



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	ContruMed: um foco no design de experiência
Autores	LUIZ FELIPE SCHULTE QUEVEDO CRISTINA ALBA WILDT TORREZZAN

O presente projeto visa o desenvolvimento do design de experiência ao usuário aplicado à metodologia ConstruMed. O ConstruMed - Metodologia para a construção de Materiais Educacionais Digitais baseados no Design Pedagógico - é um objeto de aprendizagem (OA) desenvolvido pelo Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada a Educação (NUTED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O OA (objetos de aprendizagem) visa sugerir uma metodologia para a construção de OA's, tendo como base o mapeamento de competências da equipe desenvolvedora e seguindo a concepção do Design Pedagógico. O objetivo principal é integrar o processo técnico, gráfico e pedagógico através da articulação entre as competências da equipe. Dessa forma, ainda que o elaborador não possua uma equipe de apoio, poderá tomar consciência das competências que lhe serão necessárias desenvolver e aplicar para então construir um OA de qualidade, embora o recomendado seja o trabalho interdisciplinar. Este objeto de aprendizagem está disponível em:

http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2014/construmed.

O ConstruMed foi construído a partir de 5 etapas: A) **Preparação**: escolha do tema a ser abordado e da metáfora a ser aplicada no design gráfico do OA. B) **Elaboração**: desenvolvimento do conteúdo e sua organização em diferentes mídias (textos, vídeos, slides, entre outros). Produção do design gráfico e estrutura html/CSS do OA. C) **Implantação**: inserção do conteúdo no protótipo html/CSS. D) **Avaliação**: testagem técnica (navegação e usabilidade) e pedagógica (ensaio e testagem da interação usuário-objeto e sua relação com o desenvolvimento do tema abordado, avaliação das estratégias pedagógicas utilizadas. E) **Implementação**: realização de aprimoramentos no objeto a partir das observações realizadas na etapa de avaliação.

Cabe enfatizar que para o processo de desenvolvimento do objeto foi necessário compreender as necessidades específicas deste. Para isso foi necessário escolher os elementos visuais, diagramação e arquitetura que reflita o que o usuário espera da metodologia. A fim de desenvolver um design de experiência ao usuário (UX design) com excelência, são fatores importantes envolver testes de interatividade, tecnologias da navegação, estudo de comportamento, análises de origem e efetividades de conversões.