

SANTA CRUZ DO SUL: UM OLHAR SOBRE O PASSADO

Marcus Vinícius Cortes da Rosa (Bolsa Empresa), Roberto Radunz, Emigdio Henrique Engelmann (orientador) - marcosrosa.rs@brturbo.com.br

O projeto Santa Cruz do Sul: um olhar sobre o passado pretende apresentar, numa linguagem digital, uma visão sobre o passado e o presente da região. Já se tem uma considerável produção a respeito de Santa Cruz do Sul, no entanto, a região se resente de uma história que seja contada numa linguagem diferente. Nessa lacuna se insere Santa Cruz do Sul: um olhar sobre o passado, um CD-ROM Multimídia numa linguagem interativa que objetiva dar visibilidade ao passado coletivo da região. O software educacional que está sendo desenvolvido neste projeto aborda distintos conteúdos e atividades apresentadas na forma de diferentes estilos cognitivos, para motivar e incentivar o uso deste tipo de recurso didático-pedagógico pelos alunos. O software está sendo desenvolvido através da ferramenta de autoria Opus, além de utilizar os recursos oferecidos pelas ferramentas computacionais Fireworks, Sony Vegas, Adobe Photoshop, além de outras. No que se refere a metodologia, segundo (Brito,1998), um projeto para o desenvolvimento de software educacional deverá passar por quatro fases: - a primeira fase, a de análise, envolve o estudo inicial das necessidades, prioridades, recursos necessários e disponíveis, fatores que vão facilitar ou dificultar a execução do projeto. Na segunda fase, a fase de projeto, elabora-se o plano geral ou estratégico, que define e justifica os seguintes aspectos do produto que se deseja desenvolver: propósito, objetivos, público alvo, utilização, conteúdos, mensagens, modalidade e avaliação. Na terceira fase, a de desenvolvimento, elaborasse os planos detalhados do software educacional especificando: objetivos específicos de cada parte ou da seqüência de telas; estrutura da seqüência de todos os nós e dos elos de apresentação; escolha de textos, imagens e vídeos existentes, a serem incluídos em cada tela; layout e estética de cada tela; efeitos especiais (sonoros, animações ...); exercícios, testes e jogos a serem incluídos no software. Na última fase, chamada de implementação, os planos são concretizados através do uso de um sistema de autoria ou de linguagens de programação. É necessário utilizar bastante criatividade artística na realização do layout e design das telas, das seqüências animadas, na edição de vídeos ou na confecção de desenhos originais. O propósito desta fase é de utilizar os recursos técnicos disponíveis da melhor maneira possível para criar o conjunto de comunicações propostos nos planos da fase 2 e 3.

Palavras-chave: história, multimídia, educação.
Apoio: UNISC.