

4

Delineamento da Pesquisa

4.1.

Tema

Componentes de apresentação de conteúdo pedagógico presentes nas interfaces gráficas disponibilizadas em computadores pessoais para serem utilizadas em plataformas de *e-learning* para o ensino de *softwares*.

4.2.

Problema

Com a forte presença do design no mercado atual e sua relação direta com *softwares* computação gráfica, instituições tem utilizado sistemas de *e-learning* para designers. O *software* é uma ferramenta indispensável na realização de peças de design em todos os níveis,

Acredita-se que uso indevido de componentes de exposição do conteúdo pedagógico dificultam a compreensão da disciplina levando conseqüentemente a dispersão e abandono da tarefa. Portanto, delimita-se como problema da pesquisa o fato dos projetos de interface e de conteúdo pedagógico para ensino de *softwares* de computação gráfica para estudantes de Design não estarem de acordo com os princípios de usabilidade. As instituições de ensino não definem, em geral, padrões de apresentação de conteúdo pedagógico de computação gráfica, cabendo aos professores desenvolver seu próprio conteúdo. Também notam-se que as diferentes formas de apresentação do conteúdo podem aumentar a carga cognitiva do aprendizado, uma vez que o aluno é obrigado a adaptar-se a diferentes métodos de ensino. Com isso, frequentemente, ele acaba por buscar outras fontes informações que possam auxiliá-lo no desenvolvimento de projetos demandados pela escola e tarefas propostas para avaliação das competências desenvolvidas pelo aluno.

4.3.

Objeto da Pesquisa

Essa pesquisa tem como objeto de estudo a interação com componentes de apresentação de conteúdo pedagógico disponíveis na internet no aprendizado de *software* de computação gráfica

4.4.

Hipótese e Variáveis

O design de interface para *e-learning* que leva em conta a redução da carga cognitiva do usuário, usando componentes de apresentação adequados, favorece a compreensão e aprendizado de *software* de computação gráfica.

Variáveis

Independentes

- Apresentação de conteúdo pedagógico para ensino de *softwares* para designers.

Dependentes

- Como o professor segmenta e apresenta o conteúdo pedagógico ao ensinar *software* de computação gráfica para estudantes de design;
- Opinião dos professores sobre o uso dos recursos online para ensino de *software* de computação gráfica para alunos de design;
- A utilização que o professor faz de recursos online para aprendizado e reciclagem do conhecimento e quais plataformas são utilizadas;
- Os recursos que os alunos usam para complementar o aprendizado e o conhecimento de plataformas online de ensino de *software* de computação gráfica;
- Opinião dos alunos sobre os componentes de interface no aprendizado de *software* de computação gráfica;
- Preferência dos alunos em relação aos componentes apresentados em plataformas de ensino online de *software* de computação gráfica.
- O desempenho do aluno na compreensão das tarefas propostas no aprendizado de *software* de computação gráfica a partir das variações dos componentes de apresentação do conteúdo na interface.

4.5.

Objetivos

O objetivo global é definir recomendações para o desenvolvimento da interface e escolha do formato de apresentação do conteúdo pedagógico para sites de *e-learning* de *software* de computação gráfica para designers.

Objetivos Específicos

- Levantar os princípios de usabilidade no design de interface para o ensino a distância;
- Verificar a existência de normas e diretrizes do ensino a distância no Brasil;
- Levantar os recursos que compõem as plataformas de *e-learning* no ensino de *softwares* de computação gráfica para designers;
- Verificar como os professores ensinam e qual a visão deles ao utilizar o conteúdo para *e-learning* de *software* de computação gráfica no design;
- Verificar como os alunos de design fazem uso de recursos online de aprendizado do uso de *software* de computação gráfica;
- Determinar quais são os melhores componentes para apresentação de conteúdo pedagógico para o ensino dos *software* de computação gráfica a distância para designers;

4.6.

Justificativa / Aplicabilidade

A justificativa dessa pesquisa está relacionada ao crescimento do ensino a distância e sua presença cada vez mais valorizada no ambiente acadêmico. O ensino a distância promove a democratização do ensino e possibilita ao estudante maior flexibilidade. Permite consulta do conteúdo pedagógico através da internet em qualquer dispositivo conectado e oferece ao aluno a escolha do horário e local o favoreça. A pesquisa procurou esclarecer qual a melhor forma de apresentar o conteúdo através dos componentes disponíveis sob o ponto de vista dos alunos no ensino de computação gráfica via *e-learning* para designers.

As conclusões e os produtos da pesquisa servirão:

- De apoio aos cursos que possam utilizar-se de componentes de apresentação de conteúdo pedagógico através da internet.
- De apoio aos produtores de conteúdo, no que se refere ao desenvolvimento e aplicação de sistemas de *e-learning* de *software* de computação gráfica para publicação online;
- De apoio aos pesquisadores da Ergonomia, no que se refere à aplicação de métodos e técnicas de avaliação da usabilidade e de avaliação da compreensão do conteúdo pedagógico;
- Como diretrizes para professores de computação gráfica para alunos de design ao desenvolver de conteúdo pedagógico para distribuição online;
- Como diretrizes para *webdesigners* e desenvolvedores de conteúdo para mídias digitais no campo do *e-learning* no ensino de computação gráfica para designers.