



## SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2016
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Áudio Arte
<b>Autor</b>	CARLOS EDUARDO TEIXEIRA NASCIMENTO
<b>Orientador</b>	ANDREA HOFSTAETTER

## ÁUDIOARTE

Autor: Carlos Eduardo T. Nascimento

Orientador (a): Andrea Hofstaetter

UFRGS

O projeto aqui apresentado foi desenvolvido junto à pesquisa intitulada “Criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais: processos de construção, uso e avaliação”, em desenvolvimento desde 2013, que objetiva a produção e avaliação de materiais didáticos para o Ensino de Artes Visuais na Educação Básica e no ensino à distância. Este projeto se dirige a um público específico: portadores de deficiência visual. Trata-se de um aplicativo com audiodescrições de imagens de obras de arte. O aplicativo foi pensado para ser utilizado em plataformas IOS, Android e Windows Phone, voltado primeiramente para alunos de inclusão com diferentes níveis de deficiência visual, mas podendo ser usado pelo público em geral (alunos regulares). O aplicativo opera associando audiodescrição com a história e a questão formal dos objetos artísticos, com a intenção de que o usuário tenha uma experiência inovadora ao escutar e perceber os elementos que compõem a obra de arte, de forma subjetiva, e também associada aos conhecimentos históricos sobre cada período artístico, disponíveis no aplicativo. O objetivo final é que o usuário, ao acessar o aplicativo e algum período específico da história da arte, consiga escutar uma audiodescrição de obra de arte escolhida por ele, e, de forma imagética, crie uma imagem mental do objeto. Podendo ser utilizada tanto no Ensino Fundamental, quanto no Ensino Médio, essa ferramenta pretende ampliar os conceitos artísticos apresentados no Ensino de Arte, auxiliando na crítica de obras, na leitura das imagens, no conhecimento a respeito de aspectos da história da arte e contextualização da produção artística, bem como garantir o aprendizado também por meios digitais, pelo uso de novas ferramentas tecnológicas como *smartphones* e *tablets*. A metodologia do trabalho começou com pesquisas na internet, utilizando ferramentas de busca (*Google e bling*), a fim de encontrar algum objeto de aprendizagem no formato de aplicativo que tivesse as mesmas funcionalidades do projeto (não foi encontrado nenhum resultado relevante ou semelhante). Foi definido então, com a colaboração de professores da área de história da arte (Instituto de Artes – UFRGS), que usaríamos quatro ou cinco artistas de cada movimento artístico ou período histórico (optamos pelo Renascimento Italiano, fins do século XIV e o fim do século XVII), trabalhando as quatro ou cinco obras mais relevantes de cada um destes. Também foi pesquisada junto a professores de história da arte, a perspectiva de referenciais teóricos para desenvolver transcrições de obras de arte relevantes no formato de leitura de imagem. Desenvolvemos, dessa forma, uma primeira identidade visual do aplicativo, e um mapa conceitual das funcionalidades para melhor entendimento dos colaboradores. Após esta fase, contatamos alunos do Departamento de Arte Dramática (DAD) da UFRGS para as narrações audiodescritivas e conseguimos a liberação do estúdio com o Departamento de Música do Instituto de Artes para a gravação dos áudios. Por fim, começamos a procura e a captação de programadores - desenvolvedores com conhecimento técnico na criação de aplicativos para *smartphones* e *tablets* (Banco de dados virtual, programadores de comandos, hospedagem em nuvem ou rede, códigos de escrita e voz avançados). O projeto continua em desenvolvimento, procurando colaborador especializado para a parte técnica de criação do aplicativo no formato digital.