



ConstruMed

Metodologia para construção de materiais educacionais
digitais baseados no design pedagógico

**Alguns fatores importantes para o
design de interface**



Design: Três Princípios Postulados por Gould e Lewis (1985)

1) Foco no usuário e nas tarefas desde o princípio - refere-se a pesquisar “quem é o público-alvo, suas características cognitivas, comportamentais, antropomórficas e atitudes”. Ressalva ainda a necessidade de observar como o usuário realiza as atividades “normais”, de modo a envolvê-lo no processo de design.

2) Avaliação empírica - relata a importância de logo no início observar e medir as reações e desempenhos dos usuários para depois submetê-los à interatividade com simulações e protótipos e submetidos a uma nova avaliação.



3) Design interativo - refere-se ao grau de interatividade do desenvolvimento e do design do material digital. Trata-se da realização de constantes testes com usuários a respeito da utilização do material digital. A partir dos resultados obtidos são realizadas alterações para efeito de melhorias, gerando ciclos de design, teste, avaliação e redesign.



A respeito da natureza interativa do design **Preece et al (2005) sugere cinco princípios complementares:**

1) As tarefas e metas do usuários são a força condutora por trás do desenvolvimento - esse princípio ressalta que o foco do planejamento das interfaces do material digital deve estar no perfil do usuário e nas experiências que ele terá a partir da sua interatividade com o material digital. A partir disso, deve-se refletir sobre “que tecnologias estão disponíveis para proporcionar um suporte melhor às metas dos usuários?” e não “Onde podemos aplicar essa nova tecnologia?” (Preece et al, 2005).



2)Comportamento do usuário e contexto de uso são estudados, e o sistema é projetado para fornecer suporte a eles - é preciso não apenas tomar conhecimento das tarefas e metas dos usuários como também entender como eles costumam agir para realizá-las, já que os usuários não gostam de desviar-se dos hábitos adquiridos caso estejam operando um novo equipamento semelhante ao que já utilizavam (Norman, 1988).



3) As características dos usuários são capturadas para o design atendê-las - segundo Preece et al (2005) os seres humanos são propensos a cometer erros e possuem certas limitações cognitivas e físicas. Logo, o material digital deve levar essa realidade em consideração de modo a auxiliar na diminuição desses possíveis erros e limitações humanas, que por sua vez podem variar em relação a grupos específicos. Convém especificar a quais tipos de limitações cognitivas e físicas o público-alvo em questão está mais propenso, para então evitar ou compensar a sua incidência.



4) Os usuários são consultados durante o desenvolvimento, desde as primeiras fases até as últimas, e sua contribuição é seriamente levada em conta - independentemente do nível de envolvimento do usuário no desenvolvimento do material digital é importante considerar a sua opinião em relação ao uso do referido material.

5) Todas as decisões de design são tomadas dentro do contexto dos usuários, seu trabalho e seu ambiente - não quer dizer que os usuários devem atuar necessariamente no processo de design do material digital, mas que pelo menos os elaboradores estejam cientes dos usuários enquanto tomam as suas decisões.



Referências

GOULD , J. D., AND LEWIS, C.H. (1985) **Design for usability:key principles and what designers think.** Communications of the ACM, 28(3),300-311.

NORMAN, D. **The Design of Everyday Things.** New York: Basic Books, 1988.

PREECE, J. ROGERS et al. **Design de Interação: além da interação homem-computador.** Porto Alegre: Bookman, 2005.