

3 a 7 de outubro de 2018

24^º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE REAs NA CONCEPÇÃO DE IHC UM ESTUDO DE CASO

Elisa Tuler de Albergaria - UFSJ

Leonardo Chaves Dutra da Rocha - UFSJ

Carlos Magno Geraldo Barbosa - UFSJ

Lucas Gabriel da Silva Félix - UFSJ

Lucas Lagôa Nogueira - UFSJ



Universidade Federal
de São João del-Rei



NEAD
Núcleo de educação a distância



OBJETIVO DO TRABALHO

- Esse trabalho visa apresentar um estudo de caso onde foram criados REAs utilizando processo de Design no contexto da Interação Humano Computador.
- Descreve um estudo de caso de desenvolvimento de Recursos Educacionais Abertos na disciplina de Interação Humano Computador para uma turma de sexto período do curso de Ciência da Computação. O objetivo era desenvolver REAs cujo público alvo seriam os alunos do primeiro período do mesmo curso.

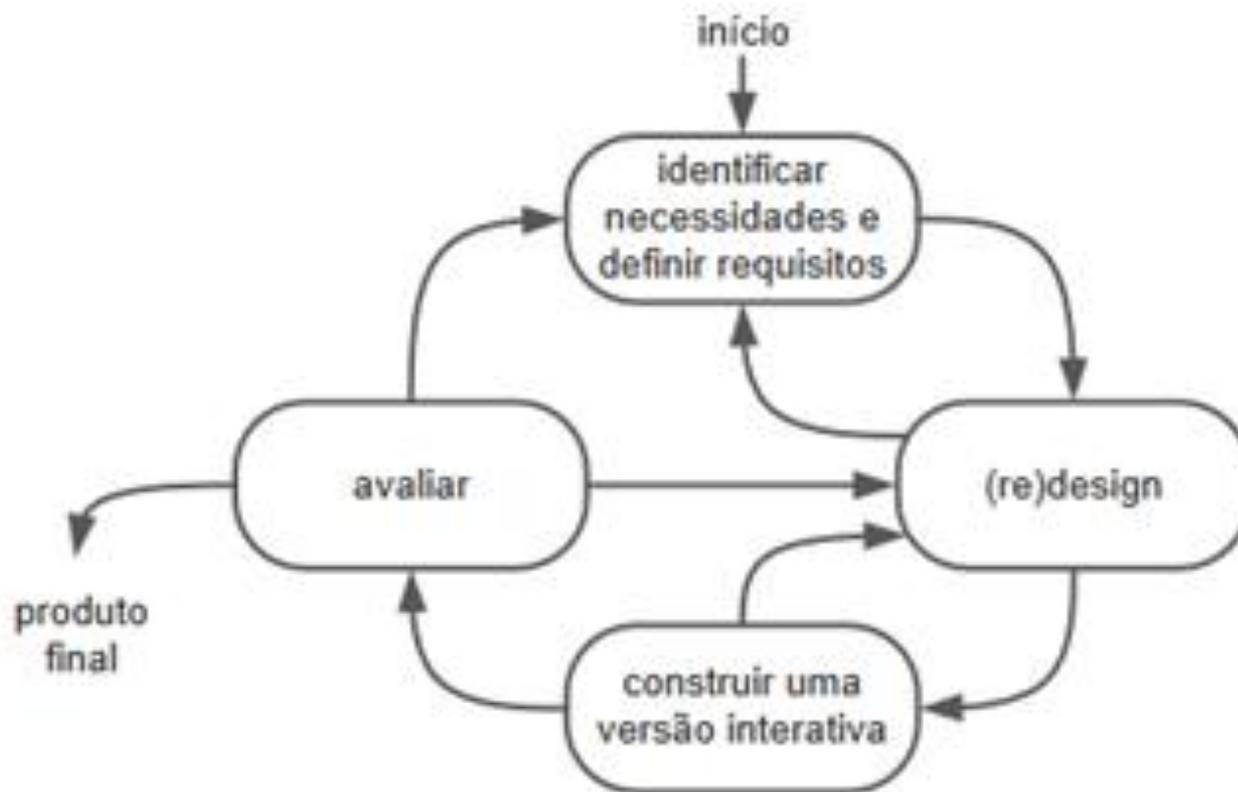
CONCEITO DE REA

O termo "Recurso Educacional Aberto" foi criado em 2002 e é **definido como todo material destinado ao ensino, pesquisa e aprendizado que esteja sob domínio público ou licenciados de maneira aberta, permitindo que os mesmos sejam adaptados e utilizados por terceiros (CASWELL ,2008).**

CONCEITO DE IHC

No processo de interação usuário-sistema de informação, a interface é o combinado de *software* e *hardware* necessário para viabilizar e facilitar os processos de comunicação entre o usuário e a aplicação (Preece, 1994).

ETAPAS DO PROCESSO DE DESIGN EM IHC



ETAPAS DO PROCESSO DE DESIGN EM IHC

- **Identificando necessidades**
 - Questionário, Personas e Cenário
- **(Re) Design**
 - Modelagem de tarefas usando a MOLIC (*Modeling Language for Interaction as Conversation*)
- **Construir versão interativa**
 - Prototipação em papel até sistema final
- **Validação**
 - Teste de usabilidade e entrevistas

IDENTIFICANDO NECESSIDADES

- As atividades de identificação dos usuários visam coletar informações sobre o perfil dos mesmos. São várias as técnicas que podem ser utilizadas, variando de acordo com a demanda e o tipo de dados que se deseja obter.

QUESTIONÁRIO

Histórico

Form description

O que te trouxe a computação? *

Long answer text

Antes de iniciar o curso, você teve contato com programação? Se sim, como aconteceu esse contato? *

Short answer text

Como você define sua base em matemática antes de entrar no curso?

Short answer text

PERSONA

Alex, Calouro do Curso de Ciência da Computação

Xtensio



Tímido **Geek** **Autodidata**
Curioso **Individualista** **Teimoso**

Objetivos no Início do Curso

- Mudar o mundo.
- Criar o próximo WhatsApp.
- Formar em 4 anos.

Hobbies

- Jogar.
- Assistir filmes, séries e animês.
- Ler mangas, livros e quadrinhos.
- Programar.

Bio

Alex é um jovem estudante que acabou de terminar o ensino médio. Ele quer morar longe de casa para ter mais liberdade e aproveitar a vida. Ele gosta de Computadores e Jogar por isso escolheu o curso de Ciência da Computação. Ele entrou no curso pensando que iria aprender a desenvolver aplicativos, jogos e a formatar computadores e não esperava ver muita matemática.

Motivação

Curiosidade ██████████
Medo ██████████
Desafio ██████████
Crescimento Social e Financeiro ██████████
Ajudar o Mundo ██████████

Marcas e Influência

Google ██████████
Apple ██████████
Microsoft ██████████

Principais meios de Interação

Facebook ██████████
WhatsApp ██████████
Festas ██████████

Curiosidades

Toma bastante café.
Gosta de jogar jogos de tabuleiro.

"Marvel é melhor que DC, Lal é melhor que dats."

Idade: 17
Profissão: Estudante
Estado Civil: Solteiro
Cidade de Origem: Divinópolis, Minas Gerais
Arquétipo: Geek

Personalidade

Introverso ██████████ Extroverso ██████████
Sentimental ██████████ Racional ██████████
Desleixado ██████████ Organizado ██████████
Ateu ██████████ Religioso ██████████
Ativo ██████████ Preguiçoso ██████████

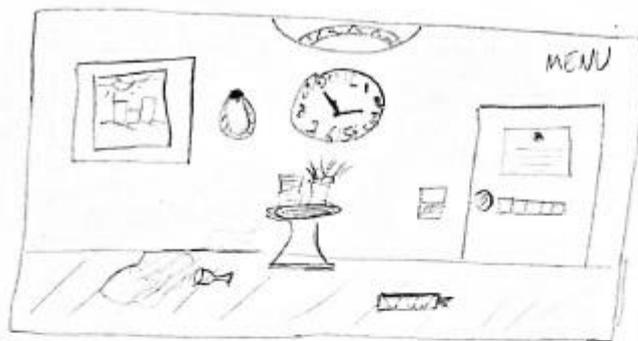
(RE) DESIGN

- A modelagem de tarefas visa mapear as necessidades dos usuários de forma a permitir que sejam incorporadas e implementadas em um determinado artefato. A MOLIC (*Modeling Language for Interaction as Conversation*) é uma forma de representar as etapas das tarefas a serem implementadas.

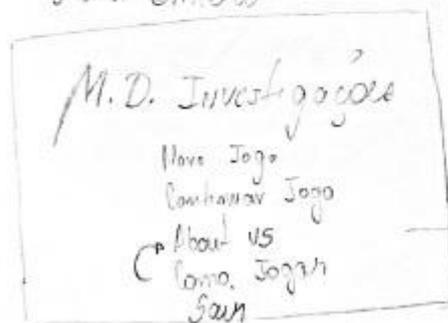
PROTOTIPAÇÃO

- O modelo de processo de prototipação objetiva a realização de diversas iterações em que um protótipo é desenvolvido a partir de um conjunto de requisitos, e em seguida é avaliado pelo usuário (Pressman, 2002).

PROTÓTIPO



Tela Inicial



→ Logo do nosso jogo

→ Arte no fundo

VALIDAÇÃO

- Um sistema pode ser analisado e avaliado por diferentes perspectivas, focando em áreas distintas como interface, segurança, desempenho etc. No contexto de IHC, por exemplo, as avaliações consistem em momentos onde é possível analisar a solução proposta (seja parcial ou final), identificar problemas e analisá-la de forma a propor outros caminhos, se necessário (Barbosa, 2010; Prates, 2000).

3 a 7 de outubro de 2018

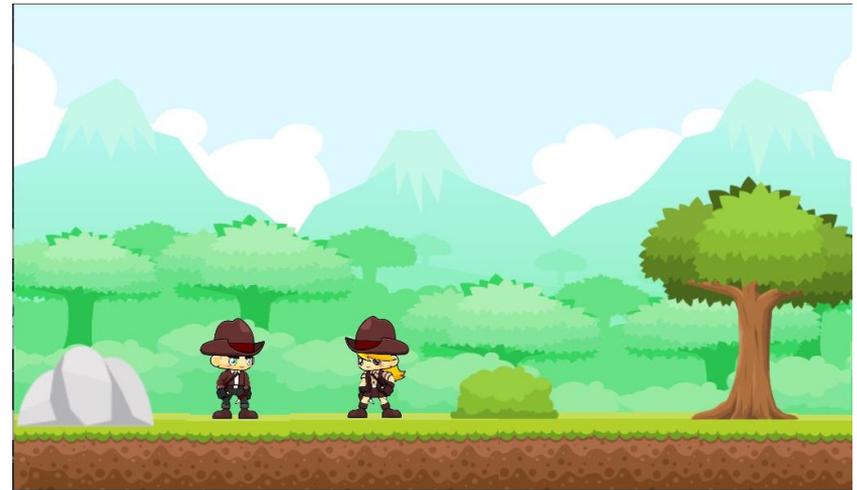
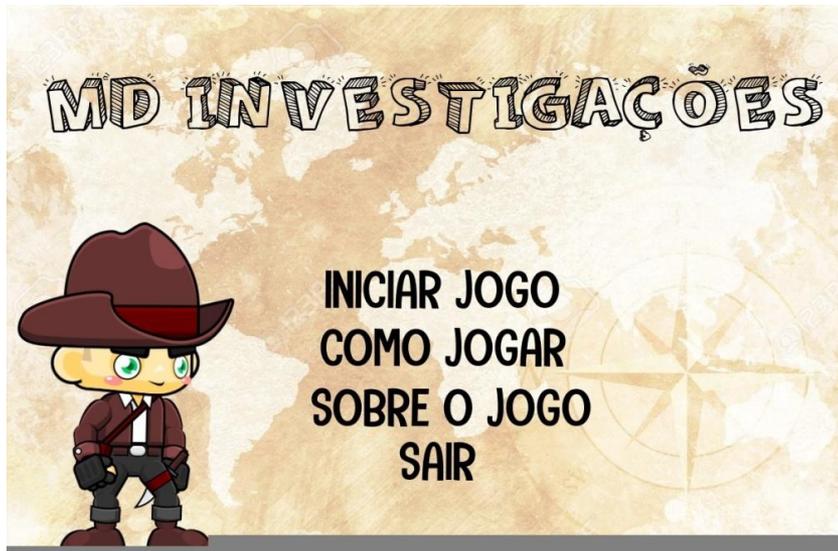
24º
CIAED
CONGRESSO INTERNACIONAL ABED
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EXPERIMENTAÇÃO
EM
EAD

3 a 7 de outubro de 2018 - Florianópolis • SC • Brasil

Florianópolis SC Brasil

MD INVESTIGAÇÕES



CONSIDERAÇÕES FINAIS

- O processo de Design em IHC envolve diversas etapas que permitem a criação de diferentes tipos de artefatos. O cumprimento das etapas visa permitir que os resultados obtidos sejam adequados ao público alvo e atendem às suas necessidades.