

7 Referências bibliográficas

ALEXANDRU, C. A. (2010). Models to Extend the Scope of Usability Testing for Telemedicine Systems. **Net**, UK, nov. 2013. Disponível em: <http://www.dotrural.ac.uk/digitalfutures2012/sites/default/files/digitalfutures2012papers/Papers/Session4CUsability/Alexandru&Stevens_TelemedicineSystems.pdf> Acesso em: 17 nov. 2013.

ALEXANDRU, C. A. (2010). Usability Testing and Improvement of Telemedicine Websites. **Net**, UK, nov. 2013. Disponível em: <<http://www.inf.ed.ac.uk/publications/thesis/online/IM100870.pdf>> Acesso em: 17 nov. 2013.

ALI, A. (2013). A FRAMEWORK FOR MEASURING THE USABILITY ISSUES AND CRITERIA OF MOBILE LEARNING APPLICATIONS. **Net**, CANADA, nov. 2013. Disponível em: <<http://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=2585&context=etd>> Acesso em: 18 nov. 2013.

ALLY, M. (2009). Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education & Training. **Net**, CANADA, out. 2011. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ltp60WteuJsC&oi=fnd&pg=PR1&dq=case+mobile+learning+&ots=5XLON6ATrk&sig=lxoHq64o1-FyicBMPdHpF05MUYI#v=onepage&q=case%20mobile%20learning&f=false>> Acesso em: 01 out. 2011.

APPLE (2014). Mobile User Experience Guidelines. **Net**, USA, jan. 2014. Disponível em: https://developer.apple.com/library/ios/documentation/userexperience/conceptual/mobilehig/Navigation.html#/apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH53-SW1

ARANTES, A. C. C. et al (2013). USABILIDADE DA TELEMEDICINA COMO UMA PLATAFORMA DE ENSINO COLABORATIVO PARA ESTUDANTES DE MEDICINA. Net, BR, fev. 2014. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/jbtelessaude/article/view/9561/7402>> Acesso em: 04 fev. 2014.

ARAÚJO, V.D.L. (2010): O impacto das redes sociais no processo de ensino e aprendizagem. J. Anais eletrônicos. 3, 1-13 (2010)

AXURE (2013). Rapid Prototyping Tool. Net, USA, mai. 2013. Disponível em: <<http://www.axure.com/feature>> Acesso em: 07 mai. 2013.

BEIJNUM, B. F. J. et al (2009). MOBILE VIRTUAL COMMUNITIES FOR TELEMEDICINE: RESEARCH CHALLENGES AND OPPORTUNITIES. Net, HOL, fev. 2014. Disponível em: <<http://doc.utwente.nl/69537/1/v6i22.pdf>> Acesso em: 01 fev. 2014.

BÉLANGER, M. (2009). Online Collaborative Learning: A Social Activity. Net, out. 2012. Disponível em: <http://training.itcilo.org/actrav/library/english/publications/cl_social.doc> Acesso em: 09 out. 2012.

BORALAV, E. (2001). Design and Usability in Telemedicine. Net, Sweden, nov. 2013. Disponível em: <<http://www.it.uu.se/research/publications/lic/2001-001/2001-001.pdf>> Acesso em: 11 out. 2013.

BROENS, T.H.F. (2007). Determinations of successful telemedicine implementations: a literature study. Net, HOL, nov. 2013. Disponível em: <<http://jtt.sagepub.com/content/13/6/303.short>> Acesso em: 19 nov. 2013.

CAMTASIA (2013). Ferramenta para captura de movimentos de cursor em monitores. Net, USA, mai. 2013. Disponível em: <<http://www.camtasia.com/>> Acesso em: 07 mai. 2013.

CANN, C., Ball, S. & Sutherland, A. (2003). Towards Accessible Virtual Learning Environments. Retrieved September 1, 2004, from TechDis Web site. Disponível em: <http://www.techdis.ac.uk/resources/VLE001.html>. Acesso em: 21 ago. 2007

CARMAN, J.M. (2004). BLENDED LEARNING DESIGN: FIVE KEY INGREDIENTS. Net, out. 2012. Disponível em: <<http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf>> Acesso em: 04 out. 2012.

CEREJA, José Ricardo. Contribuição do design ao uso de tecnologia computacional na educação. Dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes, 1999.

CHRISTENSEN, C.; HORN, B. (2008) Disrupting Class: How disruptive innovation will change the way the world learns. New York (New York). 2008.

CRIA (2013). Consultoria de inovação e estratégia. Net, BR, nov. 2013. Disponível em: <<http://criaglobal.com/>> Acesso em: 18 nov. 2013.

CRIA (2013). Ecossistema de Saúde no Brasil: Oportunidades de inovação de alto impacto. Net, BR, nov. 2013. Disponível em: <<http://startups.ig.com.br/2013/um-mapa-de-oportunidades-para-criar-negocios-de-alto-impacto-em-saude/>> Acesso em: 18 nov. 2013.

DOOLY, M. (2008). Constructing knowledge together. Net, USA, nov. 2012. Disponível em: <<http://pagines.uab.cat/melindadooly/sites/pagines.uab.cat/melindadooly/files/Chapter1.pdf>> Acesso em: 11 nov. 2012.

FILATRO, Andréa. Design Instrucional Contextualizado: Educação e Tecnologia. São Paulo: Ed. SENAC, 2006

FORBES (2013). Top Health trends for 2014: Telehealth to grow over 50%. Net, USA, dez. 2013. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/theapothecary/2013/12/28/top-health-trend-for-2014-telehealth-to-grow-over-50-what-role-for-regulation/>> Acesso em: 30 dez. 2013.

GUARISCO, Helena Maria. Interatividade: descrevendo recursos da Web em uso na EAD. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Educação, 2002.

HANDS ON HEALTH (2014). How Doctors' use of mobile technology impacts telehealth – infographic and insights. Net, USA, jan. 2014. Disponível em: <<http://www.handsontelehealth.com/past-issues/135-how-doctors-use-of-mobile-technology-impacts-telehealth-infographic-and-insights>> Acesso em: 18 jan. 2014.

HO, K. et al. (2009). Telehealth in the developing world. Net, jul. 2012. Disponível em: <[http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=MkX5zjCoVlcC&oi=fnd&pg=PA232&dq=\(Ho,+2009\)+africa+telemedicine&ots=HxAyK3M_I8&sig=h_y77mTPMV2wC2vVUET-4_IGciY#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=MkX5zjCoVlcC&oi=fnd&pg=PA232&dq=(Ho,+2009)+africa+telemedicine&ots=HxAyK3M_I8&sig=h_y77mTPMV2wC2vVUET-4_IGciY#v=onepage&q&f=false)> Acesso em: 09 jul. 2012.

HORTON, William. E-learning by Design. San Francisco: Pfeiffer, 2006.

HOUAISS, A. Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. 1.ed. Brasil, 2009. 1986p.

IDEO (2014). Unlocking the Potencial of Data. Net, USA, jan. 2014. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/ideo-org-images-production/documents/29/original/WHP_Final_Deliverable.pdf> Acesso em: 18 jan. 2014.

JONES, A.; ISSROFF, K. (2007). Motivation and mobile devices: exploring the role of appropriation and coping strategies. Net, UK, jul. 2012. Disponível em: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ815342.pdf>> Acesso em: 01 jul. 2012.

KARRAY, F. et al (2008). Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art. Net, CANADA, jan. 2014. Disponível em: <<http://www.s2is.org/issues/v1/n1/papers/paper9.pdf>> Acesso em: 09 jan. 2014.

KAY, M. (2011). mHealth: New horizons for health through mobile technologies. Net, South Africa, out. 2012. Disponível em: <http://www.who.int/ehealth/mhealth_summit.pdf> Acesso em: 01 out. 2012.

KUADEY, N. (2011). Mobile Collaborative Learning System. Net, NOR, fev. 2014. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:356723/FULLTEXT01.pdf>> Acesso em: 01 fev. 2014.

LAGARTO, J. R. (2009). Avaliação em e-learning. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 19-29, Maio de 2009, disponível no URL: <http://eft.educom.pt>.

LEE, K. B. (2010). Mobile Collaborative Learning System. Net, mar. 2014. Disponível em: <<http://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/1823>> Acesso em: 11 mar. 2014.

LUCENA, Carlos José Pereira de; FUKS, Hugo. A Educação na Era da Internet. Rio de Janeiro: Ed. Clube do Futuro, 2000.

LUCENA, Carlos Alberto Pereira de. Design, acessibilidade e e-learning: uma proposta de transposição de recursos didáticos em cursos online para deficientes visuais. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design, 2010.

LUO, P. et al (2010). Development and Evaluation of Mobile Learning System for Collaborative Learning. Net, TAIWAN, jul. 2013. Disponível em: <<http://nutnr.lib.nutn.edu.tw/bitstream/987654321/8109/1/5.Development%20and%20Evaluation%20of%20Mobile%20Learning%20System%20for%20Collaborative%20Learning.pdf>> Acesso em: 10 jul. 2013.

MANZINI, EZIO; JÉGOU, FRANÇOIS (2006);. Collaborative services: social innovation and design for sustainability. Milano: Edizioni Poli.design. 2006. 202 p.

MARTINS, Maria de Lourdes. O papel da usabilidade no ensino a distância mediado por computador. Dissertação de mestrado. CEFET-MG, 2004.

MASSIVE HEALTH (2013). Empresa de desenvolvimento de aplicativos ligados à saúde. Net, USA, jan. 2013. Disponível em: <<http://www.massivehealth.com/>> Acesso em: 07 jan. 2013.

MEISTER, D., ENDERWUICK, Thomas P (2001). Human factors in system design, development and testing. Lawrence Erlbaum: london, 2001. 247 p.

MICHAELSEN, L. et al (2008). Team-based learning for health professions education. Net, USA, fev. 2014. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=EoYBYFf38zsC&oi=fnd&pg=PR7&dq=collaborative+learning+health&ots=gqIPXJTQBU&sig=I--OkMs71XCQibvphE4E0PHHb6k#v=onepage&q=collaborative%20learning%20health&f=false>> Acesso em: 01 fev. 2014.

MORAES, Anamaria; MONT´ALVÃO, Claudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: CREATIO: 2003

MACHADO NETO, Olibario José. **Usabilidade da interface de dispositivos móveis: heurísticas e diretrizes para o design**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências de Computação e Matemática Computacional) - Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, University of São Paulo, São Carlos, 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55134/tde-07012014-110754/>>. Acesso em: 2014-08-29.

NORMAN, Donald A. **The Design of Everyday Things**. New York (New York), Currency Doubleday. 1990. 257p.

NOVAES, Luiza (2007). **Design de experiências e ambientes interativos: possibilidades no campo da telemedicina**. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design, 2007.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. (2005). Learning Together in Community: Collaboration Online. Net, USA, dez. 2012. Disponível em: <http://www.oakland.k12.mi.us/portals/0/learning/04_1127.pdf> Acesso em: 17 dez. 2012.

PORVIR (2013). Inovação e Educação. Net, BR, nov. 2013. Disponível em: <<http://porvir.org/>> Acesso em: 18 nov. 2013.

ROBERTS, T. S. (2004). Online Collaborative Learning: Theory and Practice. **Net**, USA, fev. 2014. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=MwKfrjcDI_0C&oi=fnd&pg=PR6&dq=online+collaborative+learning&ots=58HxacsXVI&sig=fxqE7WiuuFTRLBFct3F00oQdLg0#v=onepage&q=online%20collaborative%20learning&f=false> Acesso em: 01 fev. 2014.

ROSENBERG, M. (2006). **Beyond E-Learning: Approaches and Technologies to Enhance Organizational Knowledge, Learning and Performance**. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc

RUIZ, J. G. et al. (2006). The Impact of E-Learning in Medical Education. **Net**, UK, fev. 2014. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.thematicnetworkdietetics.eu%2Fdownloadattachment%2F3234%2FThe_Impact_of_E_Learning_in_Medical_Education.pdf&ei=LtleU9GxH-Xw0QH1r4G4BQ&usg=AFQjCNEPIV8oxuKDFHIHfGG1i_7pELxYqQ&bvm=bv.62788935,d.dmQ> Acesso em: 01 fev. 2014.

SAMSUNG (2013). SAMSUNG GALAXY S5. **Net**, USA, dez. 2013. Disponível em: <<http://www.samsung.com/global/microsite/galaxys5/features.html>> Acesso em: 11 dez. 2013.

SANTA ROSA, J.; MORAES, A. (2008). **Avaliação e projetos no design de interfaces**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

SHARPLES, M. et al. (2006). Towards a Theory of Mobile Learning. **Net**, UK, set. 2013. Disponível em: <<http://www.mlearn.org/mlearn2005/CD/papers/Sharples-%20Theory%20of%20Mobile.pdf>> Acesso em: 01 set. 2013.

SILVA, E. L. Da et al (2010). Os objetos educacionais, os metadados e os repositórios na sociedade da informação. **Net**, BR, fev. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v39n3/v39n3a08.pdf>> Acesso em: 04 fev. 2014.

SILVA, T. R. Da et al. (2012). **OBA - MC: um modelo de objeto de aprendizagem centrado no processo de ensino-aprendizagem utilizando o padrão SCORM**. In: 23o Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2012), ISSN 2316-6533, de 26 a 30 de novembro de 2012, Rio de Janeiro/RJ.

SINGH, V. (2006). Telemedicine & Mobile Telemedicine System: An Overview. **Net**, USA, set. 2013. Disponível em: <<http://magnum.ime.uerj.br/~alexszt/eMed/artigos/fulltext.pdf>> Acesso em: 01 set. 2013.

STEAD, G. (2014). Gaze into the future of mobile learning. **Net**, UK, jan. 2014. Disponível em: <<http://elearningindustry.com/the-future-of-mobile-learning-with-geoff-stead>> Acesso em: 04 jan. 2014.

TAVARES, T. et al. (2010). **Experiences with Arthron for Live Surgery Transmission in Brazilian Telemedicine University Network**; Pernambuco; 2010.

THE EATERY (2013). Aplicativo mobile de auxílio a controle de dietas. **Net**, USA, jan. 2013. Disponível em: <<http://ipod.about.com/od/DietApps/fr/The-Eatery-Diet-App-Review.htm>> Acesso em: 07 jan. 2013.

TRAXLER, J. (2007). Defining, Discussing and Evaluating Mobile Learning: The moving fingers writes and have writ.... **Net**, UK, set. 2013. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/viewArticle/346/875oor>> Acesso em: 01 set. 2013.

TURNER-BOWKER, D. M. et al (2011). Heuristic Evaluation and Usability Testing of a Computerized Patient-Reported Outcomes Survey for Headache Sufferers. **Net**, USA, set. 2013. Disponível em: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3064878/>> Acesso em: 01 set. 2013.

WEN, C.L. (2004). TELEDUCAÇÃO EM SAÚDE. **Net**, mar. 2014. Disponível em: <<http://nuvemdasaude.org.br/portal/wp-content/uploads/2013/11/teleducaoemSaude.pdf>> Acesso em: 01 mar. 2014.

8 Apêndice

8.1. Entrevista Hospital Albert Einstein

Entrevistado:

O projeto de Telemedicina que envolve o Hospital Albert Einstein, é um projeto ligado ao Ministério da Saúde via PROAD (Programa de Desenvolvimento do SUS). O Projeto começou em maio de 2012, ele envolve uma central de Telemedicina aqui no hospital e vai envolver a princípio 16 hospitais públicos no Brasil. Já está presente em 4 hospitais, o primeiro hospital do Eiboimirim, que é um hospital público associado ao Einstein. O projeto envolve atendimento em caso de urgência para dar uma segunda opinião em tempo real. Na central de Telemedicina ficam médicos 24 horas por dia, 7 dias por semana, médicos intensivistas e emergencistas, que atendem em tempo real para conduzir os casos. Utilizamos as tecnologias da CISCO e da *Gowireless (Medgraph)* e através de *link* dedicado realizamos a conexão local e os médicos desses locais nos chamam para discutir casos de urgência e emergência e para discutir casos de rotina. O projeto já tem 18 meses e temos aproximadamente 600 teleconsultas, principalmente em ambiente intensivo e os desfechos demonstram que com o auxílio de médicos especialistas de suporte para ajudar na condução dos casos, isso diminui o tempo de internação e a necessidade de transferência e ao longo prazo, isso diminui a mortalidade hospitalar. Não estamos tão focados em tele-educação e sim em teleassistência.

Paralelamente envolvemos a tele-educação pois realizamos Medicina baseada em evidências e, através dessa análise acabamos por formar o médico localizado no hospital público. Orientamos a distância e conseguimos melhorar a qualidade de vida dos pacientes. Estamos educando os médicos que estão lá fazendo o atendimento na porta do hospital. Temos um projeto para a faculdade de Medicina do Einstein para 2015 e que a Telemedicina vai estar vinculada.

Um dos focos importantes é a formação de alunos de Medicina em Telemedicina. Recentemente tivemos um congresso voltado ao tema Telemedicina na USP com o foco de disseminar este tema entre médicos e alunos.

A tendência da Telemedicina é caminhar para os dispositivos móveis, que o médico esteja em qualquer lugar e possa interagir com a gente. Aqui, nós temos acesso ao sistema de imagens e temos acesso ao sistema de imagens do hospital usando o sistema PIX VIEWER, então conseguimos visualizar as imagens do hospital da ponta. Conseguimos ver as imagens dos casos de lá. Visualizamos as imagens como se estivéssemos lá. Nosso especialista fornece a conduta daqui baseado nas imagens disponíveis através do sistema. Conseguimos, inclusive, ver o paciente. Damos a conduta e fazemos o seguimento.

O caminho disso é que caminhe para a mobilidade. A ideia é inserir esses sistemas nos *tablets* dos médicos para interagirmos a distância. Poderíamos realizar uma videoconferência através de dispositivos móveis. Atualmente temos, nos hospitais um carrinho que traz anexado um computador com câmera que é levado de sala em sala. No futuro, evoluiremos para *tablets* e smartphones. Isso irá aumentar bastante a utilização. Uma das barreiras de uso atualmente é o trabalho que dá movimentar esses carrinhos pelo hospital e conectá-los conosco... com o uso de dispositivos móveis o médico irá aderir de forma mais rápida.

Todos os casos analisados ficam armazenados em banco de dados, de todos os pacientes que são analisados e discutidos. Os exames de imagens ficam associados às consultas. A medida que realizamos a consulta, conseguimos associar as imagens aos dados dos usuários. O tempo disponibilizado por professores médicos para elaborar conteúdos é muito escasso.

8.2. Entrevista institucional na UNIRIO

Diretora da Escola de Medicina e Cirurgia:

A motivação no sentido de atualização dos estudantes, pois através da Telemedicina temos a oportunidade de comunicação com outras universidades e

centros avançados que poderia trocar experiências com os estudantes e inclusive os professores participando ativamente trocando experiências. Além disso, o ensino a distância de uma forma geral, temos sempre problemas de espaço para as aulas teóricas, então uma das possibilidades seria usar 10% desse material teórico, que seria disponibilizado para os estudantes, sob a forma de ensino a distância. Pois é o permitido por lei, e poderíamos disponibilizar através da internet por meios de exercícios, vídeos, textos e fóruns de forma que o aluno pudesse estudar de casa para pesquisar o conhecimento. Ou seja, fornecer parte do conteúdo presencial de forma online.

A enfermagem está inserida no ensino a distância. Como o ensino da Medicina ainda é muito tradicional, ainda há muita resistência das pessoas participarem em ações deste tipo. As ações são divulgadas, existe o interesse, mas ainda não foi despertado. A confecção de material é complexa e o tempo do médico professor é escasso. Ser professor e ser médico, é complexo. Tudo que demandar um pouco mais de tempo do professor, dificilmente acontecerá. Diferente do profissional que tem o tempo todo dedicado à universidade. Mas tentamos mudar esse contexto, mas percebemos certa dificuldade de implementação.

Temos várias conferências em andamento que alunos e professores podem participar. Ainda assim a participação é muito tímida. Dentro do curso de Medicina ainda há resistência para adoção da Telemedicina. Os alunos ainda precisam despertar para a oferta. Sempre o jovem está mais ligado à tecnologia. Talvez falte uma maior divulgação sobre a educação a distância. A tendência é a utilização da Telemedicina. Na UNIRIO a estrutura ainda é relativamente nova. Provavelmente se a oferta fosse mais divulgada, o aluno participaria mais.

8.3.

Entrevista sobre processo de concepção e produção de projetos educacionais na empresa AfferoLab.

Entrevistado:

Todo projeto concebido na Affero é iniciado com uma etapa de planejamento, regida por designers e designers instrucionais. Estes profissionais possuem background nas áreas de Design (comunicação visual) e Educação. Determinados os caminhos do projeto, as tarefas são distribuídas a equipe de produção, que são executadas em processo constante de validações junto ao cliente.

8.4.

Avaliação de protótipo *mobile* da plataforma de aprendizagem colaborativa

Usuário	#1
Tempo de execução de tarefas	2 minutos e 20 segundos
Bloqueio em alguma tarefa?	<ul style="list-style-type: none"> • Não
Pontos positivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fácil de usar • Aspecto da Colaboração
Pontos negativos	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupação com navegação e campo de busca fixos para monitores pequenos (menor área de visualização de conteúdo)
Comentários adicionais	<ul style="list-style-type: none"> • Sugestão de navegação retrátil • Sugestão de redução do campo de busca para apenas o ícone da lupa • Sugestão de categorização de itens de conhecimento por áreas de pesquisa específicas • Funcionalidade para seguir posts relacionados a assuntos específicos

Usuário	#2
Tempo de execução de tarefas	1 minuto e 30 segundos
Bloqueio em alguma tarefa?	<ul style="list-style-type: none"> • Não
Pontos positivos	<ul style="list-style-type: none"> • Muito bem organizado • Navegação fixa na parte inferior
Pontos negativos	<ul style="list-style-type: none"> • Nenhum
Comentários adicionais	<ul style="list-style-type: none"> • A navegação fixa não é constantemente vista em aplicativos, o que causa confusão na navegação

Usuário	#3
Tempo de execução de tarefas	2 minutos

Bloqueio em alguma tarefa?	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizou o campo de busca ao invés de clicar no botão de comunidades • Dificuldade para acionar o vídeo
Pontos positivos	<ul style="list-style-type: none"> • Navegação fixa na parte inferior • Forma de utilização fácil
Pontos negativos	<ul style="list-style-type: none"> • Nenhum
Comentários adicionais	<ul style="list-style-type: none"> • Navegação retrátil como aplicativo do Facebook

Usuário	#4
Tempo de execução de tarefas	2 minutos e 20 segundos
Bloqueio em alguma tarefa?	<ul style="list-style-type: none"> • Não
Pontos positivos	<ul style="list-style-type: none"> • Restrição de acesso a comunidades específicas
Pontos negativos	<ul style="list-style-type: none"> • Melhorar restrições de comunidades e notificações
Comentários adicionais	<ul style="list-style-type: none"> • Destaques para atualizações de itens de conhecimento das comunidades • Notificações: gerais, das comunidades e só as que eu participo

Usuário	#5
Tempo de execução de tarefas	1 minuto e 44 segundos
Bloqueio em alguma tarefa?	<ul style="list-style-type: none"> • Não
Pontos positivos	<ul style="list-style-type: none"> • Bem organizado • Conseguiu navegar normalmente
Pontos negativos	<ul style="list-style-type: none"> • Itens de conhecimento das comunidades poderia ser acessado de forma direta
Comentários adicionais	<ul style="list-style-type: none"> • O termo “item de conhecimento” é muito formal, poderia ser alterado

Usuário	#6
Tempo de execução de tarefas	1 minuto e 30 segundos

Bloqueio em alguma tarefa?	<ul style="list-style-type: none">• Dificuldade para acessar os vídeos da comunidade
Pontos positivos	<ul style="list-style-type: none">• Fácil navegação• Conseguiu navegar normalmente
Pontos negativos	<ul style="list-style-type: none">• Os itens de conhecimento (principalmente os vídeos) poderia ter mais destaque
Comentários adicionais	<ul style="list-style-type: none">• Listagem dos vídeos nas comunidades poderia ser semelhante a listagem dos canais do youtube