

APLICAÇÃO DE REALIDADE AUMENTADA PARA O ENSINO: ENGENHARIA DE SOFTWARE DO SISTEMA

Gabriel Messalas Ribeiro dos Santos¹, Douglas Francisquini Toledo²

Instituto Federal do Mato Grosso do Sul – Campus Três Lagoas - MS

¹gmessalas@gmail.com, ²douglas.toledo@ifms.edu.br

Resumo

Hoje em dia, é comum que os profissionais da área de educação procurem novos recursos para motivar seus alunos e/ou aprimorar a maneira de ensinar. Um campo muito visado nessas situações é a informática na educação. Existem diversas ferramentas computacionais elaboradas exclusivamente para promover a educação. Porém, não são todas as ferramentas que motivam os alunos, ou que facilitam o ensino para os profissionais do ramo. A realidade aumentada é uma área de estudo na computação, e pode ser bastante promissora para informática na educação, pois tem como objetivo integrar o ambiente real com recursos virtuais. Este trabalho teve como objetivo fazer o refinamento dos requisitos de sistemas, a fim de propiciar a construção de uma aplicação de realidade aumentada.

Palavras-chave: Sistemas de Informação, Engenharia de Software, Realidade Aumentada.

Introdução

Nos últimos anos tem se tornado comum a aplicação de recursos tecnológicos nos ambientes escolares. Os materiais fornecidos pela informática podem ser utilizados, praticamente, em qualquer disciplina do ensino fundamental, médio, superior ou outros. Porém, na maioria das escolas esses materiais não são utilizados de maneira otimizada e/ou não apresentam motivação para que os alunos os utilizem corretamente. A informatização do processo de ensino-aprendizagem requer, além do aprimoramento dos educadores, um sistema de informação muito bem integrado com o ambiente educacional, e que instigue a curiosidade dos alunos acerca do assunto abordado. Nesse contexto, existem diversas áreas da computação que buscam gerar diferentes maneiras do usuário e das aplicações computacionais se interagirem. A realidade aumentada é classificada como uma dessas áreas. Este trabalho teve como objetivo estudar os aspectos da realidade aumentada e verificar qual a melhor aplicabilidade dessa tecnologia na área da educação.

Metodologia

O projeto teve início com reuniões com o professor orientador. Em seguida, foram feitas algumas análises que culminaram no levantamento bibliográfico, e nos estudos das tecnologias que envolvem realidade aumentada.

Resultados e Discussão

O resultado obtido neste projeto foi o levantamento do referencial teórico relacionado ao tema de realidade aumentada, elaborando uma minuta de documento de requisitos e de casos de usos.

Considerações Finais

A proposta deste projeto foi de estudar tecnologias que envolvem realidade aumentada a fim de auxiliar as disciplinas ministradas nos cursos presenciais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (IFMS), Campus Três Lagoas. Contudo, quando desenvolvido e testado, poderá ser utilizado em qualquer contexto que envolva o processo de ensino-aprendizagem.

Agradecimentos

Agradecimento ao professor orientador Me. Douglas Francisquini Toledo, por toda dedicação e comprometimento em nos ajudar.

Referências

- PARRA, Nélio. Informática e educação. v. 2, n. 17, 2011.
- KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Realidade virtual e aumentada: conceitos, projeto e aplicações. In: Livro do IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis (RJ), Porto Alegre: SBC. 2007.
- CARDOSO, Alexandre et al. Tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de sistemas de realidade virtual e aumentada. Editora Universitária UFPE, p. 1-19, 2007.