

ERIGINDO A BIBLIOTECA: ORGANIZAÇÃO DO ACERVO DE DODECAEDRIA.

Aluna: Alice Oliveira Cabral de Mello
Orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho

Introdução

Dodecaedria é um curso de educação a distância através do qual o aluno fica imerso em um universo lúdico que simula um RPG. O curso assume a forma de jogo, onde o aluno assume um papel na narrativa situada em uma biblioteca e percorre sua trajetória resolvendo os desafios propostos. Na biblioteca estão localizadas estantes com livros e outros objetos interativos, a partir da qual o aluno poderá acessar clicando nos livros ou nos objetos que fazem o link com os respectivos textos e atividades de caráter didático.

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 sintá-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.

Objetivos

- A) Identificar em planilhas de controle o completo acervo da biblioteca hipermediática.
- B) Relacionar as amostras que demandam revisão e conclusão.
- C) Atuar na produção final das amostras, em função de seu design gráfico e interativo.
- D) Gerar resultados relativos à pesquisa com aplicação acadêmica em termos metodológicos.

Metodologia

Para uma organização dos textos e atividades, foram estabelecidas algumas atividades. Primeiramente buscou-se entrar em contato com as planilhas de controle para efetuar a organização e disposição dos textos. Para isso, foi feito um estudo do sistema de códigos e de organização das planilhas a fim de se familiarizar com o que já havia sido produzido anteriormente.

Em seguida foi feita a leitura da documentação disponível sobre o curso, para uma melhor compreensão sobre o universo de Dodecaedria. A documentação apresentava tanto os dados sobre a narrativa do curso, quanto sobre a organização e disposição dos conteúdos ao longo do curso.

Posteriormente, foi executado um levantamento das atividades e dos objetos interativos do curso. Esse levantamento permitiu a classificação e organização dos elementos por gabinetes e a criação de um fluxograma que facilitou a compreensão visual da interação entre os elementos.

Depois foram desenvolvidos estudos para o modelo de projeto gráfico dos textos. Estes estudos compreenderam a composição das capas, as variações de cores por coleção, as escolhas tipográficas, o estudo da malha de composição, entre outros aspectos.

Após a organização dos textos e levantamento dos textos e atividades, verificou-se 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.

Finalmente foram identificadas algumas lacunas nos conteúdos do curso que conduziram a discussões sobre como preenchê-las, levando à seleção de assuntos para material complementar que seriam disponibilizados aos alunos na forma de vídeos.

Conclusões

Pode-se perceber, ao longo do desenvolvimento do trabalho, que a primeira organização dos textos era ainda confusa devido à grande quantidade de informações, o que dificultava a o entendimento 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 entendimento.

Entendeu-se também, que o controle dos textos organizados encontrava-se desatualizado em relação àquilo que fora planejado e produzido. Nesse sentido, coube 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, verificou-se 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 favoreceu o desenvolvimento do 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.

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.