

Aula 9
09/10

DESIGN INSTRUCIONAL APLICADO

ITENS DE PROJETO
DEFINIÇÃO DE PARÂMETROS,
CRITÉRIOS E METODOLOGIA

Vamos relembrar...

DESIGN INSTRUCIONAL

POR QUE O USO DO TERMO "DESIGN"?

Se refere tanto ao processo de concepção e desenvolvimento de uma solução definida e visível quanto ao produto resultante desse processo.

NA PERSPECTIVA DO PROCESSO, DESIGN INSTRUCIONAL É

identificar um problema de aprendizagem e desenhar, desenvolver, implementar e avaliar uma solução para esse problema.

Vamos recordar...

MODELO ADDIE

(DI CLÁSICO)

ANALYSIS

DESIGN

DEVELOPMENT

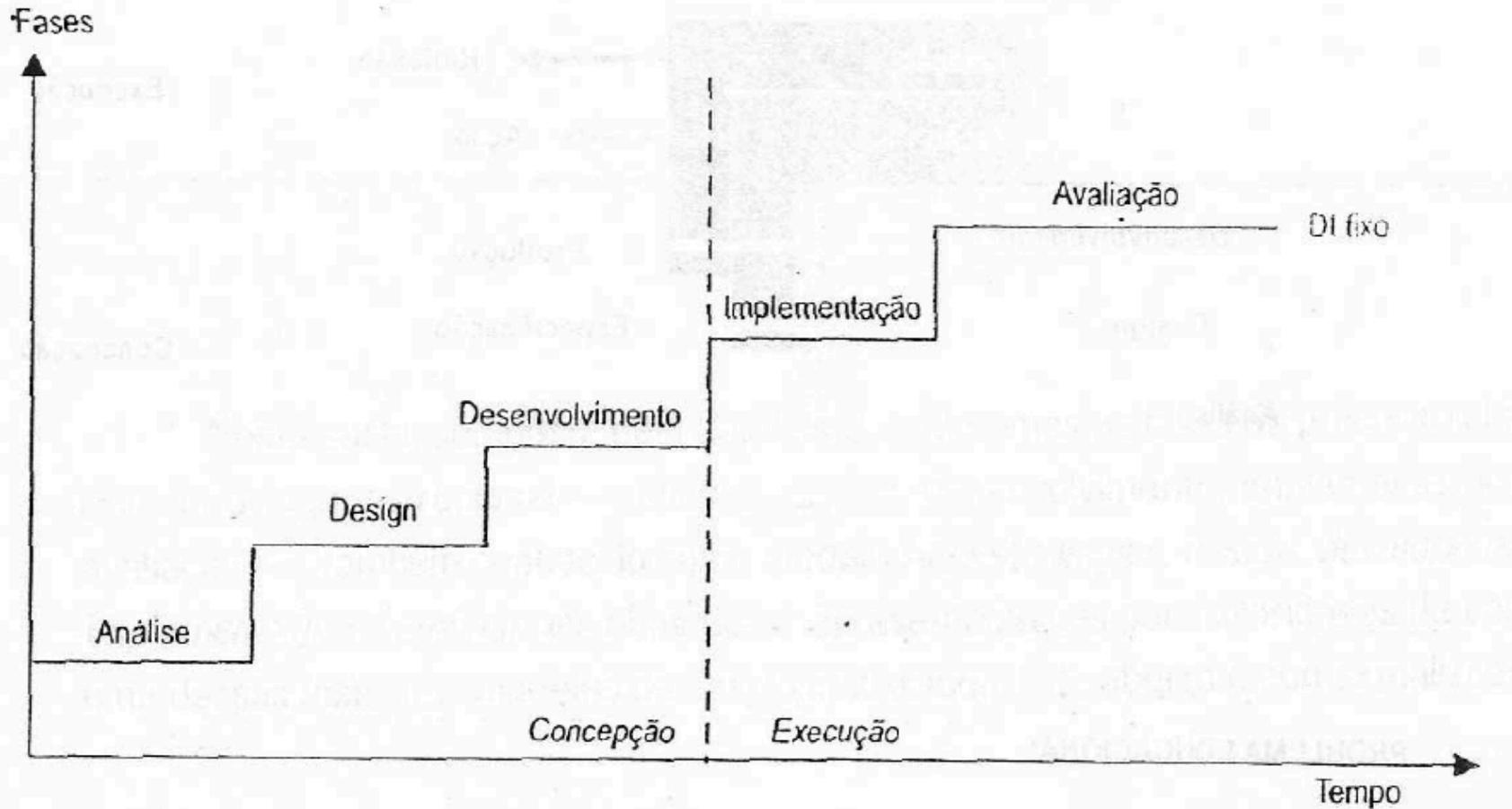
IMPLEMENTATION

EVALUATION

MODELO 1: DESIGN INSTRUCCIONAL FIXO

- ✓ Modelo clássico de DI, Uma vez produzido, é fechado e disseminado largamente (modelo industrial);
- ✓ Separação entre fases de concepção (análise, design e desenvolvimento) e execução (implementação);
- ✓ Produto rico em conteúdos estruturados, mídias selecionadas e *feedbacks* automatizados;
- ✓ Dispensa a participação de um educador;
- ✓ Interação individual com conteúdos;
- ✓ Realização de atividades objetivas, com autoavaliação e/ou correção automatizada.

MODELO 1: DESIGN INSTRUCIONAL FIXO



⏪ ⚙️

← Aula anterior

Salvar e ir para a próxima aula →

Gestão da Inovação

0% Concluído

Conteúdo Programático

📄 Conteúdo programático do curso

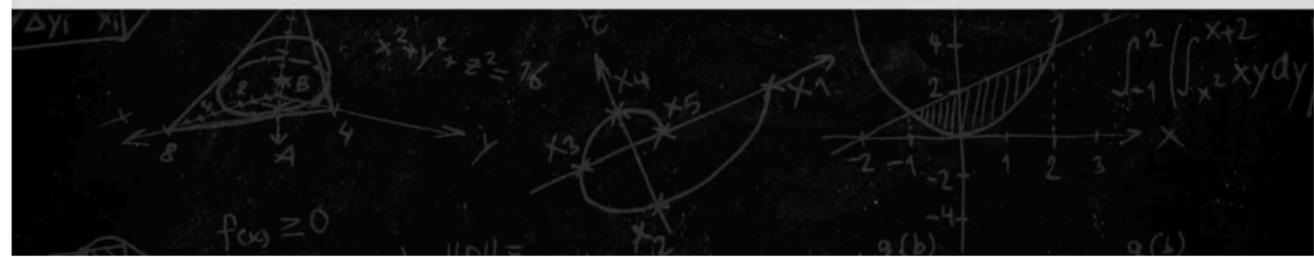
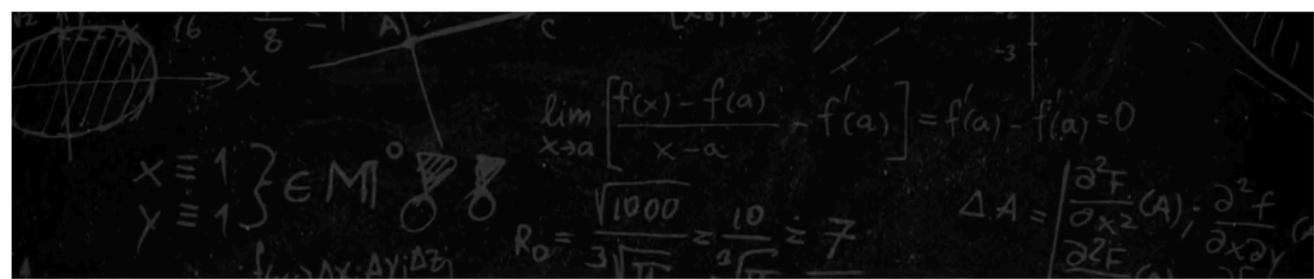
Conte mais sobre você

📄 Complete sua inscrição

Aula 1: Introdução

- 📄 Material Complementar
- ▶️ O que é inovação? (10:25)
- ▶️ Por que inovar? Estratégias empresariais típicas (16:23)
- ▶️ O que puxa a inovação? (9:13)
- ▶️ Tipos de inovação (26:49)

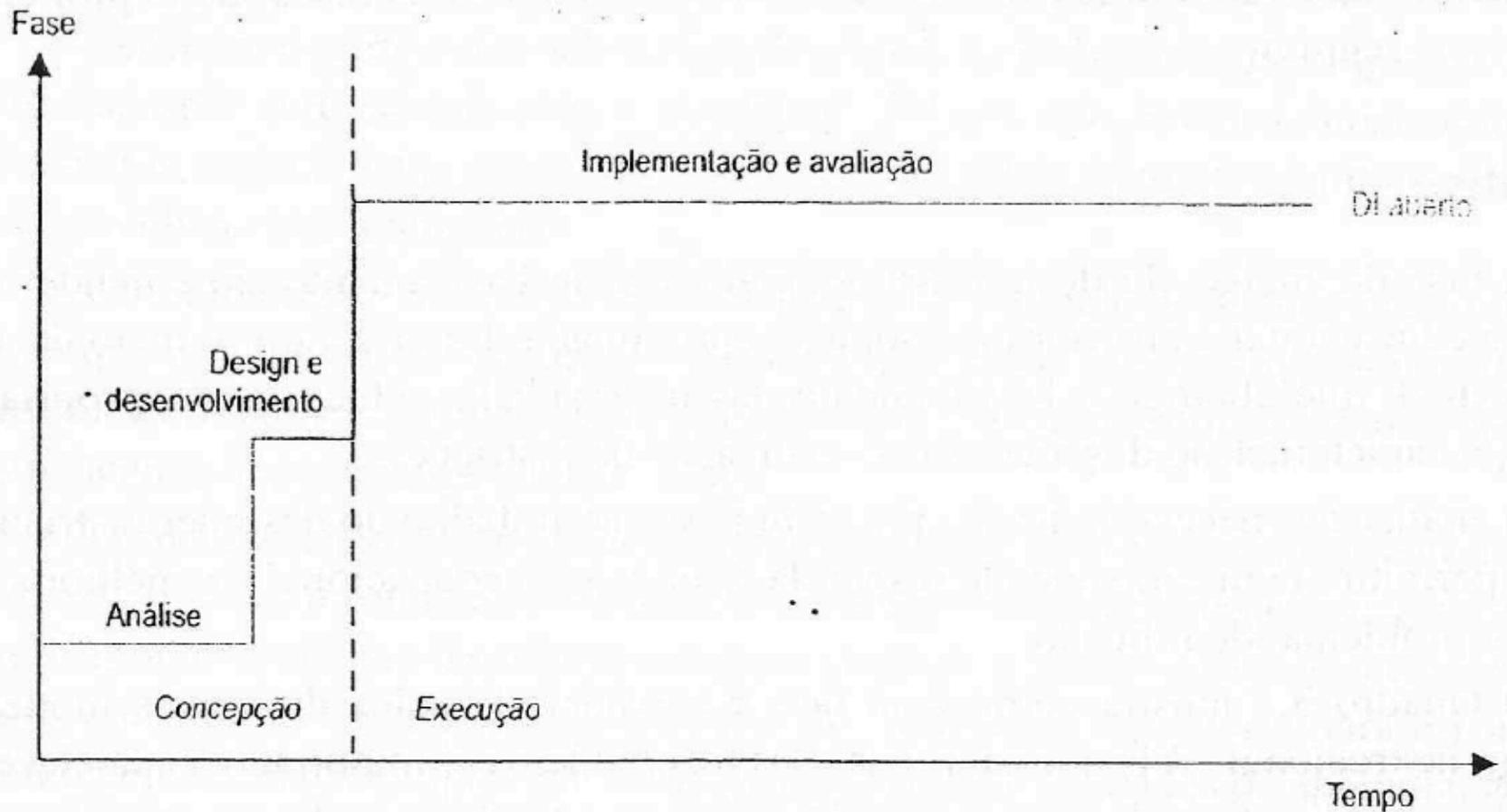
▶️ Modelos tradicionais do processo de inovação (II)



MODELO 2: DESIGN INSTRUCIONAL ABERTO

- ✓ Também chamado de design *on-the-fly*, processo de produção mais artesanal;
- ✓ Natureza flexível e dinâmica da aprendizagem, privilegiando mais a interação humana que a interação com conteúdos;
- ✓ São utilizados artigos, sites e materias de terceiros ou do próprio docente, mas em geral produzidos para outros fins;
- ✓ Valorização da interação docente-aluno/aluno-aluno;
- ✓ As decisões de design não estão explicitadas visual e tecnicamente a ponto de ser reproduzido facilmente;
- ✓ Depende da formação de turmas com o número de alunos "administrável".

MODELO 2: DESIGN INSTRUCIONAL ABERTO



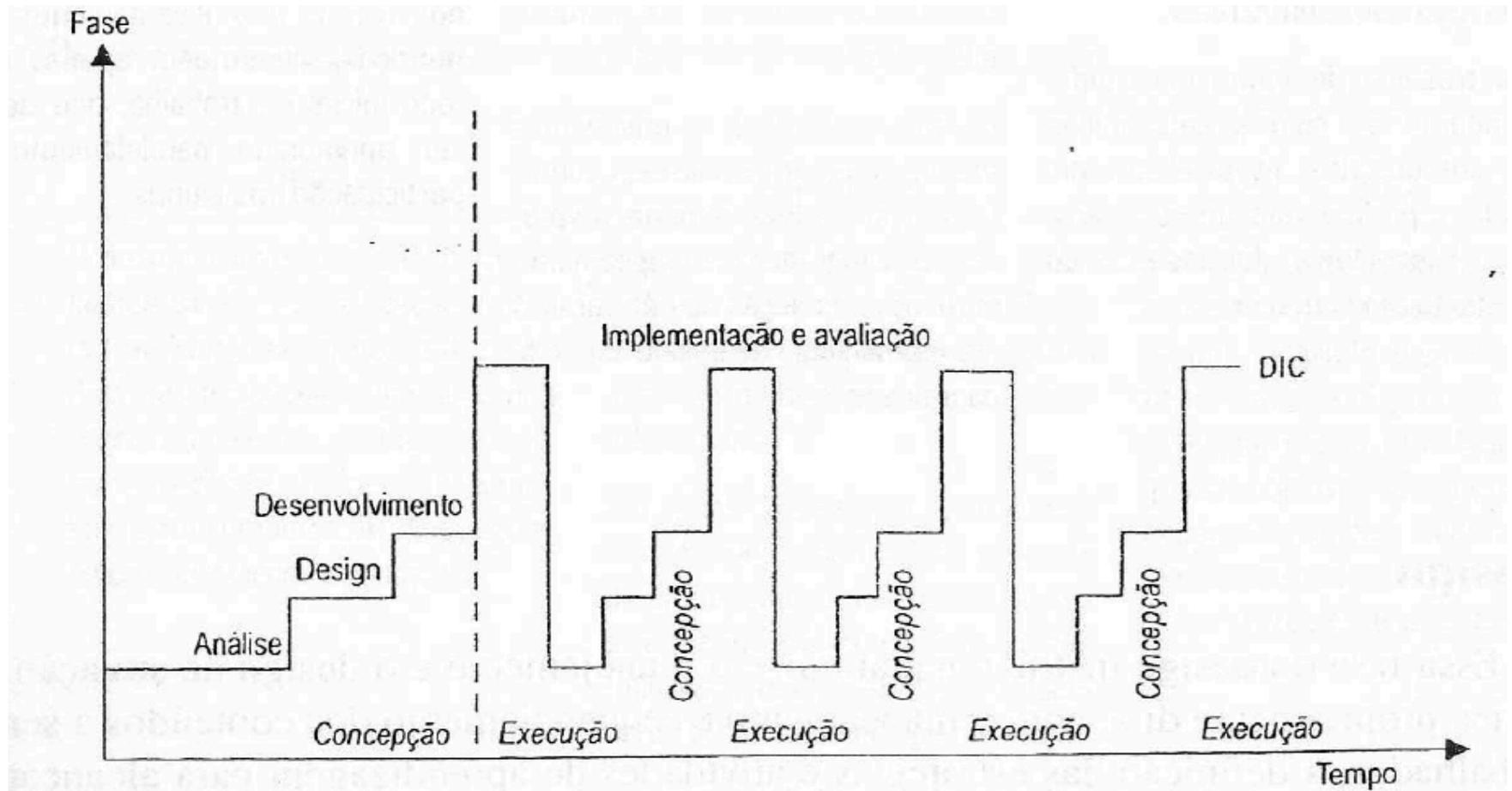
MODELO 3: DESIGN INSTRUCIONAL CONTEXTUALIZADO

- ✓ Incorpora, na fase de concepção e durante a implementação, mecanismos de contextualização e flexibilização;
- ✓ Busca o equilíbrio entre a automação e a personalização;
- ✓ Forte interação com o contexto: integração com mídias sociais e a liberdade de compor um percurso personalizado a partir de pequenas unidades de estudo;
- ✓ Objetos didáticos se inter-relacionam com os demais;
- ✓ No design instrucional contextualizado, antecipa-se, durante o planejamento, decisões que os docentes tomariam na fase de implementação. Assim, informa-se ao sistema computacional como ele pode fazer isso por meio de regras definidas na parte de design e desenvolvimento.

MODELO 3: DESIGN INSTRUCIONAL CONTEXTUALIZADO

- ✓ Geralmente depende de ferramentas tecnológicas mais sofisticadas que AVAs (Moodle, Blackboard, etc.)

MODELO 2: DESIGN INSTRUCIONAL CONTEXTUALIZADO



MODELO ADDIE

1. ANALYSIS

O momento de análise consiste em identificar uma necessidade educacional. Envolve, além de identificar o perfil do público, as limitações de prazo, orçamento, equipes, etc.

Atividades gerais consistem em:

- 1) Identificar as necessidades de aprendizagem, traduzidas em objetivos educacionais;
- 2) Caracterizar o público-alvo em termos de perfil demográfico, tecnológico e cultural;
- 3) Levantar as potencialidades e restrições institucionais, considerando tanto o contexto de produção quanto o de utilização.

MODELO ADDIE

2. DESIGN

Definição do metamodelo educacional. As decisões desse planejamento resultam numa matriz que remete aos conhecidos planos de aula ou roteiro de atividades pedagógicas.

No DI fixo, a matriz é elaborada logo após a análise, norteadando a etapa de desenvolvimento;

No DI aberto, uma versão da matriz é elaborada antes do desenvolvimento para dar uma visão geral do programa, sem impedir quaisquer mudanças;

No DI contextualizado, a matriz é preparada diretamente em ferramentas de planejamento educacional para ser executada automaticamente, pinçando objetos de aprendizagem prontos.

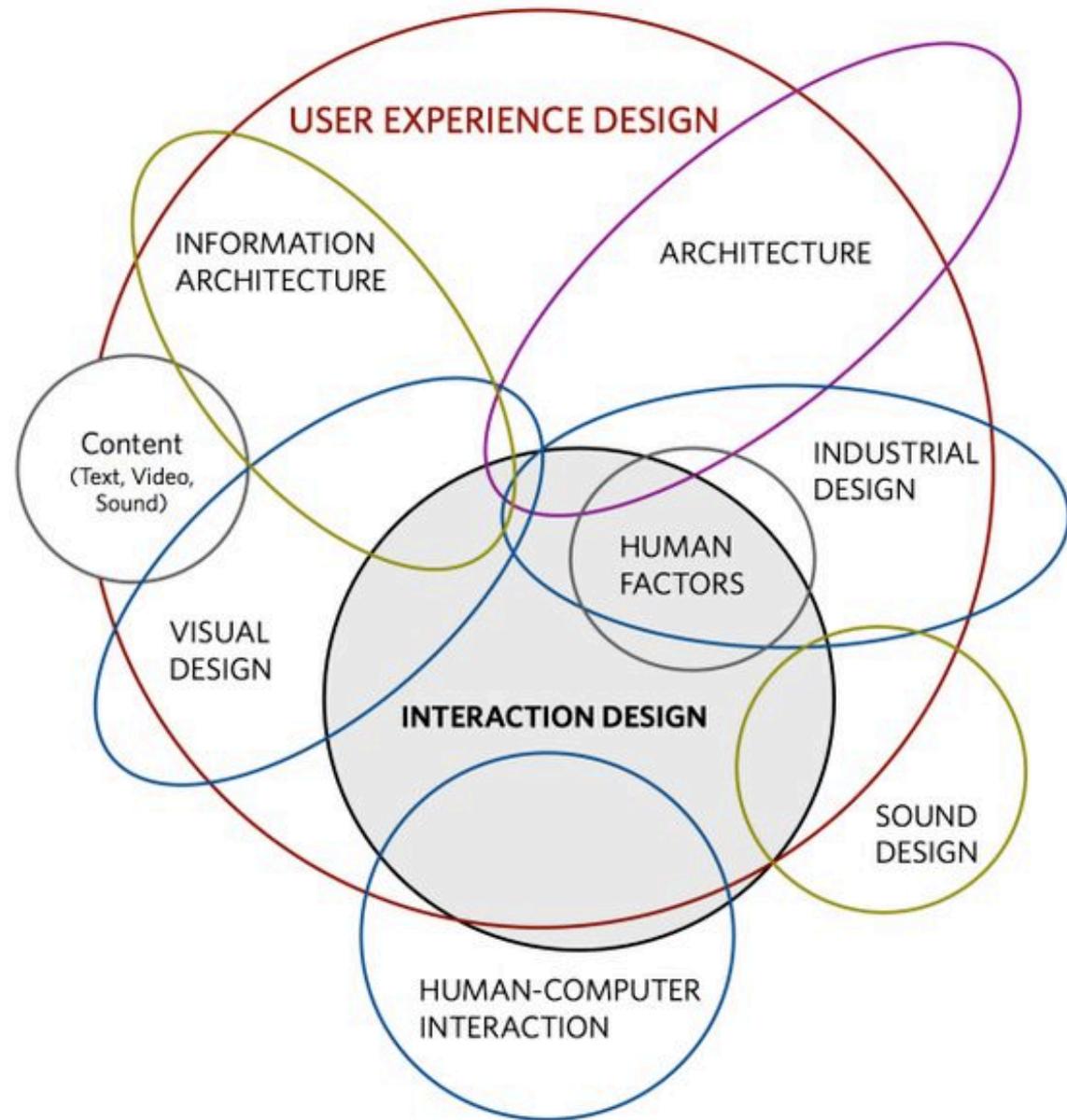
DI

DESIGN
INSTRUCIONAL

UX

DESIGN DA
EXPERIÊNCIA

UX é o design intangível de uma estratégia que nos leva a uma solução.



Cursos em Destaque



Matemática



Formação de Tutores



Geografia



Formação de Autores

Todos os Cursos



LINKBOX 1

Pellentesque enim tellus, consectetur id erat auctor, rhoncus dapibus nibh. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Duis condimentum cursus nibh, sed tincidunt sem gravida congue.



LINKBOX 2

Pellentesque enim tellus, consectetur id erat auctor, rhoncus dapibus nibh. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Duis condimentum cursus nibh, sed tincidunt sem gravida congue.



LINKBOX 3

Pellentesque enim tellus, consectetur id erat auctor, rhoncus dapibus nibh. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Duis condimentum cursus nibh, sed tincidunt sem gravida congue.



LINKBOX 4

Pellentesque enim tellus, consectetur id erat auctor, rhoncus dapibus nibh. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Duis condimentum cursus nibh, sed tincidunt sem gravida congue.

UX = USER EXPERIENCE

No EaD, ao se projetar uma experiência de aprendizagem, projeta-se também **a experiência de um usuário** num sistema interativo.

PROJETAR O UX ENVOLVE SE PERGUNTAR:

POR QUÊ?

Definir o problema a ser resolvido

QUEM?

Para quem o problema deve ser resolvido

COMO?

O caminho que deve ser percorrido
para resolvê-lo

AS DIFERENTES FACES DO UX DESIGN APLICADO AO EAD

ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Como fazer com que as informações sejam organizadas na minha plataforma?

Que eu devo mostrar na primeira página?

O que eu devo ocultar?

Qual o perfil de aluno está buscando essa informação?

AS DIFERENTES FACES DO UX DESIGN APLICADO AO EAD

USABILIDADE

O aluno realiza tarefas sem transtorno ou demora?

As informações são fáceis de entender?

Ele sabe em que etapa está da atividade?

Ele teve a confirmação de que a tarefa foi salva e enviada?

AS DIFERENTES FACES DO UX DESIGN APLICADO AO EAD

DESIGN DA INTERAÇÃO

O que acontece quando se clica em tal botão?

Que imagem representa melhor esse curso?

Que ícone indica ser possível subir arquivos na plataforma?

Que cursos estão disponíveis?

AS DIFERENTES FACES DO UX DESIGN APLICADO AO EAD

TAXONOMIA

Perfil dos meus alunos está acostumado com essa linguagem?

Como classificar os temas a serem abordados?

AS DIFERENTES FACES DO UX DESIGN APLICADO AO EAD

ESTRATÉGIA DE DESIGN

Quais os objetivos desse curso?

Como medir o sucesso uma vez que o curso é lançado?

Quais ferramentas de design podem ser usadas para atingir e mensurar o êxito?

AS DIFERENTES FACES DO UX DESIGN APLICADO AO EAD

PESQUISA COM USUÁRIOS

Qual o entendimento do público-alvo do curso?

O que faz uma pessoa chegar em minha plataforma?

Quais as necessidades, anseios, motivações que esse aluno em potencial tem?

MÉTODOS DE UX

BLUEPRINT

JORNADA DO USUÁRIO

HISTÓRIA DO USUÁRIO

PERSONAS

ECOSSISTEMA

ANÁLISE COMPETITIVA

ENTREVISTAS

BRAINSTORMING

MOODBOARD

STORYBOARD

FLUXO DO USUÁRIO

ANÁLISE HEURÍSTICA

entre outros...

PLANO DE AÇÃO

IDENTIFICAÇÃO
DA DEMANDA

MÉTODOS DE UX

BLUEPRINT

JORNADA DO USUÁRIO

HISTÓRIA DO USUÁRIO

PERSONAS

ECOSSISTEMA

ANÁLISE COMPETITIVA

ENTREVISTAS

BRAINSTORMING

MOODBOARD

STORYBOARD

FLUXO DO USUÁRIO

ANÁLISE HEURÍSTICA

entre outros...

PLANO DE AÇÃO

IDENTIFICAÇÃO
DA DEMANDA

PLANEJAMENTO
E AVALIAÇÃO DE
UNIDADES DIDÁTICAS
ONLINE

MÉTODOS DE UX

BLUEPRINT

JORNADA DO USUÁRIO

HISTÓRIA DO USUÁRIO

PERSONAS

ECOSSISTEMA

ANÁLISE COMPETITIVA

ENTREVISTAS

BRAINSTORMING

MOODBOARD

STORYBOARD

FLUXO DO USUÁRIO

ANÁLISE HEURÍSTICA

entre outros...

PLANO DE AÇÃO

IDENTIFICAÇÃO
DA DEMANDA

PLANEJAMENTO
E AVALIAÇÃO DE
UNIDADES DIDÁTICAS
ONLINE

PRODUÇÃO DE
MATERIAL DE APOIO

MÉTODOS DE UX

BLUEPRINT

JORNADA DO USUÁRIO

HISTÓRIA DO USUÁRIO

PERSONAS

ECOSSISTEMA

ANÁLISE COMPETITIVA

ENTREVISTAS

BRAINSTORMING

MOODBOARD

STORYBOARD

FLUXO DO USUÁRIO

ANÁLISE HEURÍSTICA

entre outros...

IDENTIFICAÇÃO DA DEMANDA

ENTREVISTAS

Aproximar-se dos públicos relacionados à demanda escolhida é um primeiro passo importante para a identificação de quem poderá ser atendido especificamente, de como será o plano pedagógico, de quais serão as tecnologias, entre outros.

Algumas perguntas sugeridas:

Quais são os perfis de pessoas envolvidas no contexto da demanda?

Que problema/oportunidade podemos identificar no universo dos entrevistados?

Quais são as suas necessidades específicas?

Quais são as suas expectativas?

Quais abordagens seriam mais adequadas para cada público?

Quais as tecnologias que cada público utiliza?

O público conhece/utiliza alguma solução que trate desse problema?

Que resultados o(s) diferentes públicos esperam?

IDENTIFICAÇÃO DA DEMANDA

PERSONAS

Personas são **personagens construídos** pela equipe de design representativas de determinados públicos. Em suas caracterizações, é interessante levar em consideração aspectos demográficos, comportamentos, necessidades e motivações específicas, etc.

~~USUÁRIO/ALUNO~~ - MARIA, 35 anos, etc...

Ao invés de considerarmos o usuário/aluno de maneira genérica, como um indivíduo sem personalidade que decide realizar um curso, pensamos em tipos de pessoas reais, com características pessoais e contextos específicos.

IDENTIFICAÇÃO DA DEMANDA

Persona não é alguém real

A construção de uma persona não envolve representar uma pessoa real, mas sim de um tipo representativo de uma categoria. A representação de alguém real pode levar ao erro de fazer o design instrucional ser guiado por preferências pessoais.

Persona é detalhada

O detalhamento das características de uma persona tem o objetivo de poder contestar/aperfeiçoar o design proposto.

Persona \neq público alvo

Enquanto que dentro de um mesmo público-alvo podemos identificar vários tipos de pessoas, a Persona é o retrato do seu "cliente" ideal. Ela não é caracterizada apenas por categorias abrangentes (sexo, idade, nível socioeconômico) mas por tipos de comportamento específicos

O QUE ELE PENSA E SENTE?

O que você realmente quer? O que você não quer de jeito nenhum? Quais preocupações te atormentam? Quais são as suas maiores aspirações?

O QUE ELE ESCUTA?

Como o ambiente te influencia? O que seus amigos, vizinhos e familiares te dizem? Quem realmente influencia? O que eles esperam? O que mídia diz?

O QUE ELE VÊ?

Como você percebe as opções? Como é a casa dos seus vizinhos, amigos e familiares? O que as outras pessoas estão fazendo por aí? O que aparece na mídia?

O QUE ELE FALA E FAZ?

Como você se veste, qual o seu estilo? Qual a história que você conta? O que você expressa? O que quer mostrar aos outros?

QUAIS SÃO DORES?

O que pode dar errado? O que seria muito ruim se acontecesse? Quais obstáculos estão a sua frente? Qual o maior obstáculo entre você e as suas aspirações?

QUAIS SÃO OS OBJETIVOS?

Quais o projeto ideal? Onde você quer chegar? O que é extremamente desejável? Como você mede o sucesso?

MAPA DE EMPATIA

<http://canvasacademy.com.br/mapa-de-empatia-2/>

IDENTIFICAÇÃO DA DEMANDA

Se é para todos, não serve pra ninguém

Quanto menos personas forem selecionadas para o design do curso, melhor.

Se duas personas geram interações semelhantes, uma delas pode ser descartada.

Personas secundárias

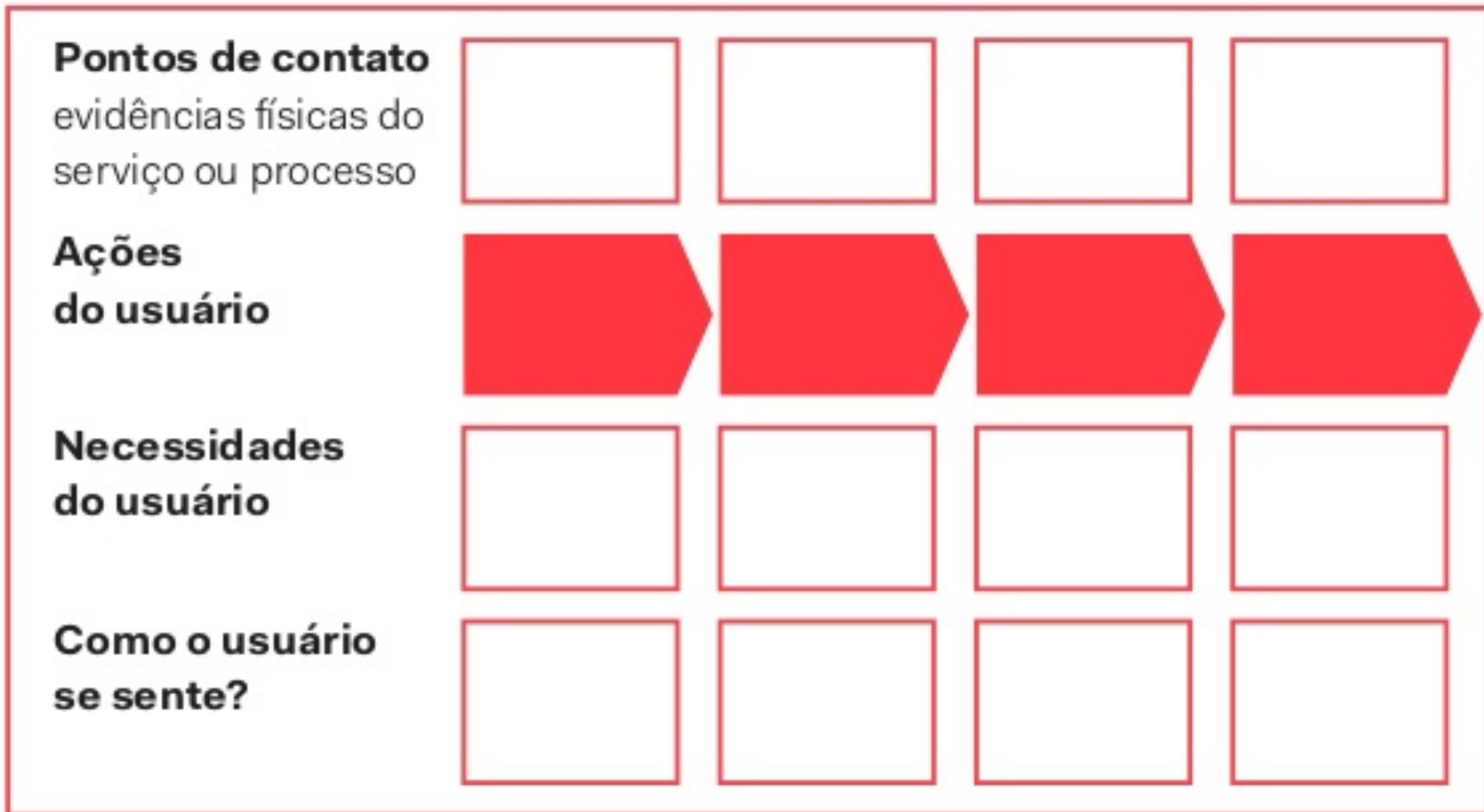
Além das personas principais (alunos/usuários) devemos considerar as outras pessoas envolvidas na experiência de uso da solução.

No caso do EaD, podemos pensar nas pessoas que poderão mediar o uso da ferramenta, ou outras pessoas beneficiadas.

PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO DE UNIDADES DIDÁTICAS ONLINE

JORNADA DO USUÁRIO

Trata-se de um **diagrama que explora os múltiplos passos** tomados pelo usuário à medida em que ele se engaja num serviço. Em nosso caso, permite que possamos definir as motivações e necessidades dos alunos e dos demais públicos envolvidos nas várias etapas da jornada, criando soluções de design que sejam mais apropriadas.



JORNADA DO USUÁRIO

<http://www.corais.org/node/520>