

115

HIPERCAL^{GD}, UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM HIPERMÍDIA. *Flora B. Detanico, Fábio G. Teixeira* (Laboratório de Computação Gráfica–Dep^{lo} de Expressão Gráfica –Arquitetura – UFRGS).

O ensino tradicional de Geometria Descritiva não tem se mostrado eficiente. Os alunos sentem dificuldade em visualizar e trabalhar com os objetos no espaço. O HiperCAL^{GD} é um Ambiente de Aprendizagem Hipermídia desenvolvido para melhorar o processo de ensino-aprendizagem em Geometria Descritiva. Esse sistema reúne diversas mídias eletrônicas, tais como: realidade virtual, animações e hipertexto. A intenção é criar um ambiente rico em informações e, ao mesmo tempo, que motive o aluno a estudar e aprender os conteúdos propostos. Foram criados modelos 3D no AutoCad ou Rhinoceros aos quais foram aplicados cores, texturas, luzes e câmeras. Esses modelos foram utilizados tanto como imagem, como animação ou como VRML, formato de arquivo que permite a nevegação em tempo real e de forma interativa. Desde 1999, os alunos já tem acesso a parte desse programa e os resultados tem sido muito satisfatórios. Para a criação do layout da segunda parte do programa, aprendeu-se a utilizar os softwares Dreamweaver (um dos softwares mais completos para a construção de webpages e utilização de Hipertexto), PhotoShop (utilizado para a elaboração de imagens, folders, cartazes, etc.). Como forma de treinamento e aprendizagem desses softwares, desenvolveram-se, primeiramente, webPages para a Equipe do Laboratório de Computação Gráfica. O primeiro trabalho foi uma página pessoal, desenvolvida a partir de um currículo lattes. O trabalho seguinte foi a criação de uma página destinada aos grupos de pesquisa da Faculdade de Arquitetura da UFRGS. Trabalhando com diferentes formas e linguagens gráficas, foram desenvolvidas mais duas páginas pessoais de coordenadores do nosso grupo de pesquisa. Agora, nesta nova versão do Ambiente de Aprendizagem Hipermídia, está se buscando uma linguagem gráfica simples e direta, um layout composto apenas por quadros, linhas e uma cor para identificação do assunto.