



# CACURIA

## MANUAL BÁSICO DE UTILIZAÇÃO



**mediabox**  
technologies

**Autores:**  
Carlos de Salles  
André Brandão  
Motta Junior  
Sidney Melo

## ■ Apresentação da Ferramenta Cacuriá - 03

Projeto GTVOA e a ferramenta de autoria Cacuriá.

## ■ Instalando a Ferramenta Cacuriá - 04

Pré-requisitos para a instalação.

## ■ Conhecendo a Interface do Cacuriá - 07

Área de trabalho do Cacuriá.

### ■ Menu Arquivo, Opções e Ajuda - 08

### ■ Barra de Ferramentas - 10

### ■ Lista de Cenas - 11

### ■ Área de Trabalho do Cacuriá - 12

### ■ Linha de Tempo - 14

### ■ Biblioteca e Propriedades de Mídias - 15

### ■ Inserindo Vídeos - 16

### ■ Inserindo Imagens - 17

### ■ Inserindo Formas - 18

### ■ Inserindo Texto - 19

### ■ Construindo um Objeto de Aprendizagem - 20

### ■ Funcionalidade em Desenvolvimento - 23

## ■ Projeto VOA - Cacuriá

### Ferramenta de Autoria para Objetos de Aprendizagem

Este projeto visa permitir a criação e exibição colaborativa de unidades de aprendizagem para ensino à distância como conteúdo multimídia interativo integrado ao repositório de vídeos do serviço de vídeoaula da RNP. O projeto está dividido em duas etapas. Na primeira delas é proposto o desenvolvimento da ferramenta de autoria Cacuriá, a qual tem como foco permitir a usuários finais criar unidades de aprendizagem enriquecendo tais vídeos com conteúdo multimídia adicional (imagens, formas e textos), usando a mesma estrutura de distribuição já existente. Cacuriá também gera documentos em HTML5 (Hypertext Markup Language 5), o que a torna passível de ser usada na Web. A segunda etapa deste projeto é proposto um software integrado ao serviço de vídeo sob demanda da RNP que torna transparente a exibição para o usuário do conteúdo multimídia interativo enriquecido.



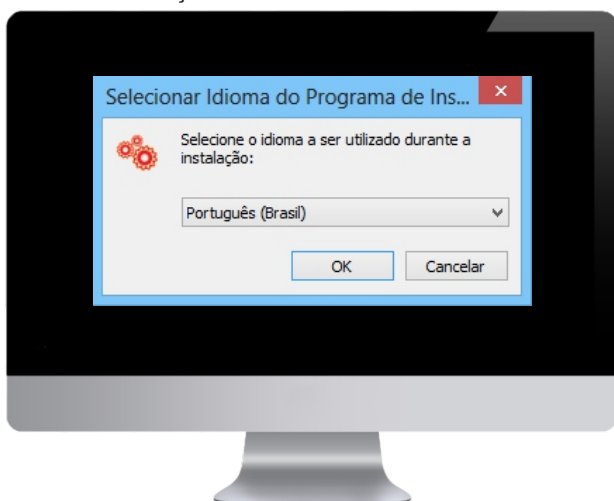
# Instalando a Ferramenta Cacuriá

## Pré-requisitos para a instalação

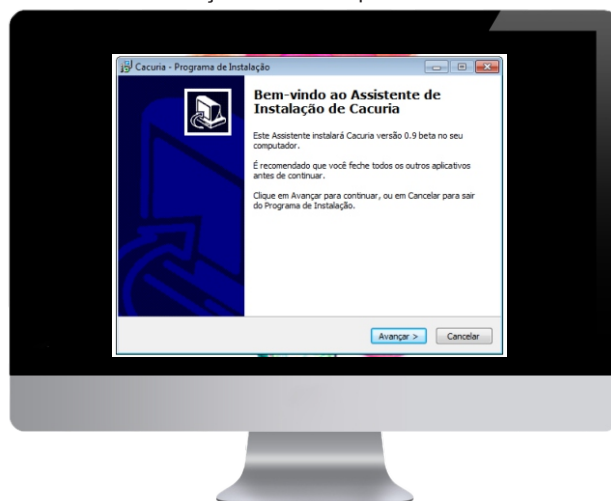


A ferramenta possui versões para Windows, MAC e para Linux. Para a instalação da ferramenta Cacuriá em Computadores com Windows é necessários a instalar o Cacuriá.exe que podem ser baixados diretamente do site dos desenvolvedores. Selecione todas a opções de instalação das telas do programa. Logo após essa instalação será possível abrir o executável da ferramenta de autoria Cacuriá.

Seleção do idioma do instalador.



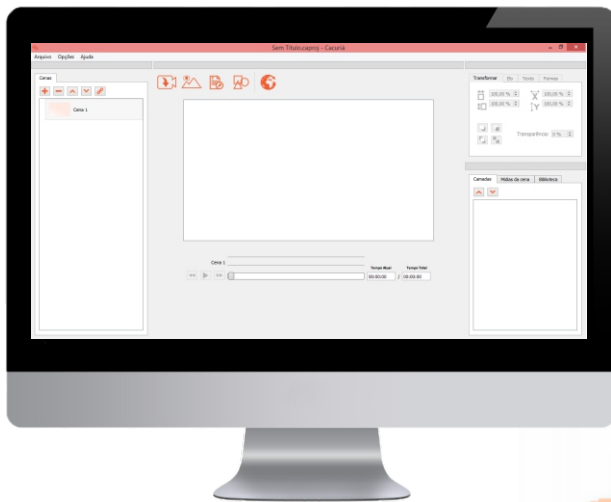
Instalação do Cacuriá para Windows



Tela de inicialização do Cacuriá.



Tela de criação de novo projeto Cacuriá.





# Instalando a Ferramenta Cacuriá

## Pré-requisitos para a instalação



Para a instalação em MACs OS X ou OS X Mavericks são necessários a instalação do XCode pela App Store e do Cacuriá para MAC que pode ser baixando via internet no site do desenvolvedor.

Instalação do Xcode para MAC.



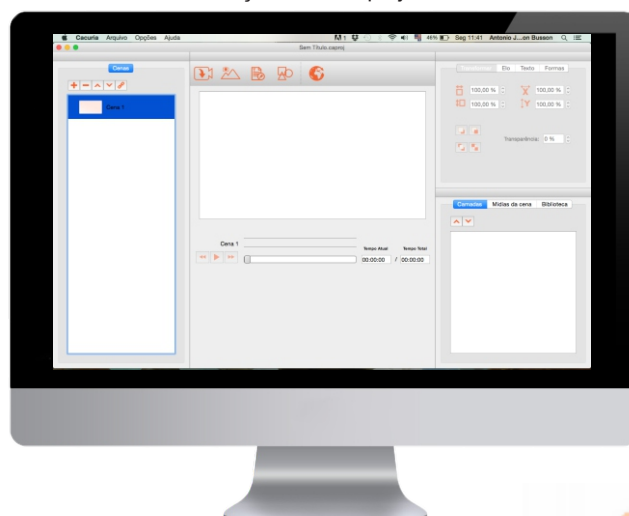
Instalação do Cacuriá.



Tela de inicialização do Cacuriá.



Tela de criação de novo projeto Cacuriá.



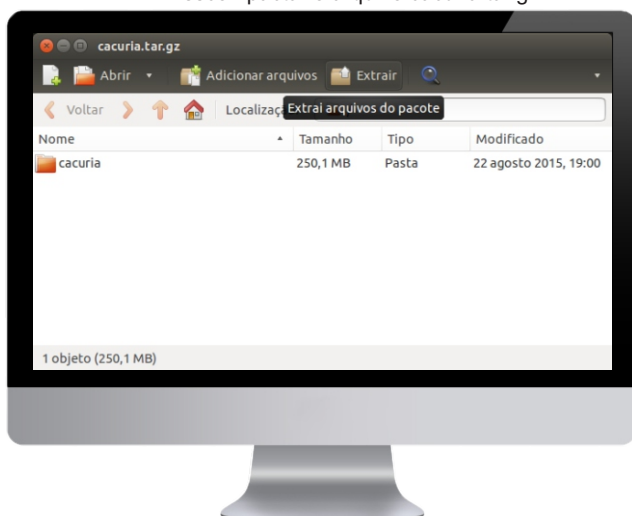
# Instalando a Ferramenta Cacuriá

## Pré-requisitos para a instalação

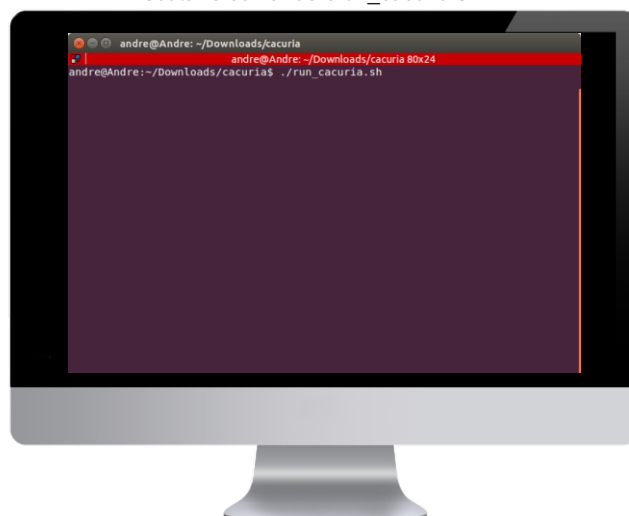


Para a instalação em Computadores Linux são necessários a instalação de codecs que pode ser baixado via internet no site do desenvolvedor. Após isso, é necessário que o usuário execute a última versão do software Cacuriá.

Descompactar o arquivo cacuria.tar.gz.



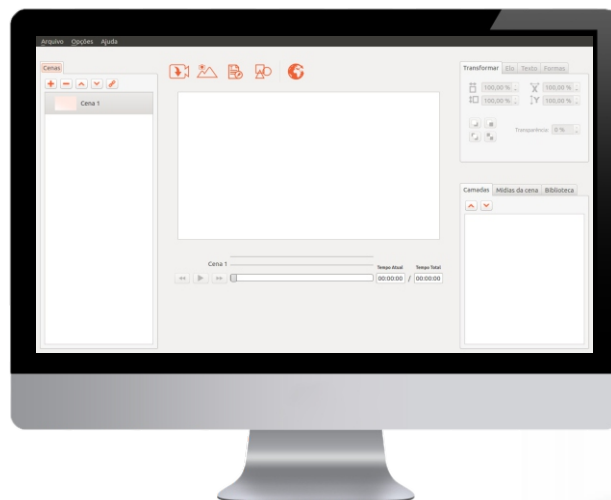
Executar o comando ./run\_cacuria.sh.



Tela de inicialização do Cacuriá.



Tela de criação de novo projeto Cacuriá.



## ■ Conhecendo a Interface do Cacuriá

### Área de trabalho do Cacuriá

A ferramenta é composto por 6 visões para manipulação das mídias conforme podemos observar na imagem abaixo. **Visão de Menu (1)** é usado para adição de mídias e publicação do OA. **Visão de Cenas (2)** é usado para adição, remoção, edição e indicação da cena em foco. Além disso, serve para adição, remoção e edição de elos automáticos entre as cenas. **Visão de Leiaute (3)** é usada para visualização do posicionamento e dimensionamento da mídia de acordo com tempo. Possui também propriedades para adição, remoção da Mídia. **Visão Temporal (4)** é usada para executar e manipular o tempo da cena. Essa visão permite também visualizar, mover e remover os marcadores temporais de cada mídia da cena. **Visão de Propriedades (5)** é usada para visualização e edição das propriedades da mídia em foco e criação de links interativos entre as cenas. **Visão da Biblioteca (6)** é usada para listar e renomear as mídias da cena atual e do projeto.

Tela inicial da ferramenta de autoria Cacuriá.



## Menu Arquivo, Opções e Ajuda

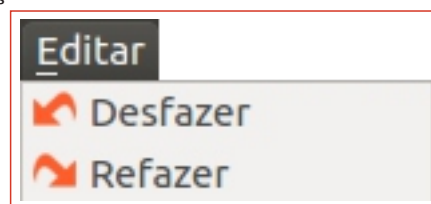
### Salvando e abrindo arquivos; Desenvolvendo o projeto

Para criar, abrir e salvar projetos, basta clicar no menu “Arquivo” e escolher a opção correspondente; a opção “Editar” lista as principais operações de edição; o menu “Opções” lista os principais comandos para o desenvolvimento do projeto, do gerenciamento de cenas à inserção de mídias.

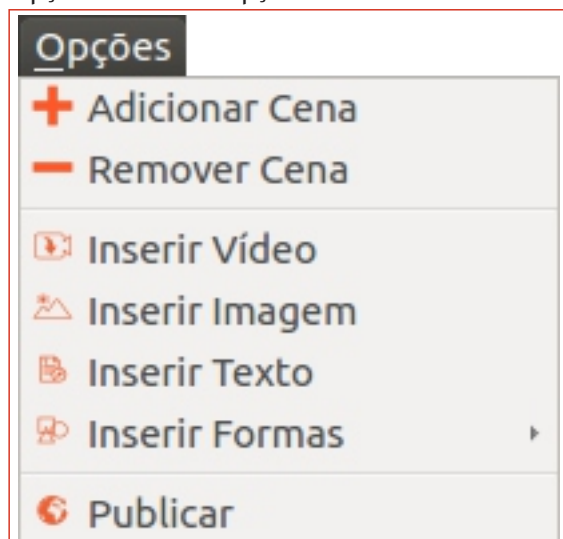
Opções do menu “Arquivo” da ferramenta Cacuriá.



Opções do menu “Editar” da ferramenta Cacuriá.



Opções do menu “Opções” da ferramenta Cacuriá.

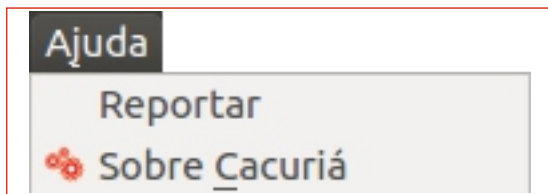


## Menu Arquivo, Opções e Ajuda

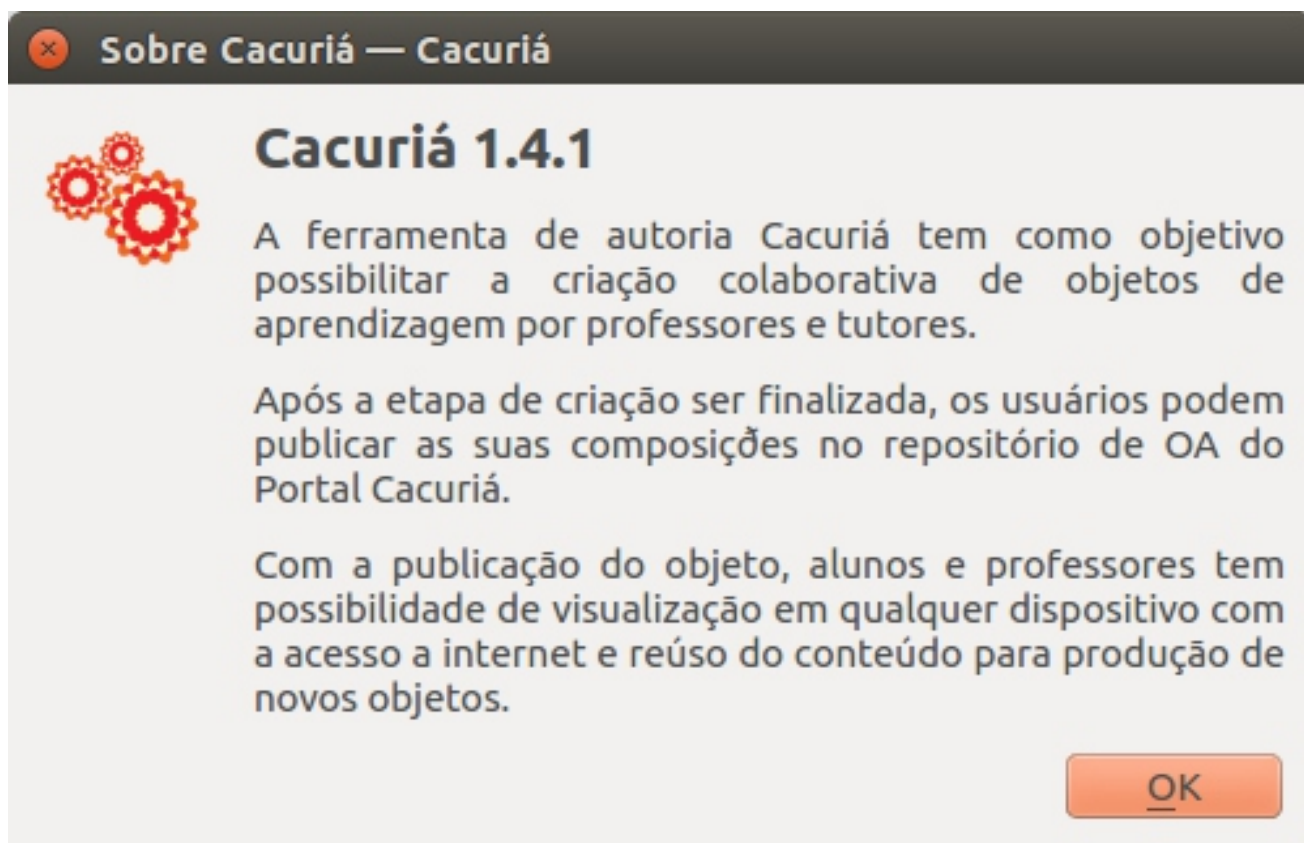
### Conhecendo o Cacuriá

O menu “Ajuda” tem como objetivo auxiliar na resolução de problemas de uso da ferramenta e exibir detalhes do desenvolvimento da mesma.

Opções do menu “Ajuda” da ferramenta Cacuriá.



Tela ‘Sobre Cacuriá’ do Menu AJUDA.

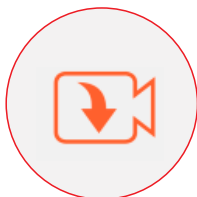
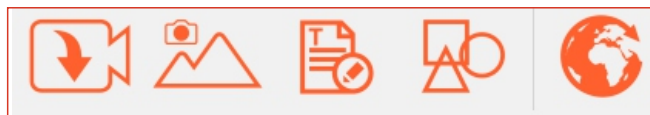


## ■ Barra de Ferramentas

### Detalhando as opções da barra de ferramentas do Cacuriá

Logo abaixo observa-se em detalhes cada opção da barra de ferramentas do Cacuriá. Vejamos o que faz cada uma das opções:

Barra de ferramenta do Cacuriá.



O ícone **Vídeo** permite inserir um vídeo em uma cena. O vídeo aparecerá na área de trabalho da ferramenta.



O ícone **Imagem** permite inserir imagens em uma cena da ferramenta. Cada cena pode conter



O ícone **Formas** permitirá inserir formas distintas já existentes na ferramenta ajudando a composição



O ícone **Texto** permitirá a inserção de conteúdo textual em seus objetos de aprendizagem.



O ícone **Publicar** permitirá a exportação do seu objeto de aprendizagem para repositórios

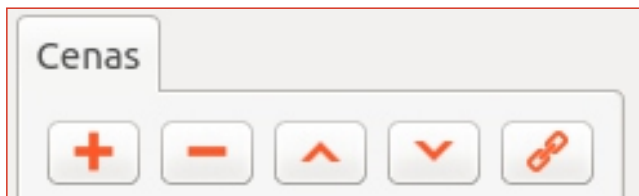


## Lista de Cenas

### Inserindo e Organizando cenas no Cacuriá

Um novo projeto já possui uma cena incorporada ao objeto de aprendizagem em construção, esta representação é observada no lado esquerdo da ferramenta, na área chamada visão de Cenas. Além da lista das cenas do projeto, encontra-se ainda a barra de ferramentas da Lista de Cenas.

Barra de ferramenta da lista de Cenas.



O botão **Adicionar Cena** permite inserir uma nova cena vazia no fim da lista de



O botão **Enviar Cena para baixo** altera a posição da cena selecionada na lista, fazendo-a descer uma posição.



O botão **Remover Cena** remove a cena selecionada da lista de Cenas. Essa ação não pode ser desfeita.



O botão **Criar elo automático entre cenas** permite configurar transições entre uma ou mais cenas.



O botão **Enviar Cena para cima** altera a posição da cena selecionada na lista, fazendo-a subir uma posição.

Visualização da área de representação da cena inicial da ferramenta Cacuriá.



## ■ Área de Trabalho do Cacuriá

### Visualizando, inserindo e movendo objetos no Cacuriá

Como vimos anteriormente, os menus da barra de ferramenta permitem a inserção de mídias variadas na área de trabalho principal do Cacuriá. Esta área possibilita a disposição, organização e visão geral dos elementos e também é fundamental no sincronismo das mídias e composição de cenas, como veremos mais adiante.

Visão geral da área de trabalho da ferramenta Cacuriá.

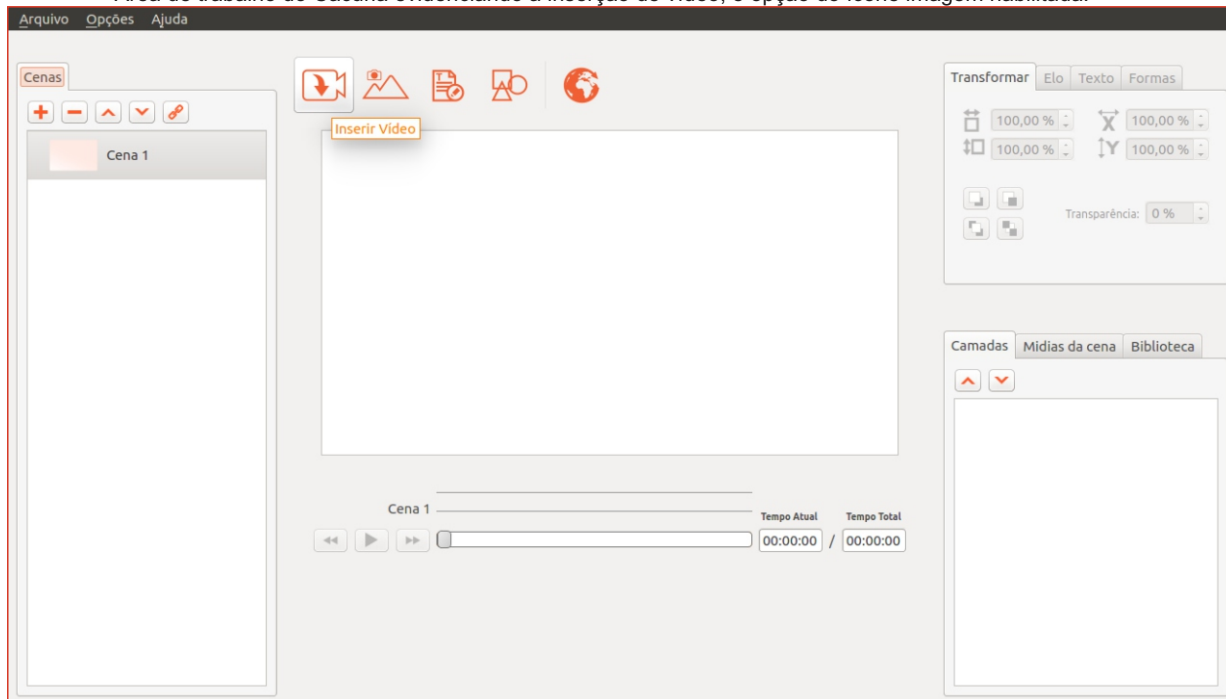


## ■ Área de Trabalho do Cacuriá

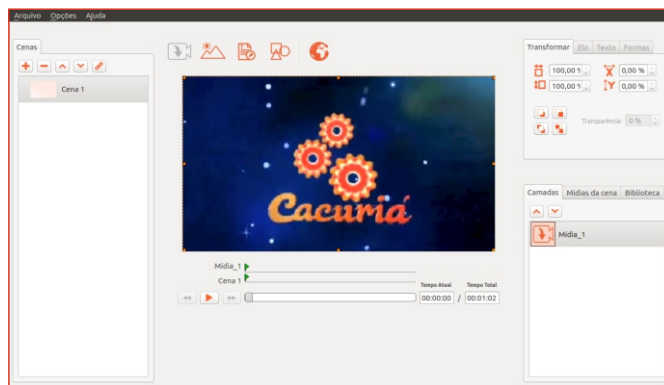
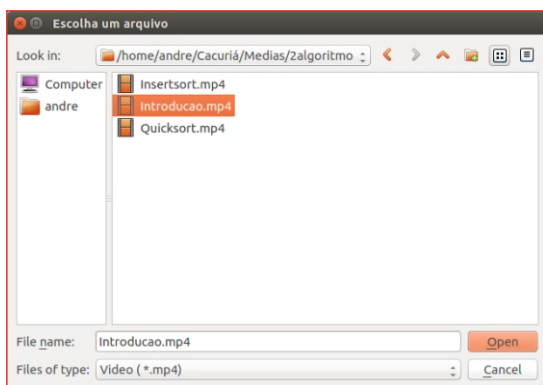
### Inserindo Mídia em uma cena

Para inserir vídeos basta clicar no ícone “**Vídeo**”, em seguida uma nova tela se abrirá solicitando a localização da mídia a ser importada para a área de trabalho da ferramenta. Apenas um vídeo pode ser inserido por cena.

Área de trabalho do Cacuriá evidenciando a inserção de vídeo, e opção do ícone imagem habilitada.



Área de trabalho do Cacuriá evidenciando a busca e inserção de imagem.

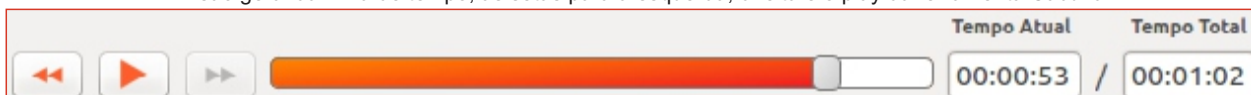


## ■ Linha de Tempo

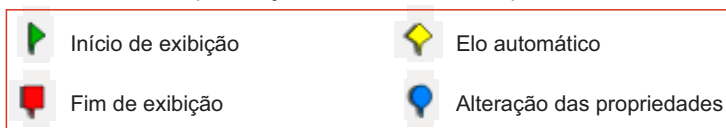
### Organizando o sincronismo das mídias

A linha de tempo do Cacuriá tem como objetivo a representação e marcação do tempo em que os elementos aparecem, são reordenados ou removidos de uma cena. O sincronismo é feito mediante a inserção de um vídeo, podemos também adicionar outras mídias, realizar a manipulação espacial e cada movimento é armazenado na ferramenta em forma de interação. Para pularmos entre momentos de interação subsequentes basta clicar nas setas da esquerda e direita na linha tempo. É possível também editar o tempo total da cena e navegar por ela através do clique do mouse sob o slider, pelo contador do tempo atual ou pelo marcador temporal.

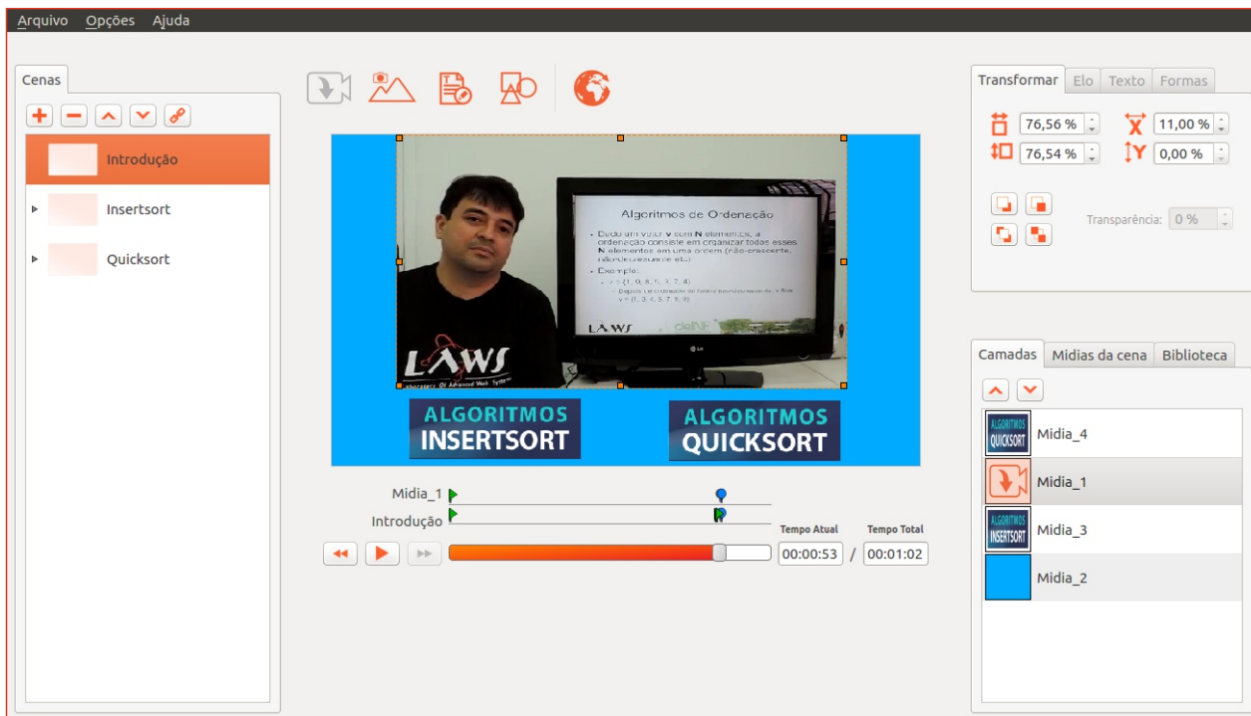
Visão geral da linha de tempo, as setas para a esquerda, direita e o play da ferramenta Cacuriá.



Especificação dos marcadores temporais.



Vídeo em execução: imagem sendo inserida, determina o momento em que há sincronismo no Cacuriá.

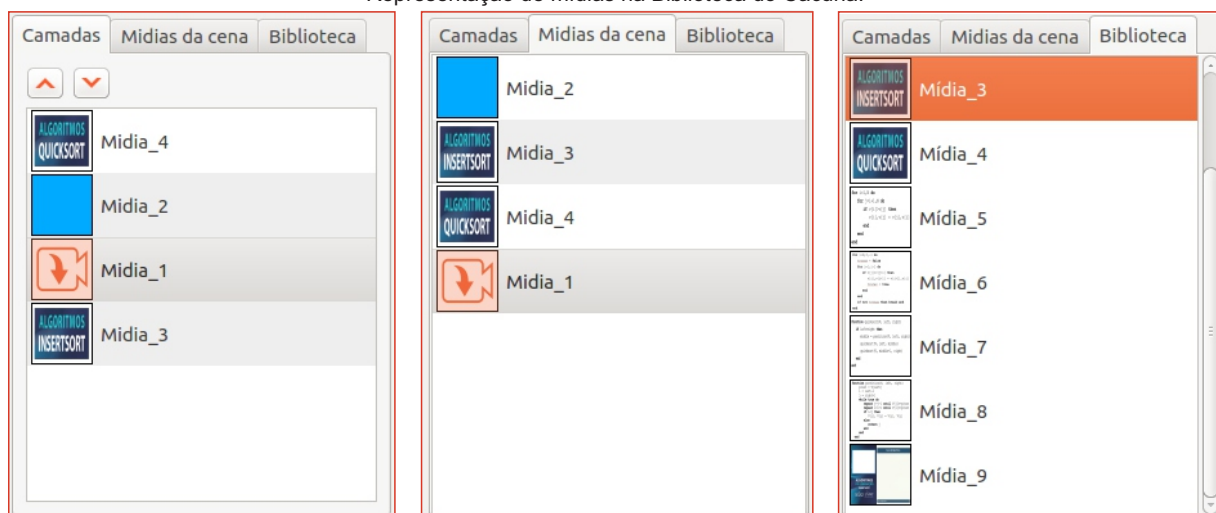


## ■ Biblioteca e Propriedades de Mídias

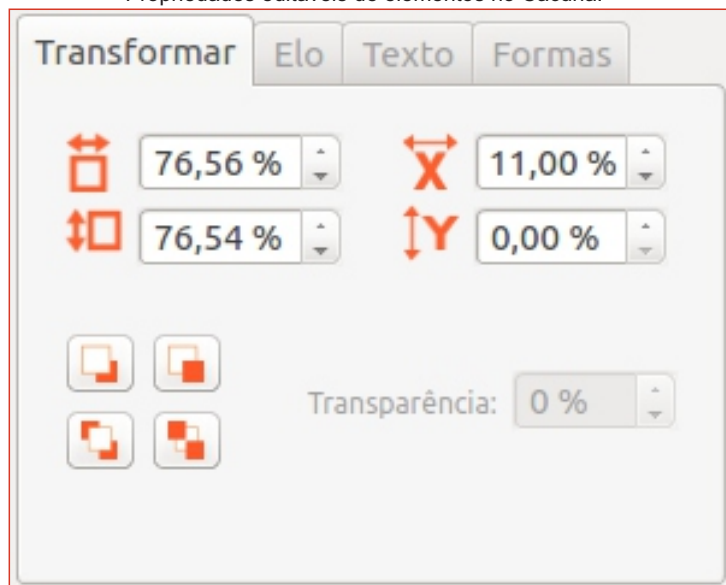
### Visualizando e editando mídias

Ao inserir mídias na área de trabalho do Cacuriá uma representação dos objetos inseridos é observada na Visão da Biblioteca. Essa visão é composta por 3 abas: Camadas, Mídias da cena e Biblioteca. Na primeira aba é possível visualizar e alterar a ordem das camadas em que as mídias são exibidos. A aba Mídias da cena exibe todas as mídias que compõe a cena em foco. Já a aba Biblioteca exibe todas as mídias que compõe o projeto. Também é possível editar, na Visão de Propriedades, as propriedades das mídias como: sua altura, largura, posicionamento, transparência, sobreposição de camadas entre outras.

Representação de mídias na Biblioteca do Cacuriá.



Propriedades editáveis de elementos no Cacuriá.

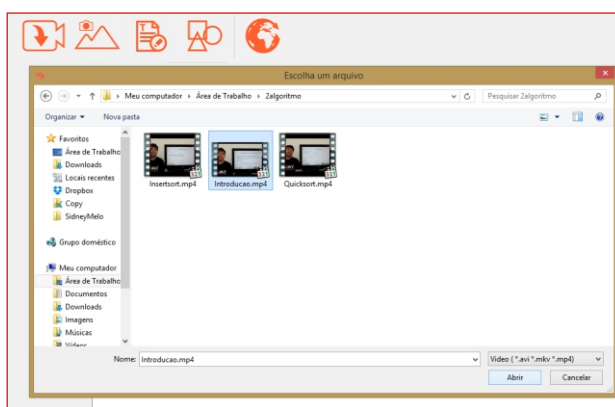


## ✚ Inserindo Vídeos

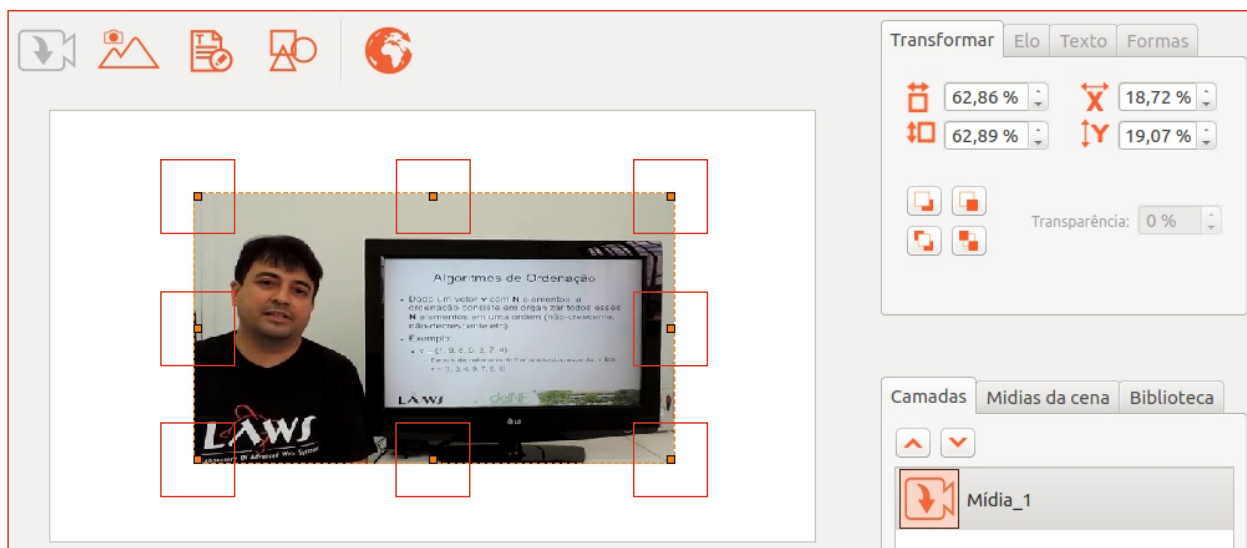
### Manipulando mídias no Cacuriá

O procedimento de inserção de vídeos é simples. Na barra de ferramentas há um ícone “Vídeo”, que ao ser clicado abre uma janela de navegação onde o usuário deve indicar o local do vídeo que deseja inserir na área de trabalho da ferramenta. Há propriedades como tamanho e posicionamento que podem ser manipuladas numericamente ou simplesmente arrastando e redimensionando o vídeo de acordo com suas preferências.

Janela de busca de arquivos de vídeo para inserção.



Visão geral do vídeo importado e suas configurações na aba de propriedades e representação na biblioteca.





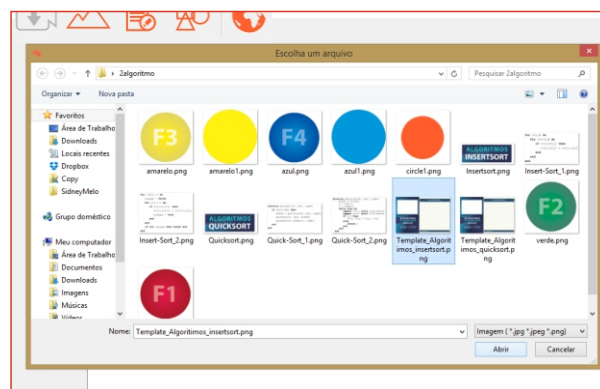
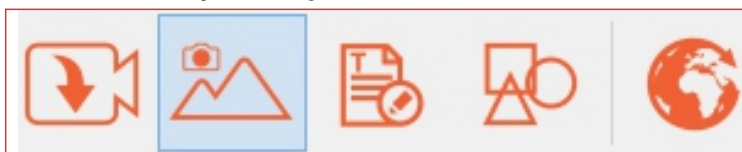
## ✚ Inserindo Imagens

### Manipulando mídias no Cacuriá

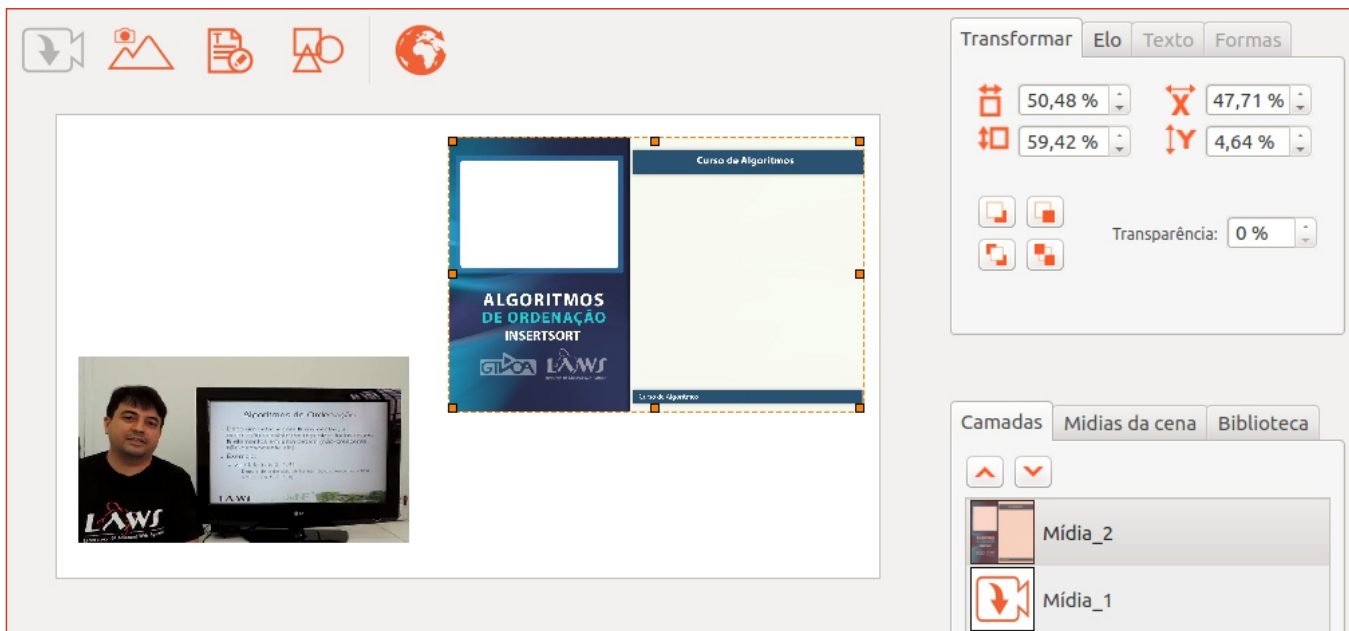
O procedimento de inserção de imagens é semelhante. Na barra de ferramentas há um ícone “Imagem”, que ao ser clicado abre uma janela de navegação onde o usuário deve indicar o local da imagem que deseja inserir na área de trabalho da ferramenta. Há propriedades como tamanho e posicionamento que podem ser manipuladas numericamente ou simplesmente arrastando e redimensionando a imagem de acordo com suas preferências. A imagem também possui a propriedade de transição de cena, entre uma cena e outra ou na mesma.

Janela de busca de arquivos de imagem para inserção.

Ícone de inserção de imagem na barra de ferramentas do Cacuriá.



Visão geral das imagens importadas e suas configurações na aba de propriedades e representação na biblioteca.



## ■ Inserindo Formas

### Manipulando mídias no Cacuriá

O procedimento de inserção de formas é simples. Na barra de ferramentas há um ícone “Forma”, que ao ser clicado abre um seletor de figuras geométricas e básicas onde o usuário deve selecionar a forma desejada para inserir na área de trabalho da ferramenta. Há propriedades como tamanho e posicionamento que podem ser manipuladas numericamente ou simplesmente arrastando e redimensionando a imagem de acordo com suas preferências. A forma também possui a propriedade de transição de cena, entre uma cena e outra ou na mesma. Além disso, é possível remover e alterar cor de contorno, remover alterar cor de preenchimento e alterar estilo e espessura do contorno da figura.

Janela de seleção da forma desejada



Ícone de inserção de forma na barra de ferramentas do Cacuriá.

Visão geral da forma e suas configurações na aba de propriedades e representação na biblioteca.

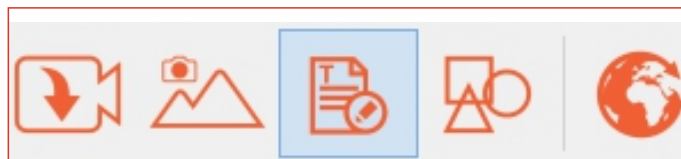


## ✚ Inserindo Texto

### Manipulando mídias no Cacuriá

Para inserir texto é necessário selecionar o ícone “**Texto**”, na barra de ferramentas. Ao ser clicado abrirá uma caixa de texto e uma barra de propriedades específicas para o mesmo. Assim como as outras mídias, o texto possui propriedades como tamanho e posicionamento que podem ser manipuladas numericamente ou simplesmente arrastando e redimensionando a caixa de texto de acordo com suas preferências. O texto também possui a propriedade de cor de preenchimento, escolha e tamanho de fontes, formatação do parágrafo e tipo de texto (negrito, itálico e sublinhado).

Ícone de inserção de forma na barra de ferramentas do Cacuriá.



Visão geral do texto e suas configurações na aba de propriedades.



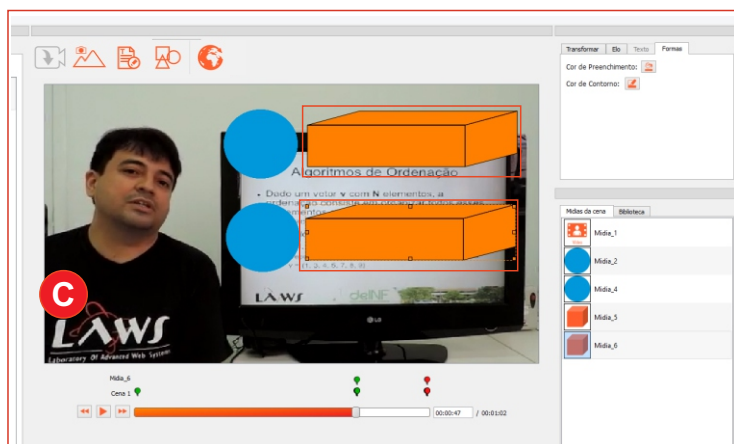
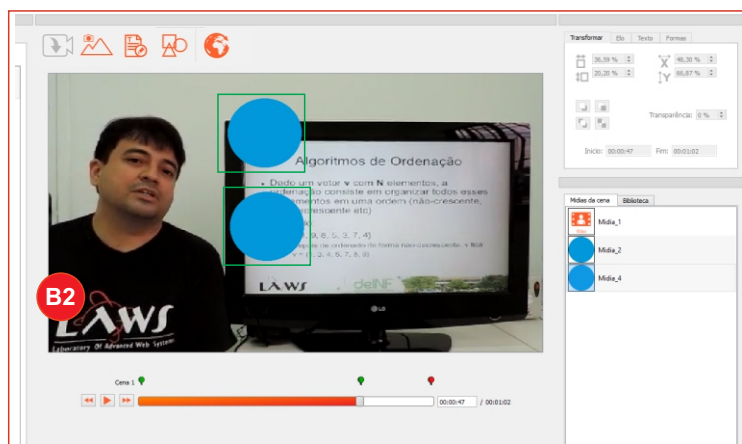
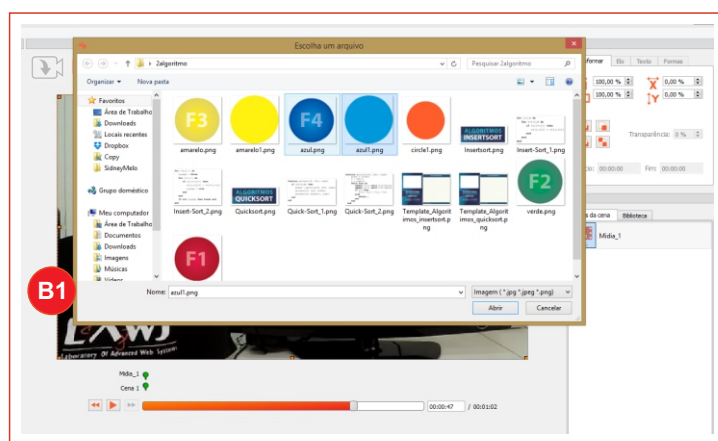
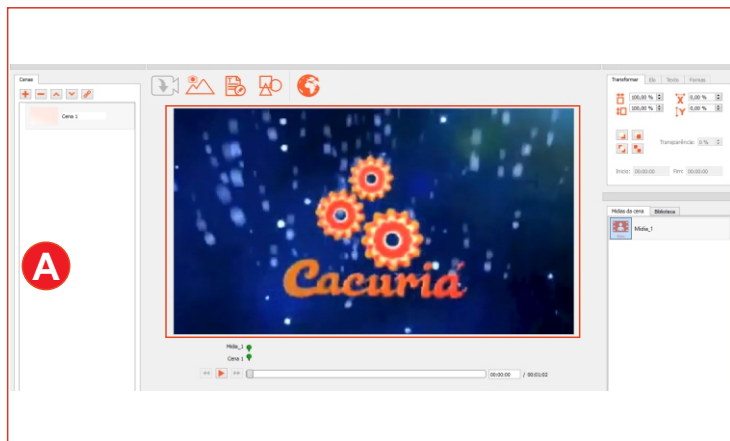
# Construindo um Objeto de Aprendizagem

## Modelo Padrão de um OA

Iremos agora representar a criação de um objeto de aprendizagem. Este modelo pode ser seguido por usuários que desejam construir múltiplas cenas que possuam a inserção de vídeos, imagens, formas e textos de acordo com suas preferências. Este objeto de aprendizagem tem como objetivo explicar a interface do Cacuriá.

### 1 Inserindo vídeo principal, imagens e formas na primeira cena:

Executamos a ferramenta, pesquisamos e inserimos o vídeo principal (A); logo após colocou-se um “círculo azul” do OA em construção (B1) e o replicou na ferramenta (B2) aos 47 segundos do

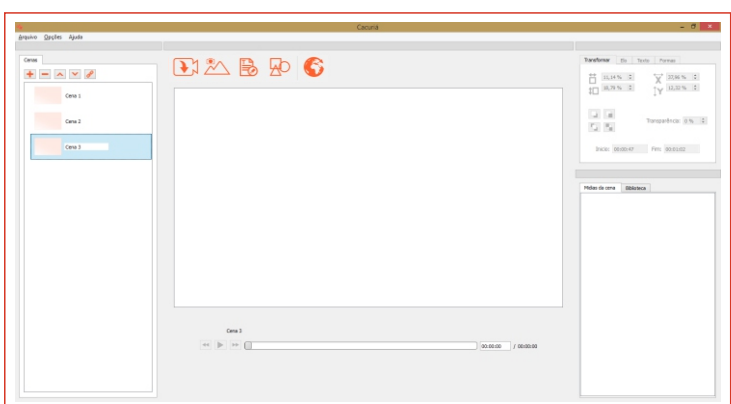
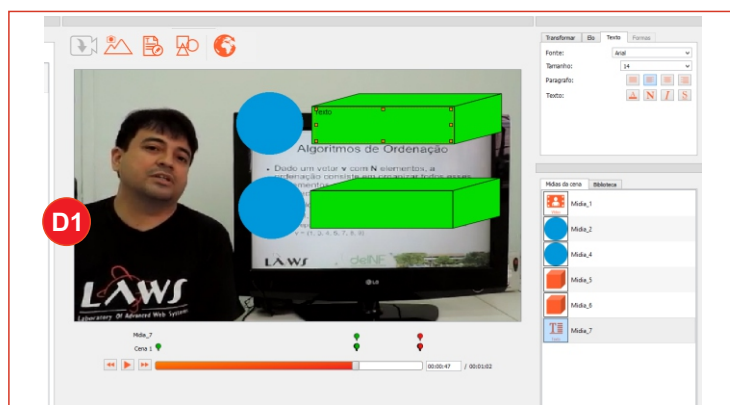


# ■ Construindo um Objeto de Aprendizagem

## Modelo Padrão de um OA

### 2 Finalizando a criação da primeira cena

Inserimos um texto e modificamos a cor da forma (D1). Também inserimos texto nas imagens, modificamos as propriedades do texto (D2 e D3). Criamos novas cenas (E). Ao todo temos três cenas, uma principal e mais duas que serão correspondentes ao elo das imagens dos “círculos azuis”.



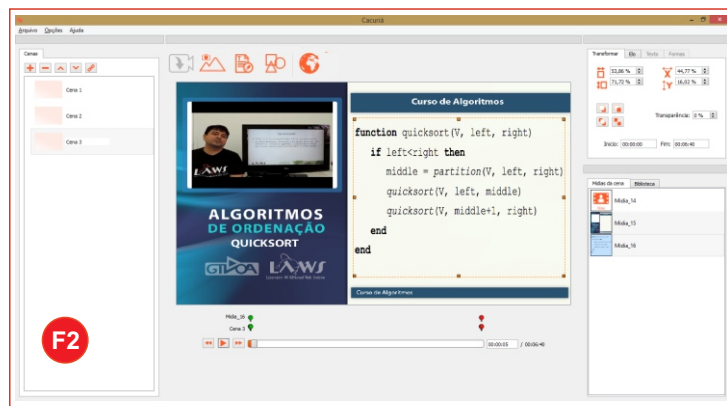
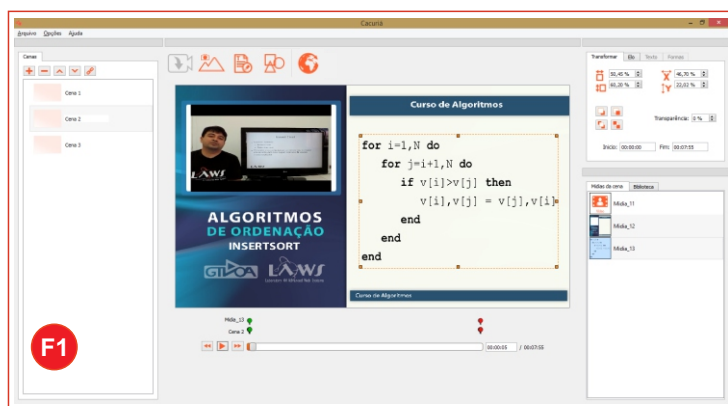


# Contruindo um Objeto de Aprendizagem

## Modelo Padrão de um OA

### 3 Construindo a cenas seguintes:

Após inserirmos as cenas 2 e 3, adicionamos os respectivos vídeos e imagens para cada cena (F1 e F2). Depois voltamos para a cena 1 e configuramos os links das imagens de 'círculo azul' para suas respectivas cenas (G1 e G2). Quando executamos o Objeto de Aprendizagem, aos 47 segundos da cena 1, as opções de links para as cenas 2 e 3, são mostradas permitindo com que o usuário possa escolher a cena que ele deseja assistir (cena 2 e 3).





## ■ Funcionalidades em Desenvolvimento

### Próximas implementações do Cacuriá

Novas funcionalidades já em testes estão sendo desenvolvidas na ferramenta Cacuriá:

- a possibilidade de inserção de Áudio;
- adição de Complementos e Templates, agregando mais facilidade e rapidez na criação de objetos de aprendizagem;
- opção de visualização do objeto de aprendizagem em tela cheia.



Complementos

O ícone **Complementos** permitirá inserir mini aplicações ou widgets pré existentes na



Templates

O ícone **Templates** permitirá escolher formatos visuais de templates que variam o posicionamento dos vídeos e



Visualizar

O ícone **Visualizar** permitirá a execução e visualização prévia do seu objeto de aprendizagem.



VoA - Vídeos sob Demanda como Objetos de Aprendizagem.  
© 2012 - 2015 desenvolvido pelo LAVID, LAWS e MediaBox.  
Todos os direitos reservados.



# CACURIÁ

# LAWS

Laboratory Of Advanced Web Systems

# mediabox<sup>▮</sup> technologies

VoA - Vídeos sob Demanda como Objetos de Aprendizagem.

© 2012 - 2015 desenvolvido pelo LAVID, LAWS e MediaBox.  
Todos os direitos reservados.

