



Desenvolvimento de um material didático utilizando princípios de IHC¹

Kauana Rabelo Farias Guimarães², Maria Eliane Lima Da Silva , Rurik Pinheiro e Marla Teresinha Barbosa Geller

O mundo tem se tornado cada vez mais digital, e grande parte do material produzido atualmente é armazenado neste meio. Nas salas de aula, o modo de ensinar tem sido transformado pela presença da tecnologia que pode ser percebida em diversos meios, inclusive nos livros digitais que, aos poucos, tem ganhado espaço. Para facilitar o acesso das pessoas a essa nova realidade existe o conceito de Interação Homem-Computador ou IHC, que é foco deste artigo, e utiliza como base os princípios de usabilidade, interatividade e acessibilidade. Mesmo nos dias de hoje, ainda é fácil encontrar pessoas que possuam dificuldade em operar algum tipo de máquina eletrônica, por essa razão tem crescido cada vez mais o número de estudos relacionados a área de IHC. O objetivo deste trabalho é apresentar métodos para o desenvolvimento de materiais digitais no formato ePub, que tem sido usado na produção de livros digitais e a ferramenta utilizada no processo de criação do produto é a plataforma livre Sigil. O livro digital vê na interatividade a chance de quebrar a abordagem clássica, desenvolvendo uma nova forma de apreciar a narrativa com o uso das mídias para abstrair informações e curiosidades pertinentes ao tema, além disso, tratando-se de materiais educativos a usabilidade e acessibilidade são outras características essenciais, é necessário atentar para a variedade de usuários que terão acesso àquele produto e prever quais serão suas reações diante dele. É importante levar em consideração outros fatores relevantes como as restrições do produto e as limitações do próprio usuário. No que diz respeito a usabilidade, é possível observá-la quando o usuário consegue atingir os seus objetivos com eficiência, eficácia e satisfação. Para o desenvolvimento do produto, o primeiro passo no foi definir o tema, o fenômeno da pororoca. Em seguida, definiu-se que o objetivo é o ensino deste fenômeno. O produto final tem como título “A culpa é da mãe d’água”, um livro digital que estará disponível em celulares, tablets e computadores, para que os alunos, independente de sua plataforma possam ter acesso ao e-book. A metodologia para elaboração da pesquisa foi revisão bibliográfica, enquanto a metodologia usada no desenvolvimento do produto, optou-se por utilizar uma adaptação do Processo Ágil para Desenvolvimento de Software Educativo – P@PSEduc, por atender as exigências do projeto tratando-se de um material educacional. Este é um processo adaptado, que teve origem no Scrum, na Programação Extrema e no Processo Unificado.

Palavras – chave: Interação Homem-Computador; livro digital; Sigil.

¹ Trabalho componente do Programa de Iniciação Científica e Tecnológica do CEULS/ULBRA.

² Acadêmico do curso de Sistemas de Informação, e-mail: anepriscilasouza@gmail.com