

Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais - PCS

Título: Implementação de uma Camada de Interoperabilidade
entre Mundos Virtuais 3D e LCM's

Doutoranda: Cilene Aparecida Mainente

Orientador: Prof. Dr. Romero Tori

Objetivos e Motivação

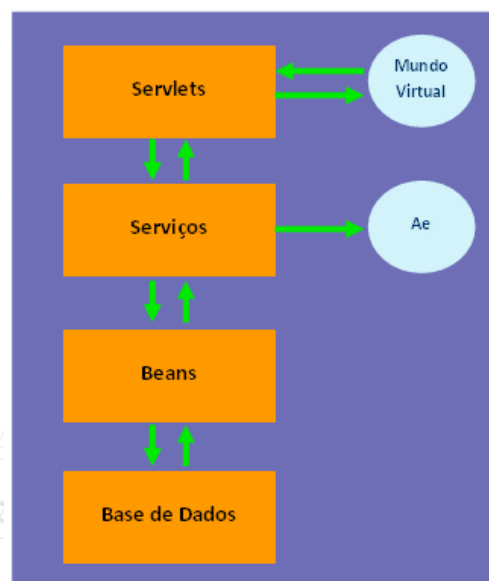
A utilização de novas tecnologias pelos alunos, especialmente as que já fazem parte do seu cotidiano, tende a tornar a aprendizagem mais efetiva. Os mundos virtuais 3D oferecem inúmeras oportunidades de utilização, porém sua adoção não é um processo trivial para a maioria dos educadores. O objetivo deste trabalho é a criação de uma camada de interoperabilidade Ae3D[01], entre mundos virtuais 3D e sistemas LCMS's, de forma a facilitar a realização de experiências nessa área.

Metodologia e Desenvolvimento

A arquitetura da camada de interoperabilidade Ae3D é composta de dois blocos principais: camada de interoperabilidade e de conexão. A primeira, permite acessar os serviços do LCMS por meio de uma interface comum, fornecendo-os para o mundo virtual. A camada de conexão é implementada no mundo virtual para se comunicar com o LCMS. Ambos os lados, LCMS e mundo virtual, precisam implementar bases de dados locais para persistir os dados das conexões [02].

Resultados e Discussões

A implementação de uma camada de interoperabilidade entre o mundo virtual Second Life [03] e o LCMS Tidia Ae, demonstrou a viabilidade de se estabelecer um protocolo de comunicação entre esses dois ambientes. O próximo passo é a generalização dessa arquitetura de camada para outros LCMS's e mundos virtuais.



Conclusões

Uma camada de interoperabilidade entre mundos virtuais e LCMS tende a facilitar experimentos educacionais, fornecendo um novo tipo de vivência aos estudantes, fornecendo uma transição suave aos educadores acostumados ao uso dos LCMS's tradicionais.

Referências Principais

- [01] Liu, Chang, "Second Life Learning Community: a peer-based approach to involving more faculty members in Second Life", In: First SL Education Workshop. San Francisco. p.6-10.
- [02] Silva, Valdinei F. et al., "Camada de interoperabilidade entre o ambiente de aprendizagem Tidia-ae e ambientes virtuais tridimensionais", In: WIE 2009: XV Workshop sobre Informática na Escola. Porto Alegre, RS, SBC,2009. p. 1-10

[03] Second Life www.secondlife.com

Palavras-Chave

Mundos Virtuais 3D – MUVE e Ensino