

Design de Interação: Ensino e Aprendizagem de Metodologia Projetual através de Ferramentas e Processos Digito-Virtuais à distância

Roberta Souza Escher
Luiza Schneider Protas
Heli Meurer



ferramentas	GoogleDocs	Write.fm	Zoho	gOffice	TinyPaste	A.nnotate
wysiwyg	sim	não	sim	sim	não	não
formatação de texto básica (bold, itálico, sublinhado, cor)	sim	não	sim	sim	sim	não
formatação de texto avançada (formatação de parágrafo, listas, escolha tipografia)	sim	não	sim	não	não	não
upload de arquivos	sim	sim	sim	não	não	sim
paginação	sim	não	não	não	não	não
pastas	sim	não	sim	não	não	sim
compartilhamento por email	sim	não	sim	não	não	sim
compartilhamento por link	sim	sim	sim	não	sim	sim
compartilhamento por rede social	não	não	não	não	não	não
atualização automática	sim	não	sim	não	não	não
autosave	sim	sim	sim	não	não	não
pago	não	não	sim	não	não	não
limitação de espaço	não	não	sim	não	não	não
apresentação	sim	não	sim	não	não	não
tabela	sim	não	sim	não	não	não
português	sim	não	não	não	não	não
exportação de arquivos	sim	não	sim	sim	não	não

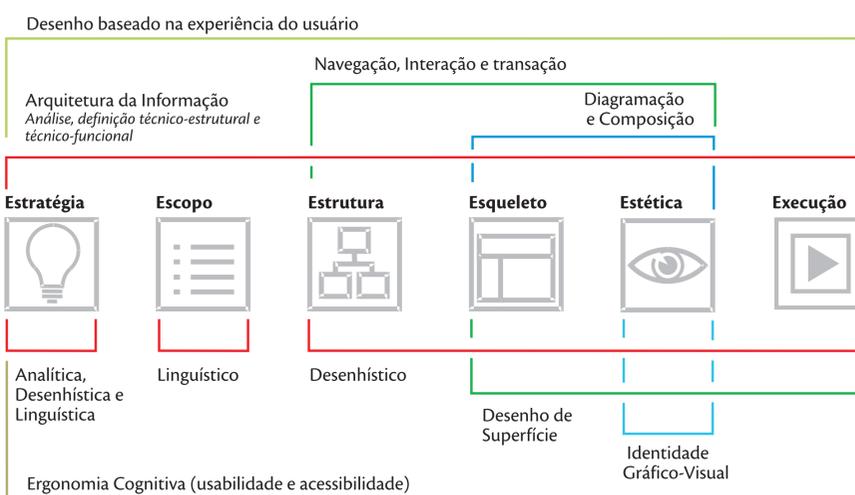
Análise das ferramentas

Aplicou-se análise heurística de Nielsen e Lorange (2008) e a análise comparativa de ferramentas, que tem como objetivo analisar ferramentas de mesma função em produtos diferentes. Para melhor compreensão dessas ferramentas foi realizado um estudo a partir de três categorias: editores de textos (ex. google docs), compartilhamento de arquivos (ex. dropbox) e gerenciamento de blog (ex. blogger), sendo concluído que as ferramentas que melhor correspondem as necessidades de interação são: **Google Docs, Dropbox e Wordpress.**

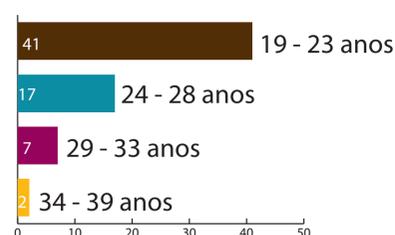
Estrutura do Projeto E

O Projeto E surgiu da necessidade de orientação projetual para desenvolvimento produtos dígito-virtuais (portais, sistemas, aplicativos, jogos eletrônicos, etc.) para web, dispositivos portáteis, tablets, desktop, consoles e outros. Possui seis etapas, todas elas começando com a letra 'E' de onde surge o nome da metodologia, a saber: **Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto, Estética e Execução.** "Todas as etapas do Projeto E – com exceção da Estratégia, primeira etapa do processo – incluem possíveis gerações de alternativas." (Meurer e Szabluk, 2009). Isso se traduz na necessidade da exploração e da descoberta para posterior planejamento de novas formas de conceber e alcançar os objetivos e resultados de uma etapa.

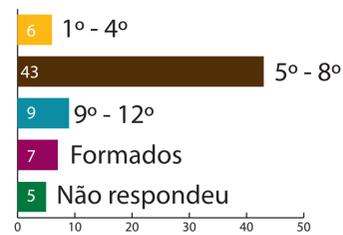
Desenho de Interação e Projeto E



Idade



Semestre



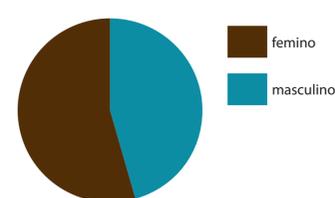
Você confiaria na wireless?



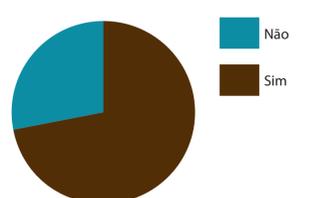
Pesquisa sobre a internet acadêmica

Em um segundo momento foi realizado de uma pesquisa quantitativa, abordando a confiança na internet acadêmica, os resultados alcançados com a amostra apontaram uma grande insegurança ao utilizarem ferramentas online nas disciplinas de projeto e dificuldades com o acesso ao sinal wireless em bibliotecas e salas de aula.

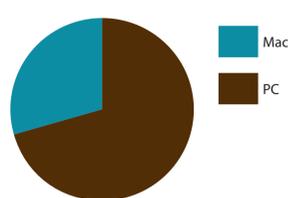
Sexo



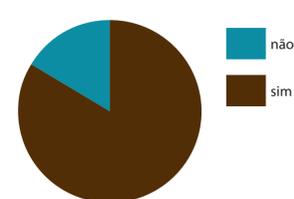
Costuma levar para o ambiente academico?



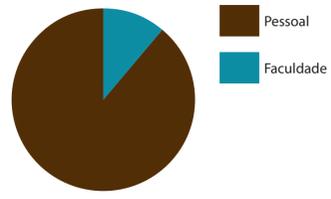
Se sim, Pc ou Mac?



Possui notebook?



Pessoal ou Faculdade?



Como avalia o wireless?

