES - UMA LIVE DE ESPORTES É UMA TRANSMISSÃO AO VIVO NA INTERNET QUE APRESENTA COMPETIÇÕES ESPORTIVAS TAIS COMO: FUTEBOL, BASQUETE, VÔLEI, TÊNIS, LUTAS DE MMA, CORRIDAS ENTRE OUTROS. AS LIVES DE ESPORTES SÃO BEM PARECIDAS COM AS TRANSMISSÕES AO VIVO NA TELEVISÃO MAS COSTUMAM SER MAIS DESCONTRAÍDAS E DIVERTIDAS.</p>
--	--

	<p>REACT - UMA LIVE REACT É UMA TRANSMISSÃO AO VIVO NA INTERNET EM QUE O STREAMER REAGE A UM VÍDEO, IMAGEM, EVENTO OU OUTRO CONTEÚDO. O CONTEÚDO PODE VARIAR, DESDE TRAILER DE FILME, VÍDEOS ENGRAÇADOS OU NOTÍCIAS E EVENTO ATUAL.</p> <p>JUST TALK - UMA LIVE JUST TALK PODE ABORDAR UMA AMPLA VARIEDADE DE TÓPICOS, COMO ENTRETENIMENTO, CULTURA, TECNOLOGIA, ESPORTES, POLÍTICA, ESTILO DE VIDA, SAÚDE, ENTRE OUTROS. A IDEIA CENTRAL DESSE TIPO DE LIVE É APENAS CONVERSAR, E INTERAGIR COM O CHAT.</p> <p>GAMES - EM UMA LIVE DE GAMES O STREAMER JOGA UM JOGO ELETRÔNICO AO VIVO ENQUANTO OS ESPECTADORES ASSISTEM. O STREAMER PODE COMPARTILHAR DICAS E TRUQUES SOBRE O JOGO OU SIMPLEMENTE JOGAR PARA SE DIVERTIR.</p> <p>FALANDO EM LIVES DE GAMES, NO BRASIL E NO MUNDO ELAS FORAM AS PRECURSORAS NO QUE DIZ RESPEITO A GRANDE TRANSMISSÃO DE DADOS. TENDO UM AUMENTO SIGNIFICATIVO DE CEM POR CENTO (100%) NA PANDEMIA SEGUNDO GRANDES STREAMERS NACIONAIS QUE JÁ FAZIAM TRANSMISSÕES PREVIAMENTE.</p> <p>OS GAMES TEVE TANTA IMPORTÂNCIA NO BOOM INICIAL DAS LIVES QUE EM 2018 O FACEBOOK CRIOU UMA ÁREA DENTRO DA REDE SOCIAL ESPECÍFICA PARA GAMERS, A FACEBOOK GAMING, ONDE PERMITIA AOS CRIADORES DE CONTEÚDO PUBLICAREM SEUS VÍDEOS E</p>
--	--

	<p>FAZEREM AS TRANSMISSÕES AO VIVO DAS SUAS GAMEPLAYS, FOI UMA TENTATIVA DE CONCORRER COM A TWITCH, MAS ACABOU NÃO DANDO CERTO POIS EM OUTUBRO DE 2022 O FACEBOOK ANUNCIOU O ENCERRAMENTO DA SUA PLATAFORMA DE JOGOS.</p> <p>MAS O QUE TODAS ESSAS TRANSMISSÕES DE GAMES TÊM EM COMUM E CHAMAM TANTA ATENÇÃO?</p> <p>É A INTERAÇÃO COM O PÚBLICO EM TEMPO REAL. A INTERATIVIDADE É UMA DAS COISAS MAIS IMPORTANTES QUE TORNAM AS LIVES DE JOGOS TÃO POPULARES. OS ESPECTADORES PODEM ENVIAR COMENTÁRIOS, PERGUNTAS E REAÇÕES EM TEMPO REAL PELO CHAT, E O JOGADOR PODE RESPONDER E REAGIR IMEDIATAMENTE.</p> <p>CHAT FERRAMENTA DE BATE PAPO ONDE O PÚBLICO SE COMUNICA COM O STREAMER.</p> <p>SUPER CHAT O SUPER CHAT FOI CRIADO PELO YOUTUBE PARA DAR DINÂMICA A COMUNICAÇÃO ENTRE OS YOUTUBERS E SEUS SEGUIDORES, ELE FAZ COM QUE OS CRIADORES E SEUS FÃS INTERAJAM DURANTE AS TRANSMISSÕES AO VIVO.</p> <p>A FERRAMENTA PERMITE QUE OS SEGUIDORES COMPREM OS SUPER CHAT E DESTAQUEM AS SUAS MENSAGENS. UMA FORMA DO CRIADOR GERAR LUCRO E CRIAR ENGAJAMENTO.</p>
--	--

	<p>PARA TER A MENSAGEM DESTACADA E SINALIZADA, É PRECISO FAZER UMA DOAÇÃO QUE PODE VARIAR O VALOR DE R\$1 A R\$500, QUANTO MAIOR O VALOR DOADO MAIS TEMPO DE EXPOSIÇÃO O COMENTÁRIO FICA.</p> <p>OUTRA VANTAGEM DO SUPER CHAT SERIA ENFEITAR A SUA MENSAGEM, PODENDO ADICIONAR, TROCAR CORES E ADICIONAR STICK PARA TORNÁ-LOS MAIS ATRATIVOS NA TRANSMISSÃO.</p> <p>COMO VIMOS A INTERAÇÃO E A APROXIMAÇÃO COM O PÚBLICO É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA EM UMA TRANSMISSÃO AO VIVO, NEM QUE SEJA SÓ PELAS TELAS DOS DISPOSITIVOS, A POPULAÇÃO PRECISA SER ACOLHIDA E VAI SER EM UM TEMPO DIFÍCIL QUE VAMOS VER ESSA APROXIMAÇÃO SE TORNAR MAIS VITAL.</p> <p>FIM EP 01</p>
--	--

Roteiro:Revolução das lives no Brasil EP 02		
Formato: Documentário	Tempo Previsto: 10 min	
Direção:	Data:	Local:

	<p>Áudio</p> <p>À MEDIDA QUE O MUNDO ENFRENTAVA UMA CRISE GLOBAL SEM PRECEDENTES// ARTISTAS/ MÚSICOS/ COMEDIANTES E UMA INFINIDADE DE TALENTOS SE UNIRAM VIRTUALMENTE/ PARA OFERECER EXPERIÊNCIAS ÚNICAS DE ENTRETENIMENTO DIRETO DAS SUAS CASAS/ PARA MILHÕES DE ESPECTADORES EM TODO O MUNDO// NESTE EPISÓDIO/ Mergulharemos fundo no fenômeno das lives durante a pandemia/ explorando como essas transmissões ao vivo se tornaram uma fonte vital de conexão e alegria para pessoas em quarentena// É importante que exploremos o impacto e a importância das lives musicais desde o começo/ e é o que faremos agora</p> <p>começamos há 27 anos atrás// em um marco histórico/ Gilberto Gil lançava pela primeira vez uma canção brasileira pela internet//</p> <p>Mais precisamente/ em dezembro de 1996/ Gilberto Gil que é um dos grandes nomes da música brasileira//</p>
--	--

<p>VÍDEO PRIMEIRA LIVE GILBERTO GIL 'PELA INTERNET'</p> <p>[TRANSIÇÃO QUE REMETA PASSAGEM DE TEMPO]</p> <p>IMAGENS DE ARTISTAS FAMOSOS REALIZANDO LIVES EM SUAS CASAS, COM COMENTÁRIOS E CURTIDAS SURGINDO NA TELA. IMAGENS DE ARTISTAS SE APRESENTANDO EM LIVES, COM SEUS NOMES E NÚMEROS DE VISUALIZAÇÕES APARECENDO NA TELA.</p> <p>15:14 - 15:24 FALA NANDO REIS 'DE CARONA COM NANDO REIS' [JOVEM PAN] https://www.youtube.com/watch?v=3bki0tzoei8</p>	<p>PIONEIRAMENTE UTILIZOU A INTERNET PARA LANÇAR UMA OBRA INÉDITA//</p> <p>NAQUELA ÉPOCA A INTERNET AINDA ESTAVA EM SEUS PRIMEIROS PASSOS AQUI NO BRASIL/ MAS GILBERTO GIL ENXERGOU O POTENCIAL DA TECNOLOGIA/ PARA DISSEMINAR SUA MÚSICA//</p> <p>DURANTE A PANDEMIA/ AS LIVES MUSICAIS TORNARAM-SE UM ALÍVIO PARA MUITAS PESSOAS// NANDO REIS/ RENOMADO CANTOR E COMPOSITOR/ COMPARTILHA SUA OPINIÃO//</p> <p>NANDO REIS "A MÚSICA TRANSMITIDA COM ESSA DISTÂNCIA ELA PERDE A GRAÇA, MAS DE ALGUMA MANEIRA FOI IMPORTANTÍSSIMO PARA TODOS, O ALENTO QUE AS LIVES TROUXERAM"</p>
--	--

<p>5:40 - 5:57 FALA LUCIANO UOL DEBATE [UOL] https://www.youtube.com/watch?v=PXGdTCw0EFI&t=2795s</p>	<p>LUCIANO "SEMPRE PENSEI QUE ESSE PÚBLICO DIGITAL, NAO PARASSE PRA ASSISTIR ZEZE DI CAMARGO E LUCIANO, AMIGOS, SERIO MESMO QUE EU NAO PENSEI QUE ESTARIA// QUANDO NOS CONVIDARAM PARA FAZER A PRIMEIRA LIVE QUE FOI O 'AMIGOS', FALEI GENTE, TEM CERTEZA QUE ALGUÉM VAI ASSISTIR?"</p>
<p>18:14 - 18:34 FALA LUCIANO UOL DEBATE [UOL] https://www.youtube.com/watch?v=PXGdTCw0EFI&t=2795s</p>	<p>"É TRISTE VOCÊ DE REPENTE VER UMA FERRAMENTA DESSA, POSSA VIR SE TORNAR TÃO POPULAR POR CAUSA DE UM PROBLEMA, UM PROBLEMA NA SAÚDE, UMA CRISE ECONÔMICA MAS POR OUTRO LADO É BOM, PORQUE MOSTRA O QUANTO É IMPORTANTE ESSE TRABALHO SOCIAL"</p>
<p>6:33 - 7:14 FALA XAND AVIAO UOL DEBATE [UOL] https://www.youtube.com/watch?v=PXGdTCw0EFI&t=2795s</p>	<p>"NÃO ESPERAVA ESSA LOUCURA, ESSE ESTOURO DE LIVES, NA MINHA CABEÇA QUEM COMEÇOU FOI O GUSTAVO LIMA, QUANDO ELE FALOU QUE IA FAZER UMA LIVE EU NAO SABIA COMO IA SER ESSA LIVE, ALGUMAS PESSOAS FIZERAM PELO INSTAGRAM, NAO FICARAM TAO BOAS, O INSTAGRAM ACHO QUE É MAIS PRA BATER PAPO"</p>
<p>2:20 - 9:26 FALA GUSTAVO LIMA 'LÉO DIAS ENTREVISTA GUSTTAVO LIMA' [METRÓPOLES] https://www.youtube.com/watch?v=Md3hQsNqQ8E&t=156s</p>	<p>INOVAÇÃO DUILIO/ CAROL E SOFIA</p>

<p>IMAGENS DE ARTISTAS EM DIFERENTES LIVES, ARRECADANDO DOAÇÕES E EXIBINDO NÚMEROS DE ARRECADAÇÃO NA TELA.</p>	<p>AS LIVES TAMBÉM SE DESTACARAM PELA CAPACIDADE DE ARRECADAR DOAÇÕES. A DUPLA ZEZÉ DI CAMARGO E LUCIANO FOI UM EXEMPLO DISSO.</p> <p>LUCIANO “EU ESTOU DESDE ANTEONTEM LIGANDO, PARA AMIGOS, PARA EMPRESARIOS, PEDINDO PARA QUE ENTREM NA HORA DA LIVE, QUE FAÇAM SUA DOAÇÃO, QUE DOE ANTES, ENTAO ASSIM, EU ACHO QUE ESSE TRABALHO É O MAIS IMPORTANTE[...]”</p>
<p>DADOS E IMPACTO SOCIAIS</p> <p>GRÁFICOS E IMAGENS DE ALIMENTOS E DOAÇÕES SENDO DISTRIBUÍDOS, MOSTRANDO OS NÚMEROS E IMPACTO DAS LIVES.</p>	<p>PSICOLOGICO - PSICOLOGO</p> <p>AS LIVES TIVERAM UM IMPACTO SIGNIFICATIVO NA SOCIEDADE COMO UM TODO// A DUPLA SANDY E JUNIOR POR EXEMPLO/ EM UMA DE SUAS LIVES ARRECADARAM MIL TONELADAS DE ALIMENTOS/ PROPORCIONANDO MAIS DE 5 MILHÕES DE REFEIÇÕES PARA DIVERSAS INSTITUIÇÕES// BRUNO E MARRONE TAMBÉM FIZERAM SUA PARTE/ ARRECADANDO MAIS DE CENTO E VINTE TONELADAS DE ALIMENTOS/ MAIS DE TREZENTOS MIL EM FUNDOS PARA INSTITUIÇÕES/ E INSUMOS ESSENCIAIS PARA AJUDAR HOSPITAIS E A ÁREA DA SAÚDE NO GERAL//</p>

<p>IMAGENS DE VÁRIAS LIVES COM DIFERENTES ARTISTAS, DESTACANDO A COLABORAÇÃO E A DIVERSIDADE DE APRESENTAÇÕES.</p> <p>VÁRIAS CENAS DE DIFERENTES LIVES COMERCIAIS SÃO MOSTRADAS, COM OS APRESENTADORES EXIBINDO PRODUTOS, RESPONDENDO A PERGUNTAS DOS ESPECTADORES E OFERECENDO DESCONTOS EXCLUSIVOS.</p> <p>ESTATÍSTICAS RELACIONADAS AO CRESCIMENTO E SUCESSO DO LIVE COMMERCE SÃO EXIBIDAS RAPIDAMENTE.</p>	<p>COM A POSSIBILIDADE DO RETORNO DOS SHOWS AO VIVO/ É RARO ENCONTRAR LIVES DE ARTISTAS COM A MESMA DIMENSÃO QUE TÍNHAMOS ANTES// MESMO ASSIM O LIVESTREAMING DEIXOU UM LEGADO E ABRIU PORTAS PARA NOVAS FORMAS DE INTERAÇÃO COM O PÚBLICO</p> <p>FALA CAROL/ DUILIO QUE FAÇA LIGAÇÃO A INOVAÇÃO E LIVE COMMERCE</p> <p>SEGUNDO ESPECIALISTAS NO ASSUNTO/ O LIVE COMMERCE SURGE NESSA NOVA ONDA DE POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO COM O PÚBLICO/ REVOLUCIONANDO A FORMA COMO COMPRAMOS E VENDEMOS PRODUTOS PELA INTERNET.</p> <p>O LIVE COMMERCE TEM SE DESTACADO COMO UMA ESTRATÉGIA EFICAZ PARA IMPULSIONAR AS VENDAS ONLINE//</p>
--	--

<p>IMAGENS DE CULTOS E ENCONTROS RELIGIOSOS SENDO TRANSMITIDOS VIA LIVE</p>	<p>ATRAVÉS DE TRANSMISSÕES AO VIVO/ AS MARCAS CONSEGUEM CRIAR UMA CONEXÃO MAIS PRÓXIMA COM OS CONSUMIDORES/ APRESENTANDO OS PRODUTOS DE FORMA INTERATIVA E RESPONDENDO ÀS DÚVIDAS EM TEMPO REAL//</p> <p>DE ACORDO COM DADOS RECENTES/ AS TRANSMISSÕES DE LIVE COMMERCE TÊM REGISTRADO UM AUMENTO SIGNIFICATIVO NAS VENDAS/ COM TAXAS DE CONVERSÃO MAIS ALTAS E MAIOR ENGAJAMENTO DOS CONSUMIDORES//</p> <p>MUITOS RELIGIOSOS EM TODO O MUNDO TAMBÉM PRECISARAM SE ADAPTAR/ ÀS RESTRIÇÕES DE DISTANCIAMENTO SOCIAL/ E SUSPENSÃO DE ATIVIDADES PRESENCIAIS//</p> <p>UMA DAS FORMAS ENCONTRADAS POR MUITAS COMUNIDADES RELIGIOSAS PARA MANTER O CONTATO COM SEUS FIÉIS FOI POR MEIO DAS TRANSMISSÕES AO VIVO</p> <p>AS TRANSMISSÕES PERMITIRAM QUE AS IGREJAS CONTINUASSEM CULTOS/ ENSINAMENTOS/ E TANTOS OUTROS EVENTOS PARA SUAS CONGREGAÇÕES DE FORMA REMOTA// O QUE FOI PARTICULARMENTE IMPORTANTE PARA TODOS QUE NÃO PODIAM</p>
---	--

	<p>COMPARECER ÀS IGREJAS/ DEVIDO A PREOCUPAÇÕES DE SAÚDE//</p> <p>AS LIVES DE IGREJA TAMBÉM ABRIRAM NOVAS OPORTUNIDADES DE ALCANCE// AO TRANSMITIR OS CULTOS E EVENTOS ONLINE/ AS IGREJAS PUDEAM ALCANÇAR UM PÚBLICO MAIS AMPLO/ INCLUINDO PESSOAS QUE NÃO ERAM MEMBROS REGULARES//</p> <p>ISSO PERMITIU QUE AS MENSAGENS RELIGIOSAS FOSSEM COMPARTILHADAS ALÉM DAS FRONTEIRAS FÍSICAS DAS IGREJAS/ ALCANÇANDO PESSOAS EM DIFERENTES LOCALIDADES E EM ALGUNS CASOS ATÉ EM DIFERENTES PAÍSES//</p> <p>EMBORA A POPULARIDADE DAS TRANSMISSÕES AO VIVO DIMINUIU À MEDIDA EM QUE AS RESTRIÇÕES DIMINUÍRAM/ MUITAS IGREJAS AINDA UTILIZAM ESSA FORMA DE COMUNICAÇÃO E ALCANCE/ COMBINANDO O AMBIENTE PRESENCIAL COM O VIRTUAL//</p> <p>AS LIVES EM PANDEMIA POSSIBILITARAM O ENCONTRO E CONFORTO AOS QUE MAIS PRECISAVAM/ SEJA EM ENTRETENIMENTO AOS QUE NÃO PODIAM SAIR DE SUAS CASAS PARA IR A SHOWS COMO ANTIGAMENTE// QUE CONSEQUENTEMENTE GERARAM AJUDA AOS QUE</p>
--	---

	<p>PRECISAVAM DE DOAÇÕES E SUPORTE//</p> <p>PARA SE SENTIREM INCLUÍDOS E REALIZAREM COMPRAS COM INTERAÇÃO E ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS COMO ANTES/ OU PARA UM IMPORTANTE SOPRO DE FÉ E ESPERANÇA EM TEMPOS DIFÍCEIS/ A FEBRE PELO ACESSO ÀS LIVES PASSOU// O ISOLAMENTO SOCIAL NÃO EXISTE MAIS// MAS MESMO ASSIM A LIVE AINDA É MUITO PRESENTE EM TODAS POSSIBILIDADES QUE APRESENTOU E ESCANCAROU A POPULAÇÃO</p>

Roteiro:Revolução das lives no Brasil EP 03		
Formato: Documentário		Tempo Previsto: 10 min
Direção:	Data:	Local:
Vídeo	Áudio	
NBA (GAULES) FUTEBOL (CAZE JOGO DO VASCO) COPA FUTURO DAS LIVES	COM A PANDEMIA FICOU EVIDENTE A REVOLUÇÃO DAS LIVES/ COM A POPULARIZAÇÃO EM UMA NOVA FORMA DE CONSUMIR CONTEÚDO ONLINE// NESSE EPISÓDIO VAMOS MERGULHAR NO UNIVERSO DO STREAMING ESPORTIVO/ VAMOS EXPLORAR COMO ESSA FORMA DE TRANSMISSÃO ESTÁ SE TORNANDO CADA VEZ MAIS POPULAR NO BRASIL//	
IMAGENS DE PLATAFORMAS DE STREAMING ESPORTIVO E JOGOS SENDO TRANSMITIDOS.	O STREAMING ESPORTIVO VEM GANHANDO DESTAQUE NO CENÁRIO ATUAL/ PROPORCIONANDO AOS FÃS A OPORTUNIDADE DE ASSISTIR A SEUS JOGOS E TIMES FAVORITOS EM TEMPO REAL/ A QUALQUER HORA E EM QUALQUER LUGAR//	
FALA ESPECIALISTA DIEGO	1 "VOCÊ VÊ EXPERIÊNCIAS MUITO BEM SUCEDIDAS NO CAMPEONATO PAULISTA POR EXEMPLO/ QUE TRANSMITIU DIVERSOS JOGOS SÓ PELO YOUTUBE/ E VOCÊ PODE VER ESSE 'SÓ PELO YOUTUBE' NO SEU CELULAR/ NA TELA DO SEU LAPTOP OU DO SEU DESKTOP/ OU VOCÊ PODE VER NA SUA SMARTV" 2 "ELA É UMA NOVA LINGUAGEM, ACIMA DE TUDO ELA É UMA NOVA LINGUAGEM"	

<p>IMAGENS DE APRESENTADORES CONHECIDOS, COMO LEIFERT E GALVÃO BUENO, TRABALHANDO EM TRANSMISSÕES ESPORTIVAS DE STREAMING.</p> <p>FALA ESPECIALISTA - DIEGO</p>	<p>3 “É UMA LINGUAGEM MUITO MAIS DESPOJADA, É UMA LINGUAGEM MUITO MENOS PREOCUPADA COM FORMALISMOS”</p> <p>ESSA CONVENIÊNCIA É FUNDAMENTAL PARA O RELACIONAMENTO COM OS ESPECTADORES/ QUE PODEM ACOMPANHAR OS JOGOS EM QUALQUER LUGAR/ SEM DEPENDER DE UMA TELEVISÃO OU LOCAL ESPECÍFICO//</p> <p>ALÉM DISSO/ AS PLATAFORMAS DE STREAMING ESPORTIVO OFERECEM UMA EXPERIÊNCIA MAIS INTERATIVA/ PERMITINDO AOS FÃS PERSONALIZAREM SUAS PREFERÊNCIAS E RECEBEREM NOTIFICAÇÕES SOBRE SEUS TIMES E EVENTOS FAVORITOS//</p> <p>6“A PARTIR DO MOMENTO QUE VOCÊ NÃO FAZ A LIVE SOZINHO, VOCÊ FAZ A LIVE COM AS PESSOAS QUE ESTÃO ALI ASSISTINDO, ESSA LIVE É MUTANTE[...] VOCÊ PODE FAZER UMA LIVE SEM INTERAGIR COM O PÚBLICO, MAS AÍ VOCÊ TÁ PERDENDO PARTE DO RECURSO QUE ELA TE PROPORCIONA[...] POR EXEMPLO O LIVECAST, COM O POD PAH QUE ACHO QUE É O GRANDE SUCESSO DO BRASIL EM TERMOS DESSE FORMATO DE LIVECAST QUE AÍ JÁ É O HÍBRIDO NÉ DE PODCAST COM A LIVE, MAS ELES TÃO ALI O IGÃO E O MÍTICO, QUE PRA MIM SÃO DOIS CARAS QUE NAO TEM NENHUMA FORMAÇÃO, NENHUMA INSTRUÇÃO FORMAL EM JORNALISMO, E ELES FAZEM O</p>
---	--

<p>FALA ESPECIALISTA - DIEGO</p>	<p>ÁPICE DESSE FORMATO QUE É O PROGRAMA DE MAIOR AUDIÊNCIA QUE EXISTE E ESTÃO ENTREVISTANDO SEILA, O LULA[...] E NAQUELE MOMENTO EM QUE ELES ESTÃO ENTREVISTANDO O LULA ALI, QUANDO ABRE PARA PERGUNTAS NO FINAL, ELES CONSEGUEM REDIRECIONAR ALGUNS QUESTIONAMENTOS QUE ELES NÃO FIZERAM[...] AMPLIAR OS QUESTIONAMENTOS QUE ELES FIZERAM, DE ACORDO COM O PÚBLICO QUE ESTÁ ALI VENDENDO[...] VOCÊ PODER TER ISSO É UMA GRANDE DIFERENÇA NÉ”</p> <p>O STREAMING ESPORTIVO TROUXE UM NOVO TIPO DE ABORDAGEM NA TRANSMISSÃO/ CONTRATANDO PERSONALIDADES CONHECIDAS PARA NARRAR E COMENTAR OS JOGOS/ TRAZENDO UMA EXPERIÊNCIA MAIS ENVOLVENTE E DESCONTRAÍDA PARA OS ESPECTADORES//</p> <p>“4ELA DE CERTO MODO DEMOCRATIZA A PRODUCAO DE CONTEUDO</p> <p>A LIVE MUDA TODAS AS RELAÇÕES, TODA CADEIA DE RELAÇÕES QUE EXISTE NA COMUNICAÇÃO. ELA ACELERA, ELA TRANSFORMA O PROCESSO”</p> <p>E HOJE VOCÊ TEVE O DEFANTE NA ÚLTIMA COPA DO MUNDO, LICENCIADO PELA FIFA, PELA CAZETV[...] ELE ENTRAVA ALI NA ZONA MISTA E ELE CONSEGUIA</p>
----------------------------------	--

	<p>PEGAR O RICHARLISON PELO BRAÇO, TINHA ACABADO DE FAZER UM GOL[...] E CHAMAR O CARA ALI RAPIDINHO DE CANTO[...] E AI SE O RICHARLISON PASSAR RETO ELE SIMPLEMENTE VIRA PARA O CASIMIRO QUE ESTA FAZENDO UMA LIVE NO ESTUDIO, QUE É UM ESTUDIO MAS PODERIA SER O QUARTO DELE, COMO NORMALMENTE É, E DIZER “Ó, CARA ELE PASSOU RETO AQUI POR MIM”</p> <p>[...]AGILIDADE, LINGUAGEM MUDA TUDO NÉ, MUDA TODA REGRA DO JOGO NA VERDADE</p> <p>UMA DAS RAZÕES PARA O CRESCIMENTO ACELERADO DO STREAMING ESPORTIVO/ É A SUA CAPACIDADE DE OFERECER UMA PROGRAMAÇÃO DIVERSIFICADA/ COM A TRANSMISSÃO AO VIVO DE DIVERSAS MODALIDADES ESPORTIVAS POR EXEMPLO/</p> <p>DIFERENTE DA PROGRAMAÇÃO DA TV/ QUE É LIMITADA A GRADE DE PROGRAMAÇÃO DA EMISSORA// OS FÃS TÊM A LIBERDADE DE ESCOLHER QUAIS JOGOS ASSISTIR// CONSEGUINDO ACOMPANHAR SEUS TIMES FAVORITOS E ATÉ MESMO DESCOBRIR NOVAS PAIXÕES ESPORTIVAS/</p> <p>NBA E OUTROS ESPORTES (GAU)</p>
--	---

<p>FALA ESPECIALISTA - DIEGO</p>	<p>CADA VEZ MAIS POPULAR NO BRASIL/ O STREAMING ESTÁ CATIVANDO MILHÕES DE FÃS EM TODO O PAÍS// COM A EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA E O ACESSO FACILITADO À INTERNET/ OS ESPECTADORES ESTÃO MIGRANDO PARA PLATAFORMAS DE STREAMING/ BUSCANDO UMA EXPERIÊNCIA MAIS CONVENIENTE E COMPLETA//</p> <p>CAZÉ (JOGO DO VASCO) COPA TELEVISIONADA</p> <p>O STREAMING ESPORTIVO TAMBÉM ESTÁ TRAZENDO NOVOS ROSTOS PARA AS TRANSMISSÕES/ COMO O RENOMADO APRESENTADOR TIAGO LEIFERT E O ICÔNICO NARRADOR GALVÃO BUENO/ QUE AGORA PARTICIPAM DE TRANSMISSÕES EXCLUSIVAS POR STREAMING// ESSA TENDÊNCIA DE CONTRATAR PERSONALIDADES CONHECIDAS DO PÚBLICO TEM SIDO UMA ESTRATÉGIA PARA ATRAIR AINDA MAIS ESPECTADORES E OFERECER UMA EXPERIÊNCIA DIFERENCIADA//</p> <p>5“EU TO AQUI NA MINHA CASA, EU NAO TENHO UM ESTUDIO PROFISSIONAL, EU TENHO AQUI UM MICROFONE E UMA CAMERA, E ALGUNS RING LLIGHTS ESTÃO AQUI E EU ENTRO AO VIVO NO PORTAL DE MAIOR AUDIENCIA DO BRASIL QUE É O UOL EM PROGRAMAS DE ESPORTE COM CARAS COMO CASAGRANDE, MILLY LACOMBE, O RENATO MAURICIO PRADO QUE FOI</p>
----------------------------------	---

<p>FALA ESPECIALISTA - DIEGO</p>	<p>PARCEIRO DO GALVAO BUENO POR MAIS DE DEZ ANOS NO BEM AMIGOS QUE ERA O GRANDE PROGRAMA DE ESPORTES NO SPORTV”</p> <p>NOVAS TECNOLOGIAS PROMETEM TRANSFORMAR A FORMA COMO ASSISTIMOS E INTERAGIMOS COM OS ESPORTES/ CRIANDO UMA EXPERIÊNCIA AINDA MAIS PERSONALIZADA E ENVOLVENTE PARA OS FÃS// (FALA DE ESPECIALISTA)</p> <p>MESMO COM TODAS AS INOVAÇÕES/ O VERDADEIRO PODER DO ESPORTE ESTÁ EM SUA CAPACIDADE DE NOS CONECTAR/ UNIR COMUNIDADES E CRIAR MEMÓRIAS INESQUECÍVEIS//</p> <p>“HOJE EU PARTICIPO DAS LIVES, EU SOU COMENTARISTA DAS LIVES, QUE NADA MAIS SÃO HOJE DO QUE ERA A MESA REDONDA QUE EU QUERIA TRABALHAR NA TELEVISÃO, O MEU SONHO DE TRABALHAR NO MESA REDONDA OU FUTEBOL DEBATE DA TV GAZETA, ELE ACABOU SE REALIZANDO DE UM OUTRO MODO, A PARTIR DAS LIVES[...] COM CARAS QUE SAO EXPOENTES DO JORNALISMO ASSIM, PESO PESADOS, E ESTAO NA MESMA MESA REDONDA COMIGO SEM QUE A GENTE ESTEJA NUMA MESA REDONDA NÉ[...] EU SONHAVA TRABALHAR COM UMA COISA, HOVE TODA UMA REVOLUÇÃO MAS NO FIM EU TRABALHO COM O QUE EU QUERIA SO QUE EM OUTRO FORMATO COMPLETAMENTE DIFERENTE,</p>
----------------------------------	---

	<p>PORQUE A TECNOLOGIA PERMITIU QUE O SONHO DO DIEGO QUE COMEÇOU LA NO SECULO 20 AINDA A MEXER COM O JORNALISMO, VIESSE A SE TRANSFORMAR EM ALGO COMPLETAMENTE DIFERENTE, COM A POPULARIZAÇÃO DA INTERNET, DO STREAMING E DO FORMATO DE LIVES NÉ”</p> <p>COMO SERÁ O FUTURO DESSA FORMA DE TRANSMISSÃO?/ O QUE NOS AGUARDA NOS PRÓXIMOS ANOS?/ ESSAS PERGUNTAS FICAM EM ABERTO/ DEIXANDO ESPAÇO PARA A IMAGINAÇÃO DE CADA ESPECTADOR// O FUTURO DO STREAMING ESTÁ NAS MÃOS DA TECNOLOGIA/ DA CRIATIVIDADE/ E PRINCIPALMENTE/ DE VOCÊ ESPECTADOR/ PARA VIBRAR E SE EMOCIONAR COM TODAS GRANDES NOVAS POSSIBILIDADES</p> <p>ASSIM ENCERRAMOS NOSSA SÉRIE SOBRE A REVOLUÇÃO DAS LIVES// ESPERAMOS QUE VOCÊ TENHA DESFRUTADO DESSA JORNADA E QUE ASSIM COMO NÓS/ ESTEJA ANSIOSO PARA VIVENCIAR O FUTURO EMOCIONANTE E IMPREVISÍVEL DE TODA A TECNOLOGIA//</p>

11. Convidados

CONVIDADOS



SOFIA FRANCO GUILHERME

PROFESSORA DE COMUNICAÇÃO NA UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI E PESQUISADORA DE MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS, DOUTORANDA DA ECA USP.



CAROLINE APARECIDA ZERBATO

COMUNICÓLOGA, COM MBA EM GESTÃO, EMPREENDEDORISMO E MARKETING, E ESPECIALIZADA EM CIÊNCIAS HUMANAS: HISTÓRIA, SOCIOLOGIA E FILOSOFIA. AUTORA DO LIVRO ATIVISMO CONSCIENTE: A IMPORTÂNCIA DA INTELIGÊNCIA EMOCIONAL NA CAUSA ANIMAL - EDITORA GIOTRI, 2019.



DUILIO FABBRI JUNIOR

MESTRE EM COMUNICAÇÃO E MERCADO PELA FACULDADE CÁSPER LÍBERO, COM DISSERTAÇÃO SOBRE JORNALISMO REGIONAL. ESPECIALISTA EM COMUNICAÇÃO EMPRESARIAL PELA FACULDADE CÁSPER LÍBERO. JORNALISTA PELA PUC-CAMPINAS. TEM 30 ANOS DE EXPERIÊNCIA EM COMUNICAÇÃO, PRINCIPALMENTE COM TELEVISÃO E COMUNICAÇÃO DIGITAL.



CONVIDADOS



RODRIGO ALVES DA SILVA

ASSESSOR DE INVESTIMENTOS - ITAÚ UNIBANCO
FORMANDO EM ECONOMIA, COM CERTIFICAÇÃO CEA COMO ESPECIALISTA EM INVESTIMENTOS PELA ANBIMA.



DIEGO IWATA LIMA

JORNALISTA FORMADO PELA FACULDADE CÁSPER LÍBERO. CURSOU TAMBÉM PSICOLOGIA, ALÉM DE EXTENSÕES EM CINEMA, ECONOMIA E MARKETING. INICIOU SUA CARREIRA NA GAZETA MERCANTIL, EM 2000, DEPOIS PASSOU A COMANDAR PARTE DO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO DA WARNER BROS, NO BRASIL, EM 2003. A PARTIR DE 2010, PASSOU POR DIÁRIO DE S. PAULO, FOLHA DE S. PAULO, ESPN E AGÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO. COBRIU AS COPAS DE 2010, 2014 E 2018, ALÉM DO SUPER BOWL 50.



PAULO SERGIO BORKOWSKI DIAS CABRAL

PÓS EM PSICOLOGIA COMPORTAMENTAL E DOCÊNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR.



CONVIDADOS



EVERTON MORAES

VIDEOMAKER, UM DOS PIONEIROS DA PRODUÇÃO DE VÍDEO PARA YOUTUBE NO BRASIL. MAIS DE 20 ANOS DE EXPERIÊNCIA NO AUDIOVISUAL, ATUALMENTE DIRETOR TÉCNICO DO PODPAH. JÁ TRABALHOU COMO PROGRAMADOR, MAS INICIOU A CARREIRA NO AUDIOVISUAL EM 2002. DESDE 2002 JÁ TRABALHA INDEPENDENTE NO AUDIOVISUAL, MAS EM 2009 ABRIU SUA PRÓPRIA PRODUTORA DE CONTEÚDO A RF PIXELS



12. Pauta de perguntas

O que é live?

Qual a diferença para as transmissões ao vivo na TV?

O que é live?

Por que produzir uma live?

Qual a importância e peso das lives no mundo atualmente?

Por que as lives tiveram essa ascensão somente na pandemia?

Qual a importância da interação nas lives?

Houve adaptação tecnológica das plataformas de live na pandemia?

Se não fosse a internet, você acha que ainda assim haveria a possibilidade de transmissões descentralizadas como temos hoje? Que mudanças você enxerga na área daqui a 5 anos?

Acha que tem algum motivo específico para as lives terem começado de certa forma nos games?

Por que as lives de games dão tão certo na internet?

Na pandemia tivemos as lives dos artistas, se fossem feitas em outro momento, teria público ou adaptação na implementação dessa nova modalidade?

Com a pandemia, o conteúdo digital cresceu de forma colossal, é fato que isso aconteceu por conta da pandemia e o isolamento social, mas por estarmos cada dia mais inseridos no universo digital, acha que mesmo sem a pandemia o crescimento grandioso era algo inevitável?

Com a live dos artistas tivemos todo tipo de espectador, e não somente um público-alvo nichado para o conteúdo, você se recorda de algum outro momento em que isso já aconteceu?

Tivemos a primeira copa transmitida gratuitamente por live, você acha que isso foi uma mudança crucial? É tendência cada vez mais os esportes migrarem para a transmissão via internet?

Qual a importância da internet para o mundo dos esportes?

Em um cenário pós-Pandemia, melhor dizendo, após isolamento social, qual a maior diferença que é possível notar no mundo digital com as lives?

13. Autorizações de imagem



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

_____ Jundiá _____, 01 de _____ Junho _____ de 2023



Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Diego Iwata Lima
RG: 30.514.444-3 CPF: 292091418-16
Telefone para contato: (11)99639-6587



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Campes Paulista, 26 de maio de 2023

Caroline Ap. Zerbato
Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Caroline Ap. Zerbato
RG: 34.880.524-X CPF: 302.179.228-38
Telefone para contato: 11 997399561



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

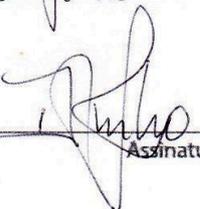
As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Alcateia Filmes 02 de Julho de 2023


Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Julio Fabris
RG: 35.822.094-0 CPF: 120.603.298.02
Telefone para contato: _____



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

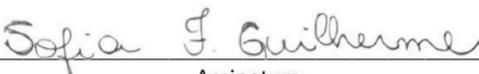
As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

São Paulo _____, 30 de maio _____ de 2023


Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Sofia Franco Guilherme
RG: MG-16.296.918 CPF: 107.236.166-39
Telefone para contato: 11 982942942



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Jundiaí, 04 de JUNHO de 2023



Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Rodrigo Alves da Silva
RG: 45.119.340-9 CPF: 353.771.138-70
Telefone para contato: (11) 95491-7963



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

_____ Jundiá _____, 06 de _____ Junho _____ de 2023

Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Paulo Sérgio Borkowski Dias Cabral
RG: 47.464.999-4 CPF: 438053248-80
Telefone para contato: 9 7281-4962



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, televisão, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet e redes sociais, fazendo-se constar os devidos créditos.

Fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Sinduai 09 de Junho de 2023


Assinatura

Projeto experimental - Trabalho de conclusão de curso
Documentário - A revolução das lives no Brasil

Nome: Érika Moraes Lima
RG: 43489167-8 CPF: 30040952894
Telefone para contato: 11 98249-1335

14. Considerações finais

Após analisarmos cuidadosamente o crescimento e a importância do livestreaming no Brasil, pudemos perceber o quanto ele impacta significativamente a vida e a sociedade atual. Neste estudo, buscamos entender as transmissões ao vivo e como elas influenciam o cenário audiovisual e a comunicação social.

Embora tenhamos enfrentado algumas limitações, como a dificuldade em agendar entrevistas com os próprios streamers, conseguimos obter resultados valiosos mediante conversas com especialistas no assunto. Essas entrevistas revelaram diferentes perspectivas e ressaltaram a importância do livestreaming em várias áreas e setores de atuação.

Nossas expectativas foram plenamente atendidas ao constatar que o livestreaming se estabeleceu como uma forma de mídia promissora no Brasil. Durante nossa pesquisa, nos deparamos com uma visão surpreendente sobre a influência e a importância do livestreaming em diferentes campos, reforçando assim a relevância do nosso trabalho.

As principais contribuições deste estudo estão na documentação do crescimento do livestreaming desde o seu surgimento até os dias atuais, com ênfase especial no contexto da pandemia. Ao entender a evolução dessa forma de comunicação em constante mudança, podemos perceber como ela se tornou parte integrante da nossa sociedade.

Durante a pesquisa, enfrentamos desafios, como decidir por onde começar e quais pessoas documentar, além de buscar informações específicas sobre o início dessa revolução. No entanto, superamos essas dificuldades e conseguimos capturar os principais aspectos desse fenômeno que tem moldado a comunicação e o audiovisual em nosso país.

Identificamos também que há áreas para futuras pesquisas e melhorias relacionadas ao nosso trabalho. A área da comunicação está em constante evolução, e as transmissões ao vivo continuarão crescendo. Portanto, é fundamental que este documentário sirva como uma base para explorar a trajetória contínua e o

desenvolvimento do livestreaming no Brasil, bem como suas interações com outras áreas do audiovisual.

Em conclusão, as transmissões ao vivo se consolidaram como um meio de mídia promissor, evidenciado pelos números expressivos e pelos resultados alcançados em diversas áreas. Seu impacto na sociedade e no cenário audiovisual é inegável, e esperamos que este trabalho contribua para a compreensão e valorização desse fenômeno em constante evolução.

15. Referências bibliográficas

REIS, Emanuel. O que é uma live? Saiba tudo sobre as transmissões ao vivo na internet. **Techtudo**, 2020. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/03/o-que-e-uma-live-saiba-tudo-sobreas-transmissoes-ao-vivo-na-internet.ghtml>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

NEVES, Daniel. História da televisão. **Brasil escola**, 2022. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/breve-historia-televisao.htm>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

ORTEGA, Lalo. Plataformas de streaming: quantos tipos existem e quais são eles?.

Filmelier, 2021. Disponível em:

<<https://www.filmelier.com.br/noticias/tiposplataformas-streaming>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

POTENZA, Amanda. Live streaming: tudo o que você precisa saber sobre esta tecnologia. **Netshow.me blog**, 2022. Disponível em:

<<https://netshow.me/blog/live-streaming-tudo-o-que-voce-precisa-saber>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

NINICE, Jaime. A História da Netflix: da fundação até os dias de hoje. **Showmetech**, 2022. Disponível em:

<<https://www.showmetech.com.br/historia-da-netflix-fundacaoate-hoje/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

GLOBO. **Globo: vitrine globo, assine globoplay**, c2023. Página inicial. Disponível em: <<https://vitrine.globo.com/assine/globoplay>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

THE history of live streaming. **Restream**, 2021. Disponível em:

<<https://restream.io/blog/history-of-live-streaming/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

LI, Alex. An interview with severe tire damage: the first live band on the internet. **Live video stack**, 2022. Disponível em:

<<https://www.livevideostack.cn/news/an-interviewwith-severe-tire-damage-the-first-live-band-on-the-internet/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

GALIANO, Herbert Luna. O Mbone. **Soluções multicasting na internet**, [s.d.]. Disponível em: <http://penta2.ufrgs.br/rc952/trab2/hl_mbone.html>. Acesso em 10 de maio de 2023.

ZAMBELLI, Alex. A history of media streaming and the future of connected TV. **The Guardian**, 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/medianetwork/media-network-blog/2013/mar/01/history-streaming-future-connected-tv>>.

Acesso em 10 de maio de 2023.

SOTO, Cesar. Streamers brasileiros de games contam que audiência aumentou durante a pandemia. **G1 Globo**, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/poparte/games/noticia/2020/04/29/streamers-brasileiros-de-games-contam-queaudiencia-aumentou-durante-pandemia.ghtml>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

LIVES de artistas brasileiros somam milhões de views e doações. **R7, Correio do povo**, 2020. Disponível em: <<https://www.correiodopovo.com.br/artesagenda/lives-deartistas-brasileiros-somam-milhoes-de-views-e-doa%C3%A7%C3%B5es-1.414927>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

LIMA, Edson Kaique. Marília Mendonça tem a live mais vista da história do youtube. **Olhar digital**, 2021. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2021/11/05/internet-eredes-sociais/marilia-mendonca-tem-a-live-mais-vista-da-historia-do-youtube/>>.

Acesso em 10 de maio de 2023.

NANDO reis fala sobre lives na pandemia: 'a música transmitida com essa distância perde sua graça'. **Jovem Pan**, 2021. Disponível em: <<https://jovempan.com.br/programas/morning-show/nando-reis-fala-sobre-lives-na-pandemia-a-musica-transmitida-com-essa-distancia-perde-sua-graca.html>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

XAVIER, Ribamar. Porque o streaming esportivo está ficando tão popular no Brasil?. **Esporte e mídia**, 2023. Disponível em:

<<https://esporteemidia.com/2023/02/por-queo-streaming-esportivo-esta-ficando-tao-popular-no-brasil.html>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

ESTADÃO. Streaming revoluciona transmissão esportiva e atrai nomes como Leifert e Galvão. **Época negócios, Globo**, 2023. Disponível em:

<<https://epocanegocios.globo.com/tecnologia/noticia/2023/04/streaming-revolucionatr-anmissao-esportiva-e-contrata-atores-como-leifert-e-galvao.ghtml>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

MAGALHÃES, Williane. Super chat do Youtube - como funciona? **Remessa online**, 2022. Disponível em:

<<https://www.remessaonline.com.br/blog/super-chat-doyoutube/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

ROCHA, Raul. Como doar para um streamer na twitch. **Dot esports**, 2022. Disponível em:

<<https://dotesports.com/br/streaming/news/como-doar-para-um-streamer-natwitch#:~:text=Clicar%20no%20bot%C3%A3o%20Donate%20ou,e%20uma%20mensagem%20para%20enviar>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

MONTOVANI, Igor. O que é AD na twitch? você realmente ganha dinheiro? **Mktesports**, 2022. Disponível em:

<<https://mktesports.com.br/blog/stream/o-que-eadtwitch/#:~:text=S%C3%A3o%20os%20Ads%20da%20Twitch,consegue%20controlar%20a%20inser%C3%A7%C3%A3o%20exata>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

SOUZA, Miguel. Youtube. **Brasil escola**, 2023. Disponível em: <<https://brasile scola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

LAURINO, Angélica Matais. Um estudo sobre o youtube enquanto ferramenta de ensino aprendizagem por crianças de 4º ano do ensino fundamental I. **Universidade tecnológica federal do paraná**, Curitiba, 17 de abril de 2020. Disponível em:

<https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/23738/1/CT_INTEDUC_II_2020_02.pdf>. Acesso em 10 de maio de 2023.

SALES, Ryan Lucas Oliveira. Twitch.tv e o design de interação para a relação streamer e espectador: quando todos jogam juntos. **Universidade Federal do Ceará**, Fortaleza, 2021. Disponível em:

<https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/59026/1/2021_tcc_rlosales.pdf>. Acesso em 10 de maio de 2023.

FERREIRA, Livia. O que é instagram e como ele funciona? **Nuvemshop**, 2023. Disponível em: <<https://www.nuvemshop.com.br/blog/o-que-e-instagram/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

FACEBOOK. **Canaltech**, 2004. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/empresa/facebook/>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

CORREIA, Pedro miguel alves ribeiro correia; MOREIRA, Maria faia rafael. **Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro**, 2014. Disponível em: <<http://revistaalceuacervo.com.puc-rio.br/media/alceu%2028%20-%20168-187.pdf>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

VALERI, Vitor. Facebook gaming, rival da twitch e do youtube gaming, será encerrado. **Oficina da net**, 2022. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/games/42105facebook-gamingencerrado#:~:text=De%20acordo%20com%20a%20CNN,28%20de%20outubro%20de%202022>> Acesso em 02 de jun. de 2023.

LIMA, Lucas. O que é facebook gaming [como funciona]. **Tecnoblog**, 2020. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-facebook-gaming-como-funciona/>> Acesso em 02 de jun. de 2023.

DOCUMENTÁRIO. **Infopédia**, [s.d.]. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$documentario](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$documentario)>. Acesso em 10 de maio de 2023.

LEITE, João. Quais são os tipos de documentário? **Av Makers** 2019. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/quais-sao-os-tipos-dedocumentario?gclid=CjwKCAjw rpOiBhBVEiwA_473dKy6guPJh1M0ZFW6HKPThvxxX>

[2s2gqOJ0yw_enngXD0zaxJv5hHVBBocZIAQAvD_BwE](https://www.avmakers.com.br/blog/quais-sao-os-tipos-de-documentario?gclid=CjwKCAjwrpOiBhBVEiwA_473dKy6guPJh1M0ZFW6HKPThvxxX2s2gqOJ0yw_enngXD0zaxJv5hHVBBocZIAQAvD_BwE)https://www.avmakers.com.br/blog/quais-sao-os-tipos-de-documentario?gclid=CjwKCAjwrpOiBhBVEiwA_473dKy6guPJh1M0ZFW6HKPThvxxX2s2gqOJ0yw_enngXD0zaxJv5hHVBBocZIAQAvD_BwE>. Acesso em 10 de maio de 2023.

TWITCH. Twitch.tv, [s.d.]. Página inicial. Disponível em :<<https://www.twitch.tv/>>. Acesso em :02 de jun. de 2021

Croffi, Flávio. Você sabe o que é um streaming de jogos? **Portal de planos**, 2021. Disponível em: <<https://portaldeplanos.com.br/artigos/streaming-de-jogos/>> Acesso em 02 de jun. de 2023.

MEUSBURGER, Rose. Live Musical – É Uma Alternativa aos Shows? **Elaborando projetos**, 2020. Disponível em: <<https://www.elaborandoprojetos.com.br/live-musicale-uma-alternativa-aos-shows/>> Acesso em 02 de jun. de 2023.

Transmissão ao vivo de eventos esportivos através das redes sociais. **Livestreaming by eighty**, 2019. Disponível em: <<https://livestreaming.curitiba.br/transmissao-aovivo-de-eventos-esportivos-atraves-das-redes-sociais/>> Acesso em 02 de jun. de 2023

Como o react pode ajudar a divulgar seu negócio. **SEBRAE**, 2023. Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-o-react-pode-ajudar-ativulgar-seunegocio.7e74c4ee6b5f5810VgnVCM1000001b00320aRCRD#:~:text=React%20sã%20vídeos%20em%20que,diferentes%2C%20inovadores%2C%20entre%20outros>> Acesso em 02 de jun. de 2023

SILVA, Tiago. Podcast: o que é e como fazer um de qualidade em 5 passos [+exemplos]. **Resultados digitais**, 2022. Disponível em: <<https://resultadosdigitais.com.br/marketing/como-criar-um-podcast/>> Acesso em 02 de jun. de 2023

PRADO, Carol. Lives religiosas batem recorde na pandemia com ajuda de padres cantores; veja como assistir. **G1 Globo**, 2020. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2020/05/08/lives-religiosas-batem-recorde-napandemia-com-ajuda-de-padres-cantores-veja-como-assistir.ghtml>> Acesso em 02 de jun. de 2023

LOSILLA, Renata. O Uso das lives na captação educacional. **Cratilo Educacional**, 2021. Disponível em: <<https://www.cratilo.com/post/o-uso-das-lives-na-captacaoeducacional>> Acesso em 02 de jun. de 2023

MONTOVANI, Igor. [Atualizado] Dicas para crescer como streamer. se destaque! **MktEsports**, 2020. Disponível em: <<https://mktesports.com.br/blog/stream/dicascrescer-como-streamer/>> Acesso em 02 de jun. de 2023

OLIVEIRA, Aline. Live commerce: o que é e exemplos da estratégia de vendas que movimentam a internet. **Mindminers**, 2022. Disponível em: <<https://mindminers.com/blog/live-commerce-o-que-e-eexemplos/#:~:text=Live%20commerce%20é%20uma%20modalidade.a%20comprar%20durante%20a%20transmissão>> Acesso em 02 de jun. de 2023

DINIZ, Pedro. Lives com interações virtuais patrocinadas são nova tentativa de monetizar projetos artísticos. **Folha de são paulo**, 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2020/12/lives-com-interacoesvirtuais-patrocinadas-sao-nova-tentativa-de-monetizar-projetos-artisticos.shtml>> Acesso em 02 de jun. de 2023