

Centro de Interpretação Marinha Virtual, Açores – Portugal

Gomes¹ C. L. & Santos, R. S.²

¹Centro do Instituto do Mar da Universidade dos Açores, 9901-862, HORTA, Portugal

²Departamento de Oceanografia e Pescas, Universidade dos Açores, 9901-862, HORTA, Portugal

cmgomes@notes.horta.uac.pt

RESUMO

A Década da Educação para o Desenvolvimento Sustentável lança novos desafios ao Oceano Global e o desenvolvimento de materiais didácticos, com soluções inovadoras, surge como um excelente meio de comunicação e de aproximação entre o homem e o Oceano. Nos Açores, um dos problemas associados às questões de divulgação e informação, é a dispersão geográfica do Arquipélago. Neste contexto e no âmbito do projecto MARMAC, está actualmente em fase de execução a elaboração de um Centro de Interpretação Marinha Virtual. Este centro, cujo suporte físico é um DVD multimédia, prevê por um lado, a simulação de uma viagem virtual aos ecossistemas costeiros e oceânicos dos Açores e, por outro lado, atingir um público mais abrangente em todas as ilhas do arquipélago.

1. INTRODUÇÃO

A Década da Educação para o Desenvolvimento Sustentável lança novos desafios ao Oceano Global. No âmbito da conservação dos ecossistemas marinhos e para que todos os utilizadores do mar partilhem responsabilidades e possam actuar de uma forma activa, o princípio da participação encontra-se intimamente ligado ao direito à informação. Deste modo, a criação e a disseminação de materiais didácticos, com soluções inovadoras, torna-se um excelente meio de comunicação e de aproximação entre o homem e o Oceano. Nos Açores, um dos problemas associados às questões de divulgação, é o isolamento e a dispersão geográfica do Arquipélago. A criação, nas 9 ilhas, de Centros de Interpretação para abordar questões relacionadas com o Oceano e promover a participação continuada dos utilizadores do mar exige às instituições, com competência nesta área, elevados recursos humanos e materiais de implementação e manutenção. A integração de recursos multimédia no desenvolvimento de materiais didácticos poderá, numa primeira fase, apontar para uma das soluções possíveis a este problema.

Objectivo

Neste contexto e no âmbito do projecto MARMAC – Conhecimento, Promoção e Valorização para Utilização Sustentada de Áreas Marinhas Protegidas da Macaronésia (Interreg 03/MAC/4.2/A2/2004) – está actualmente em fase de execução a elaboração de um Centro de Interpretação Marinha Virtual que pretende cumprir os seguintes objectivos específicos:

- Permitir ao utilizador a construção do seu próprio conhecimento sobre os ecossistemas costeiros e oceânicos dos Açores;
- Transmitir uma mensagem coerente com a Década da Educação para o Desenvolvimento Sustentável e Estratégia Nacional dos Oceanos;
- Abranger diferentes públicos alvos (educadores, alunos, encarregados de educação, operadores marítimo-turísticos, pescadores e turistas);
- Atingir todas as ilhas do arquipélago dos Açores reduzindo os recursos humanos e materiais de implementação e manutenção de um Centro de Interpretação Marinha.

2. MÉTODO

2.1. Acções minimizadoras da dispersão geográfica dos Açores

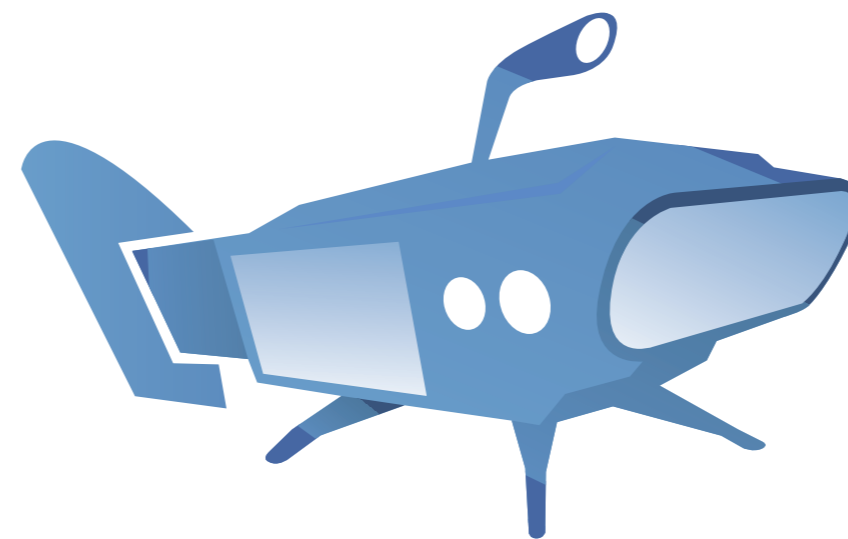
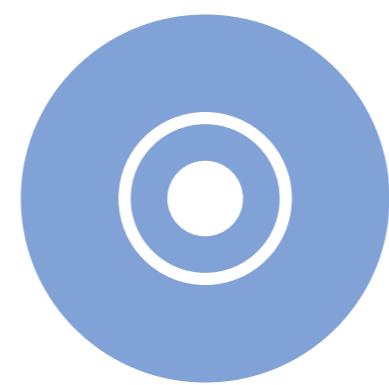
2.1.1. Suporte físico e Filosofia da Ideia

Suporte físico

Foi seleccionado como suporte físico para o Centro de Interpretação Marinha um DVD multimédia.

Filosofia da Ideia

Simulação de uma viagem virtual aos ecossistemas costeiros e oceânicos dos Açores através de um veículo de exploração subaquática (CIMV). O cenário deverá dar a sensação ao utilizador de estar no interior do CIMV e de que inicia uma viagem de exploração subaquática.



O CIMV funcionará como um portal de entrada para o mundo marinho. Esta ideia de veículo de exploração combina o conhecimento científico, o conhecimento tecnológico e transmite a ideia de um espaço de desafio e descoberta.

2.1.2 Estratégia de divulgação

- Edição de Cartaz
- Edição de Folheto
- Stand
- Edição de Página de Internet
- Anúncios de imprensa
- Entrevistas na rádio/televisão
- Planificação da distribuição do material
- Avaliação

2.2. Actividades consultivas

Serão elaborados inquéritos, de modo a, envolver os agentes científicos, educativos, associativos e políticos, na selecção de conceitos e conteúdos apropriados relativos à temática ecossistemas costeiros e oceânicos dos Açores.

2.3. Recurso ao multimédia

De modo, a cumprir os objectivos na área da multimédia serão aplicadas técnicas: Multissensoriais, Integrativas, Interactivas.

3. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que o recurso ao multimédia ao utilizar como plataforma o computador seja capaz de abordar o tema do Oceano de uma forma apelativa e permitir que haja uma forte interacção utilizador – objecto, de modo a que, o primeiro construa o seu próprio conhecimento. Por outro lado espera-se que:

- **O Suporte físico e a filosofia da ideia** – reduza os recursos humanos e materiais
- **A Estratégia de divulgação** – atinja rapidamente diferentes tipos de utilizadores
- **Actividades consultivas** – desenvolva no futuro e em todas as ilhas do arquipélago acções conjuntas no âmbito da conservação do ambiente marinho

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EDUARDO O C CHAVES (1991): "Multimédia: Conceituação, Aplicações e Tecnologia", People Computação Ltda, São Paulo.
LEVY, PIERRE (1996): "O Que é o Virtual", São Paulo, Editora 34, 160 pp.
ROBIN RASKIN (1990): "Multimedia: The Next Frontier for Business?" in PC Magazine, Vol.9, Nº 13, p. 151.

Multimédia

Este termo pode ser definido como o uso de diferentes meios de comunicação para a apresentação ou recuperação de informações utilizando como plataforma o computador.

Meios de Comunicação utilizados

Texto, som, gráficos, imagem (estática e animada), vídeo.

Virtual

Produtos, disposições ou construções tecnológicas (em espaços de interacção cibernéticos) cujo objectivo é criar serviços tradicionalmente oferecidos de outra forma.

Divisão do espaço no interior do CIMV

Escotilha Central – janela central onde o visitante poderá visualizar: o plano da viagem do CIMV; a submersão do CIMV, a partir do cais de embarque e uma simulação da viagem aos ambientes explorados.
Escotilhas Laterais – janelas onde poderão ser visualizados, através de sub links, cada ambiente em mais pormenor.

Laboratório – janela que abre para a simulação de um laboratório, onde poderão ser realizadas 2 experiências científicas pelo utilizador e visualizadas ilustrações referentes ao material de laboratório existente.

Experimentário – janela que dará acesso a 3 jogos didácticos.

Mediateca – janela onde poderá ser consultada a enciclopédia do CIMV.

Técnicas Multissensoriais

Os meios de comunicação envolvem dois ou mais sentidos humanos utilizados de forma coordenada.

Técnicas Integrativas

Os meios de comunicação não são meramente justapostos, mas formam um todo orgânico sob a coordenação do computador.

Técnicas Interactivas

A informação não é transmitida de forma passiva. O utilizador pode interagir com as informações: investigando-as, recuperando-as, interligando-as e construindo novas informações.

