

O presente trabalho faz parte do projeto OBAA, o qual tem por objetivo padronizar um conjunto de metadados para objetos de aprendizagem (OA) possibilitando seu acesso a partir da Web, dispositivos móveis e TV Digital. Além disso, tal padrão visa possibilitar que esses OAs possam ser utilizados em serviços de busca e recuperação de informações de forma inteligente. Especificamente, nesse trabalho, busca-se realizar a concretização do padrão através da elaboração de ontologias OWL. A linguagem OWL é uma recomendação da W3C para a criação de ontologias e é aqui utilizada para modelar o contexto do padrão incluindo conceitos para representar os metadados definidos. As ontologias criadas descrevem diferentes perspectivas desse contexto. O perfil de usuário é baseado no padrão Learner Information do IMS, bem como metadados propostos pelo grupo de pesquisa. Descrições do processos de aprendizagem são modeladas a partir do padrão Learning Design do IMS. Por fim, a ontologia para a descrição de OAs incluem metadados do padrão IEEE LOM além de outros propostos pelo próprio grupo de pesquisa. Com base nas informações armazenadas nessas ontologias, podem ser providos serviços que consideram características específicas de um aluno, bem como o meio onde ele está inserido. Pretende-se disponibilizar um serviço de recomendação de conteúdo que sugere OAs de possível interesse do aluno (que aborde um assunto que o aluno não domina, por exemplo). Outro serviço a ser oferecido trata-se da busca contextualizada, que objetiva recuperar conteúdos conforme o estado atual de um usuário. As ontologias estão em estado avançado de desenvolvimento, atualmente sendo validadas através de casos de uso. Os modelos OWL desenvolvidos foram incluídos no documento do padrão. Ao fim do processo de modelagem das ontologias, será desenvolvida a integração dessas com os serviços.