



# MATERIAIS DIDÁTICOS + USER EXPERIENCE

---

*Apresentação*

## **Gustavo Meireles de Castro Lima**

*Dev.+Dgn.+Gestão.*

*gustavo@agenciawebnauta.com*

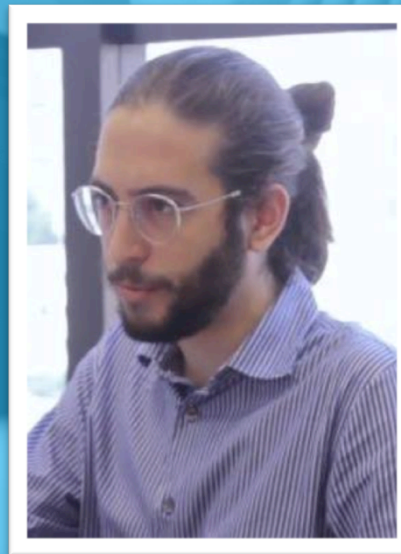
Design digital (UAM).

Gestão estratégica de EaD (SENAC).

GP com práticas PMI (SENAC).

Fundador da Agência Webnauta.

Cofundador do Guia EaD Brasil.



## **Marcelo Didier Fecarotta Alves da Silva**

*Áudio/Vídeo.+Dgn.+Mkt Inbound.*

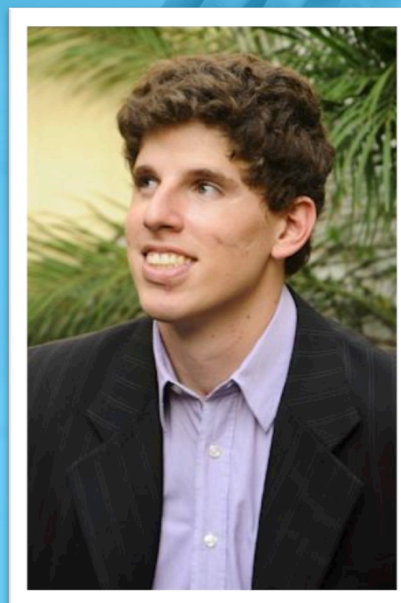
Publicidade e propaganda (UAM).

Design digital (UAM).

Fundador da DR27.

Sócio da Agência Webnauta.

Cofundador do Guia EaD Brasil.





# OBJETIVO

---

Reflexão: desenvolvimento da experiência do usuário em recursos educacionais a distância.

A large, semi-transparent blue graphic on the left side of the slide. It features a diagonal line from the top left to the bottom right. A bright blue square is positioned in the middle, with a folded corner effect on its top right side. Below the square, there is a faint, semi-transparent image of hands pointing at a document on a table.

# Sumário

---

- ◆ Materiais didáticos.
- ◆ O que é ux?
- ◆ Elementos da ux.
- ◆ Conclusão.



# Materiais Didáticos

## *Definição*



# Você já construiu?

De acordo com Cortelazzo (2013, p.27), material didático “se refere a todos os materiais utilizados para o ensino e a aprendizagem (...)”

*Materiais Didáticos*

DESIGN CLEAN

USABILIDADE

ACESSIBILIDADE

VISUALMENTE AGRADÁVEL

LINEARIDADE

---

*Requisitos da construção*

# ETAPAS DA CRIAÇÃO

## *Material Didático*

1

**Fator Gráfico:** Investigação da função da imagem nas interfaces de materiais didáticos e a relação com sua aprendizagem.

2

**Fator Técnico:** Planejamento da navegação e usabilidade do material didático para dar suporte a jornada do interator entre as suas interfaces.

3

**Fator Pedagógico:** Baseia-se em teorias da aprendizagem e sua aplicação estratégica na elaboração do material didático, no perfil do estudante, na concepção do conteúdo e ao planejamento do design de interação e interatividade.

Segundo Behar (2013) o processo de design da construção de materiais didáticos é dividido em três fatores mais comumente abordados

*Materiais Didáticos*

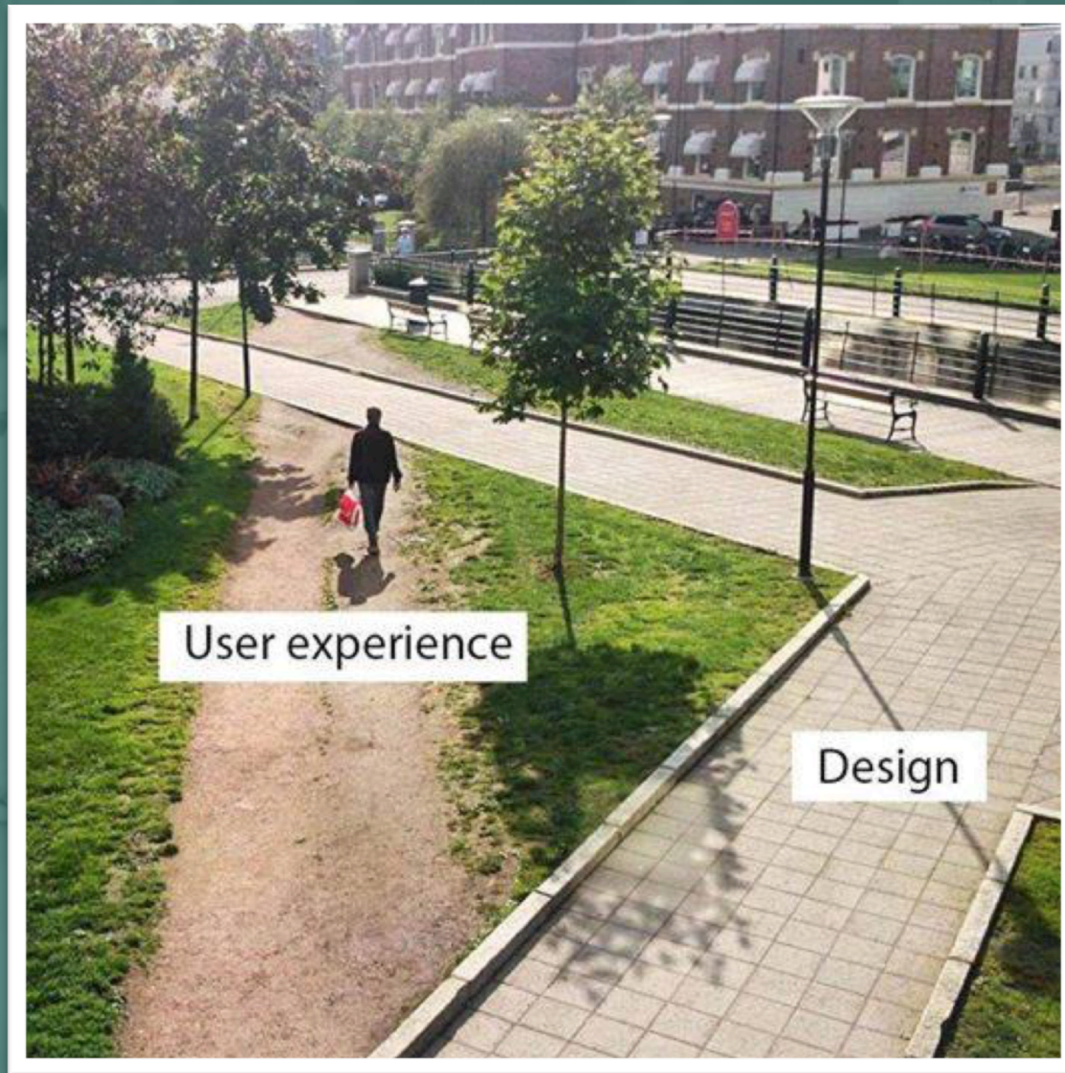


O que é ux?

---

*Experiência do Usuário*





User experience

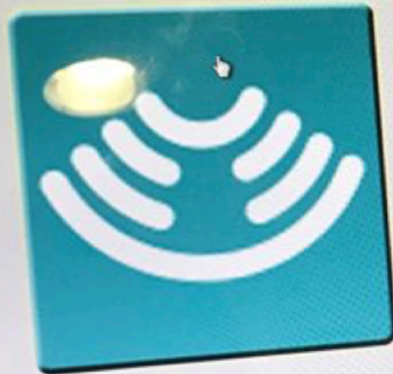
Design

---

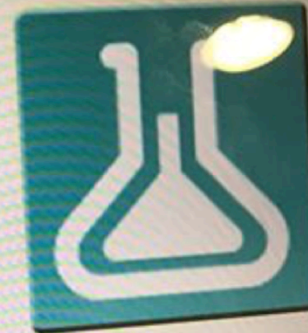
*Experiência do Usuário*

TOQUE NA TELA PARA RETIRAR SUA SENHA PARA ATENDIMENTO

IMAGEM



LABORATÓRIO



<http://telford03.unimedpsa.com.br/paine/toten/PainelLogin.aspx>

Favor clicar em cima da PALAVRA para  
retirada de fichas. NÃO DO DESENHO.  
Obrigada!

*Experiência do Usuário*



# Experiência do Usuário

## *Definição*



Garret (2011) experiência que o produto ou serviço gera para a pessoa que o utiliza no seu dia a dia.

*what it's like to use a product or service? is it hard to do simple things? is it easy to figure out? how does it feel to interact with the product?*

Norma ISO 9241-210 percepções e respostas que resultam do uso ou uso antecipado de um produto, sistema ou serviço.

*O que é ux?*



*Experience is a very dynamic, complex and subjective phenomenon. It depends upon the **perception of multiple sensory qualities** of a design, interpreted through filters relating to **contextual factors**. For example, what is the experience of a run down a **mountain on a snowboard**? It depends upon the weight and material qualities of the board, the bindings and your boots, the snow conditions, the weather, the terrain, the temperature of air in your hair, your skill level, your current state of mind, the mood and expression of your companions.*  
*(Buchenau 2000, p.424 apud BUXTON, 2007, p.135)*

# ETAPAS DA CRIAÇÃO

*para uma experiência do usuário*  
em materiais didáticos



## 1) Estratégia

Objetivos/requisitos: Equipe de desenvolvimento + projeto pedagógico do curso + alunos.



## 2) Escopo

Funções e propriedades do sistema: o que o ele proporcionará



## 3) Estrutura

Define a navegação e a hierarquia da informação;

Garret (2011) desenvolveu os elementos da experiência do usuário e criou um processo de planejamento, em sistemas digitais, que considera qualquer possibilidade das ações tomadas pelo usuário e entende as suas expectativas durante seu caminho.

*Elementos da ux*

# ETAPAS DA CRIAÇÃO

*para uma experiência do usuário*  
em materiais didáticos



## 4) Esqueleto

Disposição e diagramação dos elementos: fotos, botões, abas, textos, vídeos, etc...

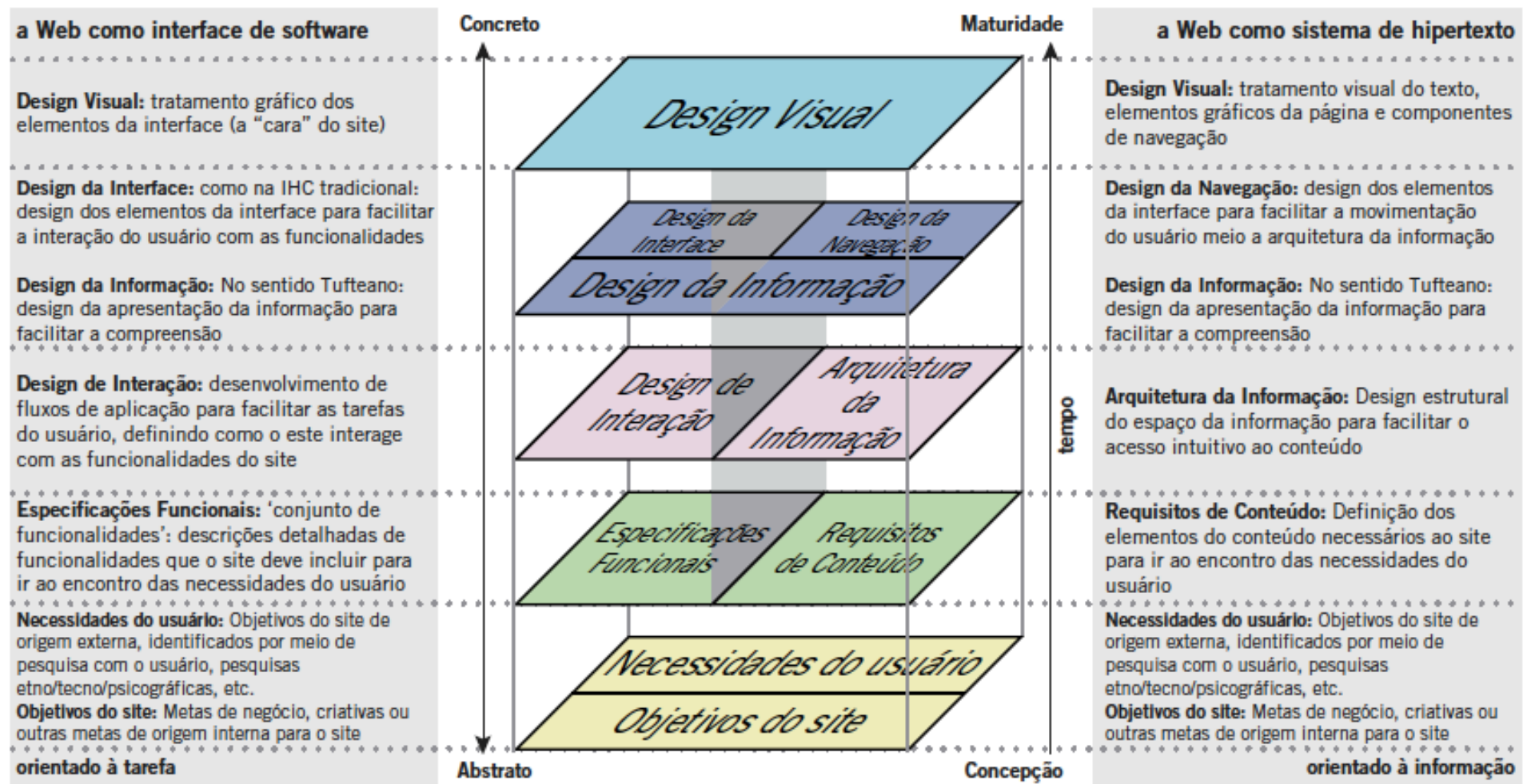


## 5) Superfície

Desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e interativos percebidos visualmente pelo usuário

Para Garret (2011) , os cinco elementos são etapas de concepção do projeto, identificação e solução de problemas na ux. O processo não é obrigatoriamente linear.

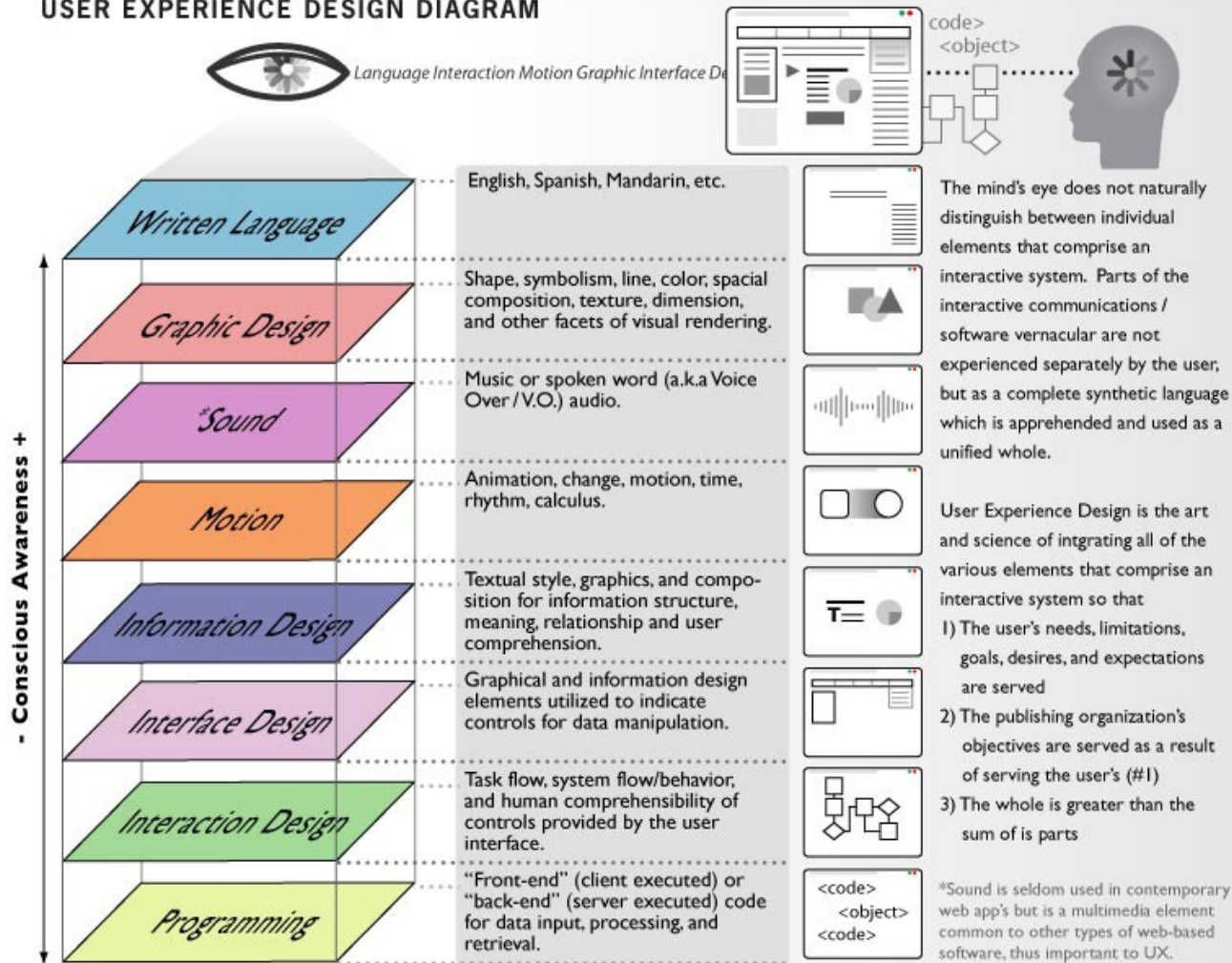
*Elementos da ux*



Elementos da ux



# USER EXPERIENCE DESIGN DIAGRAM



Author: Michael Cummings | uxdesign.com | Copyright : Creative Commons - Attribution-Noncommercial 3.0 United States

Dan Saffer

Elementos da ux

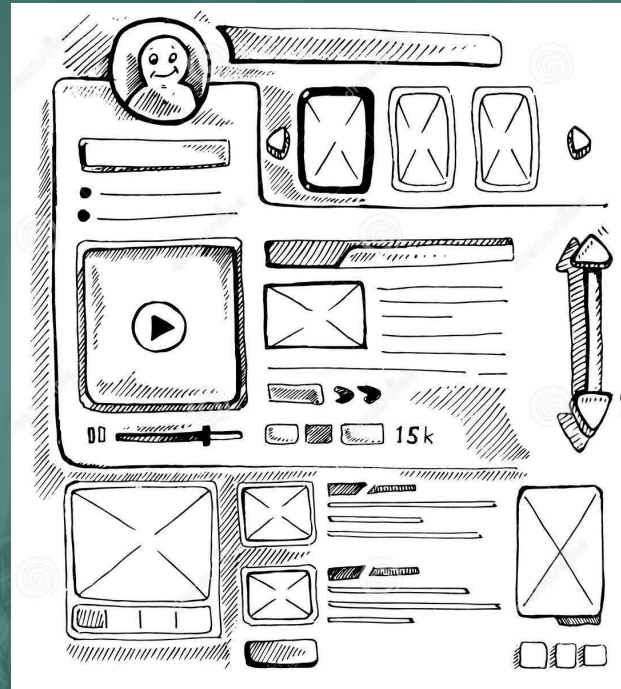
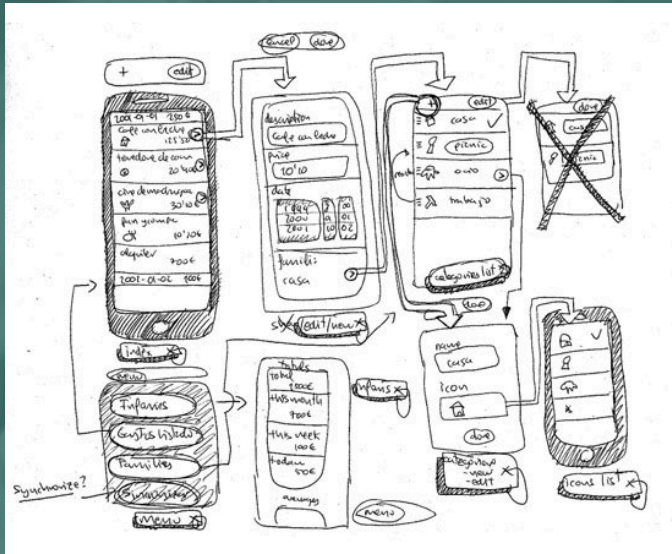




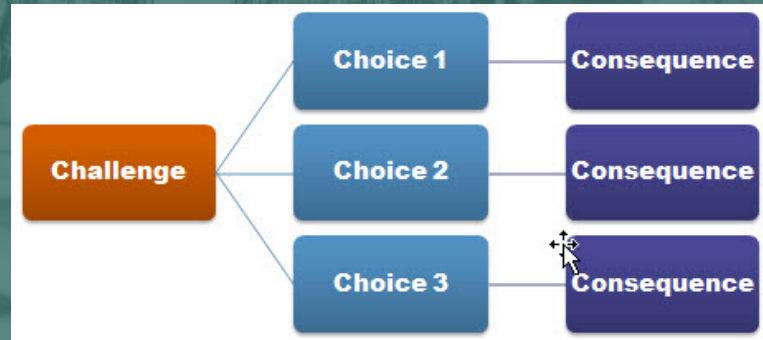
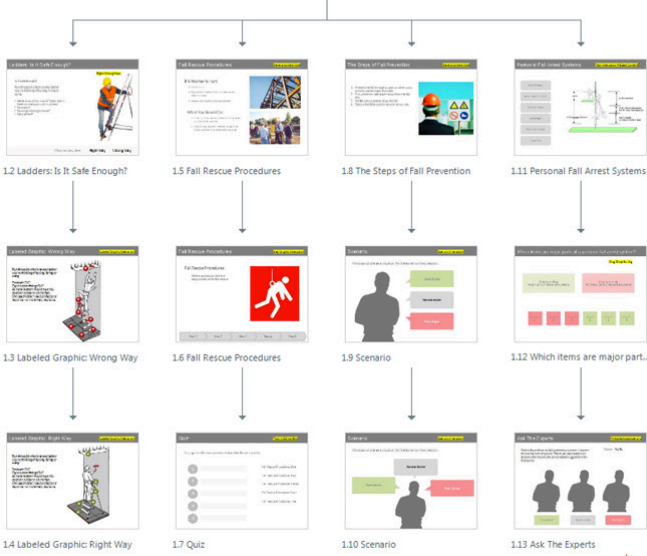
E o usuário?

---

*Experiência do Usuário*



11 Fall Prevention Training for...



ENGAJANTE

ESTIMULANTE

CONVIDATIVO

DINÂMICO

PARTICIPATIVO

DESAFIADOR

---

*Novos Modelos Mentais*





[webnauta.cc](http://webnauta.cc)

OBRIGADO PELO  
CONVITE

---





## REFERÊNCIAS

---

- UNICESUMAR. Entrevista: Professor João Mattar - Tendências e Novas Tecnologias na EAD. Publicado em 10 fev. 2014. Disponível em: [https://www.ead.cesumar.br/site/noticia\\_individual/314/entrevista\\_professor\\_joao\\_mattar\\_\\_tendencias\\_e\\_novas\\_tecnologias\\_na\\_ead](https://www.ead.cesumar.br/site/noticia_individual/314/entrevista_professor_joao_mattar__tendencias_e_novas_tecnologias_na_ead) Acesso em: 15 nov. 2015.
- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- SOUZA, W. G.; GOMES, C. A.; MOREIRA, S. P. T. Educação a Distância como possibilidade de democratização do ensino superior: uma discussão à luz do pensamento de Democracia e Educação de John Dewey. Piracicaba: 2014 Disponível em: <http://www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/348.pdf> Acesso em: 15 nov. 2015.
- GARRET, J. J. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. United States of America: NewRiders, 2003.
- VARGAS, R. V. MANUAL PRÁTICO DO PLANO DE PROJETO. 4. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2009a.



## REFERÊNCIAS

---

- CORTELAZZO, I. Prática Pedagógica, aprendizagem e avaliação em Educação a Distância. Curitiba: Inter Saberes, 2013.
- BEHAR, P. Modelos Pedagógicos em Educação a Distância. São Paulo: Artmed Editora, 2009.
- LITTO, F. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.
- BUXTON, B. Sketching User Experiences getting the design right and the right design. Canada: Elsevier Inc, 2007.
- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Interaction Design - beyond human-computer interaction. third edition. Italy: John Wiley & Sons Ltd, 2011.
- MASCARENHAS, S. A. Metodologia Científica. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.
- PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.