

TOUR VIRTUAL: CONHECENDO O IFPB - CAMPUS MONTEIRO SEM SAIR DE CASA

Antonio Josinaldo Soares Silva
Maria Martins Formiga
Larissa Siqueira Mineiro
Maelby Pereira Muniz
Tatiana Petrucci Negócio
Felipe Louise Pereira Ferreira
Daiana da Silva Amaral

RESUMO

O trabalho relata experiências vivenciadas no desenvolvimento de projeto de extensão intitulado, “Tour virtual: conhecendo o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) – *Campus* Monteiro sem sair de casa”. O projeto objetivou criar um ambiente virtual do *Campus*, no qual a comunidade externa e demais interessados possam ter acesso de forma totalmente interativa e digital sem estar presente fisicamente nas suas dependências com a finalidade de uma maior aproximação entre o público externo e a instituição. Tivemos como principais resultados alcançados: a construção de uma ferramenta que viabiliza uma “viagem virtual” pelo *Campus*, possibilitando o conhecimento de toda a sua estrutura; inserção na sua página de um link de acesso ao Tour e divulgação do mesmo nas escolas parceiras do município de Monteiro e nas redes sociais; a possibilidade do futuro estudante conhecer setores, coordenações, direções e suas respectivas atribuições, tornando-se uma ferramenta de influência para a escolha de cursos da instituição.

Palavras-chave: Tour Virtual. IFPB *Campus* Monteiro. Divulgação.

1 INTRODUÇÃO

A propositura de visualização de imagens estáticas para conhecer um ambiente está ultrapassada, uma vez que o Google Street View popularizou a visualização imersiva em 360°. Nessa perspectiva, uma visão parcial fotográfica pode ser vista como uma imagem incompleta, haja vista que atualmente o público prefere interatividade, poder conhecer os espaços e explorar novos caminhos.

Muitas empresas já entenderam que a visita virtual remota é muito lucrativa, pois permite disponibilizar o espaço a qualquer momento, sem agendamentos, a exemplos de hotéis, restaurantes, teatros, imobiliárias, construtores entre outras podem garantir uma visita

de avaliação de seus empreendimentos sem ter que correr riscos ou alocar funcionários para acompanhar os visitantes.

Atualmente muitos consumidores definem suas escolhas de fornecedor de serviços ou destinos de férias pela internet. A grande maioria confia mais nas empresas que mostram sua estrutura, geralmente através de fotos no próprio site ou rede social, e preferem ainda mais as empresas que mostram suas dependências em um Tour Virtual 360 graus.

A riqueza de detalhes é tão maior no ambiente de realidade virtual que nas fotos estáticas, que é comum o visitante perder a noção de tempo ao passear pelos ambientes fotografados. A imersividade do Tour Virtual 360° ainda pode ser ampliada através de opcionais como sons e vídeos, que aumentam a retenção de visitantes e ampliam o compartilhamento social.

O Campus Monteiro dispõe de uma vasta infraestrutura: guarita, bloco administrativo, com suas respectivas coordenações, protocolo para registro institucional, coordenação de apoio ao estudante, assistência social, atendimento ambulatorial com médico e enfermeiro, almoxarifado, comunicação institucional, coordenação de pesquisa e extensão, direção geral, de ensino e administrativo, núcleo de apoio as pessoas com necessidades educacionais-NAPNE, biblioteca, cantina, refeitório (em construção), registro acadêmico, laboratórios de física, química e biologia, laboratórios de informática, miniauditório, ginásio poliesportivo, laboratório de construção civil, garagem, sala de música, salas de aulas, coordenação dos cursos de informática e instrumento musical e salas utilizadas pela administração do Campus. Nesse sentido, torna-se pertinente a construção de uma ferramenta que viabilize meios de divulgação do *Campus* e uma maior aproximação do público externo com a instituição.

A grande maioria da comunidade externa não tem oportunidade de conhecer toda a infraestrutura do campus Monteiro, ou se conhece é algum setor isolado. Como o Campus é uma instituição pública, o tour virtual é uma forma democrática e de fácil acesso para que as pessoas tenham a oportunidade de conhecê-lo a distância, de forma totalmente interativa e digital, bastando um dispositivo que se conecte a internet e conexão com a internet. Portanto, o tour se apresenta como uma nova forma de divulgar e promover a instituição perante a comunidade externa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na busca de um breve entendimento sobre realidade virtual recorreremos a autores que contribuíram na definição do termo. A realidade virtual se iniciou na indústria de simulação, por meio de simuladores de voo que a Força Aérea Americana passou a construir depois da segunda guerra mundial (JACOBSON, 1994).

Para Rodrigues, Porto (2013) as definições de realidade virtual referem-se a uma experiência imersiva e interativa baseada em imagens gráficas 3D geradas em tempo real por computador. Nessa perspectiva, “o usuário pode perceber o mundo virtual, através de uma janela constituída pela tela do monitor ou pela tela de projeção ou ser inserido no mundo virtual” (RIBEIRO; ZORZAL, 2011, p. 14). A principal finalidade desta nova ferramenta é fazer com que o participante usufrua de uma sensação de presença no mundo virtual (JACOBSON, 1994).

A realidade virtual é uma ferramenta que vem ganhando uma grande visibilidade nos últimos anos, devido ao aumento significativo na capacidade de processamento dos microcomputadores, pelo barateamento dos equipamentos exigidos para manipulação desta tecnologia e por oferecerem um ambiente extremamente interativo, facilitando assim a relação do homem com a máquina (KIMER; TORI; SISCOOTTO, 2006).

Acerca de educação e realidade virtual é notável que esta, “dará um grande salto em inúmeras às áreas do conhecimento existentes, mas principalmente na educação, por nos permitir experiências com o conhecimento de forma imersiva e interativa” (BRAGA, 2001, p. 5). Nessa perspectiva, observa-se que a realidade virtual se apresenta com inúmeras possibilidades de contribuir na produção de conhecimentos em diversas áreas, especialmente na educação. A sua introdução nesta área, “demonstra um novo paradigma que relata uma educação de forma dinâmica, criativa, colocando o aluno no centro dos processos de aprendizagem e buscando uma formação de um ser crítico, independente e construtor de seu conhecimento” (BRAGA, 2001, p. 6).

3 METODOLOGIA

As atividades do projeto de extensão em abordagem foram planejadas em sete etapas, durante 7 meses. A partir dessa organização, os participantes se reuniam sempre no início de cada mês para avaliar o cumprimento das atividades e planejar o desenvolvimento da próxima ação.

A primeira etapa consistiu no levantamento dos pontos a serem fotografados do Campus Monteiro. Dessa forma, a equipe do projeto se reuniu e planejou o desenvolvimento das atividades referente a esta ação. Por conseguinte, visitamos todos os blocos da instituição e selecionamos as principais dependências do bloco administrativo, as coordenações, a biblioteca, o miniauditório, os laboratórios, o controle acadêmico, as salas de instrumentos musicais, as salas de aulas e corredores. Ou seja, praticamente toda a instituição foi selecionada.

A segunda etapa foi reservada à captura de imagens em 360° dos setores selecionados. Para tanto, fez-se necessário à elaboração de dois requerimentos: um para o Diretor Geral do Campus, José Herculano Filho, requerendo a concessão para a captura de imagens e posteriormente divulgação através do tour virtual; outro para o Coordenador de Comunicação Institucional (CCI), Rafael Rubens de Medeiros, solicitando a câmera fotográfica nikon e tripé. Em seguida, partimos para o trabalho de campo.



Figura 1 – Discente bolsista capturando imagens do *Campus*. Fonte: arquivo próprio (2016)

A terceira etapa foi destinada a seleção de imagens capturadas do Campus para a construção do Tour Virtual. Nesta ação a equipe se reuniu em diversas vezes com a finalidade de realizar o tratamento do material coletado, selecionar as imagens necessárias e eliminar as que se encontravam com falhas.

A quarta etapa foi dedicada à montagem do Tour Virtual. Para tanto, reservamos para esta ação todo o mês de agosto de 2016, e demos total suporte a discente bolsista e ao discente

voluntário no processo de construção do tour (aquisição de computador, programa e entre outros suportes).

A quinta etapa foi direcionada a revisão do ambiente virtual construído do Campus Monteiro. Para tanto, toda a equipe contribuiu de forma efetiva para o alcance desta meta, reunindo-se em diversos momentos com a finalidade de realizar testes para a correção de possíveis falhas e adequações.

A sexta etapa foi planejada para a inserção do link do ambiente virtual na página do Campus Monteiro. Nessa perspectiva, a equipe trabalhou em parceria com a instituição com a finalidade de disponibilizar um link na sua página, para acessos e visualizações do público em geral, para que possam conhecer toda a infraestrutura do Campus. No momento da disponibilização, o Coordenador da CCI, fez uma matéria expondo os objetivos e os resultados alcançados pelo projeto, disponível em: <https://www.ifpb.edu.br/monteiro/noticias/2016/11/projeto-permite-tour-virtual-pelo-campus-monteiro>.



Figura 2 – Inserção do link na página do *Campus*. Fonte: arquivo próprio (2016)

A sétima etapa foi reservada para a divulgação do projeto nas escolas parceiras: EEEFM José Leite de Sousa-Monteiro-PB e EEEIFE Miguel Santa Cruz - Monteiro – PB; nas redes sociais e para a comunidade acadêmica do Campus Monteiro. Em todas as divulgações o projeto recebeu elogios, deixando a equipe com a certeza de que a dedicação ao mesmo foi satisfatória.



Figura 3 – Divulgação do projeto para a comunidade acadêmica do *Campus Monteiro*. Fonte: arquivo próprio (2016)

4 RESULTADOS

Tivemos como principais resultados alcançados: a criação de um Tour Virtual do Campus Monteiro, no qual a comunidade externa e demais interessados podem ter acesso de forma totalmente interativa e digital, sem está presente fisicamente nas dependências da Instituição; inserção da ferramenta desenvolvida pelo projeto, ambiente virtual, na página do Campus (link para acesso:<http://www.makevt.com/media/tourmaker/erxozvgast/>); e viabilização de uma maior aproximação entre público externo e a instituição.

Os resultados alcançados pelo projeto foram planejados e com o trabalho da equipe tornaram-se realidades. Acreditamos que os mesmos são significativos, uma vez que a criação e disponibilização do tour virtual se constituem em mais uma ferramenta de contato entre a comunidade externa e o Campus Monteiro.

CONCLUSÕES

Podemos concluir que o desenvolvimento do projeto contribuiu e deve continuar contribuindo de forma efetiva para a divulgação do Campus Monteiro, levando-o as residências da comunidade externa, de forma interativa e digital. Dessa forma, as pessoas podem conhecer, sem sair de casa, toda a estrutura e infraestrutura da Instituição, contribuindo para uma maior aproximação com o público externo.

Com a divulgação do Campus nas escolas parceiras EEEFM José Leite de Sousa e EEEIFE Miguel Santa Cruz - Monteiro – PB; nas redes sociais e na página da Instituição, acreditamos que o projeto pode influenciar estudantes a optarem em estudar neste Campus.

A experiência da equipe na execução do projeto foi enriquecedora, uma vez que desde o planejamento das atividades a serem desenvolvidas até a avaliação do cumprimento das mesmas, em cada etapa, houve diálogo, troca de conhecimento e aprendizado com os erros e os acertos. Todos os membros do projeto deram sua contribuição por meio de sugestões e trabalho de campo, havendo um relacionamento permeado pela confiança e respeito. As nossas expectativas foram concretizadas e com o encerramento do projeto tivemos a certeza do dever cumprido.

VIRTUAL TOUR: KNOWING THE IFPB - CAMPUS MONTEIRO WITHOUT LEAVING HOME

ABSTRAT

The study reports experiences experienced in the development of an extension project titled, "Virtual Tour: Knowing IFPB - Campus Monteiro without leaving home". The project aimed at creating a virtual campus environment, in which the external community and other interested parties could have access in a totally interactive way and digital without being physically present in its dependencies for the purpose of a greater rapprochement between the external public and the institution. We had as main results achieved: the construction of a tool that enables a "virtual trip" through the campus, enabling the knowledge of its entire structure; Insertion in its page of a link of access to the Tour and divulgation of the same in the partner schools of the municipality of Monteiro and in the social networks; the possibility of the future student to know sectors, coordinations, directions and their respective assignments, becoming a tool of influence for the choice of courses of the institution.

Keywords: Virtual tour. *Campus* Monteiro. Disclosure.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Mariluci. Realidade virtual e educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, Campina Grande, PB, v. 1, n. 1, p.1-23, 2001.

JACOBSON, L. **Realidade virtual em casa**. Rio de Janeiro: Berkeley, 1994.

KIRNER, Claudio; TORI, Romero; SISCOOTTO, Robson. Fundamentos e tecnologias de realidade virtual e aumentada. SYMPOSIUM ON VIRTUAL REALITY, 8., 2006. Belém-PA. **Anais...** Belém-PA 2006.

RIBEIRO, Marcos Wagner S.; ZORZAL, Ezequiel Roberto (orgs.). **Realidade virtual e aumentada: aplicações e tendências**. Uberlândia - MG, Editora Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2011.

RODRIGUES, Gessica Palhares; PORTO, Cristiane de Magalhães. Realidade virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações. **Interfaces Científicas – Educação**, Aracaju, v.1, n. 3, p. 97-109, jun., 2013.