

Este trabalho trata-se de uma pesquisa acadêmica que tem por objetivo investigar de que maneira uma ferramenta de desenvolvimento e gerenciamento de projetos, com capacidade de recomendação de conteúdos e ferramentas online, pode apoiar a aprendizagem baseada em projetos (ABP). Para isso, foi definido um modelo de ABP com base na metodologia projetual de desenvolvimento de produtos digitais, chamada Projeto E (MEURER E SZABLUK 2010) e a partir deste, desenvolvido um sistema de gerenciamento e recomendação. Essa pesquisa foi dividida em duas etapas: A primeira, realizada no semestre 2012/1, realizando o levantamento de requisitos para o desenvolvimento do sistema de gerenciamento de projetos acadêmicos, denominado "Projeto em Ação"; A segunda etapa, a ser realizada no semestre 2012/2, compreende a realização de um estudo de caso em situação real. O embasamento teórico engloba estudos que se baseiam em processos, teorias e conceitos presentes no desenvolvimento de projetos, para que estes auxiliem a definir uma arquitetura informacional condizente com os requisitos necessários. Desta forma, procurou-se entender de que maneira o metadesign, o design thinking na educação, a metodologia projetual e dispositivos de recomendação podem ser aplicados ao sistema em questão. Este, por sua vez, será utilizado por alunos de design no desenvolvimento de seus projetos com a finalidade de incentivar, entre outras coisas, uma conduta investigativa, pró-ativa e sistêmica através da ABP. A abordagem da mesma é próxima das metodologias projetuais e possui perspectiva investigativa e sistemática semelhante, com o foco da aprendizagem na execução do processo. Assim sendo, estabeleceu-se uma relação de ABP com metodologia projetual para que o viés didático e acadêmico pudesse também estar presente na natureza do sistema. Considerando o resultado dos primeiros testes e a configuração do sistema de acordo com a ABP e as metodologias projetuais, observou-se que o mesmo poderá atender a qualquer tipo de processo projetual, seja ele glífico, gráfico ou digital, pois sua macro-estrutura permite a livre definição de suas etapas, atividades e tarefas.