



ISSN: 2526-3250

HISTÓRIA DAS INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS - RELEMBRANDO E REDESCOBRINDO

Autor(es):

- Augusto Weiland
- Bruno Santos da Rosa
- Matheus Silveira da Silva
- Samirah Corrêa Sessim

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Multidisciplinar

Resumo:

Este trabalho é dedicado à preservação da história das instituições educacionais e dos acervos destas instituições, tendo como objetivo a preservação de sua memória. Trabalhando de maneira complementar ao projeto História das instituições educacionais e seus acervos na cidade de Osório-RS, iniciado em 2012 e que visa o mesmo objetivo, através da digitalização e catalogação em planilhas de seus acervos fotográficos, verificou-se a necessidade do desenvolvimento e disponibilização deste acervo de maneira mais abrangente, possibilitando que qualquer pessoa tenha acesso ao conteúdo catalogado em ambos projetos. Atualmente o banco de dados dispõe de 1166 imagens e informações sobre estas, possibilitando o desenvolvimento de um website e de um aplicativo que, utilizando estas informações, a disponibilizem para a comunidade, oportunizando o compartilhamento e o redescobrimo de sua história, objetivos de ambos os projetos. Para alcançá-los utiliza-se a pesquisa bibliográfica relacionada aos seguintes tópicos: interação homem-máquina; desenvolvimento de interfaces priorizando usabilidade, comunicabilidade e acessibilidade; e user experience. Ainda, de maneira a possibilitar o desenvolvimento cooperativo e colaborativo entre os integrantes do projeto, utilizam-se metodologias de desenvolvimento ágil de software como, prototipação e versionamento. Atualmente o projeto conta com algumas telas prototipadas no papel, as quais têm como principal objetivo criar, de forma ágil e barata, versões da interface do projeto para que sejam avaliadas e testadas diversas alternativas sem custos de implementação. E, utilizando-se da bibliografia pesquisada, alguns autores como Snyder (2013), definem-a como "[...] uma variação do teste de usabilidade onde usuários representativos realizam tarefas realistas interagindo com uma versão em papel da interface que é manipulada por uma pessoa que 'simula o computador', a qual não explica como a interface funciona", contemplando assim, os objetivos propostos. A preocupação com o usuário é uma constante no desenvolvimento da interface deste trabalho, pois é notório que a mesma interfere na usabilidade e consequentemente no seu sucesso. Também, uma interface intuitiva e simples possibilita aos

usuários além de acessar e relembrar sua história, redescobri-la, visualizando talvez informações desconhecidas ou que aparentemente eram irrelevantes e podem ser diferenciais para a construção de sua própria história.

Disponível em <https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2017/Anais MoExp 2017.1205.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>