

# SUMÁRIO

<b>RESUMO</b>	7
<b>INTRODUÇÃO</b>	8
<b>1 A EUCAÇÃO VIA COMPUTADOR</b>	10
1.1 A educação via computador como uma estratégia de negócios	14
1.2 Suítes integradas de e-learning	14
1.3 Aprendizado combinado (blended learning)	15
1.4 Movendo de aprendizagem discreto para aprendizagem integrado	15
1.5 O uso do LMS	16
1.6 O e-learning vai além da empresa	16
1.7 Repropor o conteúdo	17
<b>2 OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM</b>	18
2.1 Características	20
2.2 O LMS (Learning Management System)	24
2.2.1 O CMS	26
2.2.2 O LCMS	27
2.3 Os Padrões	28
2.3.1 O padrão SCORM	29
<b>3 O SVG</b>	32
3.1 Ferramentas de visualização e edição	35
3.1.1 Visualização	35
3.1.2 Edição	35
3.2 Aplicações SVG na Indústria	36
3.2.1 Serviços móveis	37
3.2.2 Impressão	37
3.2.3 Design	38
3.2.4 GIS e Mapeamento	38
3.2.5 Outros casos de sucesso	38
<b>4 O SVG E OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM</b>	40
4.1 As tecnologias utilizadas atualmente	40
4.2 O uso do SVG para a confecção de aulas interativas usando a concepção de objetos de aprendizagem	41
<b>5 EXEMPLOS DE PROJETOS DE SUCESSO</b>	62
5.1 O projeto CESTA	62
5.2 A Incubadora TIDIA	64
5.3 O Repositório CAREO	65
5.4 O ambiente de aprendizagem virtual CADINET	66
<b>CONCLUSÃO</b>	69
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	70