



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

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

Segunda Fase
Preparação

Aluna:

Paula Caroline S. Jardim Passos

Orientadora:

Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar

Dezembro/2010





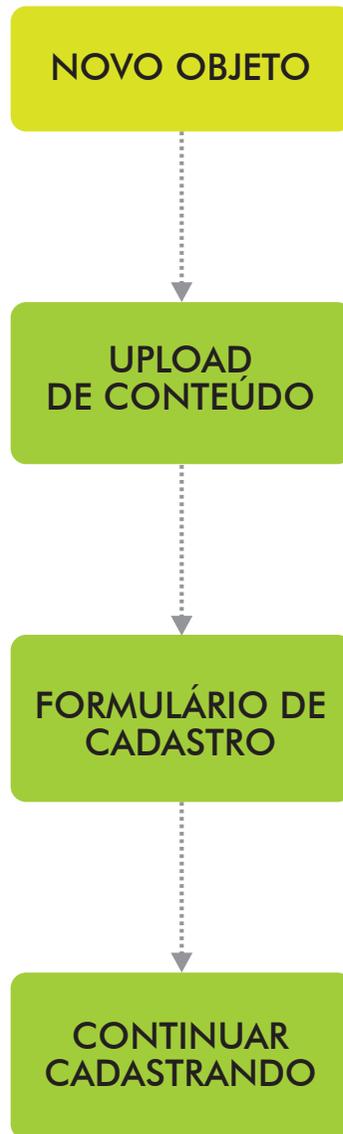
Segunda Fase **Preparação**

A partir dos dados obtidos junto à equipe pedagógica e à instituição solicitante, dos resultados das pesquisas com usuários e das pesquisas bibliográficas, é possível passar para a etapa onde essas informações serão analisadas e sintetizadas. Essa fase trata da transformação das necessidades do aluno em requisitos de projeto através da construção do escopo, ou lista de requisitos.



Desenho de conteúdo

Essa etapa trata da identificação completa do conteúdo que será apresentado no MED. Nisto, estão inclusos textos, gráficos, imagens, vídeos e sons (PRESSMAN, 2002).



Continuar cadastrando

* Sistema informa que o cadastro foi efetuado com sucesso e apresenta a possibilidade do usuário continuar na tarefa ou voltar a página principal.

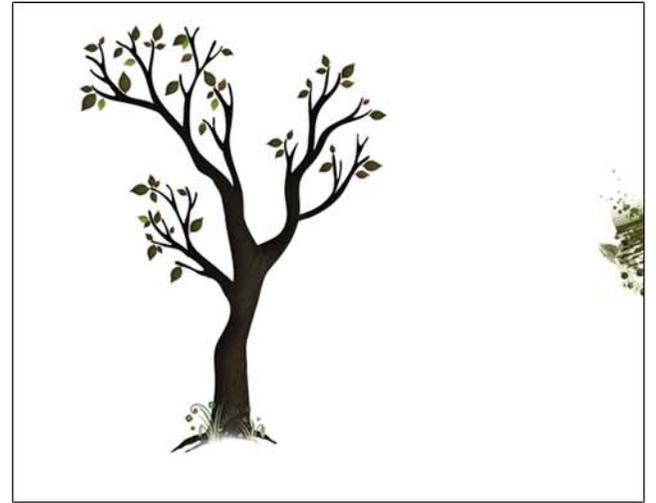
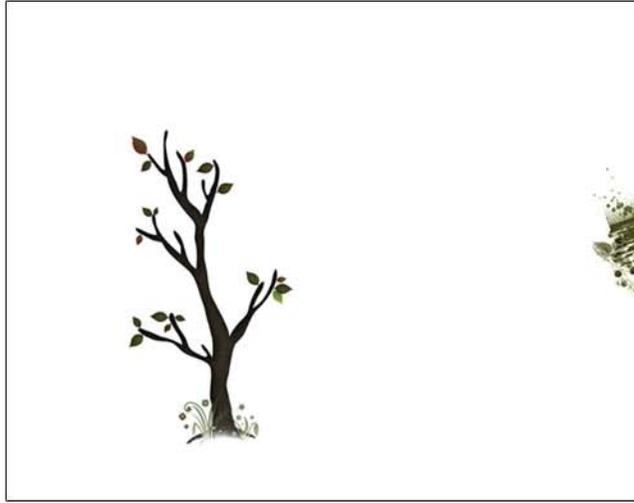
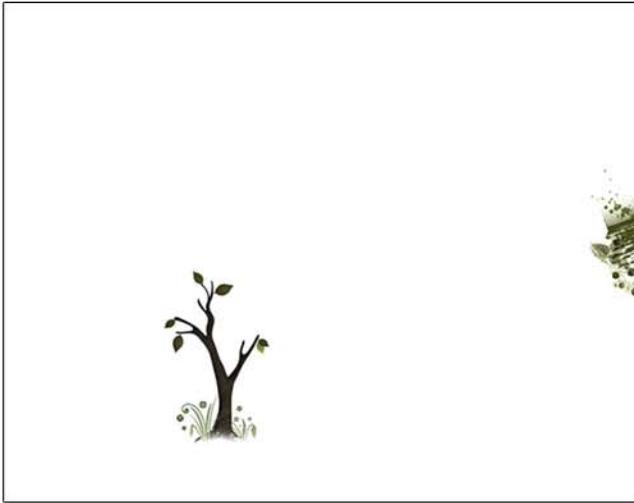
>> **Botão** > **Continuar cadastrando** |
Página Principal (index)

Exemplo de desenho de conteúdo



Importante

Quando o material envolve multimídia, animação e recursos interativos, Filatro (2008) sugere o uso dos storyboards, que são esquetes (cenas) e anotações que apresentam visualmente a seqüência das ações a se desenrolar.



Exemplo de storyboards

10.

Definição de funcionalidades

De acordo com o tipo de conteúdo apresentado e com base nas necessidades do usuário pode-se definir as funcionalidades adequadas ao material que será desenvolvido.

Função:

Gerenciamento de arquivos

Aqui você vai gerenciar os documentos que serão utilizados em seu site. Nesta funcionalidade você poderá adicionar novos documentos e editar ou excluir documentos existentes.

Este gerenciador poderá ter documentos Word, planilhas Excel, arquivos PDF, imagens, vídeos e arquivos de áudio.

Exemplo de definição de funcionalidades



-  documentos
-  dados pessoais
-  biblioteca
-  fórum
-  ajuda
-  comunicador
-  sair

Autores online

-  Alexandra
-  Patrícia
-  Paula Jardim

- [Nova pasta](#)
- [Novo texto](#)
- [Propriedades](#)
- [Configurar](#)
- [Excluir](#)
- [Enviar mensagens](#)
- [Estatísticas](#)
- [Administrador](#)

disciplinas/pastas textos autores data andamento

+	Oficinas virtuais	<input type="checkbox"/>	O dia	Laura, Nicole	01.06.2008			
	+		Desafio 1	<input checked="" type="checkbox"/>	O entrar...	Filipe, Marcus,Paula,Renata...	26.05.2008	
			Desafio 2	<input type="checkbox"/>	A noite	Alexandra, Patrícia	01.06.2008	
		<input type="checkbox"/>	Hiperdocumentos	<input type="checkbox"/>	O dia	Joaquim, Pedro	01.06.2008	
		<input type="checkbox"/>	Tecnologias	<input type="checkbox"/>	O dia	Filipe, Juliana	01.06.2008	
	+		Multimídia	<input type="checkbox"/>	O dia	Laura, Nicole	01.06.2008	
	+		Desafio 1	<input type="checkbox"/>	O entrar...	Filipe, Marcus,Paula,Renata...	26.05.2008	
			Desafio 2	<input type="checkbox"/>	A noite	Alexandra, Patrícia	01.06.2008	
		<input type="checkbox"/>	Hiperdocumentos	<input type="checkbox"/>	O dia	Joaquim, Pedro	01.06.2008	
		<input type="checkbox"/>	Tecnologias	<input type="checkbox"/>	O dia	Filipe, Juliana	01.06.2008	
		<input type="checkbox"/>	Hiperdocumentos	<input type="checkbox"/>	O dia	Joaquim, Pedro	01.06.2008	
		<input type="checkbox"/>	Tecnologias	<input type="checkbox"/>	O dia	Filipe, Juliana	01.06.2008	
	+		Oficinas virtuais	<input type="checkbox"/>	O dia	Laura, Nicole	01.06.2008	
	+		Desafio 1	<input type="checkbox"/>	O entrar...	Filipe, Marcus,Paula,Renata...	26.05.2008	
			Desafio 2	<input type="checkbox"/>	A noite	Alexandra, Patrícia	01.06.2008	

Exemplo de funcionalidade implementada em um sistema

11.

Produção da lista de requisitos

De posse de todas as informações reunidas e tendo sido definidas as funcionalidades do material, a próxima etapa é listar os requisitos de projeto e hierarquizá-los em um escopo. Esse documento deve ser textual com afirmações diretas e objetivas.

No caso do design de MEDs, considera-se que o escopo do projeto deve conter as metas do design de interação elencadas mediante pesquisa com o aluno, os recursos escolhidos para atender às necessidades do aluno, as funcionalidades do material e a intenção de identidade visual declarada pelo cliente.

PRINCIPAIS REQUISITOS DO USUÁRIO

BUSCA E PESQUISA

Títulos destacados e hierarquização de conteúdo
Elementos gráficos visualmente condizentes com as funções

LOCALIZAÇÃO

Design visual limpo, livre de informações irrelevantes
Padrão visual semelhante em todas as páginas
Presença de régua de navegação

DESIGN DESCOMPLICADO

Design intuitivo, auto explicativo
Compatibilidade com outras interfaces
Elementos visuais que mantenham a mesma localização

EFICIÊNCIA

Número reduzido de ações para alcançar o alvo
Distinção clara das categorias de elementos e suas funções

SEGURANÇA

Possibilidade de recuperar dados

IDENTIDADE VISUAL

conceitos definidos pelos responsáveis pelo projeto

Inovação, conhecimento, cultura, funcionalidade, credibilidade, desempenho do sistema, limpeza, simplicidade, clareza, integração de tecnologias, interação, consistência visual, beleza, segurança e objetividade.

Exemplo de lista de requisitos

12.

Recursos humanos, tecnológicos e financeiros

Mediante a lista de requisitos é possível visualizar o projeto e identificar as necessidades de recursos humanos, tecnológicos e financeiros. A verificação desses dados permite confirmar a viabilidade de execução do projeto.

Recursos

Humanos

2 - Desenvolvedores de conteúdo

1 - Programador

1 - Designer

Tecnológicos

Disponibilidade de ferramentas para criação e implementação do objeto, que deverá ser feito em Flash. A hospedagem do objeto será feita em servidor local.

Financeiro

Orçamento no valor de R\$ 12.000,00

Exemplo de recursos humanos, tecnológicos e financeiros

13.

Cronograma

A última etapa da fase Preparação consiste em identificar as tarefas, apontar os responsáveis e definir os respectivos prazos de execução para o projeto.

2010

		Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maió	Junho	Julho	Agosto
	COMPREENSÃO								Reformulação
	PERCEÇÃO								
	EXPERIMENTAÇÃO								
	ELABORAÇÃO								
	APRESENTAÇÃO								

Exemplo de cronograma

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.

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