

Sistema Multimídia de Auxílio Legal ao Cidadão

Marcelo de Andrade Maciel



“Conhecimento é Poder”

Sir Francis Bacon (1561-1226)

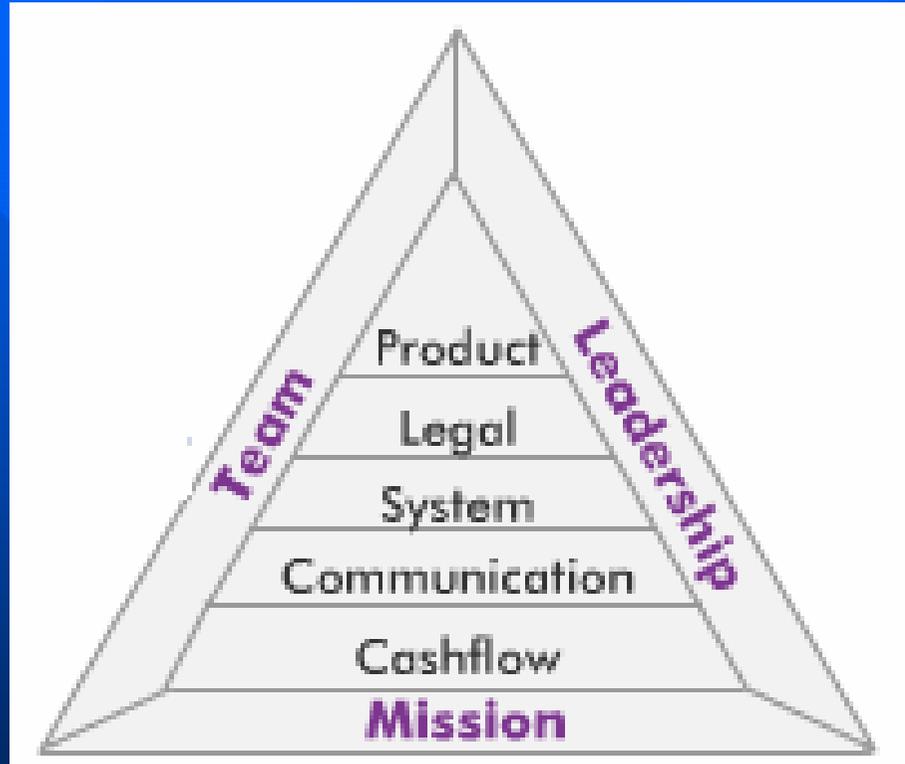
Objetivos

- Desenvolvimento de um sistema multimídia a ser implementado em tótems localizados em locais de grande circulação de pessoas;
- O projeto abrange a manufatura do software e uma proposta de design e projeto do próprio totem.
- Busca-se com a implementação deste projeto a democratização do saber jurídico em áreas em que ele tenha aplicabilidade prática imediata.

Motivação

- A motivação principal para o desenvolvimento do projeto foi a constatação empírica de que a democratização da informação jurídica pode ser muito mais facilmente alcançada através de toténs multimídia do que pelo uso de websites específicos pela população que precisa destas informações.

Sistemas de Informação



“Um sistema de Informação é um subsistema de um sistema Empresarial” - Sérgio Rodrigues Bio

Sistemas de Informação

- Fazem a comunicação entre os resultados e as novas decisões;
- São um insumo tão importante como o Capital ou o Trabalho;
- São caros, indispensáveis e seu uso é irreversível.

Sistemas de Informação



Componentes de um Sistema de Informação

- Objetivos;
- Práticas de Trabalho;
- Informação;
- Pessoas;
- Tecnologia de Informação.

Sistemas Multimídia

- “Multimídia é a junção de som, imagem e texto sobre um assunto específico” –Tay Vaughan
- Multimídia é comunicação, mídia, exatamente com o mesmo sentido que o termo é usado para designar o rádio ou a televisão.

Estruturas Multimídia

- Existem diversos tipos de estruturas multimídia, como as lineares, as compostas e as hierárquicas, segundo Vaughan.
- No projeto utilizou-se a composta.

Ciclos de Desenvolvimento Multimídia

- Utilizou-se no projeto o ciclo de Vaughan.



Ergonomia

- A Ergonomia é uma ciência que busca adaptar a concepção dos instrumentos, máquinas e dispositivos, visando o máximo de conforto e eficiência para o homem.
- Há 2 tipos básicos de Ergonomia, a Ergonomia de concepção e a Ergonomia de correção.

Ergonomia

- É uma ciência multidisciplinar por excelência (ex. Interface Gráfica)
- O engenheiro ou designer que utiliza critérios ergonômicos projeta pensando no usuário, em seu conforto e saúde;

Prototipação

- Objetivos :
- Antecipar ao usuário o modelo final;
- Aumentar a participação do usuário;
- Evitar correções no final do ciclo;
- Diminuir as incertezas do usuário e do analista;

Tipos de Prototipação

- Descartável – Abandona-se o protótipo
- Evolutiva – No final, o protótipo torna-se o próprio sistema.

Características

- Grande Participação do Usuário;
- É um modelo de aproximação sucessiva até a solução final;
- A Manutenção é um processo contínuo;
- O usuário conduz o desenvolvimento do sistema;

Problemas

- Não conseguir uma atuação efetiva do usuário;
- Criar expectativas irreais no usuário;
- Trabalhar com usuários que não sabem exatamente o que querem.

Benefícios

- Melhora a relação entre Analista e Usuário;
- O aprendizado do usuário com seu sistema é mais rápido;
- Na prototipação há a descoberta das necessidades futuras.

Linux



Vantagens

- Adapta-se as suas necessidades;
- Custo da licença é nulo;
- Utiliza muitos aplicativos com custo zero também;
- Segurança (Linux-Minix-Unix)

Desvantagens

- Instalação problemática para usuários leigos;
- Fraca oferta de software em algumas áreas;
- Há carência de assistência técnica e pessoal especializado para trabalhar com ele.

Kylix



Kylix

- É derivado do Delphi;
- É um ambiente de desenvolvimento visual;
- É baseado em componentes;
- Não é uma cópia fiel do delphi.
- A versão Open Edition é gratuita, mas tem restrições legais no contrato da licença.

Powerpoint

- Editor de Apresentações educativas e empresariais;
- E' sub-utilizado;
- Suporta programação com a linguagem VBA;

O Sistema



Custos

- Basicamente autosustentável;
- Custos de Manufatura : Poder Público, ONGs;
- Custos de Manutenção : Merchandising interno e externo;

Porquê utilizar gabinete de madeira “estilo fliperama” ?

- Tecnofobia dos usuários;
- Uso do joystick ao invés do teclado, que é bem mais frágil, ou da tela TouchScreen, bem mais cara;
- Por ser de madeira pode ser feito por menores infratores ou presos, o que diminui ainda mais o custo de manufatura.

Navegação

- Utiliza-se os hyperlinks como consequencia direta do uso do joystick e também porque evita erros de entrada do usuário.

Conclusões

- O desenvolvimento de um sistema multimídia é uma atividade multidisciplinar (designers gráficos, linguistas, psicólogos...)
- É necessária a participação do usuário e a utilização de pesquisas de campo para escolher os temas e avaliar os resultados;
- Neste tipo de projeto, o uso do Powerpoint é altamente recomendado.

Recomendações para Futuros trabalhos

- Totens interligados via protocolo TCP-IP com atualização dinâmica;
- Analisar a viabilidade técnica e financeira de se substituir o monitor SVGA no totem por aparelhos de TV;
- Utilização dos totens , com sistemas educativos, para treinamento de operários em áreas comuns das fábricas.

“Todo Poder emana do povo, e
em seu nome será exercido.”

Constituição federal de 1988

(Artigo primeiro)