

DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA MULTIMÍDIA PARA DIVULGAÇÃO TURÍSTICA DA CIDADE DE PATY DO ALFERES

**Gilearde Santos¹, Lincoln Amorim¹, Manoel Reis¹,
Janaina V. Carvalho¹, Carlos Vitor Carvalho¹**

¹ Universidade Severino Sombra / Curso Sistemas de Informação,
Avenida Expedicionário Oswaldo de Almeida Ramos, 280– CEP 27.700-000.
Vassouras - RJ - Brasil,
e-mail: cvac@uss.br

Palavras-chave: Sistemas Multimídia, Sistemas de informação, Técnica de Modelagem Hiperídia.
Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Resumo - O uso de sistemas multimídia vem sendo cada vez mais usado nas mais diversas áreas, como por exemplo, na área turística, onde os mesmos podem apoiar o processo de divulgação turística de uma cidade, tanto na sua forma presencial quanto pela divulgação à distância (*Internet*). Esse trabalho trata do desenvolvimento de um software de informações turísticas da cidade de Paty do Alferes, situada na região Sul Fluminense do Estado do Rio de Janeiro.

Introdução

Atualmente com a grande evolução na informática novas metodologias vêm sendo utilizadas para melhorar o processo de disseminação das informações. Uma dessas metodologias é o uso cada vez maior da multimídia. A multimídia é a integração de forma intuitiva e interativa dos elementos de comunicação de forma que a informação se torne mais rica, detalhada e atraente para o usuário [1].

A interatividade é um aspecto marcante nesses sistemas, pois fornece ao usuário uma postura dinâmica em relação às informações, isto é, o usuário poderá definir a seqüência e velocidade de acesso aos tópicos do sistema, proporcionando uma pesquisa eficiente e personalizada. A introdução da multimídia para a confecção de materiais de divulgação turística gera uma mudança da maneira tradicional proporcionando um método mais cooperativo e atraente para os turistas tanto na sua forma presencial quanto pela divulgação à distância (*Internet*).

Esse trabalho trata do desenvolvimento de um software de informação turística da cidade de Paty do Alferes.

Materiais e Métodos

Para se trabalhar com multimídia é necessário entender como se cria cada elemento e como interligá-los utilizando as ferramentas e as tecnologias do computador com recursos multimídia. Um elemento pode ser um arquivo de som, uma imagem, um vídeo, etc. A facilidade de trabalho proporcionada pelos softwares de autoria (ferramentas para criação de sistemas

multimídia que apresenta uma menor curva de aprendizado em relação aos demais *softwares*) para a incorporação desses elementos, faz aparecer uma nova preocupação: a qualidade do produto final. É importante definir quais elementos são realmente necessários para o projeto antes de iniciar qualquer implementação, evitando que o programador inclua itens desnecessários que acabam irritando o usuário com um produto final mal elaborado [2].

Essa ferramenta está sendo desenvolvida utilizando o *software* de autoria *Director 8.5* [3]. Para a modelagem e desenvolvimento da arquitetura da informação do sistema foi utilizada a Técnica de Modelagem Hiperídia (HMT – Hipermedia Modeling Technique) [4]. Esta técnica auxilia o projetista a responder três questões fundamentais:

- Como dividir o domínio de informações em nós;
- Como os nós resultantes são conectados;
- Como o usuário interage com a aplicação.

Para responder a essas questões foram desenvolvidos quatro modelos [4]:

Modelo de objetos: Descreve os principais objetos da aplicação, seus relacionamentos com outros objetos, atributos e operações (Figura 1);

Modelo de hiperobjetos: Proveniente de um refinamento do modelo de objetos. Serve para: definir novas associações e novas classes (novos caminhos para as informações) e identificar as mídias que serão usadas (Figura 2);

Modelo de Navegação: Define os pontos de entrada e pontos intermediários para acessar as informações da aplicação (Figura 3).

Modelo de Interface: Define como as informações serão apresentadas ao usuário. Envolve a definição do *layout* das telas e a

escolha do padrão gráfico e da identidade visual do produto, gerando um *breafing* do produto (Figuras 4, 5 e 6).

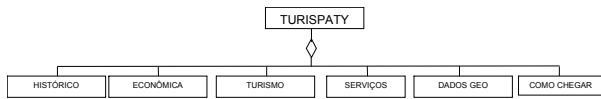


Figura 1: Modelo de Objetos.

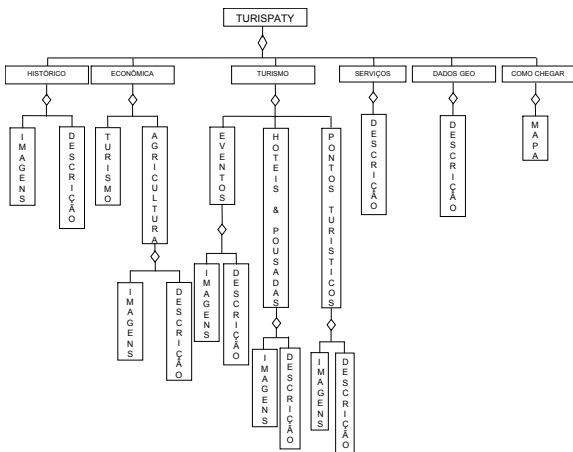


Figura 2: Modelo de Hiperobjetos.

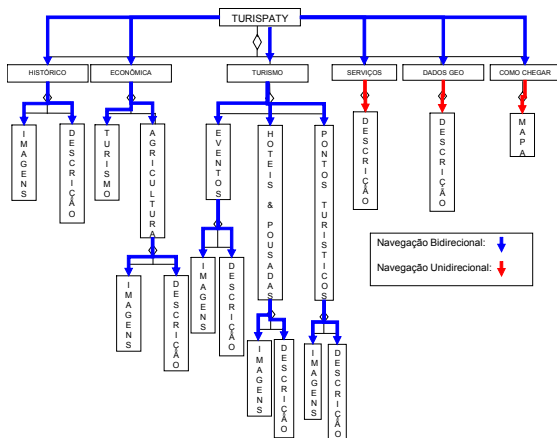


Figura 3: Modelo de Navegação.



Figura 4: Tela de apresentação da Aplicação mostrando o menu principal.



Figura 5: Tela do menu Histórico que traz uma descrição da cidade de Paty de Alferes com algumas fotos da localidade.



Figura 6: Tela do menu ComoChegar que traz um mapa para os turistas que não conhecem o caminho para chegar na região.

Conclusão

O presente trabalho buscou aplicar novas tecnologias que costumam transformar o comportamento humano – na maneira como o homem se comunica, estuda, trabalha ou se diverte. A ideia de navegabilidade que foi implantada permite ao usuário ter acesso as informações de forma interativa, que é uma característica importante em softwares e produtos com recursos multimídia.

A utilização da Técnica de Modelagem Hipermédia foi importante para definição dos elementos importantes da aplicação. Os quatro modelos da HMT permitem aos projetistas capturar o domínio da informação, diminuir a sobrecarga cognitiva e identificar uma base visual do produto final.

Referências

[1] PAULA FILHO, Wilson de Paula. Multimídia: Conceitos e Aplicações, Editora LTC 2000.

[2] VAUGHAN, Tay, "Multimedia: Makin it Work", Berkeley, CA, Osborne, 1994.

[3] GONZALEZ, Julio Francisco Planella, Director 8.5 – Criando Aplicativos Multimídia Editora Berkeley, 2001.

[4] NEMETZ, Fábio. HMT: Modelagem e Projeto de Aplicações Hiperemídia. Dissertação de Mestrado - CPGCC: UFRGS, Porto Alegre, 1995.