

ESTUDO DE DINÂMICAS PARA COMPLEMENTAR ENSINO DA DISCIPLINA DE INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Erick Gomes Monteiro, Cátia Luzia Oliveira da Silva, Sofia Sousa Aguiar, Catia Luzia Oliveira da Silva

Este trabalho objetiva estudar dinâmicas engajadoras que contribuem para o aprendizado dos alunos da disciplina de Interação Humano-Computador do Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais da UFC e quais as melhores abordagens a serem seguidas para a criação, planejamento e execução de dinâmicas posteriores. É necessário entender quais tipos de dinâmicas engajam mais os alunos da disciplina e contribuem para o aprendizado e fixação de conceitos na disciplina. Para fins deste estudo, irei utilizar como contexto a oficina sobre prototipação de interfaces para sistemas computacionais interativos realizada em sala de aula no semestre 2022.1. Esta pesquisa terá uma metodologia de caráter qualitativo e acontecerá utilizando entrevistas com os alunos que participaram da oficina para entender quais foram as principais habilidades adquiridas durante a oficina e se conseguiram construir pensamento crítico sobre os produtos digitais que desenvolvem. Prototipar é uma habilidade essencial ao profissional de sistemas e mídias, pois auxilia no descobrimento e correção de erros que possam prejudicar a experiência de um sistema multimídia sendo o diferencial entre um sistema com ótima usabilidade e outro com falhas catastróficas, mas para isso como pontua Barbosa (2010), “protótipos em diferentes níveis de detalhes devem ser utilizados para visualizar e avaliar propostas de solução junto aos usuários”.

Palavras-chave: Sistemas e Mídias Digitais. Dinâmica. Interação Humano-Computador.