



Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
*Programa de Pós-Graduação em Educação*

**INTERAD:** uma Metodologia para  
Desenvolvimento de Interface para  
Materiais Educacionais Digitais

Primeira Fase

## **Compreensão**

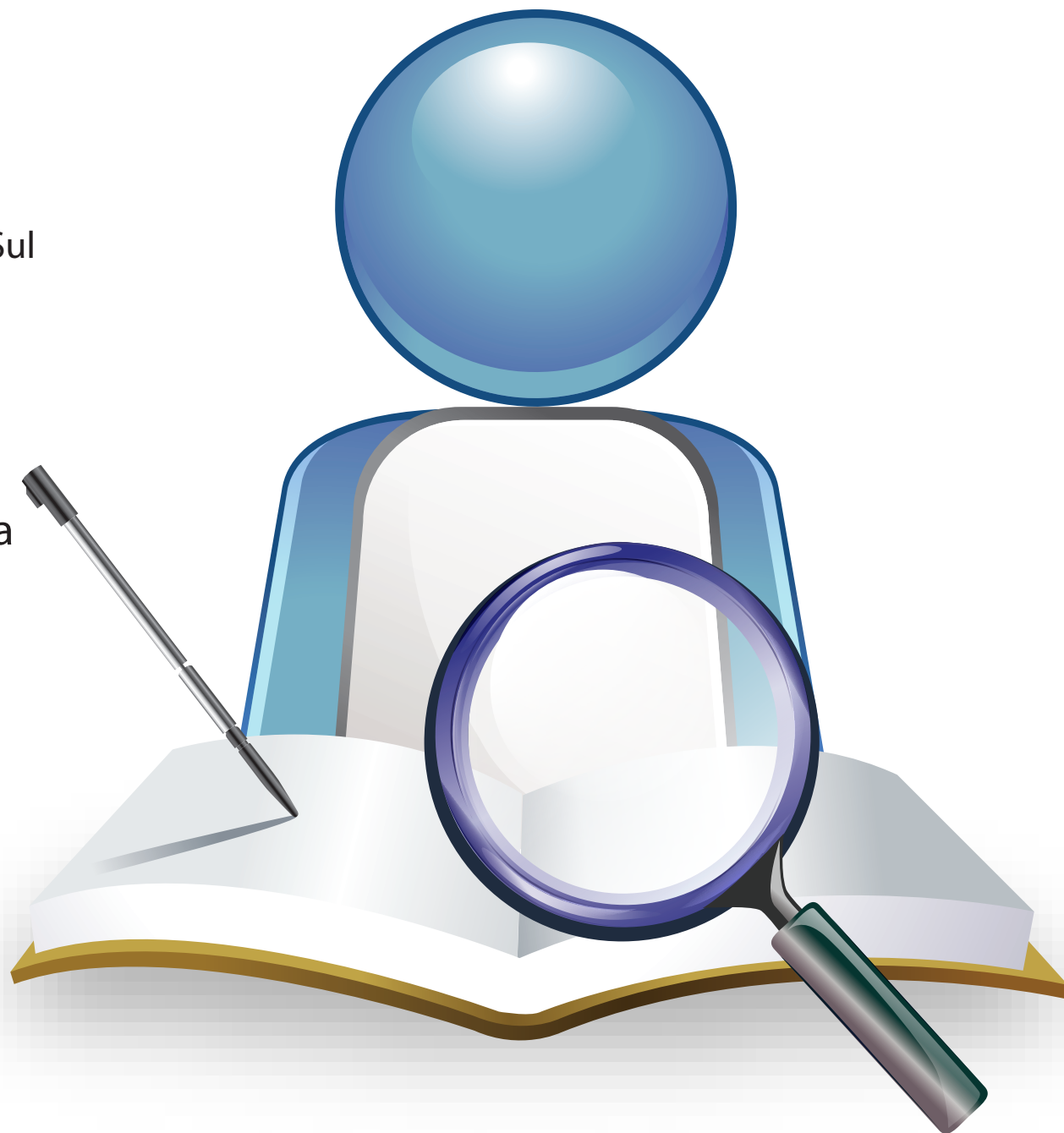
**Aluna:**

Paula Caroline S. Jardim Passos

**Orientadora:**

Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar

Dezembro/2010





## Primeira Fase **Compreensão**

**Etapas de 1 a 5** - Levantamentos de informações iniciais que podem ser obtidas diretamente com a instituição solicitante do projeto;

**Etapas 6 e 7** - pesquisa de dados que necessitará de entrevistas com o público-alvo e a própria solicitante;

**Etapa 8** - busca de subsídios de projeto efetuada pelo designer.

# 1



## **Levantamento do tema**

A primeira etapa é o levantamento do tema definido para o material educacional digital.

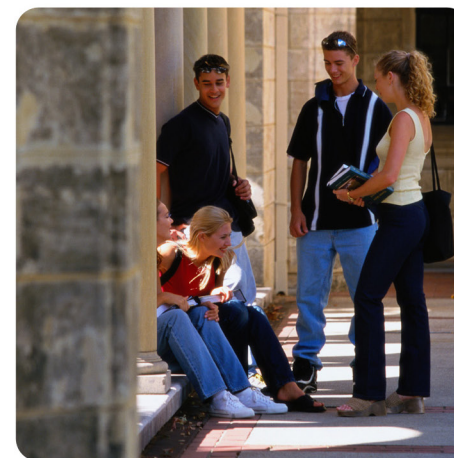
# 2.

## **Definição do público-alvo**

É importante conhecer o público a ser atingido, identificando suas características próprias como faixa etária, grau de instrução, perfil econômico-social, sexo, experiência profissional, formação educacional.

É preciso saber, também, se trata-se de um público homogêneo ou bem diferenciado.

As peculiaridades próprias de cada público definirão a linguagem e o tipo de aplicação e influenciarão em todas as demais características do MED.



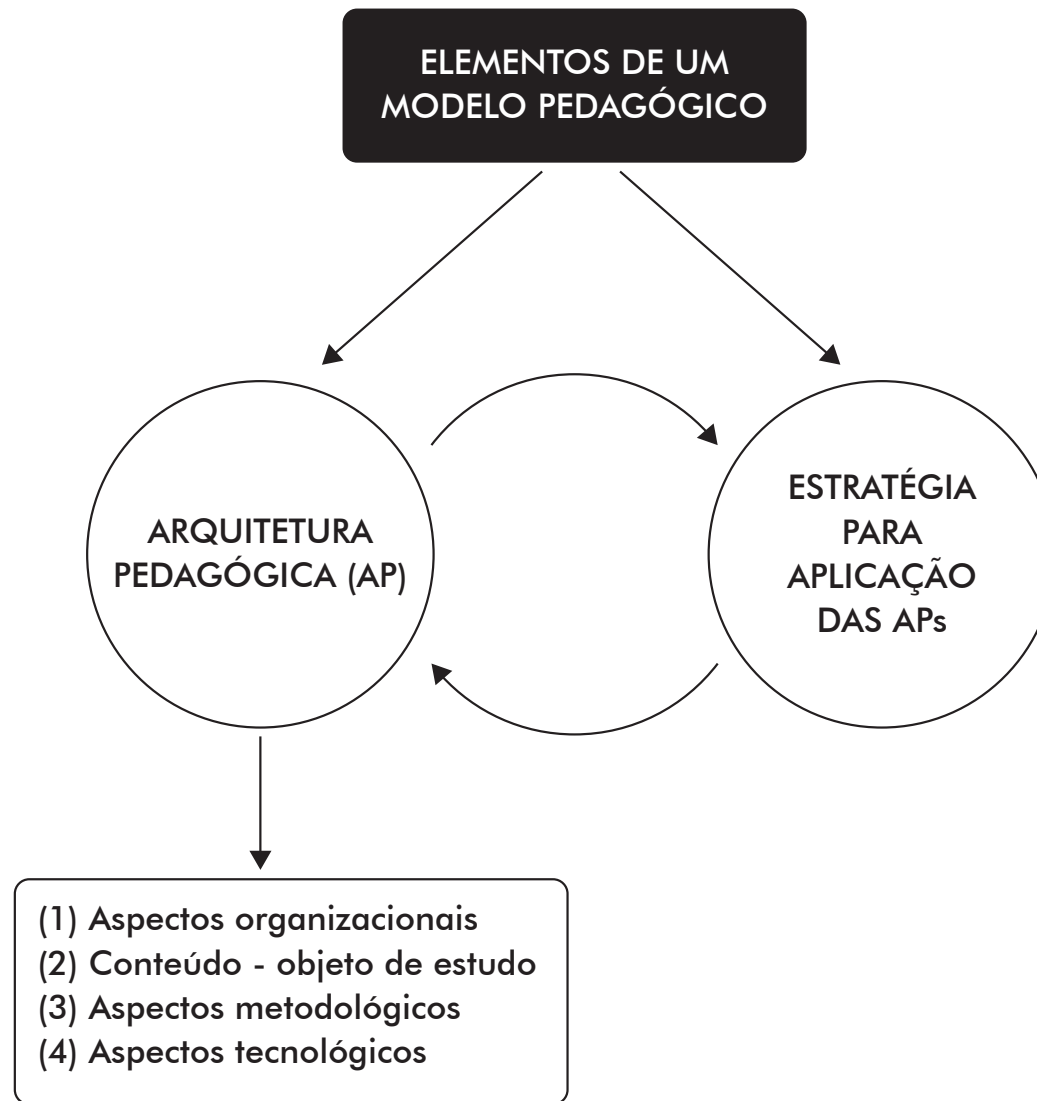
Exemplo de públicos-alvo

# 3



## **Relação dos objetivos pedagógicos**

No momento da concepção do material, a equipe pedagógica deve definir os objetivos pedagógicos. Antes de projetar a interface, esses objetivos devem ser especificados claramente, bem como identificadas as aprendizagens que se procura desenvolver no aluno. É importante ainda definir o modelo pedagógico no qual o material estará inserido (AMANTE e MORGADO, 2001).



Elementos de um modelo pedagógico em EAD

Fonte: (BEHAR, 2009, p.25)

# 4.

## **Pesquisa institucional**

A instituição solicitante do MED poderá fornecer informações iniciais a respeito de sua filosofia, necessidade do material, estrutura e mídias disponíveis. Através dessas informações podem ser detectadas restrições técnicas, administrativas ou culturais ao desenvolvimento do MED.

Planos de desenvolvimento institucional, projetos político-pedagógicos, planos de educação virtual ou equivalente que contem as premissas filosóficas e metodologias que orientam suas atividades.





Exemplo de fonte de informação institucional

# 5



## **Contexto educacional**

**Modalidades educacionais** (educação a distância, educação presencial, educação semi-presencial)

**níveis de ensino** (ensino superior, ensino fundamental, educação de jovens e adultos etc)

**vários contextos de ensino, como contextos profissionais, familiares, de lazer e nos mais**

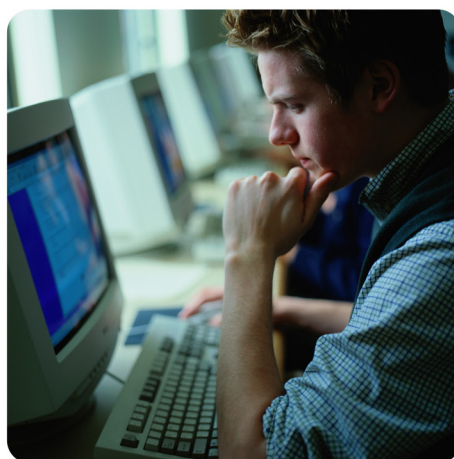
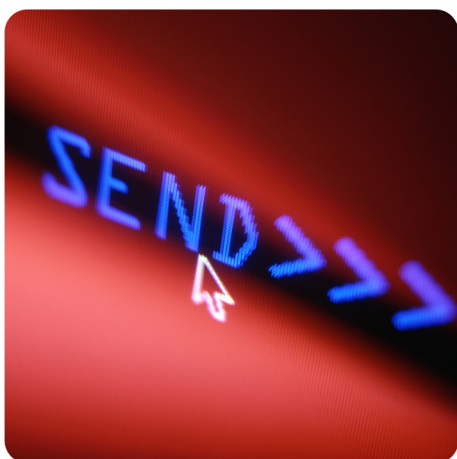
**diversos contextos de saber** (bibliotecas, centros de documentação, midiatecas e museus)

**uso individual ou em grupo, para exploração ou**

**transformação de documentos; para atividades de**

**pesquisa; para concepção de outros hiperdocumentos;**

**ou para suporte em aulas expositivas.**



Exemplo de contextos educacionais

# 6.

## **Necessidades do aluno**

Garrett (2003) lembra que é fácil cometer erros em termos de projeto digital porque as pessoas imaginam que estão projetando para pessoas semelhantes a elas próprias.

**Quem são os alunos?** Pesquisar questões que forem relevantes ao projeto envolvendo suas competências, referindo-se ao conhecimento do aluno em relação ao assunto, às suas habilidades tecnológicas e às suas atitudes, além das suas expectativas, motivação e interesses.



Metas de usabilidade e metas decorrentes da experiência do usuário - Fonte: Preece, Rogers e Sharp (2005)



## Pesquisa das necessidades do aluno

Ferramentas: **a)** entrevistas e pesquisas formais com questões abertas ou fechadas; **b)** observações de alunos e educadores atuando nos contextos de orientação, instrução e transferência; **c)** acompanhamento de grupos de discussão focados no problema educacional; **d)** análise de práticas profissionais registradas em diários, fotografias ou vídeos; **e)** mapeamentos conceituais. (Filatro, 2008)

# 7



## **Expectativas do solicitante**

Filatro (2008) ressalta a importância de se estabelecer uma comunicação continuada com a instituição solicitante do material, que pode mesmo ser considerada como um “cliente”, já que trata-se de quem, em última instância, aprovará o material.

Com as informações levantadas junto a instituição é possível construir um gráfico de diferencial semântico que demonstra as intenções de conceito visual.





# 8



## **Busca de subsídios de projeto**

A busca por subsídios de projeto envolve a pesquisa de informações em literatura da área e levantamento de referências bibliográficas gerais que possam ser relevantes ao projeto.

Pesquisas diacrônica e sincrônica e pelas análises denotativa e conotativa de conceitos relacionados ao tema.



Exemplo pesquisa diacrônica



DESIGN



INTERAÇÃO



TECNOLOGIA



INTERFACE

Exemplo pesquisa conotativa

**Interface:**

Elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes que não poderiam ser conectadas diretamente.

**Interação:**

Em sistemas com opção time sharing, é a unidade básica usada para registrar as atividades do sistema, consistindo na aceitação de uma linha terminal de entrada, processando dessa linha a emissão de uma resposta, caso exista.

**Design:**

Projeto.  
Em termos gerais, especificação das relações de funcionamento existentes entre as partes integrantes de um sistema, expressas em função de suas ações características.

**Tecnologia:**

Estudo e aplicação de técnicas e procedimentos relacionados a um determinado ramo de atividade.

Exemplo pesquisa denotativa

Fonte: (SAWAYA,1999)

## Referências

AMANTE, L.; MORGADO, L. Metodologia de Concepção e Desenvolvimento de Aplicações Educativas: o caso dos materiais hipermedia. In: Discursos, II Série, n especial, PP. 125-138, Universidade Aberta, 2001.

BEHAR, P.A. (orgs.) Modelos Pedagógicos em Educação a Distância. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FILATRO, A. Design Instrucional na prática. São Paulo : Pearson Education do Brasil. 2008.

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.

GARRETT, J.J. The elements of user experience: user centered design for the web. New York/Berkeley: Aiga/Nex Riders, 2003.

PREECE, J. ROGERS, Y. SHARP, H. Design de Interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman. 2005.

PRESSMAN, R. S. Ingeniería del Software: Un enfoque práctico. Madrid: Concepción Fernández Madrid. 2002

SAWAYA, M. R. Dicionário de informática e internet: inglês - português. São Paulo: Nobel. 1999.