

OFICINA DE PROTOTIPAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DOS DISCENTES NA DISCIPLINA DE INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

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

A disciplina Interação Humano-Computador possui o intuito de apresentar e conceituar os princípios da interação humana com os diversos sistemas tecnológicos existentes, e estabelecer os pilares da experiência do usuário, incentivando a aplicação prática dos conteúdos aprendidos em sala. O objetivo desta pesquisa é relatar o impacto da apresentação de uma oficina de prototipação no aprendizado dos alunos. Para Don Norman (1988), o design centrado no usuário possui foco na criação de produtos que atendam necessidades reais, de fácil utilização e compreensão. Partindo desse princípio, os monitores da disciplina Interação Humano Computador ministraram uma oficina a fim aplicar o que defende Norman. Uma oficina é uma ferramenta de aprendizagem que promove a troca de conhecimentos de maneira dinâmica, permitindo que os participantes sejam atores no processo. A oficina foi organizada para promover discussões sobre o processo de construção de protótipos de aplicações, conceituando o processo de design, definindo e caracterizando protótipos e exemplificando os principais sistemas de design. Foi realizada uma breve apresentação de ferramentas para organizar projetos e criar protótipos. Ao final, foi proposto uma atividade para que os estudantes construissem modelos de protótipos a partir de um briefing, permitindo que os discentes pusessem em prática os conceitos aprendidos, bem como possibilitou que os monitores demonstrassem a utilização do Figma. Isso permitiu a troca de ideias, experiências e conhecimentos entre os alunos, relacionando os conceitos teóricos com conhecimentos práticos, e promoveu o aprendizado interdisciplinar. Foi aplicado um questionário para coletar opiniões acerca da oficina e sobre o processo de aprendizagem dos alunos. Observou-se que a apresentação foi muito relevante para que os discentes refletissem sobre as práticas no meio profissional, assim como incentivou a aplicação dos conceitos para construir sistemas e aplicações com mais facilidade.

Palavras-chave: sistemas e mídias digitais. oficina. prototipação.