



XXIV
Mostra
de Iniciação
Científica

SEMANA DO
CONHECIMENTO

A Universidade em movimento

De **7 a 10** de outubro de 2014



RESUMO

Aplicativo Mundo da Leitura: Uma proposta de interatividade para TV Digital num contexto educacional

AUTOR PRINCIPAL:

João Marcos Floriano

E-MAIL:

joaomfloriano@gmail.com

TRABALHO VINCULADO À BOLSA DE IC::

Pibic CNPq

CO-AUTORES:

Nenhum

ORIENTADOR:

Adriano Canabarro Teixeira

ÁREA:

Ciências Exatas, da terra e engenharias

ÁREA DO CONHECIMENTO DO CNPQ:

7.08.04.03-6

UNIVERSIDADE:

Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

Com a chegada da nova tecnologia da TV Digital, desenvolveu-se uma nova percepção na forma de utilização da televisão. A interação, sua principal inovação em potencial, apresenta-se como uma ferramenta revolucionária no processo de transmissão de informações, suscetível por meio de aplicações como jogos, de acesso a redes sociais, enquetes, entre outras. Neste contexto, o Laboratório Interdisciplinar de Pesquisas em Inclusão Digital, Processos Educativos e TV Digital, possui como uma das metas finais, mais especificamente na fase atual, projetar e desenvolver um aplicativo interativo simples embarcando o contexto educacional. Este projeto conta com o apoio do Edital Universal MCT/CNPq N. 14/2011. 856.

METODOLOGIA:

Partindo de uma proposta realizada pelo Canal Futura (1), inicialmente foi discutido e desenvolvido o projeto da interface gráfica do aplicativo, definindo-se assim os objetos de mídia que o mesmo conteria (2) e sequencialmente os recursos, principalmente referindo a interatividade, que seriam oferecidos ao telespectador (3). Consecutivamente iniciou-se o processo de implementação, englobando o desenvolvimento do código fonte, que consiste na construção do algoritmo responsável pela execução dos recursos desejados (4) e o tratamento das imagens utilizadas(5).

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Com relação aos resultados dos processos metodológicos apontados anteriormente, é possível dizer que: (1) Movido pela preocupação de introduzir a interatividade em sua programação, o canal Futura propôs o desenvolvimento de uma aplicação simples para iniciar nesta nova área, foi então que surgiu a ideia de desenvolver algo vinculado ao programa televisivo Mundo da Leitura, o qual é transmitido pelo canal e produzido na Universidade de Passo Fundo. (2) Definiu-se que o aplicativo conteria uma espécie de menu, na lateral esquerda da tela, formado por figuras dos personagens do programa (3) sendo que estas funcionariam como botões para o telespectador acessar uma breve descrição individual dos personagens, referente a sua atuação na trama. Estas informações apareceriam na parte inferior da tela, sendo possibilitado, após a visualização destas, o retorno ao menu principal por outro botão. (4) A implementação iniciou pela estruturação do posicionamento dos elementos de mídia em suas respectivas subáreas (ponto específico de localização de cada componente dentro da área total da tela), seguindo-se pela definição das margens obrigatórias de segurança, a codificação dos módulos de cada botão e as áreas de descrição dos personagens, englobando posicionamento do texto e funcionalidade de retorno ao menu principal. (5) Por fim, foram realizadas algumas modificações nas imagens utilizadas envolvendo redimensionamento das dimensões, retirada da camada de plano de fundo e pequenas adequações de brilho e contraste.

CONCLUSÃO:

Desenvolver iniciativas de implementação de aplicativos para TV Digital é uma necessidade latente, tanto do ponto de vista técnico como educacional, pois a tecnologia em questão é uma realidade cada vez mais próxima, e suas potencialidades educacionais são ainda muito pouco exploradas, visto a magnitude de seu alcance e recursos oferecidos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

SOARES, Luiz Fernando G.; BARBOSA, Simone J. TV Digital: Fundamentos e Padrões. In:_____. Programando em NCL 3.0: desenvolvimento de aplicações para middleware Ginga, TV Digital e Web. Rio de Janeiro: Ed. Elsevier, 2009.

SOMMENVILLE, Ian Engenharia de Software 5. ed. São Paulo: Ed. Perason, 2013.

Assinatura do aluno

Assinatura do orientador