

## **ERIGINDO A BIBLIOTECA: ORGANIZAÇÃO DO ACERVO DE DODECAEDRIA.**

**Aluna: Alice Oliveira Cabral de Mello**  
**Orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho**  
**Co-Orientador: Ricardo Artur Pereira de Carvalho**

### **Introdução**

A criação de um curso de educação a distância demanda a preparação de conteúdos formais a serem utilizados pelos alunos de modo objetivo e direto. Assim atuando, a infraestrutura organizacional de um acervo didático no meio digital apresenta desafios diversos, que vão desde a organização do material bibliográfico e referencial teórico até a disponibilização dos mesmos no meio cibernético.

O curso de educação a distância Dodecaedria, foi estruturado em uma base matricial de navegação e formulação de conteúdos, com o objetivo de desenvolver uma navegação não-linear, hipertextual, em que o aluno tenha liberdade de escolha dos conteúdos e da ordem em que serão lidos. A partir de uma ficção interativa multiparticipativa, os alunos serão inseridos em um universo lúdico, simulando um jogo RPG no computador. Desta forma, unificando educação e ludicidade, o aluno percorre os espaços do ambiente virtual em busca de conteúdos e atividades do curso.

O curso será ambientado em uma biblioteca onde estão localizadas estantes com livros e outros objetos interativos. Os conteúdos didáticos do curso se encontram nos “livros”, sejam em forma de arquivos texto pdf, sejam em forma de pequenas animações, vídeos e imagens estáticas. Espera-se que o aluno sintam-se estimulado a percorrer as diversas salas do curso, não somente por seus interesses pessoais de ampliação de conhecimento, mas também pelo aspecto lúdico do ambiente. Em função do planejamento do e após o consecutivo levantamento teórico e preparação do material a ser utilizado nas aulas por diversas autoridades nos assuntos cobertos, a organização do mesmo em função das suas especificidades requer atuações interdisciplinares e transdisciplinares.

Desse modo, um diálogo entre a narrativa e a didática presentes em Dodecaedria, e seus assuntos, necessita ser estabelecido para a ótima compreensão da necessidade de métodos e processos de pesquisa, importantes em termos a arquitetura da informação. Sem ela, erigir uma biblioteca hipermediática reduz-se a subjetividades que desconsideram a produção anterior e ulterior e, assim, inviabilizam o entendimento de um conteúdo organizado mediante uma avaliação contextual e prática, principal característica do curso em questão.

Nesse sentido, o projeto objetiva em um primeiro momento a identificação em planilhas de controle o completo acervo da biblioteca hipermediática, a fim de relacionar as amostras de textos que demandam revisão e conclusão. Em um segundo momento, o projeto demanda a produção final das amostras, em função de seu design gráfico e interativo para o uso no curso. Por fim, faz-se necessária, a atuação na produção final das amostras em função de seu design gráfico e interativo.

### **Sobre Dodecaedria**

Dodecaedria é um curso de educação a distância através do qual o aluno fica imerso em um universo lúdico que simula um RPG. Seu caráter investigativo alimenta a curiosidade do usuário aliando aprendizado à diversão. O curso é apresentado na forma de jogo eletrônico,

onde o aluno assume um papel na narrativa situada em uma biblioteca e percorre sua trajetória resolvendo os desafios propostos.

A biblioteca é dividida em seis cômodos: um Atrium e cinco gabinetes: Madeira, Metal, Fogo, Água e Terra nomeados a partir dos cinco elementos da filosofia chinesa. Neles, estão localizados objetos interativos e estantes com livros. O aluno poderá acessar textos e atividades de caráter didático, clicando nos livros ou nos objetos. Sem dúvida, a aceitação do público jovem e adulto no que se refere ao universo das mídias contribui significativamente para o despertar de um interesse pelo aprendizado.

O aluno assume, desde o início do jogo, um personagem específico que difere segundo a formação que o aluno pretende ter: designer, professor, escritor, ilustrador ou editor. Estas formações dizem respeito tanto ao público alvo do curso quanto às personagens fictícias que participam da narrativa. O personagem escolhido não precisa ser necessariamente igual à formação profissional do aluno, que pode assim, ter seus conhecimentos ampliados.

Os conteúdos didáticos do curso se encontram nos “livros”, sejam em forma de arquivos texto pdf, sejam em forma de pequenas animações, vídeos e imagens estáticas. Espera-se que o aluno sintam-se estimulado a percorrer as diversas salas do curso, não somente por seus interesses pessoais de ampliação de conhecimento, mas também pelo aspecto lúdico do ambiente. Os objetos interativos e estantes ficam dispostos em diferentes gabinetes que representam salas virtuais por onde o usuário transita.

O curso é estruturado em uma narrativa multilinear, uma vez que não há uma seqüência pré-definida para a ordem dos acontecimentos. Estes dependem diretamente do percurso escolhido pelo usuário ao longo de seu aprendizado. É interessante notar que Dodecaedria constitui um curso com características de jogo o que contribui significativamente para um ensino diferenciado tanto na organização de sua estrutura interna, como também na forma como os elementos são disponibilizados ao aluno. O conteúdo pedagógico pode ser acessado através de textos que se encontram dispostos nos mais diversos lugares ao longo da biblioteca.

Uma característica interessante no que se refere ao conteúdo didático do curso é o fato de ele ter sido redigido por diversos pesquisadores. A cada um coube discorrer sobre temas que lhes eram familiares a partir dos resultados das pesquisas geradas, de onde surgiu a proposta de um curso à distância. Os autores dos textos que são disponibilizados na forma de livros, fazem parte do grupo de pesquisa NEL (Núcleo de Estudos do Design na Leitura).

### **Organização das informações**

Ao entrar para a equipe do projeto, pude perceber a necessidade de organizar o material que havia sido disponibilizado atualizando as planilhas de controle que já haviam sido geradas, verificando a localização e a existência dos textos disponibilizados, analisando o que, de fato, o grupo tinha de material disponível. Compreender o acervo que tínhamos disponível era fundamental para elaborar os conteúdos e atividades que serão propostos,

Para uma organização dos textos, foram estabelecidas algumas atividades. Primeiramente busquei entrar em contato com as planilhas de controle de textos que havia sido feita anteriormente. Através deste instrumento, verifiquei que as planilhas apresentavam X dados (pouco preciso!! Quantos dados??). Os mais relevantes eram: nome dos autores, título do que foi produzido, número de páginas, nome da coleção no qual ele estava classificado e em que ponto estava o trabalho (se o texto já estava concluído ou em andamento).

Os textos estavam distribuídos em coleções (Tabela 1), que estabeleciam temas comuns entre a produção de diferentes autores. Embora um mesmo livro, devido aos temas que possa ter, possa ser encontrado em diferentes gabinetes, ele pertence apenas a uma coleção. As coleções eram Fundamentos da Linguagem Visual, Fundamentos da Linguagem Verbal, História da Ilustração, História dos Processos e Suportes, Gêneros do Discurso,

Projeto e Mercado, Multimeios e Enfoque.

Coleção	Projeto e Mercado 34-	História dos Processos e Suportes	Gêneros do Discurso	Enfoque
número total de textos COGITADOS	34	30	26	20
número total de textos REAL	21	17	9	13
título dos textos	Série Espaço em branco: a ausência do personagem negro na ilustração infantil - Volume 1	Série A evolução das técnicas de reprodução do livro Volume 1: Sistemas de impressão antigos	Cinema e literatura: diálogos - Volume 1	As novas tecnologias do livro - Volume 5 - O novo autor e o novo leitor na mídia eletrônica
	Série Espaço em branco: a ausência do personagem negro na ilustração infantil - Volume 2	as novas tecnologias do livro - Volume 2 - Um pouco de história do eBook	Cinema e literatura: diálogos - Volume 2	Narrativa na linguagem visual do RPG
	Série Espaço em branco: a ausência do personagem negro na ilustração infantil - Volume 3	O tipo móvel e as primeiras oficinas gráficas (Alexandre)	Cinema e literatura: diálogos - Volume 3	Narrativa suporte impresso do RPG
	Estudo de caso: Imagens da leitora brasileira no séc XIX	Uma breve história do Papel e da Tinta (Alexandre)	Série Elementos da narrativa Volume 1: Tema, assunto, mensagem e enredo das estórias	O lúdico e as representações sociais na linguagem visual do RPG
	A criação de uma editora	Uma pequena história da edição de livros (Alexandre)	Série Elementos da narrativa Volume 2: Tempo, espaço e ambiente	Série O lúdico e as representações sociais no suporte impresso do RPG Volume 1
	A reprodução multiplicada	As novas tecnologias do livro - Volume 2 - Um pouco de história do eBook (Alexandre)	Estudos sobre artigo	Série O lúdico e as representações sociais no suporte impresso do RPG Volume 2

Tabela 1 - Classificação dos livros por coleções.

As planilhas apresentavam um sistema de código que havia sido elaborado a fim de classificar os dados. Foi necessário, então, estudá-lo para compreender melhor a organização dos elementos. Foram atribuídas siglas para os personagens (ED, DG, IL, ES, PR), para os autores (RV1-007-C, PV1-016-B, etc...), para a característica de determinado livro (OB e OP para obrigatório e opcional) e para os gabinetes (G1, G2, G3, G4 e G5). Feito isto, foi possível gerar uma nova tabela (Tabela 2) que relacionava os autores com os textos produzidos, destacando a quantidade real de textos que já estava de fato disponível para ser disponibilizada no acervo. Um detalhe importante, que não podia ser ignorado, foi a necessidade de conferir se os textos que constavam como prontos, de fato haviam sido concluídos e se estavam presentes na pasta de arquivos de textos.

		códigocoleção/Título	
Alexandre	*? ?	Obs: Falta AF1-001-CHistória dos Processos e Suportes/Série A evolução das técnicas de	Obs: Falta AF1-002-CHistória dos Processos e Suportes/Série A evolução das técnicas (...) Volume
total (solo)	15		
prontos	11	apenas 8 constam	
em andamento	4	AF1-014-BProjeto e Mercado/Contribuições do designer para um curso a distância online	AF1-015-BProjeto e Mercado/As relações comunicacionais entre os agentes produtivos no
Cristiane	* * *		
total (solo)	17		
prontos	13		
em andamento	4	CO1-011-BGêneros do Discurso/Estudo de caso: conto	CO1-010-BGêneros do Discurso/Estudo de caso: crônica

Tabela 2 Controle dos textos.

Novas tabelas e gráficos foram gerados a fim de relacionar a quantidade de textos previstos com as que realmente temos disponíveis (Gráfico 1) assim como seus respectivos autores (Tabela 3).

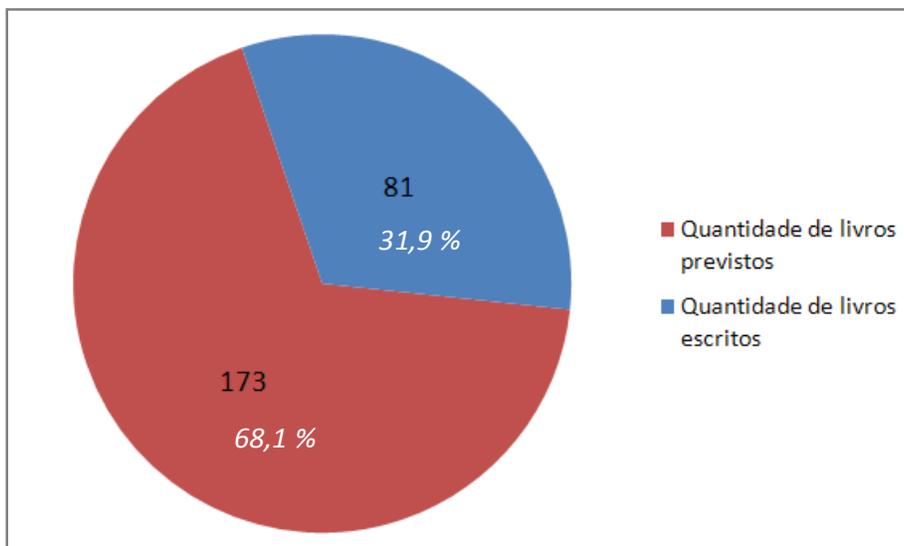


Gráfico 1 - Relação da previsão de texto prontos e a serem escritos

<b>Autor</b>	<b>Quantidade de textos previstos</b>	<b>Quantidade de textos escritos</b>
<i>Alexandre</i>	15	11
<i>Cristiane</i>	17	13
<i>Cristine</i>	3	0
<i>Daniel</i>	13	2
<i>Eduardo</i>	4	0
<i>Eliane</i>	9	6
<i>Gabriel</i>	1	0
<i>Guilherme</i>	6	6
<i>Jackeline</i>	30	27
<i>Julie</i>	9	8
<i>Luiz Antonio</i>	13	0
<i>Luiz Felipe</i>	3	0
<i>Nathalia</i>	11	0
<i>Pedro</i>	16	0
<i>Renata</i>	14	6
<i>Ricardo</i>	6	2
<i>Rodrigo</i>	3	0

Tabela 3 Relação dos autores e textos previstos e redigidos.

Levantar esses dados foi relevante no sentido de compreender melhor o que tínhamos realmente disponível na fase atual do curso para estudar como distribuir futuramente os textos por coleção e gabinete no jogo. Além disso, o conhecimento do material que está realmente disponível contribuiu para a reestruturação do cronograma e uma previsão mais realista para o prazo de finalização do curso.

Com o levantamento de dados foi possível observar a real distribuição dos livros nas coleções e verificar quais conteúdos estavam faltando para a formação no curso. Com a noção efetiva dos textos produzidos, foi observado que as coleções encontravam-se desequilibradas em relação à quantidade de textos:

<b>Coleção</b>	<b>Textos cogitados</b>	<b>Textos Prontos</b>
Projeto e Mercado	34	21
História dos Processos e Suportes	30	17
Gêneros do Discurso	26	9
Enfoque	20	13
Multimeios	17	13
Fundamentos da Linguagem Verbal	13	8
Fundamentos da Linguagem Visual	18	4
História da Ilustração	6	2

Tabela 4 – Quantidade de livros por coleção

As lacunas de conteúdos identificadas conduziram a discussões sobre como preenchê-las, levando à seleção de assuntos para material complementar que seriam disponibilizados aos alunos na forma de vídeos introdutórios. Estes possuem uma função didática, porém, disponibilizam a informação através de um suporte que se diferencia do texto. Seu caráter dinâmico permite transmitir um grande conteúdo de informações em um menor espaço de tempo, contribuindo para uma navegação no jogo agradável e atrativa. Uma dinâmica interessante feita durante um encontro do grupo, foi um “brainstorm” para atribuir nomes ou expressões que caracterizassem as coleções que já tínhamos disponíveis de acordo com os títulos dos textos nelas contidas. Isso nos permitiu, não somente nos familiarizar com elas, como também perceber melhor o que não fazia parte do conjunto e que poderia ser preenchido por vídeos. O primeiro tema que decidimos abordar foi a linguagem dos quadrinhos. Após algumas pesquisas, discutimos sobre a relevância deste tipo bem específico de linguagem, suas características e como explorar de forma eficiente este recurso.

### **Documentação e regras do jogo**

Paralelamente ao trabalho com as planilhas, entrei em contato com parte da documentação disponível sobre o curso. A leitura desse material foi fundamental para uma melhor compreensão sobre o universo de Dodecaedria. Nesse caso, o *Game Design Bible* (GDB) do curso, documento de controle interno encaminhado junto à proposta do curso à Coordenação Central de Ensino a Distância, foi a principal fonte de referência.

O GDB apresentava com clareza, tanto os dados sobre a narrativa do curso, quanto sobre a organização e disposição dos conteúdos ao longo do curso. Estavam listados: as regras do jogo, os objetivos específicos, as atividades propostas em cada gabinete, a ficção que constitui a narrativa do jogo, os objetos disponíveis em cada sala e forma que o usuário pode interagir com eles; enfim, todos os mais diversos elementos que compõem a estrutura do curso.

As informações apresentadas no GDB complementavam as informações obtidas nas reuniões, a partir das explicações de outros pesquisadores envolvidos com o curso. Compreender a estrutura e narrativa do curso foi fundamental para que eu pudesse adentrar o universo lúdico do curso compreendendo tanto a forma como os objetos estariam dispostos em cada ambiente, como também os objetivos e as atividades que seriam propostos.

## Objetos interativos

Posteriormente, executei um levantamento das atividades e dos objetos interativos do curso. Esse levantamento permitiu a classificação e a organização dos elementos por gabinetes. Assim, pude efetuar uma organização visual dos elementos através da criação de um fluxograma. O objetivo foi facilitar a compreensão da disposição dos objetos e a interação que existe entre eles. Cores e setas são recursos que foram utilizados para estruturar as informações. Este fluxograma (Figura 1) deverá ser fornecido posteriormente aos programadores do jogo para auxiliar na compreensão dos dados pois os objetos são de cunho interativo, logo as ações que acontecem quando estes são clicados pelos usuários precisam ser igualmente programadas.

Esses objetos interativos são importantes por fazerem um link com os textos e iniciarem as atividades. Além de acumularem funções no curso como metáforas midiáticas para ferramentas como chat, mural e blog (OLIVEIRA, PINNA e VASCONCELLOS: 2006), contribuem para a imersão exploratória no ambiente de Dodecaedria. Objetos, textos e atividades contribuem para a formação do aluno de acordo com o personagem que ele está utilizando. Assim, o aluno percorre a narrativa do jogo enquanto soluciona os enigmas apresentados sempre contando com a ajuda de pistas distribuídas ao longo da biblioteca.

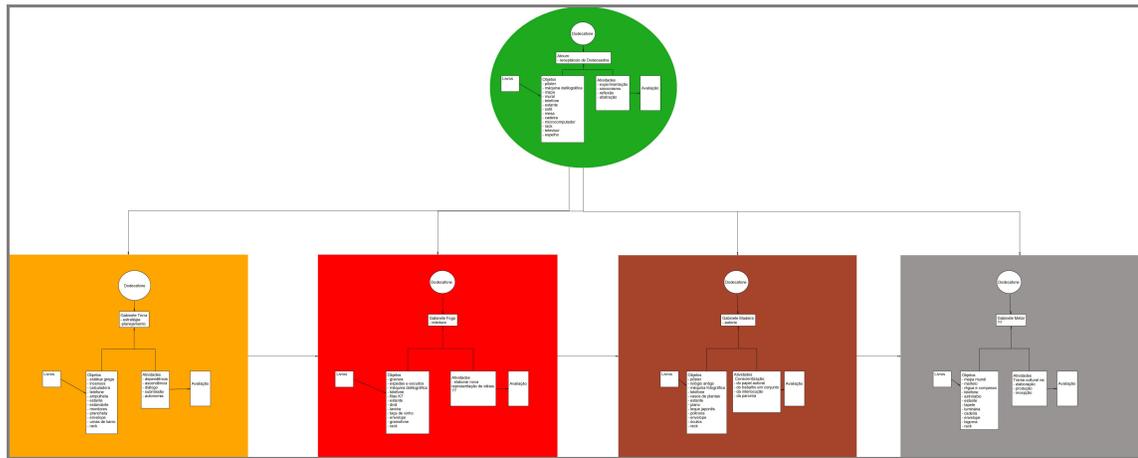


Figura 1 - Miniatura do fluxograma gerado.

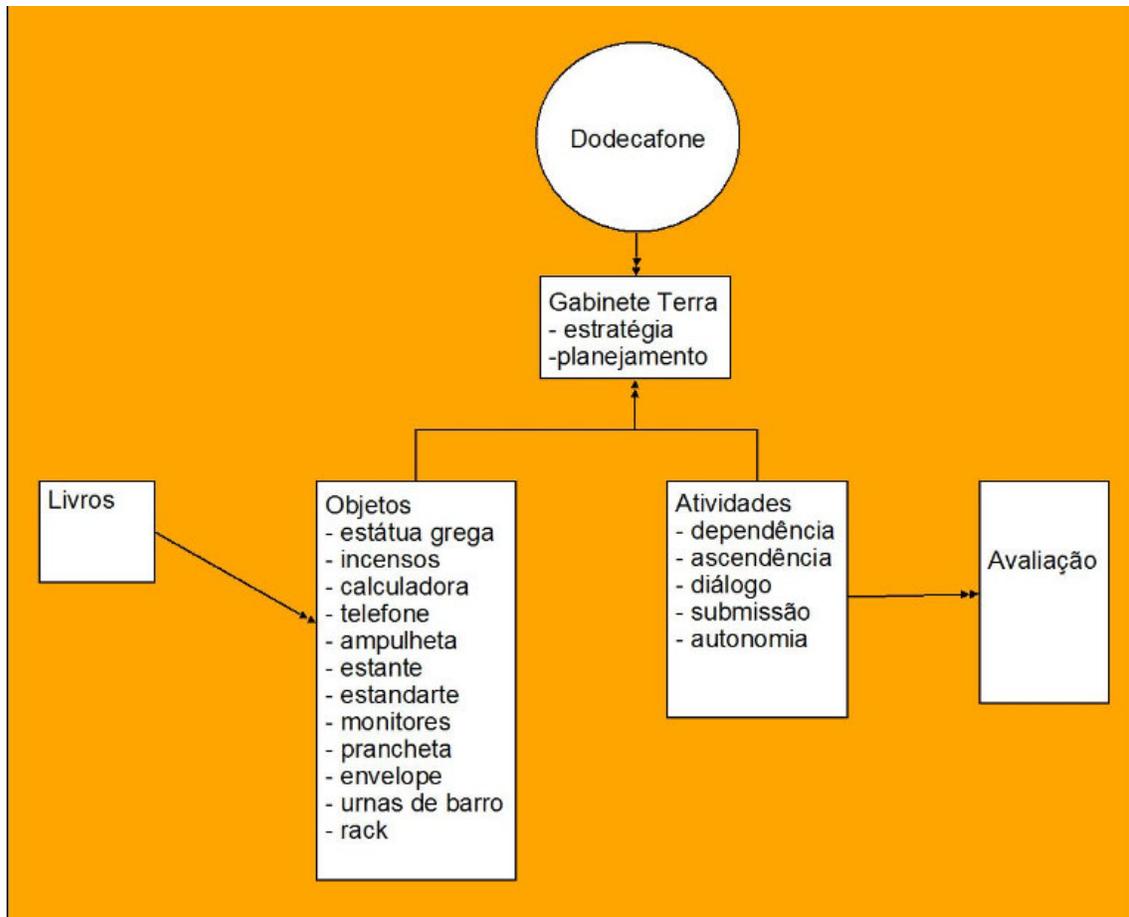
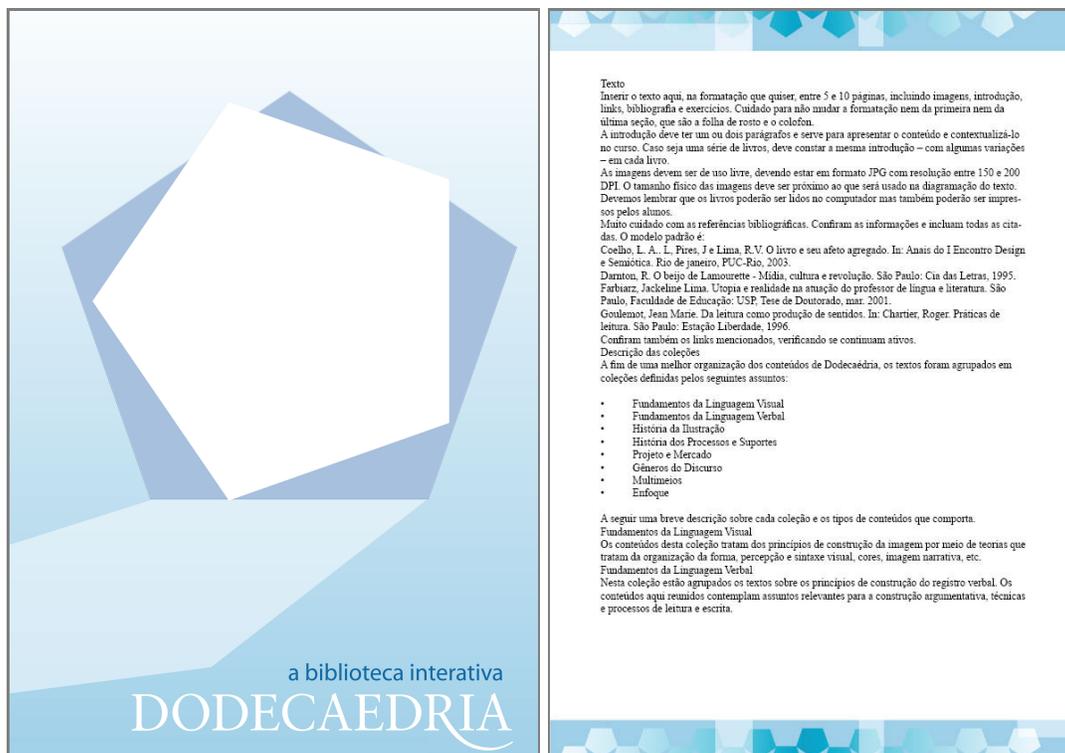


Figura 2 – Detalhe do fluxograma enfocando os objetos presentes no gabinete Terra

### Visualidade e Projeto gráfico

Após ter me dedicado à estrutura organizacional do curso verificando, classificando e reorganizando os arquivos disponíveis, me foi proposto trabalhar na parte visual curso. Os textos que estavam disponíveis precisariam ser diagramados considerando uma linguagem visual própria, tanto para que houvesse uma uniformidade visual entre textos que abordam temas diversificados, evidenciando assim seu pertencimento ao curso, quanto para tornar a leitura mais confortável. Por isso, desenvolvi estudos para o projeto gráfico dos textos. Estes compreenderam a composição das capas, as variações de cores por coleção, as escolhas tipográficas, o estudo da malha de composição, entre outros aspectos. O formato de um dodecaedro serviu como ponto de partida para construir os elementos da capa.

Após a organização dos textos e levantamento das atividades, o grupo verificou a necessidade de discutir as coleções e propor a sua reorganização a fim de distribuir os textos de forma mais homogênea e inteligente de acordo com os gabinetes. As coleções atuam como forma de classificar os textos agrupando-os por temas que tenham pontos em comum. No entanto, é importante estar atento para que elas tenham um número similar de textos contidos nelas para que o usuário as acesse sem privilegiar umas em detrimento de outras. Mais do que simplesmente redistribuir a classificação dos textos por coleção, foi interessante repensar o sistema de classificação e os nomes atribuídos a cada coleção.



Figuras 3 e 4- Projeto gráfico da capa do miolo dos livros.

## Design da Informação

Atualmente, estou trabalhando na reorganização dos dados que temos disponíveis. O intuito é de poder apresentar os mesmos elementos aos integrantes do grupo de uma forma mais convidativa à leitura e de conteúdo mais facilmente assimilável. Para isso, tomarei por referência estudos na área de design de informação, como o artigo “Melhorando a usabilidade de mapas de navegação em hipertextos através de técnicas gráficas de diferenciação” (PADOVANI e VELOZO: 2007). O estudo realça a importância da usabilidade de uma ferramenta para atribuir facilidade e eficácia na utilização de um sistema por uma gama de usuários. Tipos de representações, nível de detalhamento da informação, tamanho dos elementos e a diferenciação entre eles, formas de agrupamento e quantidade de informação disposta, são elementos que, se bem trabalhados, contribuem significativamente para uma melhor assimilação do conteúdo. O resultado da pesquisa relatado explica a importância do uso de cores e imagens como atributos que podem reduzir o tempo de busca, o tempo e a carga na memória de curta duração, que ajudam a estabelecer diferenciação entre os elementos, que criam hierarquias e vínculos e ressaltam determinados elementos.

Após a leitura e análise do texto, pude compreender a importância do uso consciente de mecanismos de codificação na estruturação de um sistema de informações. Sendo assim, pretendo fazer uso de dados previamente existentes no acervo de Dodecaedria, como nome dos autores, número de textos, localização dos mesmos, coleções, etc.... Dada a quantidade de dados e informações, considero que a criação de um novo sistema de informação com recursos visuais facilitará a assimilação dos dados aos futuros leitores. A ideia proposta e estudada em reunião é a de criar três sistemas de informação interdependentes, desta forma, o usuário poderá conferir a quantidade de livros por coleção disposta em cada gabinete; a quantidade de textos disponíveis por autor assim como o seu código e a sua respectiva localização espacial no jogo e, por fim, os nomes das coleções e o conteúdo existente de cada uma. Isso será possível através da atribuição de cores e símbolos para determinados elementos

que serão dispostos no formato de mapas visuais e tabelas. Por fim, o conteúdo poderá ser acessado através da navegação em um site com a presença de hiperlinks que relacionem os elementos entre si.

## Conclusões

Ao longo do desenvolvimento do trabalho eu pude perceber que a primeira organização dos textos era ainda confusa devido à grande quantidade de informações, o que dificultava, tanto a mim quanto a outros usuários, o entendimento correto e eficiente das informações contidas nas planilhas. Para isso está sendo proposta uma nova organização em um sistema visual dessas informações, fundamentada no âmbito do Design da Informação, para facilitar seu acesso e assimilação.

Entendi também, que o controle dos textos organizados encontrava-se desatualizado em relação àquilo que fora planejado e produzido. Nesse sentido, procurei atualizar estes dados e verificar a quantidade real de materiais disponíveis para o funcionamento do curso.

Com a reorganização e atualização dos dados sobre os materiais textuais disponíveis, verifiquei junto ao meu orientador a importância de complementar estas informações com vídeos de curta duração de caráter introdutório, que serviriam tanto como auxílio aos conteúdos como à proposta hipermediática do curso. Nesse sentido, foi de suma importância verificar outras formas de ensino, que possam complementar o suporte papel, ampliando assim as formas de disposição e assimilação de um determinado conteúdo.

Sem dúvida, a dinâmica de trabalho do grupo me foi favorável no sentido de desenvolver o projeto uma vez que reuniões e discussões através de um fórum criado especificamente para este fim permitiram complementar as idéias de cada um com outras novas, multiplicando os olhares.

Através da participação no projeto de Dodecaedria, pude compreender melhor como se estrutura um curso com fins didáticos e a quantidade de informações que existem por trás de um curso a distância e de um jogo eletrônico. Percebi a importância de haver planejamento, disciplina e organização. Com a iniciação científica pude vivenciar a experiência de um trabalho em um grupo articulado de forma dinâmica. Duplas ou trios são organizados dependendo de cada tarefa proposta formando algo semelhante a instrumentos musicais de uma banda: todos diferentes, com suas características próprias que, se afinados e em harmonia, compõem uma mesma e bela sinfonia.

## Referências

- 1 - FARBIARZ, Alexandre; **O(s) lugar(es) do design(er) na construção de um curso a distância on-line. 2007.** Rio de Janeiro, 2007. 263p. Tese (Doutorado em Artes)- Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- 2 - FARBIARZ, Alexandre e FARBIARZ, Jackeline Lima . **Design da leitura uma questão de conduta.** Infodesign (SBDI), Curitiba, v. 1-2-3, p. 1-7, 2006.
- 3 - OLIVEIRA, Cristiane; PINNA, Daniel e VASCONCELLOS, Pedro. **Metáforas midiáticas no design de ambientes de ensino a distância.** In: P&D design, 2006, Curitiba. Anais do P&D Design 2006. Curitiba : UFPR, 2006.
- 4 - CARVALHO, Ricardo. **Ambientação para biblioteca virtual: o papel do suporte no curso de educação a distância.** In: P&D design, 2006, Curitiba. Anais do P&D Design 2006. Curitiba : UFPR, 2006.

5 - FARBIARZ, Alexandre ; FARBIARZ, Jackeline Lima ; XAVIER, Guilherme Almeida . **Uma abordagem dialógica do design instrucional.** In: P&D design, 2006, Curitiba. Anais do P&D design 2006. Curitiba : UFPR, 2006.

6- COELHO, Luiz Antonio, FARBIARZ, Alexandre, XAVIER, Guilherme et al; **Dodecaedria: A biblioteca interativa.** *Game Design Bible*, versão 0.60. Proposta do curso em andamento a ser encaminhada à Coordenação Central de Educação a Distância, PUC-Rio. 2007.

7 - PADOVANI, S. ; VELOZO, J. . Melhorando a usabilidade de mapas de navegação em hipertextos através de técnicas gráficas de diferenciação. *Infodesign (SBDI)*, v. 2, p. 40-51, 2007.