



Samara Regina de Brito

**Relatório e o design da interface educativa
para professores do ensino básico**

MVP apresentado ao curso de Pós-graduação em
Experiência do Usuário e Interação Humano-Computador.

Rio de Janeiro
Julho de 2023

1. Descrição do sistema

O sistema desenvolvido é um aplicativo para iOS e Android, inspirado em plataformas como Youtube, Slack, Google Sala de Aula e Khan Academy. Com uma proposta de criar um ambiente de estudo simples e acessível, no qual o professor poderá compartilhar arquivos com os alunos e ambos poderão acessar o conteúdo online e offline também.

2. Personas

Entre as observações dos perfis de cada persona, é importante destacar que uma possui dificuldades de uso com tecnologias e indica a necessidade de um “letramento digital” ou passa a responsabilidade da tarefa digital para outra pessoa que possua mais afinidade e conhecimento da ferramenta. Enquanto a outra persona destaca maior interação com novas ferramentas por causa da curiosidade e o aprendizado acontece aos poucos, de forma “autodidata” ou com auxílio de tutoriais na internet.

Com essas características, foi identificado dois perfis de professores, um mais condicionado para o “tradicional” e o outro mais “mediador”.

- **Tradicional** - tem um perfil mais metódico, conservador nas práticas de ensino, preza pela organização, planeja cada detalhe da atividade que será realizada e tem uma visão “desinteressada” sobre o uso da tecnologia em sala de aula.
- **Mediador** - tem um perfil mais improvisador, espontâneo, aberto para mudanças e trocas de conhecimento. Preferem trabalhar em ambientes que possuam mais autonomia para desenvolver seus projetos pedagógicos. E tem mais “disponibilidade” para o uso da tecnologia em sala de aula.

3. Cenários

Os cenários foram baseados nos dois objetivos das personas, o primeiro cenário é centrado no uso da internet para pesquisa e para transmissão de conteúdo em sala de aula, que acaba não acontecendo devido a dificuldade de acesso a internet de qualidade nos ambientes escolares. Para driblar esse problema, os professores relataram o uso da sua própria internet nos dispositivos móveis (celulares) e indicaram a importância de ter um

espaço que pudesse acessar offline. Por outro lado, o segundo cenário é centrado no registro e compartilhamento das atividades e de conteúdo com os alunos, onde foi usado serviços que até então não tinham esse objetivo, por exemplo o Whatsapp. E que se tornou um dos principais meios para trocar conteúdo com os alunos desde o período da pandemia da COVID-19.

4. Definição dos objetivos

Com base nos cenários e personas, ambos professores do ensino básico que trabalham no ensino formal e/ou não-formal, foram escolhidos dois objetivos: o uso de ferramentas digitais como apoio no desenvolvimento escolar do aluno e registro de atividades e processos pedagógicos de uma forma mais otimizada e simplificada.

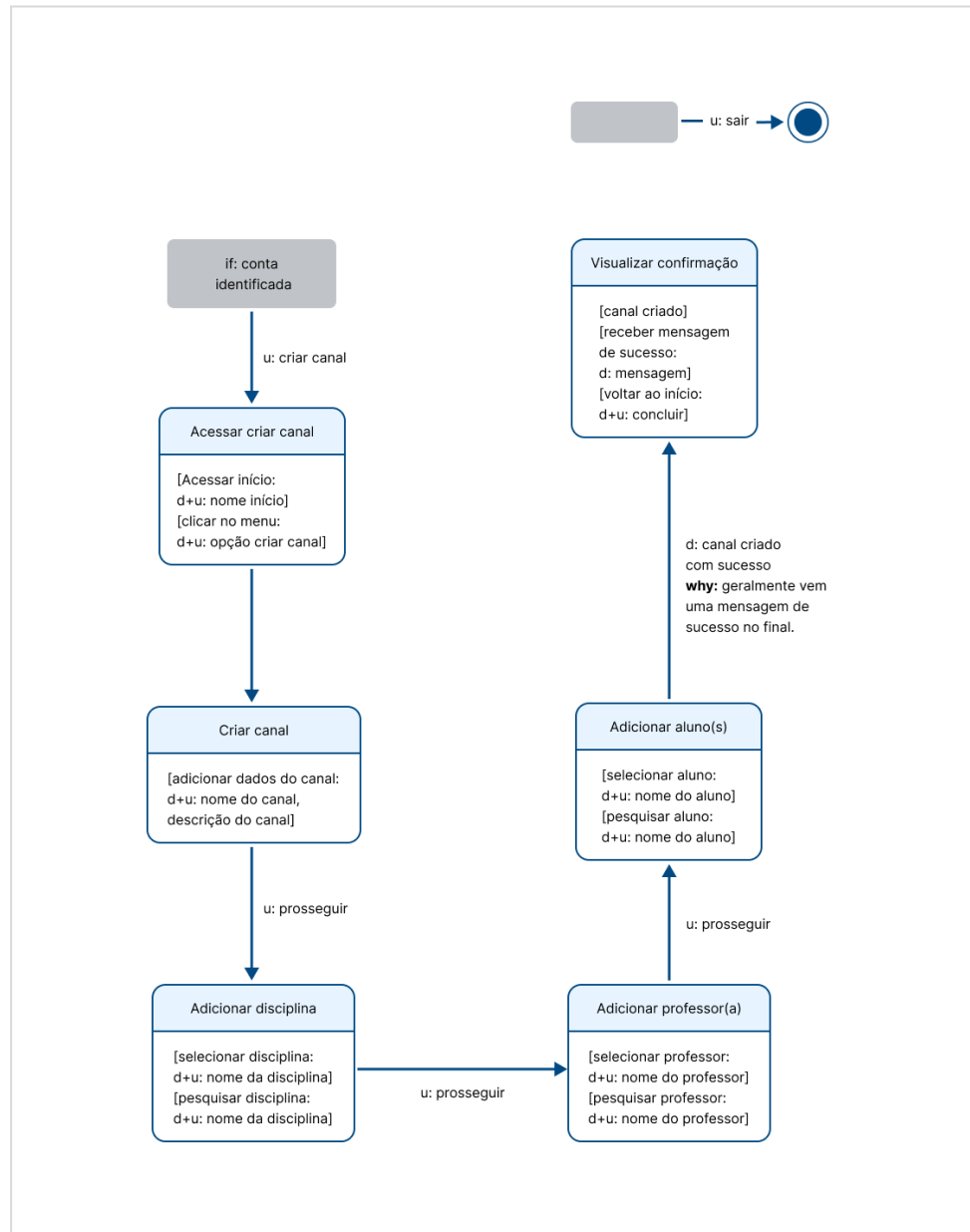
4.1 Objetivos das personas

Apesar dos objetivos citados acima serem mais gerais, durante as entrevistas os usuários indicaram em algumas falas, o uso de ferramentas online como apoio para as aulas nas escolas. Com propósito de pesquisar, registrar atividades, transmitir e compartilhar conteúdo com os alunos.

Sendo assim, o sistema desenvolvido tem como proposta criar um ambiente de estudo inspirado em uma sala de aula virtual. Onde o professor poderá criar canais (salas) e adicionar conteúdos para os alunos assistirem online e offline. Com o intuito de mitigar uma das principais dores destacadas pelas personas, a dificuldade do acesso a internet de qualidade nos ambientes escolares e fora dele também.

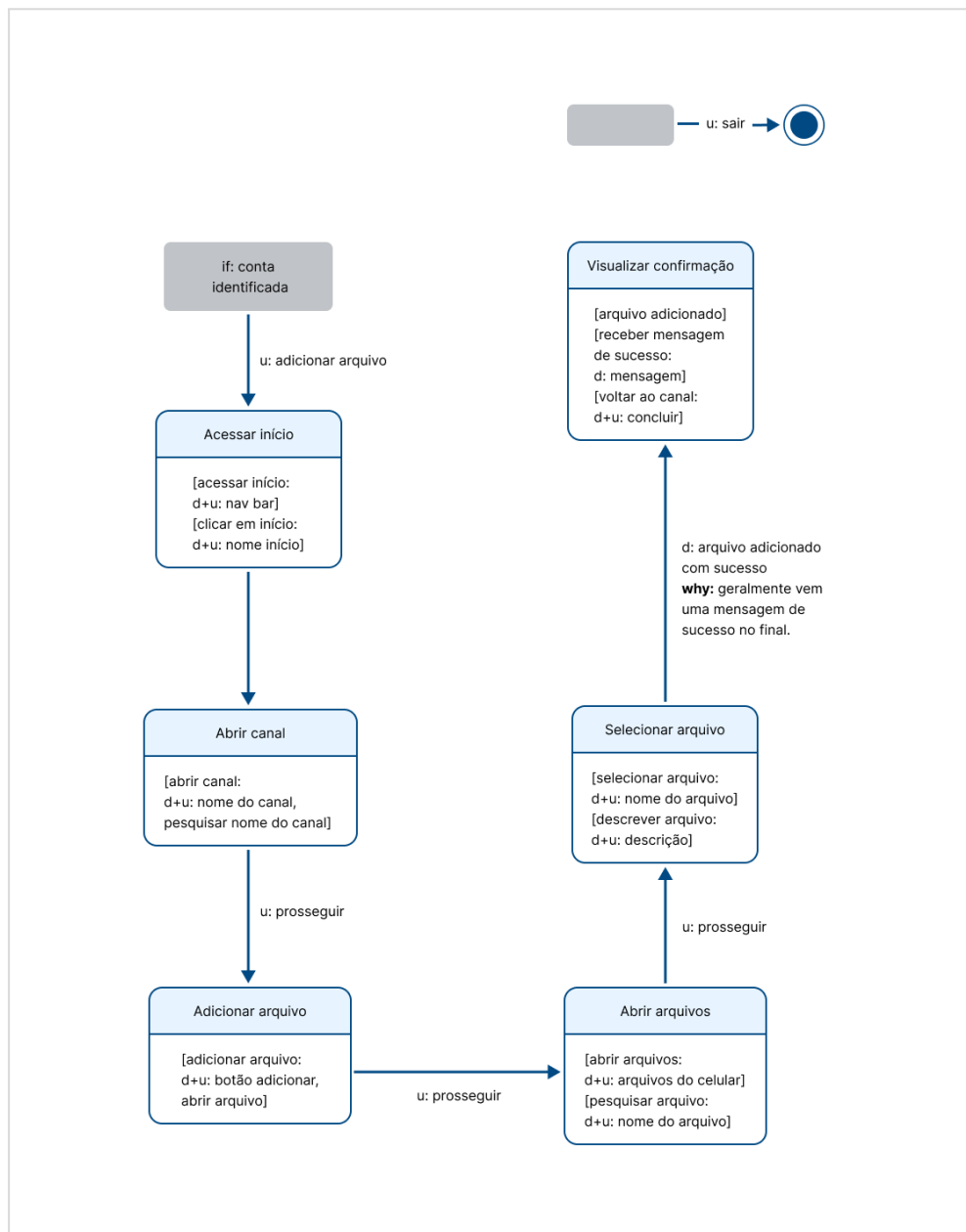
5. Modelos de Interação MoLIC

5.1 - Criar um canal



O fluxo de criar canal foi pensado a partir de insights retirados das entrevistas com os usuários, no qual os professores indicaram sua rotina de trabalho e suas necessidades, e uma delas era possuir um espaço virtual para compartilhar conteúdos, principalmente complementares. Com base nesse dado, me inspirei no youtube, google sala de aula e slack, plataformas que possuem fluxos simplificados e acessíveis.

5.2 - Adicionar arquivo

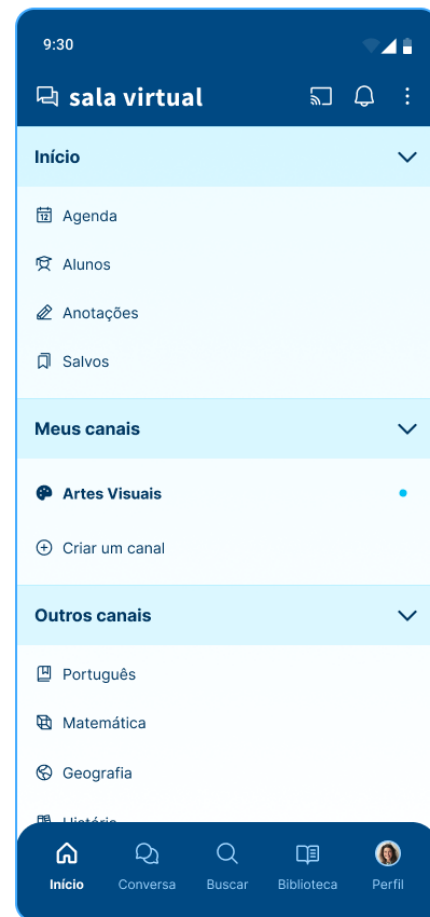
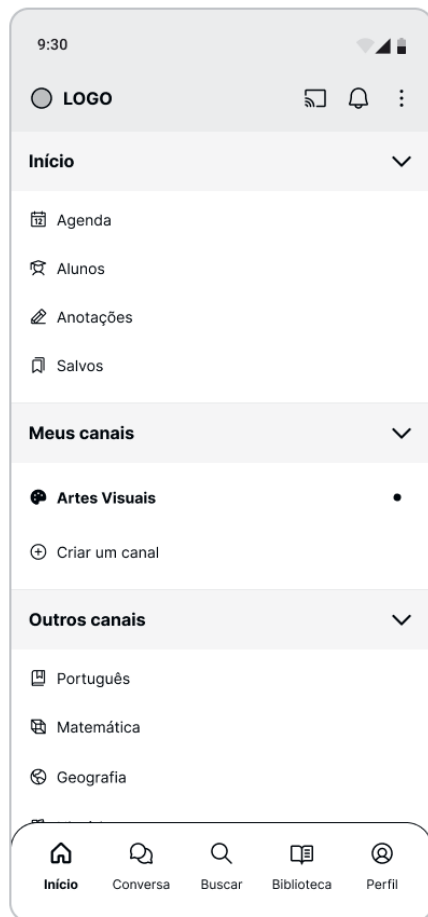


O fluxo de adicionar arquivo foi pensado e baseado em plataformas de compartilhamento de arquivos, onde é possível acessar o conteúdo offline. Um dos pontos de necessidade e oportunidade que foi identificado nas personas. Com isso, busquei diminuir ao máximo os passos para adicionar conteúdo, levando em conta que os professores possuem uma carga horária extensa de trabalho e nem sempre conseguem passar todo o conhecimento em sala de aula, como foi mencionado nas entrevistas.

6. Wireframes e User Interface

6.1 - Criar um canal

6.1.1 - Home



Componentes utilizados:

- top bar
- dropdown (menu)
- navbar

6.1.2 - Criar um canal

9:30

← Criar um canal 1/4

Nome

Artes Visuais

Descrição

"A arte existe porque a vida não basta."
(Ferreira Gullar)

Continuar

QWERTY keyboard with various icons at the bottom.

9:30

← Criar um canal 1/4

Nome

Artes Visuais

Descrição

"A arte existe porque a vida não basta."
(Ferreira Gullar)

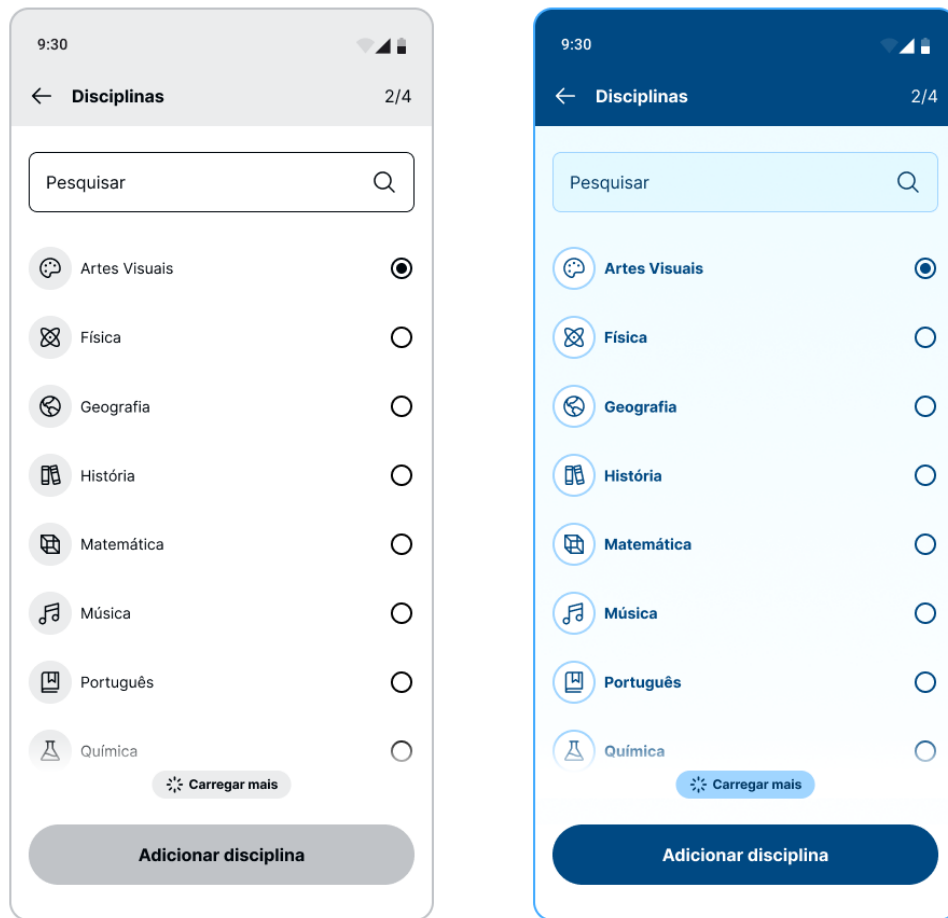
Continuar

QWERTY keyboard with various icons at the bottom.

Componentes utilizados:

- top bar
- input (nome do canal)
- input (descrição)
- botão de ação
- teclado

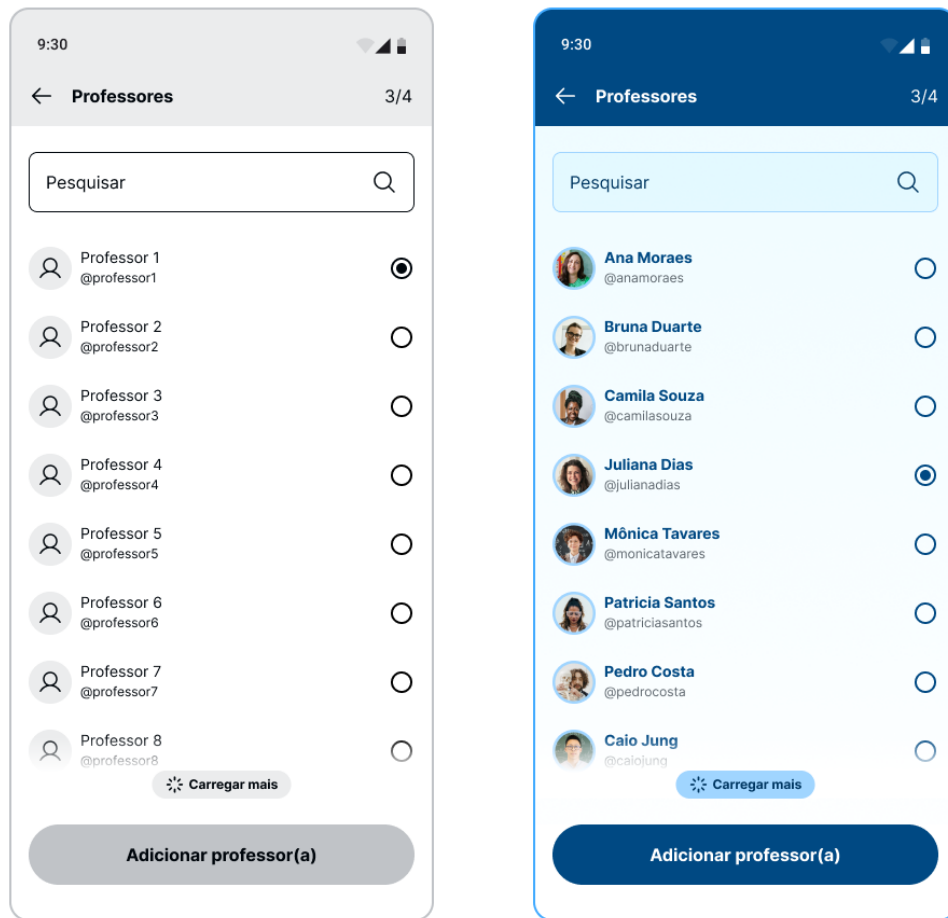
6.1.3 - Lista de disciplinas



Componentes utilizados:

- top bar
- input de busca
- lista
- radio button
- botões de ação (carregar mais e adicionar)

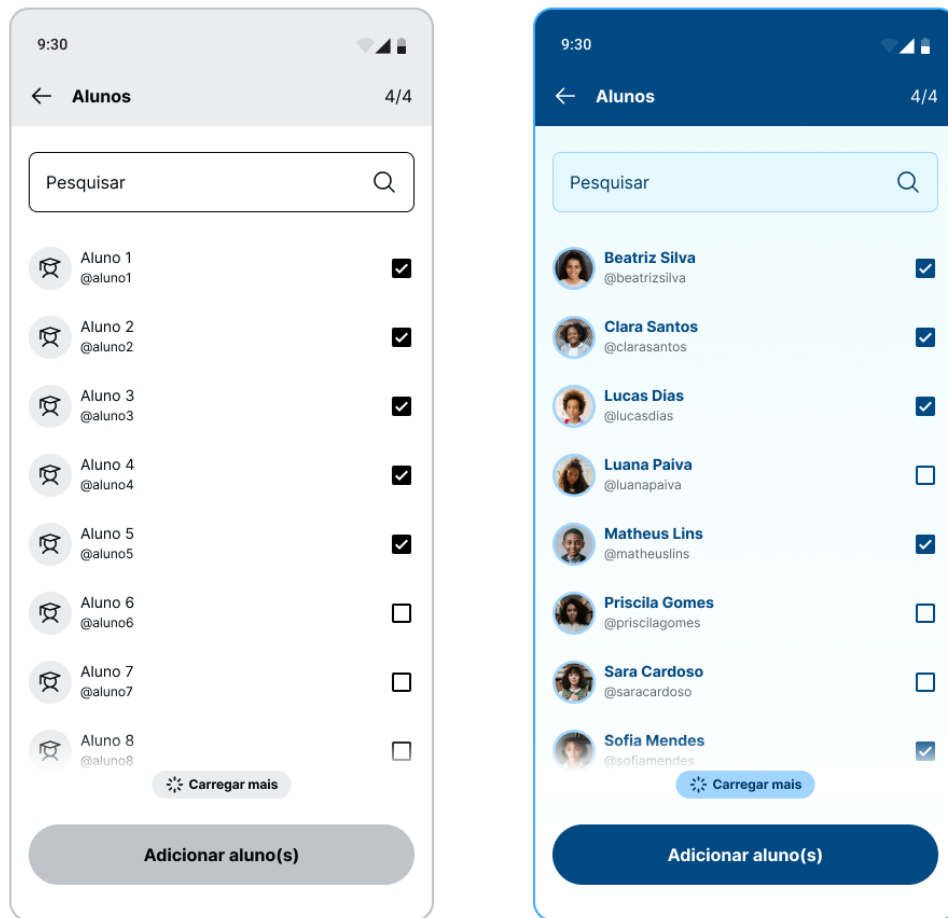
6.1.4 - Lista de professores



Componentes utilizados:

- top bar
- input de busca
- lista
- radio button
- botões de ação (carregar mais e adicionar)

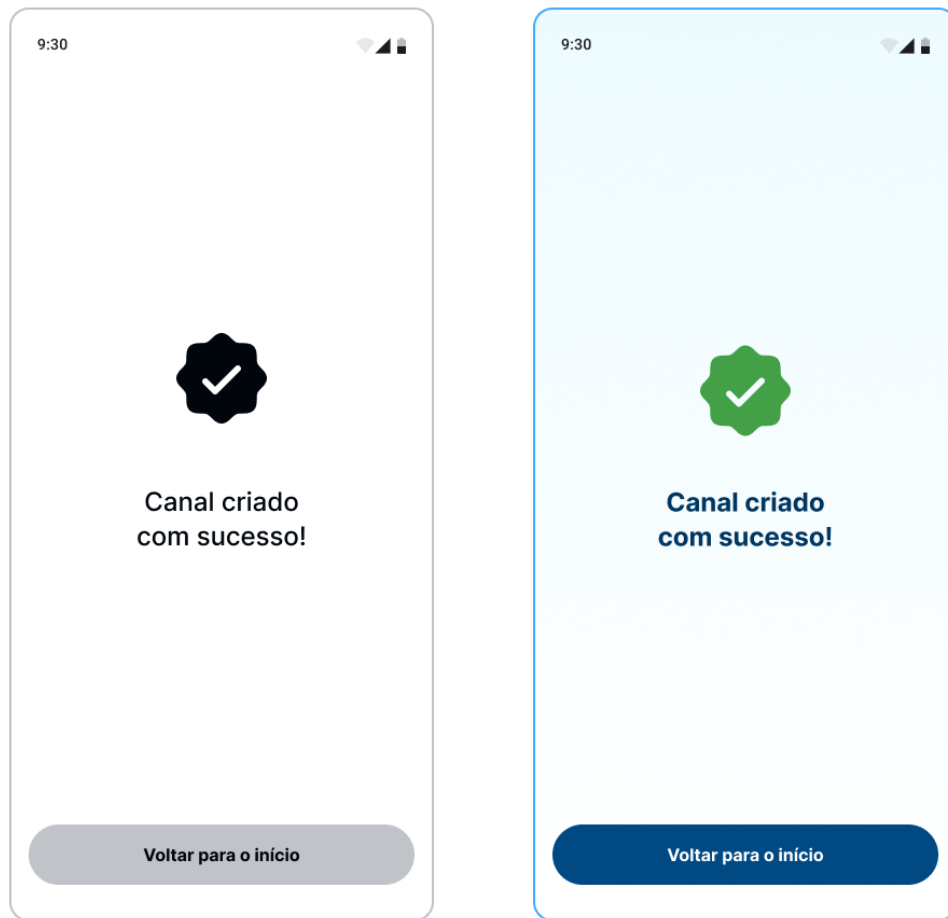
6.1.5 - Lista de alunos



Componentes utilizados:

- top bar
- input de busca
- lista
- checkbox
- botões de ação (carregar mais e adicionar)

6.1.6 - Canal criado

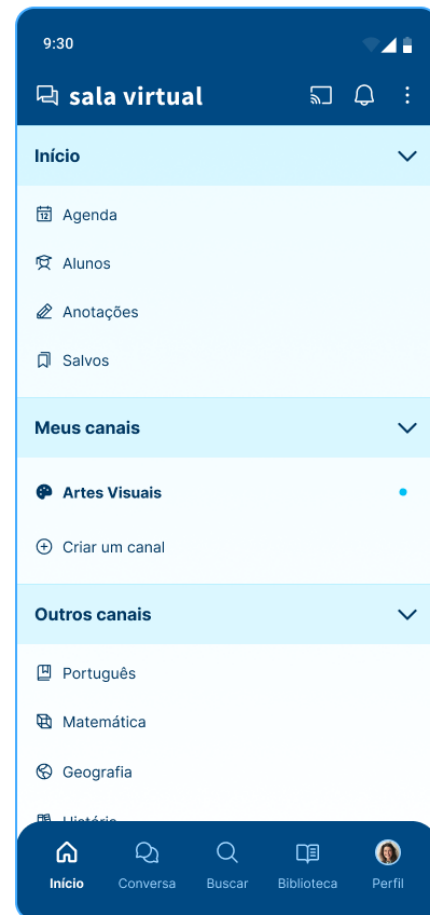
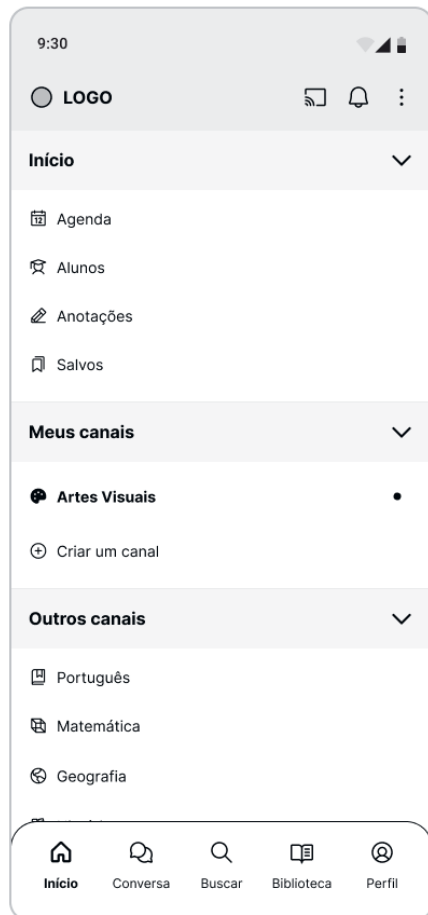


Componentes utilizados:

- mensagem de sucesso
- botão de ação (voltar)

6.2 - Adicionar um arquivo

6.2.1 - Home



Componentes utilizados:

- top bar
- dropdown (menu)
- navbar

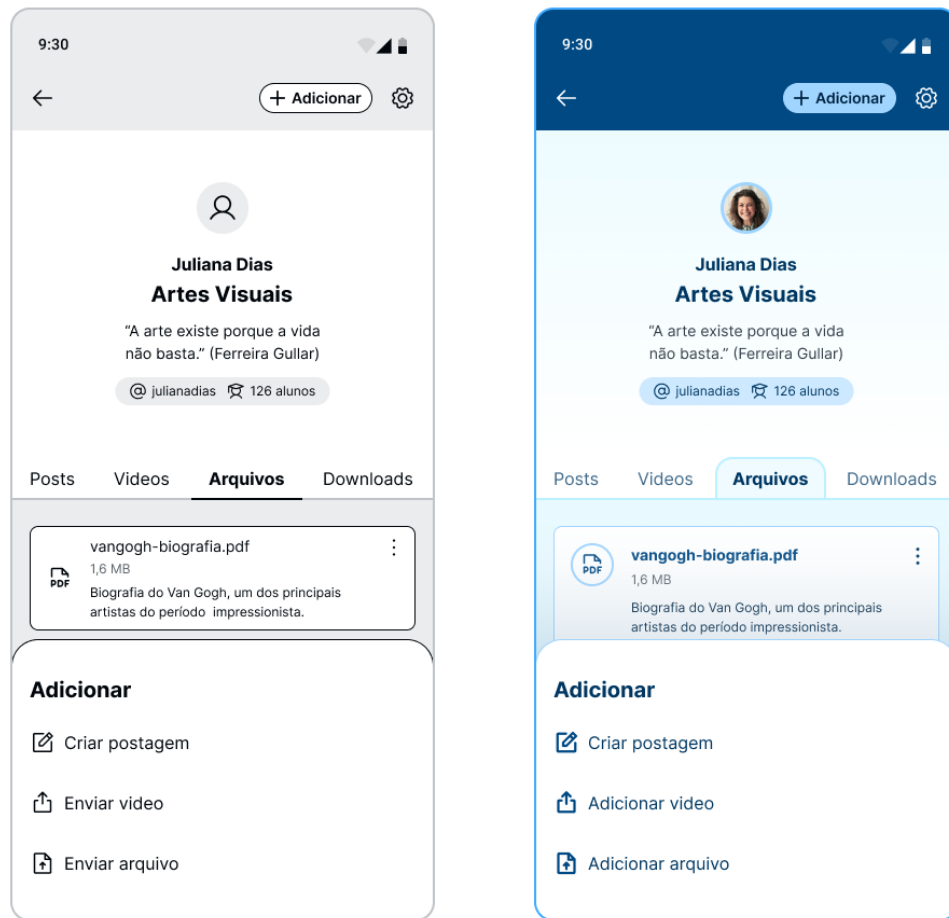
6.2.2 - Canal professor



Componentes utilizados:

- top bar
- botão de ação
- tabs
- chips
- cards
- navbar

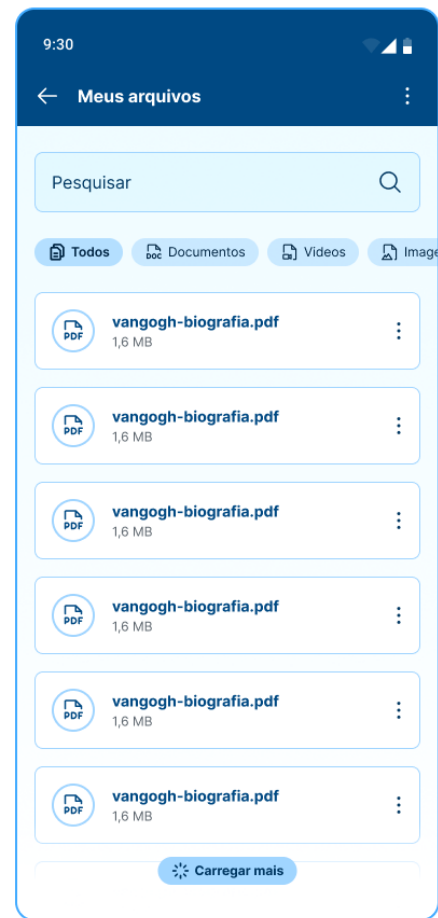
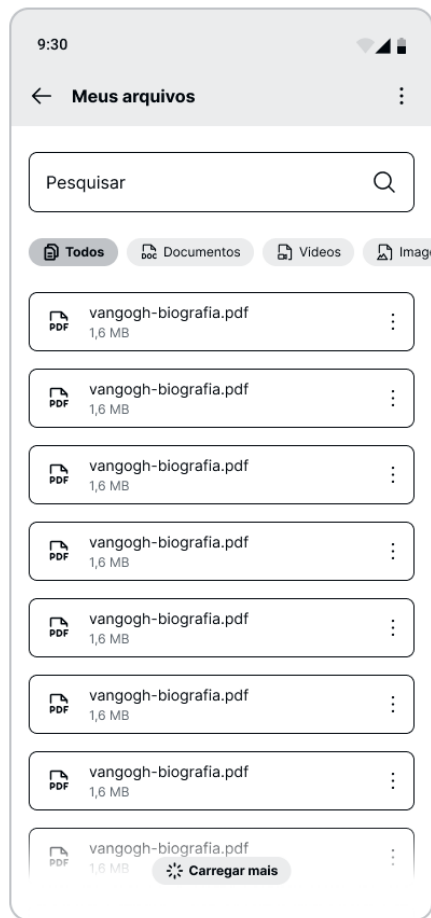
6.2.3 - Adicionar arquivo



Componentes utilizados:

- top bar
- botão de ação
- tabs
- chips
- cards
- bottom sheets (modal adicionar)

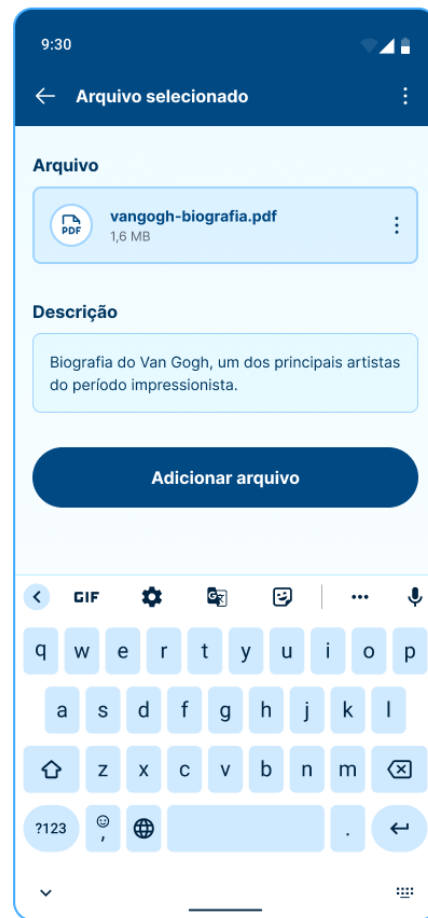
6.2.4 - Meus arquivos



Componentes utilizados:

- top bar
- input de busca
- chips
- cards
- botão de ação (carregar mais)

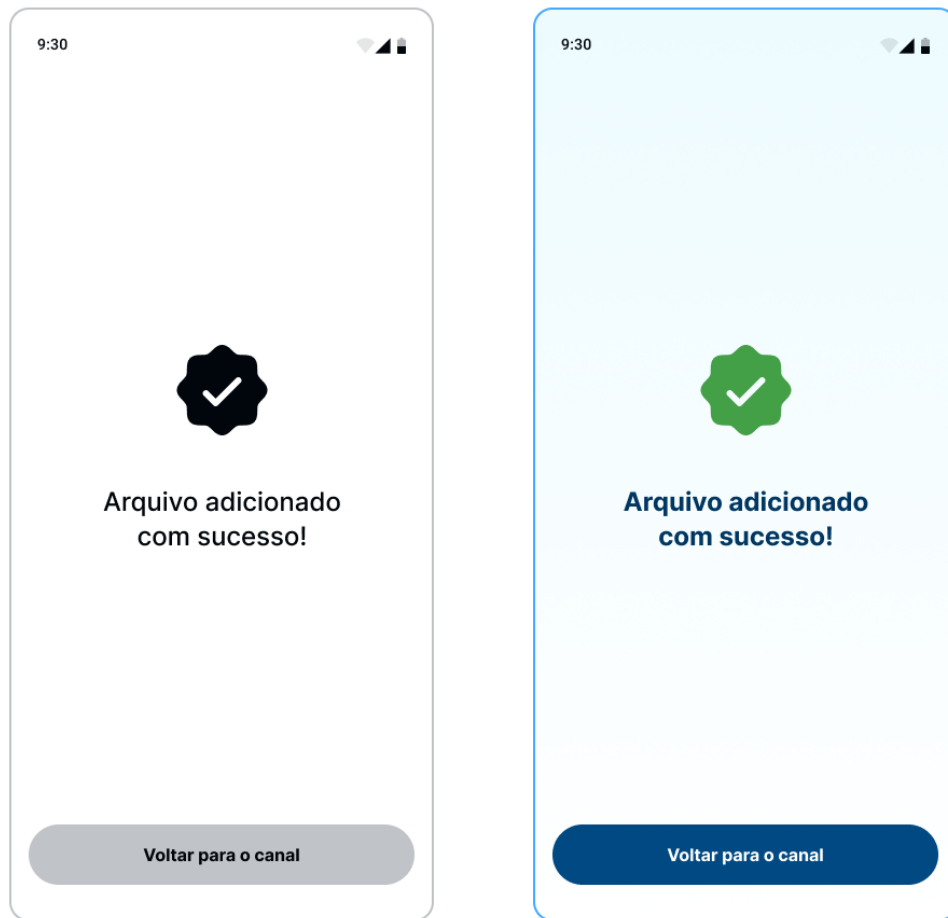
6.2.5 - Arquivo selecionado



Componentes utilizados:

- top bar
- card
- input (descrição)
- botão de ação (adicionar)
- teclado

6.2.6 - Arquivo adicionado



Componentes utilizados:

- mensagem de sucesso
- botão de ação (volta para o canal)

7. Links

7.1 - Repositório no GitHub

<https://github.com/samarabrito/mvp-pucrio>

7.2 - Projeto (Figma)

<https://www.figma.com/file/gh3S3heDndNSHqsXGck8vY/e-Sala?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=n8Hw0LYQaG09B1GD-0>

7.3 - Protótipo Navegável

- **Criar um canal**

<https://www.figma.com/proto/gh3S3heDndNSHqsXGck8vY/e-Sala?type=design&node-id=52-14516&t=n8Hw0LYQaG09B1GD-0&scaling=min-zoom&page-id=1%3A3&starting-point-node-id=52%3A14516>

- **Adicionar um arquivo**

<https://www.figma.com/proto/gh3S3heDndNSHqsXGck8vY/e-Sala?type=design&node-id=52-15325&t=n8Hw0LYQaG09B1GD-0&scaling=min-zoom&page-id=1%3A3&starting-point-node-id=52%3A15325&show-proto-sidebar=1>

7.4 - Arquivo FIG

<https://drive.google.com/file/d/1DQeR7xECwQtdtcD6bafnkmMsNgfQ9nsA/view>