Ciência da Computação / Sistemas de Informação

Melhorias no ADAV – Atlas de Anatomia Veterinária

Gabrielle Almeida Cuba - 6º módulo de Ciência da Computação, UFLA, iniciação científica.

Ana Paula Piovesan Melchiori - Orientador DCC, UFLA - Orientador(a)

Gregório Corrêa Guimarães - Coorientador DMV, UFLA

Resumo

O avanço do uso da tecnologia na educação tem se consolidado e seus benefícios sentidos em áreas que antigamente eram impossíveis essa associação, como por exemplo a Medicina Veterinária. É possível trazer essa tecnologia para a criação de ferramentas computacionais para utilização em disciplinas. Utilizando scanners e até mesmo das impressoras 3D é possível criar aplicativos com Realidade Virtual para utilização como apoio a aulas. Nesse sentido o presente projeto teve como objetivo atualizar e desenvolver os materiais disponíveis, através de escaneamento e modelagem de ossos 3D, bem como adicionar novos conteúdos na ferramenta ADAV 3D (Atlas Digital de Anatomia Veterinária 3D), para um maior aproveitamento dos alunos que cursam a disciplina de Medicina Veterinária da Universidade Federal de Lavras e também dos demais que se interessem pelo estudo. Trabalhou-se para a reestruturação da ferramenta para que se torna-se mais acessível e proporcionasse um melhor aprendizado. Para execução do trabalho proposto, inicialmente foram coletados dados através de uma pesquisa de formulário, que teve como meta levantar possíveis melhorias no software hoje utilizado. Em um segundo momento, foram analisados o quanto esse software estava funcional e quais ferramentas não estavam funcionando para serem feitas as modificações necessárias. Através do levantamento das pesquisas, foram realizadas melhorias no software. Além disso, a principal contribuição foi a retomada da funcionalidade 3D, que estava inativa por mudança de versão de software. Para disponibilizar essa funcionalidade 3D, foi modificado e compilado todos os ossos da categoria de ruminantes, mantendo assim a ferramenta com os plugins atualizados e funcionais. A partir de então, foram inseridos novos campos e ferramentas no software, como é o caso da autorização de acesso aos estudantes pelo usuário administrador. Desse modo o aplicativo voltou a ser usual para os alunos, devido a reativação da funcionalidade 3D. Além disso, o código está com os plugins atualizados e é possível a adição de novos materiais para estudos, uma vez que irá seguir o mesmo processo de compilação e adição apresentado neste projeto.

Palavras-Chave: ADAV, Medicina Veterinária, Realidade Virtual.
Link do pitch: https://youtu.be/AVByx3tsazE