

## **DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO: METODOLOGIAS ATIVAS E APRENDIZAGEM COLABORATIVA NA EDUCAÇÃO FORMAL E INFORMAL COM SUPORTE DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO<sup>1</sup>**

Eduarda Cristina Rosa<sup>2</sup>, Avanilde Kemczinski<sup>3</sup>, Tiago da Rosa Santos<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Vinculado ao projeto “Metodologias ativas e aprendizagem colaborativa na educação formal e informal com suporte das tecnologias de informação e comunicação”

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Ciência da Computação – CCT – Bolsista PROBIC/UDESC

<sup>3</sup> Orientadora, Departamento de Ciência da Computação – CCT – avanilde.kemczinski@udesc.br

<sup>4</sup> Mestre em Computação Aplicada – CCT

O objetivo deste projeto de pesquisa foi aplicar as técnicas de design de interação centrado no usuário para a elicitação de requisitos de um sistema de avaliação de competências em pares (SANTOS e KEMCZINSKI, 2020).

O processo do design de interação proposto por Rogers, Sharp e Preece, (2013), ocorreu em ciclos, onde os usuários, ou seja, os líderes de projetos de desenvolvimento de softwares puderam contribuir participando de questionários e entrevistas.

O primeiro ciclo definiu o grupo de usuários, sendo selecionados gerentes de projetos de software da região. Foram realizadas entrevistas semiestruturadas e presenciais. Com os insumos das entrevistas e com base no mapeamento sistemático literatura de (SANTOS, PAZINI e KEMCZINSKI, 2020), foi feito o levantamento de requisitos do sistema. Os requisitos definiram a lista de funcionalidades do sistema, e a prioridade de cada item, pois quanto mais citado o requisito ou o problema associado ao requisito nas entrevistas, maior a necessidade de implementá-lo no sistema.

O segundo ciclo foi marcado pela prototipação das telas do sistema, apresentada como exemplo a Figura 1. Nesta fase, com as funcionalidades definidas foi possível gerar protótipos das telas e atribuir as funcionalidades nas áreas correspondentes. No processo de prototipação foi possível reavaliar o menu de navegação, incluindo novas seções ou telas específicas para diversas atividades do usuário no sistema. Na Figura 2 é possível ver o exemplo de uma atividade no qual foi criada uma tela para visualizar as competências e outra para o perfil do usuário que está logado na ferramenta.

Por fim, no terceiro ciclo, foi feita uma aplicação do sistema em um estudo de caso, onde um grupo pequeno de usuários fez a utilização do sistema, sendo que quatro usuários fizeram o uso do sistema por meio de um tutorial e um usuário de forma assistida, recebendo auxílio em tempo real. No design de interação foi possível identificar as dificuldades dos usuários em dois contextos diferentes. O design centrado no usuário permitiu que todos os envolvidos no processo de desenvolvimento de sistema, principalmente os usuários finais, pudessem definir ativamente junto com os pesquisadores a elicitação de requisitos para o sistema.



**Figura 1.** Modelagem da tela

**Figura 2.** Tela final

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Aprendizagem colaborativa. Design centrado no usuário.

## REFERÊNCIAS

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Design de Interação. 3. ed. Tradução de Isabela Gasparini. Revisão técnica de Marcelo Soares Pimenta. Porto Alegre, RS, Brasil: Bookman Editora, 2013.

SANTOS, Tiago da Rosa; KEMCZINSKI, Avanilde. PSAS: um framework para avaliação em pares das competências de indivíduos em equipes de projetos de software. 2020. 131 p. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada, Joinville, 2020.

SANTOS, Tiago da Rosa; PAZINI, Eduardo; KEMCZINSKI, Avanilde. A systematic mapping about the peer assessment of competencies of an individual in teams of software projects. iSys - Brazilian Journal of Information Systems, Porto Alegre, v. 13, n. 3, p. 98-131, june 2020. ISSN 1984-2902.