

Interface Humano-Computador

Projeto Vydia

Por Danilo Risme

Definição dos Objetivos

O sistema **Vydia** é uma plataforma de ensino a distância (EAD) que será projetada para oferecer uma experiência de aprendizado mais eficiente, interativa e acessível. O objetivo principal é criar um ambiente intuitivo que promova o engajamento dos alunos, facilite o acesso a informações relevantes e minimize burocracias, utilizando ferramentas modernas como chats com IA, recursos de acessibilidade e integração de materiais complementares.

Cenários e Personas

Cenário 1: Jorge precisa continuar uma aula onde parou, mas enfrenta dificuldades para retomar rapidamente o curso na plataforma.

- **Persona:** Jorge Anciaes, 26 anos, Product Manager. Ele valoriza a eficiência no acesso ao conteúdo e um design funcional.

Cenário 2: Laura encontra dificuldades para acessar informações sobre eventos e tarefas devido à desorganização da interface.

- **Persona:** Laura Pimentel, 25 anos, UX Designer. Ela busca organização e clareza nas informações apresentadas.

Cenário 3: Letícia quer tirar dúvidas durante uma aula, mas a ausência de suporte interativo a desmotiva.

- **Persona:** Letícia Bognar, 34 anos, Gerente de Projetos. Prefere plataformas que oferecem interação em tempo real para esclarecer dúvidas.

Cenário 4: Pedro deseja acessar materiais complementares e obter o certificado do curso, mas enfrenta processos burocráticos.

- **Persona:** Pedro Magalhães, 40 anos, Product Designer. Ele valoriza acesso rápido a recursos e ausência de complicações administrativas.

Mais detalhes sobre as Personas e Cenário no documento em anexo.

Objetivos

Com base nos cenários e personas, os seguintes objetivos foram estabelecidos:

1. Facilitar o acesso ao conteúdo:

- Implementar botões como "Continuar Aula" na tela inicial, permitindo que os alunos retomem facilmente de onde pararam.
- Oferecer uma navegação organizada por módulos e aulas, com indicadores de progresso.

2. Organizar informações essenciais:

- Criar uma seção de eventos e tarefas acessível na tela inicial, com datas claras e recursos de notificação.

3. Promover interatividade no aprendizado:

- Integrar um chat com IA que permita tirar dúvidas em tempo real e oferecer feedback dinâmico durante as aulas.
- Adicionar perguntas ao longo do vídeo, pausando automaticamente para engajar os alunos e reforçar o conteúdo.

4. Simplificar o acesso a materiais complementares e certificados:

- Disponibilizar materiais de referência na aula, com links diretos e transcrições em PDF para download.
 - Automatizar o progresso e a emissão de certificados, eliminando etapas burocráticas.
-

Modelo de Interação MoLIC

<https://www.figma.com/board/9zMNFyFHRUM5FGHCmC2ZgT/Vidya---MOLIC?node-id=0-1&node-type=canvas&t=xYacMeoOPtXZHUt-0>

Arquivo em .png em anexo.

User Interface

Protótipo (Estático)

<https://www.figma.com/design/GO85C9TKsxR1pjLJO0OYj4/Vidya?node-id=0-1&t=Jb02zl1l4AtiPD09-1>

Protótipo (Navegável)

<https://www.figma.com/proto/GO85C9TKsxR1pjLJO0OYj4/Vidya?node-id=3-8819&node-type=canvas&t=anFpchBcqtFbwfQN-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=3%3A8819&show-prototype-sidebar=1>

Arquivo em .fig em anexo.