

238

**CRIAÇÃO DE UM AMBIENTE VIRTUAL PARA O UNIRITTER.** *Marcos Paulo Anselmo de Anselmo, Werner Santos, Isabel Cristina Siqueira (orient.) (Uniritter).*

O presente projeto está voltado para o desenvolvimento de um ambiente virtual tridimensional (3D) que retrate a estrutura física do Uniritter de modo a possibilitar, à comunidade em geral, a navegação virtual através de suas dependências. Pretende-se, assim, criar uma "metáfora visual" da presente Instituição, onde "internautas" tenham a oportunidade de visualizar, virtualmente, a estrutura oferecida por esta a alunos, funcionários e professores bem como navegar por seus ambientes e obter serviços. Pretende-se dar enfoque à divulgação e ao incentivo do uso da biblioteca virtualmente, bem como dos recursos que a mesma disponibiliza, através do uso de técnicas de Visualização de Informações. Deve-se ressaltar a preocupação com aspectos referentes às questões de segurança e privacidade de informações. A ferramenta proposta está sendo modelada a partir do software de modelagem Blender, próprio para a construção de ambientes virtuais bem como interação com estes. Futuramente, devem ser utilizadas, também, ferramentas voltadas ao design de websites bem como recursos que permitam o desenvolvimento de aplicações voltadas à Visualização de Informações. Após este estudo inicial, parte-se para a implementação da ferramenta em questão e posterior validação da mesma junto a usuários. Atualmente, parte da estrutura física do Uniritter já está modelada. Assim, deverá ser incorporada, à parte modelada, recursos de interação com usuário visando uma avaliação prévia do ambiente. Conclui-se, nesta etapa inicial, que a modelagem virtual de um ambiente virtual está fortemente ligada ao software empregado, uma vez que os recursos oferecidos por este influenciam tanto na concepção quanto na qualidade de interação provida ao usuário.