

REDESIGN DO AUDIOVISUAL EDUCACIONAL

[Interfaces Hipermedia em Vídeo e Televisão]

Contextualização

A Sociedade exige uma constante actualização e o reequacionamento de conceitos. A preocupação com os utilizadores e a adaptação a novos paradigmas levam à necessidade de reformulação de materiais existentes – estrategicamente, conceptualmente e ao nível dos suportes e dos media. Se, por um lado, as tecnologias emergentes conduzem a uma rápida obsolescência, por outro, estimulam a criação de novas soluções.

Objectivos

Estudo exploratório > ponto de partida [metodologia e princípios] para a concepção de interfaces hipermedia em função das necessidades dos utilizadores.

Recontextualizar material audiovisual existente > Redesign vocacionado para televisão e vídeo em ambientes interactivos

Conceber interfaces hipermedia como reforço da dimensão pedagógica do vídeo

Reunir orientações que possam contribuir para a legibilidade, visibilidade e memorização dos conteúdos

Trabalhos Relacionados

- Usabilidade | Heurísticas [Nielsen] | Análise de Tarefas [Hackos & Redish]
- Design de Interfaces Hipermedia [Laurel; Liestol; Lynch & Horton]
- Psicologia Cognitiva [Norman; Pinto]
- Aplicações em Contexto Pedagógico [Guimarães et al.; Kommers, Grabinger & Dunlap; Novak & Gowin; Univ. Aberta]

Design > Televisão vs. Computador

Questão da "convergência | divergência dos media" > tendência para a fusão dos saberes baseada na utilização distinta e complementar consoante a actividade do utilizador [Nielsen et al. 2000]. Diferenças a vários níveis:

- Atitude [espectador>passiva vs. utilizador>activa]
- Postura [descontraído vs. concentrado]
- Resolução [-672x504 pixels vs. +800x600 pixels]
- Distância de visualização [1~3m vs. 0,2~0,5m]
- Dispositivos de interacção [comando vs. teclado+rato]
- Acesso [colectivo vs. individualizado]



[Figs. 1-3] Interfaces-Tipo

Utilizadores > 1ª Fase [Grupo de Controlo]

Aluno	Sexo	Idade	Profissão	Localidade	Viu o vídeo
A	M	40	Gestor	Benfica	Não
B	M	40	Bancário	Carcavelos	Não
C	F	24	Estudante	Alfragide	Sim
D	M	44	Jurista	Reboleira	Não
E	F	49	Prof. 2º Ciclo	V. F. Xira	Não

Utilizadores > 2ª Fase [Grupo Experimental]

Aluno	Sexo	Idade	Profissão	Localidade	Viu o vídeo
F	F	35	Prof. Ensino Especial	Quefuz	Não
G	M	40	Func. Público [PJ]	Alenquer	Não
H	M	30	Téc. Informática	Pinhal Novo	Não
I	M	34	Militar CNR	Estefânia	Não
J	F	49	Médica	Miraflares	Sim

[Figs. 4-6] Observação | Registo fotográfico



Teste > 1ª Fase [Grupo de Controlo]

Pergunta	II.1	II.2	II.3	II.4	II.5
Resposta [NºItems]	[3]	[18]	[9]	[11]	[5]
Aluno A	2	3	2	0	0
Aluno B	2	7	7	7	2
Aluno C	0	6	6	0	2
Aluno D	3	4	4	4	1
Aluno E	0	2	1	0	1
TOTAL [NºItems]	7	22	20	11	6

Teste > 2ª Fase [Grupo Experimental]

Pergunta	II.1	II.2	II.3	II.4	II.5
Resposta [NºItems]	[3]	[18]	[9]	[11]	[5]
Aluno F	3	7	4	7	3
Aluno G	3	3	3	3	1
Aluno H	3	8	5	2	1
Aluno I	2	4	3	3	1
Aluno J	2	0	4	3	3
TOTAL [NºItems]	13	22	19	18	9

Redesign [Processo]

- Fundamentação teórica | Estudo do contexto e dos utilizadores [alunos de ensino a distância]
- Análise e estruturação semântica do vídeo | Experiências [design]
- Teste do vídeo existente | Processamento das informações obtidas
- Concepção das Interfaces visuais | Implementação das Funcionalidades
- Produção e armazenamento da aplicação hipermedia
- Teste do protótipo | Análise dos resultados dos testes
- Reformulação do protótipo > ... [iterativo]

Entrevista e Teste

Contacto prévio > Entrevista

Visualização do Vídeo | Protótipo

1ª Fase > Grupo de Controlo [Vídeo]

2ª Fase > Grupo Experimental [Protótipo]

Resposta ao Questionário

Observação | Registo Fotográfico

	1ª FASE	2ª FASE	TOTAL ALUNOS
Exame	15	8	33
Entrevista	9	5	14
Teste	5	5	10

Questionário e Resultados

O mesmo questionário nas duas fases

Conteúdo pedagógico do vídeo

I Parte > Pergunta aberta

Estrutura, conceitos

II Parte > Enunciação de itens

Memorização

III Parte > Resposta múltipla

Exames anteriores

	1ª FASE	2ª FASE
I PARTE ESTRUTURAÇÃO	[-]	[-]
II PARTE Nº ITEMS	66	81
III PARTE RESPOSTAS CERTAS	17	18

Conclusões e Perspectivas

- Utilizadores mais motivados > incentivo à aprendizagem
- Estruturação dos conteúdos e contextualização textual do discurso propiciam cognição "reflexiva"
- Conjugação de várias linguagens: vídeo, texto, imagens > Reforço comunicacional
- Versatilidades a explorar:

- Adequação dos modos de visualização aos estilos de aprendizagem dos utilizadores
- Modelo com um "Índice Interactivo" integrador.
- Extrapolação para diversos contextos: PDA, UMTS, Televisão Interactiva, Vídeo Interactivo

