



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Programa de Pós-Graduação em Educação

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

Terceira Fase

Experimentação

Aluna:

Paula Caroline S. Jardim Passos

Orientadora:

Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar

Dezembro/2010





Terceira Fase **Experimentação**

A terceira fase da metodologia é chamada Experimentação. Garrett (2003) afirma que reunir e priorizar requisitos permite obter uma imagem clara dos itens que estarão presentes no produto final, mas que a lista de requisitos, entretanto, não demonstra como as peças trabalham juntas, como um todo coeso. O autor explica que é, então, momento de formar a estrutura conceitual do material, quando as preocupações são transferidas de pesquisas abstratas para fatores concretos que irão determinar a experiência do usuário.

14.

Modelo conceitual

O modelo conceitual trata-se da impressão que usuário terá do funcionamento de um determinado componente interativo (GARRETT, 2003). O usuário precisa entender de que se trata cada elemento gráfico e para isso deve haver continuidade e consistência nas aplicações. Figuras semelhantes devem corresponder a informações e funções semelhantes.



Convenções

Modelos amplamente usados tornam-se convenções. É preciso conhecer o usuário para usar metáforas que lhe sejam familiares. O modelo deve corresponder às expectativas do usuário para que ele trabalhe de forma intuitiva (GARRETT, 2003).



Exemplo de modelo conceitual



Metáfora

Definir um modelo conceitual permite fazer decisões consistentes em termos de design. A metáfora escolhida irá influenciar o design dos componentes, a linguagem utilizada na interface, bem como nas funções acopladas ao sistema para a realização das respectivas tarefas (GARRETT, 2003).



Exemplos de metáforas

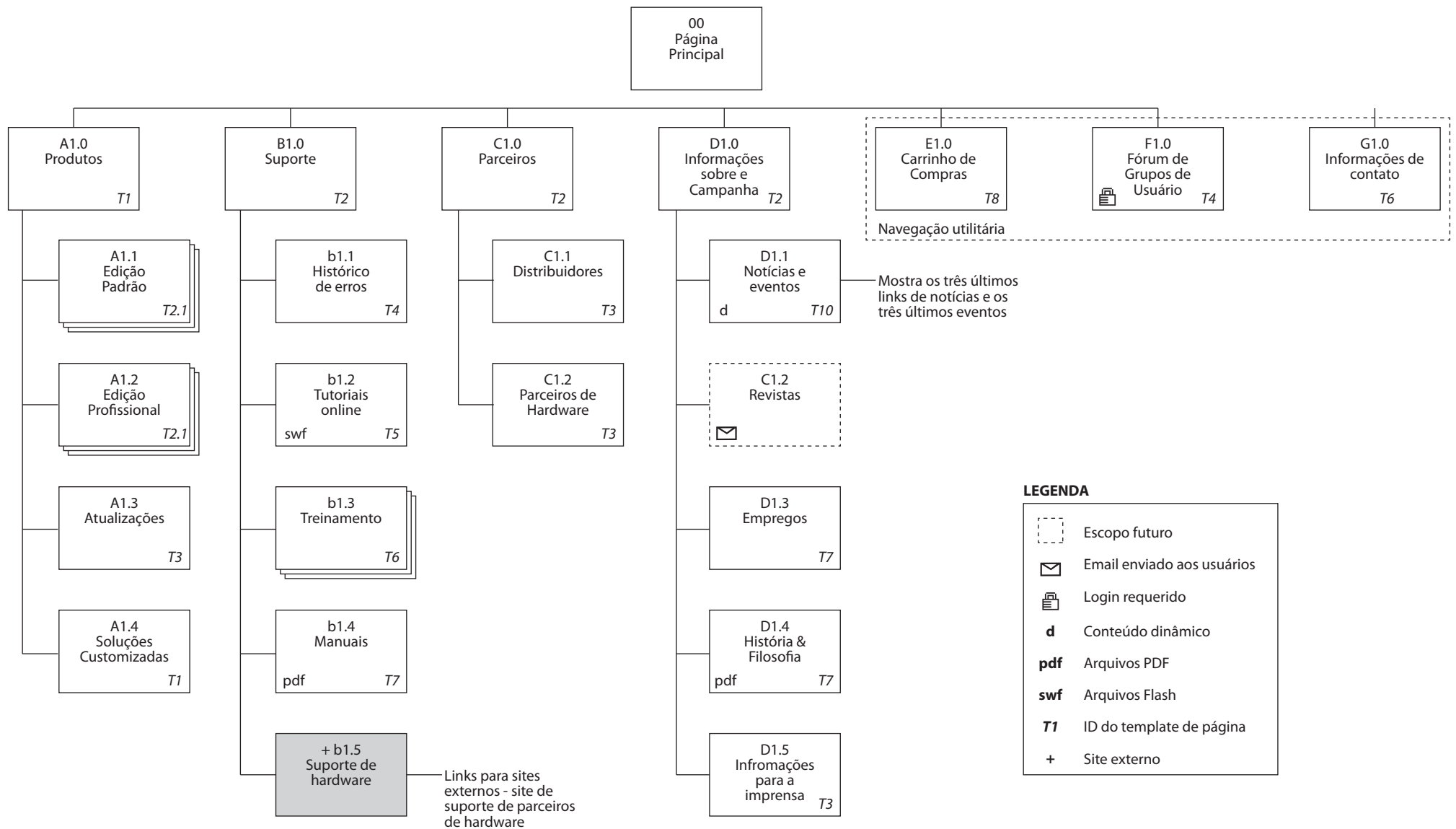
15.

Diagrama do MED

O diagrama, ou mapa , trata-se de um documento que demonstra os relacionamentos entre o conteúdo e as funcionalidades na arquitetura do sistema através de uma representação visual.

Elementos básicos do diagrama:

- a) **nós** – as páginas em um mapa são os nós básicos, normalmente representados por quadrados;
- b) **esquemas e numeração** – letras e números identificadores das páginas;
- c) **rótulos** – títulos dos nós;
- d) **atributos da página** – indicação de características da página como apresentação de pop-ups, conteúdo dinâmico, privilégios de acesso, templates e outras características especiais;
- e) **notas e anotações** – informações que não podem ser comunicadas visualmente;
- f) **escopo** – desenhos de páginas que estão dentro e fora do escopo do projeto atual e podem vir a ser possíveis mudanças;
- g) **título e legenda** – nome para o mapa, número da versão e data, bem como legenda para os símbolos utilizados (KALBACH, 2009).



Exemplo de diagrama
 Fonte: (KALBACH, 2009)

16.

Abordagens de arquitetura

Os nós de um diagrama podem ser estruturados de diferentes formas. A arquitetura desse diagrama irá determinar o fluxo da informação no material. Existem muitas formas de estrutura de diagrama, porém pode-se generalizá-las em quatro classes: hierárquica, matricial, orgânica e seqüencial.

Estrutura seqüencial, de simples manuseio para o usuário, pois trata-se de um tipo de experiência conhecida de outros meios com livros, áudio e vídeo.

Filatro (2008) afirma que esse tipo de estrutura força o aluno a cumprir uma seqüência predefinida, limitada a avançar ou recuar. Nesse caso a aprendizagem é dirigida e o sistema, de certa forma, tem controle sobre o aluno.

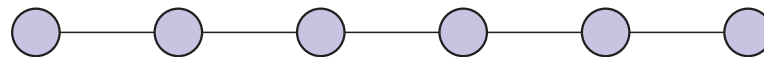


Figura: Estrutura seqüencial

Fonte: Garrett (2003)

Estrutura hierárquica, também chamada estrutura em árvore ou em leque, onde os nós são organizados de acordo com seu relacionamento uns com os outros.

Essa estrutura é a mais comumente usada devido ao conceito de relacionamento hierárquico ser de fácil compreensão por parte do usuário e, também, porque os computadores tendem a trabalhar dessa forma (GARRETT, 2003).

A simplicidade dessa estrutura permite escolhas ao aluno sem risco de desorientação (FILATRO, 2008).

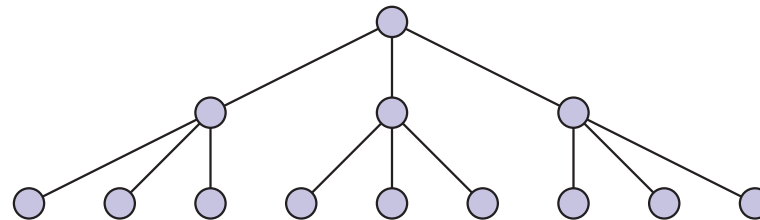


Figura: Estrutura hierárquica

Fonte: Garrett (2003)

Estrutura matricial, ou em mapa, ou rede, permite ao usuário se mover de um nó ao outro em duas ou mais dimensões.

Usada para permitir que usuários com diferentes interesses naveguem pelo mesmo conteúdo, porque cada interesse pode ser associado a um eixo da matriz.

Típica ao hipertexto, revela a riqueza de interação do documento e permite ao aluno escolher o próprio caminho. Contudo, um número exagerado de links pode distrair e sobrecarregar o aluno por exigir a todo momento uma nova tomada de decisão navegacional (FILATRO,2008).

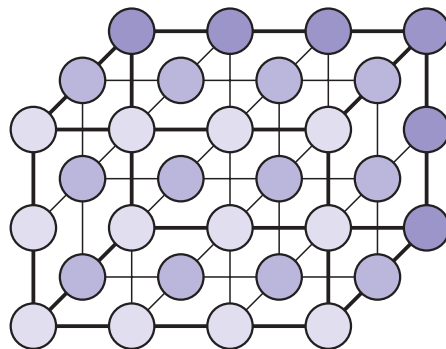


Figura: Estrutura matricial

Fonte: Garrett (2003)

Estrutura orgânica, também chamada rizomática, os nós são conectados caso a caso e a arquitetura não tem um conceito de sessões. Essa estrutura é própria para casos onde se deseja encorajar o sentimento de livre exploração, em sites educacionais ou de entretenimento (GARRETT, 2003).

Enquanto nas outras formas de arquitetura o usuário trabalha dentro de um espaço limitado e predefinido, nessa há espaço para transformação (FILATRO,2008).

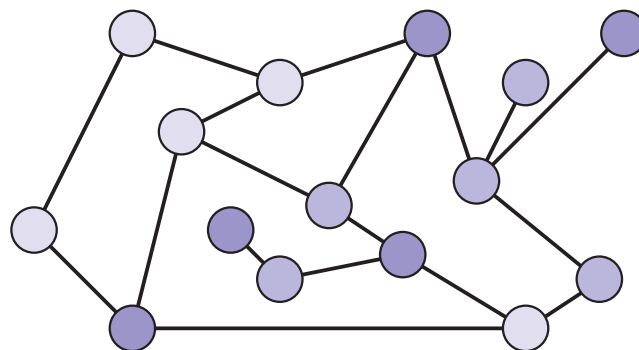


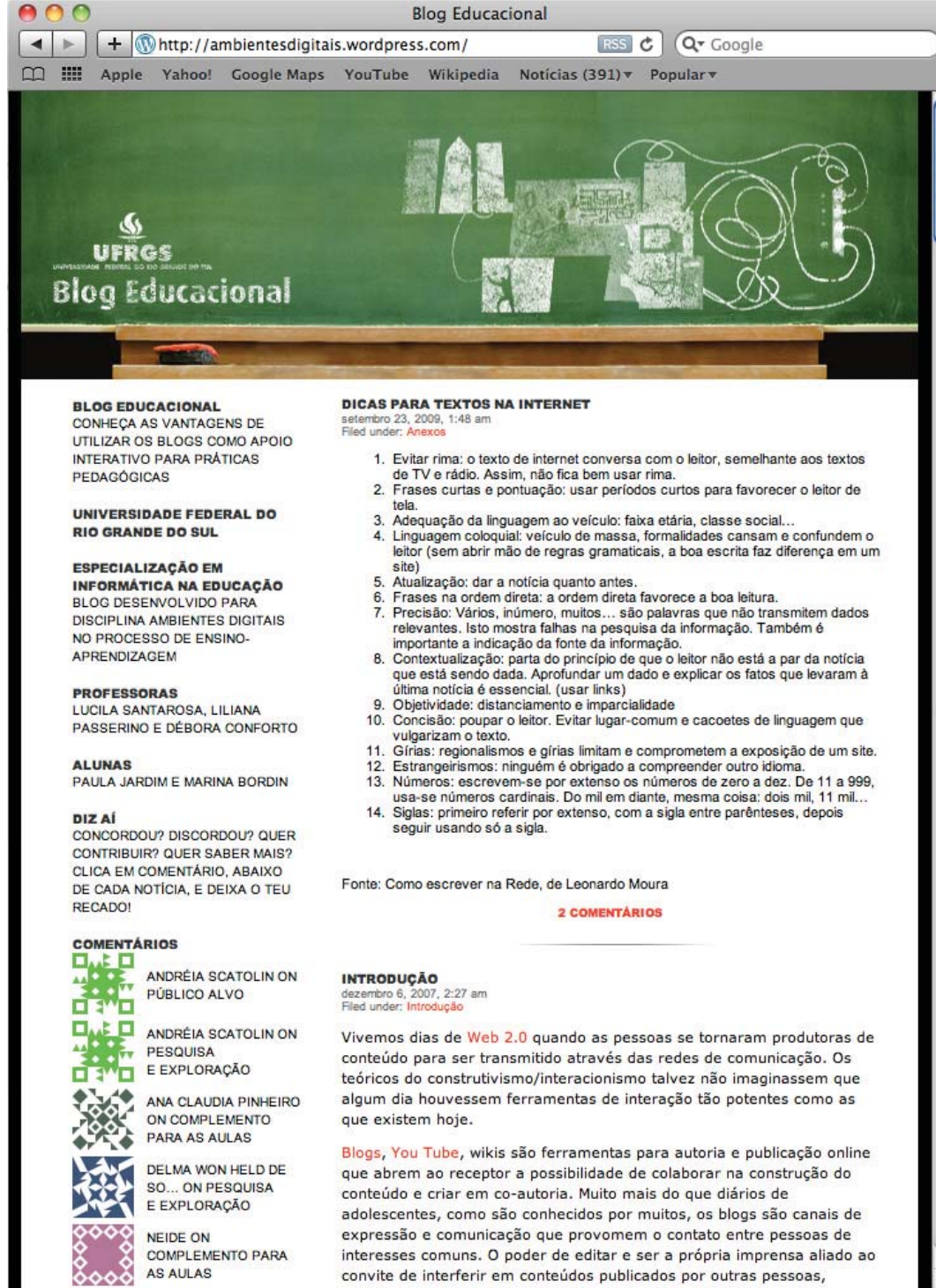
Figura: Estrutura orgânica

Fonte: Garrett (2003)

Estrutura orgânica

As propostas de interação onde há espaços para inserção de mensagens, comentários e mecanismos para incorporação de novas informações ao material preexistente são exemplos de estrutura orgânica.

Os cursos baseados em comunidades virtuais de aprendizagem ou que possuem ferramentas como *blogs* e *wikis* podem, também, ser considerados de estrutura orgânica, pois todos os pontos podem ser conectados entre si e a proposta original aceita a contribuição dos participantes.



BLOG EDUCACIONAL
CONHEÇA AS VANTAGENS DE UTILIZAR OS BLOGS COMO APOIO INTERATIVO PARA PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO
BLOG DESENVOLVIDO PARA DISCIPLINA AMBIENTES DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

PROFESSORAS
LUCILA SANTAROSA, LILIANA PASSERINO E DÉBORA CONFORTO

ALUNAS
PAULA JARDIM E MARINA BORDIN

DIZ AI
CONCORDOU? DISCORDOU? QUER CONTRIBUIR? QUER SABER MAIS? CLICA EM COMENTÁRIO, ABAIXO DE CADA NOTÍCIA, E DEIXA O TEU RECADO!

COMENTÁRIOS

- ANDRÉIA SCATOLIN ON PÚBLICO ALVO
- ANDRÉIA SCATOLIN ON PESQUISA E EXPLORAÇÃO
- ANA CLAUDIA PINHEIRO ON COMPLEMENTO PARA AS AULAS
- DELMA WON HELD DE SO... ON PESQUISA E EXPLORAÇÃO
- NEIDE ON COMPLEMENTO PARA AS AULAS

DICAS PARA TEXTOS NA INTERNET
setembro 23, 2009, 1:48 am
Filed under: [Anexos](#)

1. Evitar rima: o texto de internet conversa com o leitor, semelhante aos textos de TV e rádio. Assim, não fica bem usar rima.
2. Frases curtas e pontuação: usar períodos curtos para favorecer o leitor de tela.
3. Adequação da linguagem ao veículo: faixa etária, classe social...
4. Linguagem coloquial: veículo de massa, formalidades cansam e confundem o leitor (sem abrir mão de regras gramaticais, a boa escrita faz diferença em um site)
5. Atualização: dar a notícia quanto antes.
6. Frases na ordem direta: a ordem direta favorece a boa leitura.
7. Precisão: Vários, inúmero, muitos... são palavras que não transmitem dados relevantes. Isto mostra falhas na pesquisa da informação. Também é importante a indicação da fonte da informação.
8. Contextualização: parta do princípio de que o leitor não está a par da notícia que está sendo dada. Aprofundar um dado e explicar os fatos que levaram à última notícia é essencial. (usar links)
9. Objetividade: distanciamento e imparcialidade
10. Concisão: poupar o leitor. Evitar lugar-comum e cacofonias de linguagem que vulgarizam o texto.
11. Gírias: regionalismos e gírias limitam e comprometem a exposição de um site.
12. Estrangeirismos: ninguém é obrigado a compreender outro idioma.
13. Números: escrevem-se por extenso os números de zero a dez. De 11 a 999, usa-se números cardinais. Do mil em diante, mesma coisa: dois mil, 11 mil...
14. Siglas: primeiro referir por extenso, com a sigla entre parênteses, depois seguir usando só a sigla.

Fonte: Como escrever na Rede, de Leonardo Moura

2 COMENTÁRIOS

INTRODUÇÃO
dezembro 6, 2007, 2:27 am
Filed under: [Introdução](#)

Vivemos dias de **Web 2.0** quando as pessoas se tornaram produtoras de conteúdo para ser transmitido através das redes de comunicação. Os teóricos do construtivismo/interacionismo talvez não imaginassem que algum dia houvessem ferramentas de interação tão potentes como as que existem hoje.

Blogs, You Tube, wikis são ferramentas para autoria e publicação online que abrem ao receptor a possibilidade de colaborar na construção do conteúdo e criar em co-autoria. Muito mais do que diários de adolescentes, como são conhecidos por muitos, os blogs são canais de expressão e comunicação que provomem o contato entre pessoas de interesses comuns. O poder de editar e ser a própria imprensa aliado ao convite de interferir em conteúdos publicados por outras pessoas,

17.

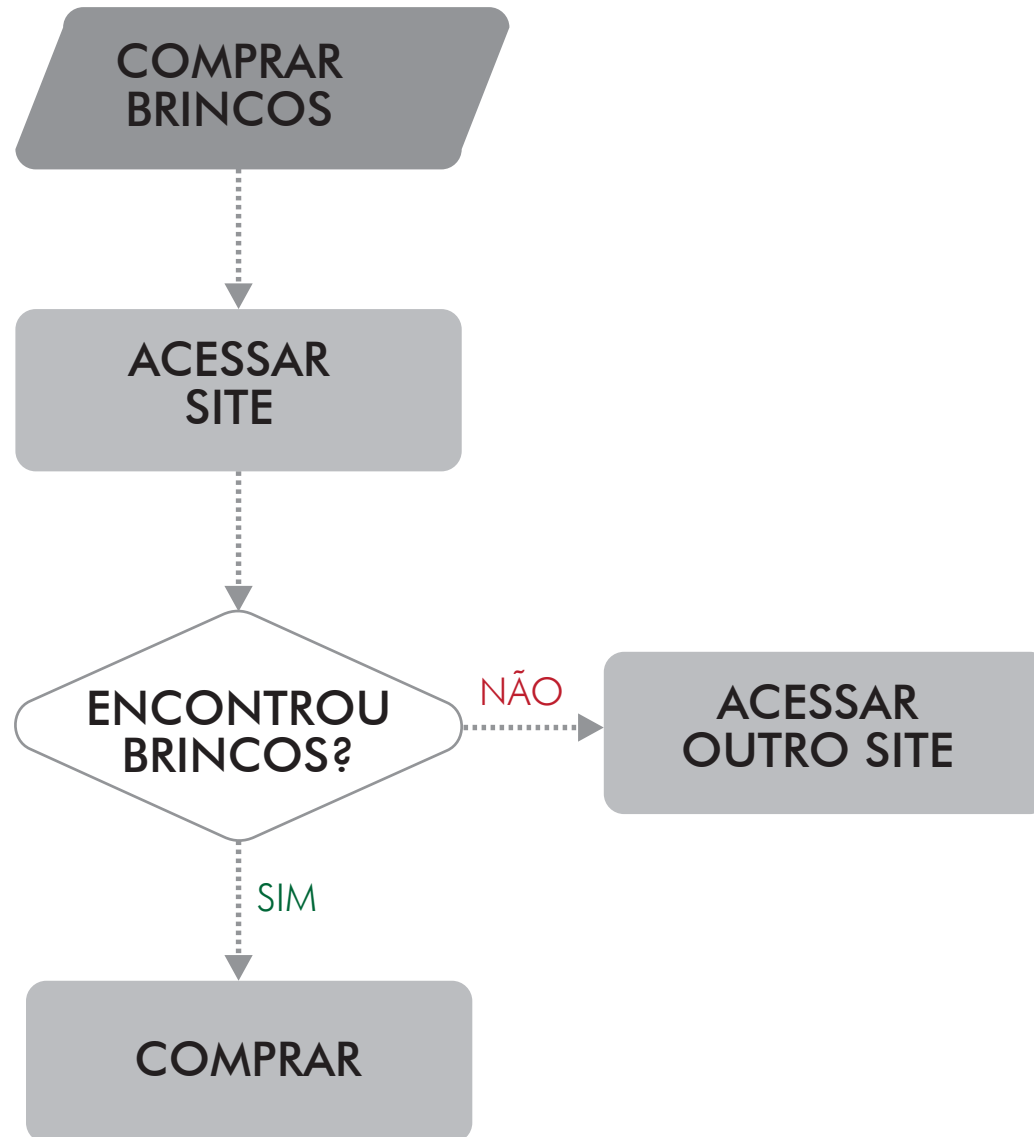
Fluxo de tarefa

O fluxo de tarefa consiste nos passos que os alunos precisarão dar dentro de um MED para realizar determinadas atividades. Para compor um fluxo é preciso primeiramente entender os objetivos dos usuários. Em seguida, deve-se decompor os comportamentos em fluxos de trabalho específicos, ou tarefas definíveis (KALBACH, 2009).



Tarefa

Para comprar brincos em um site na internet é preciso, por exemplo: a) acessar o site - buscar com um mecanismo de busca e selecionar o site usando a lista de resultados; b) encontrar os brincos – escolher a categoria de brincos, navegar pelas páginas de catalogo e comparar preços; c) comprar – colocar o brinco no carrinho de compras, informar o endereço e dados do cartão de crédito e imprimir a tela de confirmação (KALBACH, 2009).



Exemplo fluxo de tarefa de alto nível

Fonte: (KALBACH, 2009).

18.

Definição e reajuste

Um diagrama, idealmente, deveria ser auto-explicativo. Entretanto, existem conceitos abstratos que podem não parecer claros para toda a equipe. Kalbach (2009) aconselha que, para evitar problemas de interpretação, o diagrama seja apresentado para todos os membros da equipe de desenvolvimento. Ainda, os diagramas devem permanecer em locais visíveis e áreas comuns do projeto, de forma todos tenham acesso.

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.

KALBACH, J. Design de navegação Web. Porto Alegre: Bookman, 2009.

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