



## SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2016
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	APRENDIZADO 2.0 NA UFPEL: proposta de uma interface social para o Ambiente Virtual de Aprendizagem
<b>Autor</b>	CAMILA DE ALMEIDA POLINO
<b>Orientador</b>	GUILHERME CARVALHO DA ROSA

APRENDIZADO 2.0 NA UFPEL: proposta de uma interface social para o Ambiente Virtual de Aprendizagem  
Camila Polino  
Guilherme da Rosa  
Universidade Federal de Pelotas

Este resumo tem por objetivo apresentar os resultados do Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido pela autora, cuja proposta consiste na análise e no redesign da interface do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da UFPEL. Para realização da pesquisa foi utilizada uma revisão bibliográfica para desenvolvimento teórico, uma análise de interfaces sociais acadêmicas para compilação de informações e uma metodologia projetual de design de interfaces (GARETT, 2011) para o projeto gráfico. O referencial teórico aborda questões relacionadas a interfaces digitais (JOHNSON, 1997), interação humano-computador (PRIMO, 2005), Web 2.0 (O'REILLY, 2005), redes sociais na internet (RECUERO, 2009), colaboratividade (AQUINO, 2007) e aprendizado 2.0 (MARTINEZ; FERREIRA, 2008). Como resultados, apresenta-se a importância de se estudar as interfaces digitais, a começar pelo questionamento sobre o que é uma interface. Segundo Bonsiepe (1997), o conceito de interface abrange elementos unidos por uma ação, constituída por um agente social, uma tarefa a ser efetivada e uma ferramenta para sua utilização (BONSIEPE, 1997). As interfaces digitais evoluíram rapidamente após o período da segunda guerra mundial quando os estudos sobre interação humano-computador (PRIMO, 2004) ganharam foco devido a necessidade de aprimoramento dos equipamentos militares. Com o surgimento da internet e sua popularização através de aplicativos da Web 2.0, as relações sociais ocorrem também em um ambiente em rede online, em sites de redes sociais (RECUERO, 2009). Com a comunicação generalizada, novos espaços para o compartilhamento de conhecimentos surgiram e ganharam força. Duas das principais características da Web 2.0, sociabilidade e liberdade, influenciaram na proposta do presente trabalho de tornar a interface original do AVA UFPEL um ambiente mais social através da integração de outras formas de conexão, para além do ambiente. Na parte prática do trabalho seguiu-se o método de Garrett (2011) que contém cinco etapas divididas em planos: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície. As primeiras etapas são consideradas mais abstratas e as últimas mais concretas do ponto de vista do projeto em design. O projeto foi iniciado com a criação de personas, cenários e avaliação heurística (NILSEN, 1995) da interface atual do AVA UFPEL. Nesta etapa foram identificadas várias necessidades de otimização no sistema. A segunda etapa consistiu em mapear os recursos e identificar os quesitos técnicos exigidos para que o sistema possa ser programado. Como exemplo, cita-se a inclusão de API's, que são os aplicativos disponibilizados pelas redes sociais para que o usuário acesse outros ambientes de interação. No terceiro plano, chamado estrutura, a arquitetura informacional do site e os caminhos a serem percorridos pelo usuários foram definidos. Para esta etapa foi utilizado o fluxograma VisVocab (Visual Vocabulary) desenvolvido por Garrett (2011). No quarto plano, chamado esqueleto, as informações foram organizadas visualmente através de *wireframes*, uma estrutura em "aramado" que permitiu ver a disposição de elementos da interface digital. No último plano, chamado superfície, foram atribuídas características visuais aos elementos da página, como cores e formas. A solução para o projeto da interface do AVA UFPEL foi manter a interface funcional para priorizar a experiência de acesso às informações. Todas as escolhas feitas foram pensadas para que os usuários pudessem acessar o sistema via computador e dispositivos móveis e, por isso, as caixas de texto e demais elementos foram adaptados a um tamanho mínimo exigido para o projeto considerando a tela de um celular. A conclusão deste trabalho ressalta a necessidade de atenção dos designers com estes sistemas virtuais de aprendizagem e buscar melhorá-los pelo fato de o ensino, tanto presencial como à distância, necessitar destas plataformas como suporte ao ensino.