

Design de interfaces: desenvolvimento e aplicação de metodologias projetuais de ensino baseadas em experiências cotidianas

Diseño de interfaces: desarrollo y aplicación de metodologías proyectuales de educación basadas en experiencias cotidianas

Nicolas Andres Gualtieri¹

Resumo

O homem como indivíduo, em interação com seu entorno encontra-se constantemente estimulado pelas interfaces de usuário mediadas pelas tecnologias. Entender esse processo exige uma reflexão a respeito do ensino, esse ensino que nos abre portas para o presente e o futuro das nossas interfaces. No decorrer dos últimos anos como professor de design de interfaces na UFG compreendi que os processos projetuais de design de interfaces estão totalmente vinculados aos da cultura visual, e também àqueles das experiências cotidianas dos alunos com os meios tecnológicos e as interfaces com as quais eles interagem. Isso determina novos processos metodológicos de ensino que buscam trazer as experiências cotidianas para estimular os alunos e produzir projetos que os atravessem como futuros profissionais do campo. Compartilho, nesse artigo metodologias, experiências e resultados, quando, desde o ensino, começamos a produzir as interfaces que fazem parte do nosso cotidiano.

Palavras-chave: interfaces, design, cultura visual, metodologias projetuais, ensino, experiências

Resumen

El hombre como individuo, en interacción con su entorno, es constantemente estimulado por interfaces de usuario mediadas por tecnologías. Comprender este proceso requiere una reflexión sobre la enseñanza que nos abre puertas para el presente y el futuro de nuestras interfaces. En los últimos años como profesor de diseño de interfaces en UFG, entendí que los procesos de diseño de interfaces están totalmente vinculados a los de la cultura visual y también a las experiencias cotidianas de los estudiantes con los medios tecnológicos y las interfaces con las que interactúan. Esto determina nuevos procesos metodológicos de enseñanza que buscan traer experiencias cotidianas para estimular a los estudiantes y producir proyectos que los atravesen como futuros profesionales. En este artículo, comparto metodologías, experiencias y resultados cuando, desde la enseñanza, comenzamos a producir las interfaces que forman parte de nuestro día a día.

Keywords/Palabras clave/Mots clefs: interfaces, diseño, cultura visual, metodologías proyectuales, enseñanza, experiencias

¹ Nicolás Andrés Gualtieri – Argentino, com Bacharel em Design Gráfico e Comunicação Visual pela FADU/UNL (Argentina), Especialista em História e Narrativas Audiovisuais pela FH-UFG, Mestre e Doutorando em Arte e Cultura Visual pela FAV-UFG. Atualmente professor do Curso de Design Gráfico na FAV-UFG e Diretor de Arte em Box comunicações / E-mail: nicoagualtieri@gmail.com

Introdução

Diariamente narramos histórias, histórias que começam como resultado de lembranças emotivas que são muito significativas para nós (DEWEY, 1967). Da mesma maneira, algumas pesquisas surgem a partir das experiências pessoais, em diversos campos do conhecimento, que nos marcam, inquietam e falam a respeito de nós porque "nossas formas são o conteúdo da nossa existência, assim como os discursos e realizações simbólicas que preferimos e promovemos cotidianamente dão a forma a nossas imagens" (VICTORIO FILHO; CORREIA, 2013, p.50).

Trabalhando como diretor de arte, ao longo de 4 anos no Centro Integrado de Aprendizagem em Redes da Universidade Federal de Goiás (CIAR/UFG), me adentrei no mundo da Educação a Distância (doravante EAD) e principalmente na produção de objetos de aprendizado. Junto aos meus colegas, participei do desenvolvimento de plataformas e materiais gráficos e audiovisuais na procura de contribuir com uma maior qualidade e mais possibilidades de acesso aos diferentes níveis de ensino.

Uma questão recorrente e bem debatida com meus colegas, ao longo desses anos de trabalho no CIAR/UFG, foi perceber que muitas das plataformas utilizadas para ensino possuíam problemas estruturais pela falta de atualização das interfaces. Por momentos, os espaços digitais não consideravam muito as experiências dos usuários e muito menos a relação que eles estabeleciam com essas plataformas nos contextos do cotidiano. Tem estudantes que acessam desde diversas plataformas, suportes e espaços. Variando de celular para computador fixo, realizando uma leitura focada no conforto do lar, uma leitura dinâmica mais interativa em um polo de aprendizado ou adiantando leituras no percurso que o ônibus faz de um ponto da cidade a outro.

A falta de intuitividade das plataformas, a antiguidade dos recursos para indicar novas ferramentas, a falta de acessibilidade, dentre outros, são levantamentos e reclamos recorrentes dos estudantes. Isso nos faz refletir sobre como estamos desenvolvendo nossas interfaces, e mais ainda, de que maneira os designers e desenvolvedores pensam a interação dos usuários com essas interfaces. Considero esse processo instigador, me fazendo refletir a respeito do ensino desses profissionais que desenvolvem as imagens e interfaces que consumimos e utilizamos para nos comunicar, mediar, ensinar e apreender.

Desenvolvimento

Foi esse o desafio que aceitei quando, como professor substituto no ano de 2019, ministrei a disciplina de Design de Interfaces no curso de Design Gráfico modalidade presencial da Universidade Federal de Goiás. O design de interfaces é uma das áreas mais complexas do design de comunicação visual. É uma disciplina dos últimos períodos do curso porque precisa do conhecimento prévio de disciplinas mais complexas. Nesse ponto do curso, os conhecimentos do profissional são direcionados para o desenvolvimento de ferramentas acessíveis e intuitivas que priorizam o design de experiência de usuário e sua navegabilidade. Como mencionei anteriormente, esses conceitos formam parte dos reclamos recorrentes dos estudantes da EAD.

Ao longo dos meus estudos de doutorado em Artes e Cultura Visual na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, recorri a autores de referência como Aguirre (2009) ou Miranda (2013) que apresentam a necessidade de metodologias e dinâmicas de ensino que dialoguem com o cotidiano dos estudantes (ALVES, N. 2003). Por momentos parecia um olhar afastado e difícil de trazer para a sala de aula, quando em verdade, ele já estava inserido, só que não conseguia visualizá-lo.

Uma vez que somos provocados pelos estudos da cultura visual (MIRANDA F., 2013), não podemos negociar a sua participação no nosso cotidiano. Atravessa-nos de

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

tal forma que desarticula e propõe intervenções nas nossas metodologias, dinâmicas e processos. Foi isso o que aconteceu comigo ao longo desse percurso como pesquisador. Quando iniciei o meu caminho como professor substituto, tentei desconstruir, ao longo das aulas e disciplinas, muitos processos que carregava comigo.

Tendo em vista as abordagens da cultura visual e a minha experiência no campo do desenvolvimento dos materiais para EAD, propus como avaliação da disciplina um trabalho integral que constava em desenvolver a interface digital de um projeto. Num primeiro momento seria no formato web de desktop e posteriormente se realizaria a adaptação para algum dispositivo móvel pensando no formato de aplicativo. Entendendo que na versão desktop a interface contaria com uma série de funções que na modalidade móvel não teria e vice-versa. A projeção de uma identidade visual flexível possibilitaria também a adaptação tanto do visual quanto das funções correspondentes específicas para cada dispositivo.

A escolha da temática e a abordagem na pesquisa foi o que trouxe um verdadeiro desafio para os estudantes. Deviam elaborar uma proposta de interface inovadora a partir de necessidades e usos quotidianos. Isso fez com que eles repensassem as atividades que a diário desenvolviam. Eles deviam também compreender de que maneira uma interface poderia propor soluções ou estimular novas interações.

Assim, tendo como base as metodologias projetuais de design (MUNARI, 1981), as diretrizes das metodologias ativas (COHEN, M. 2018) e as abordagens do cotidiano apresentadas pelo campo das artes e da cultura visual, desenvolvi processos flexíveis nos quais os alunos perceberam carências de interfaces em espaços onde atualmente não existiam ou não tinham sido pensadas. A continuação, narrarei alguns resultados obtidos nesse processo.

Sabemos que alguns estudantes universitários procuram moradia perto dos Campus de ensino e que buscam também gerar uma rede de pessoas próximas para poder sentir segurança nos espaços onde moram e convivem. Foi essa a proposta de uma das equipes que trouxe a problemática para o desenvolvimento das interfaces. Conceitos, ferramentas de usuário e até as relações morfológicas, giraram entorno de oferecer um espaço agradável e seguro para que os estudantes, que deixam seu lar familiar, encontrem mediante a interface um espaço de contenção na procura desse novo lar. Como dado, é importante destacar que todos os membros da equipe passaram pela experiência de procurar espaços onde morar, trazendo suas problemáticas como soluções na interface desenvolvida.

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

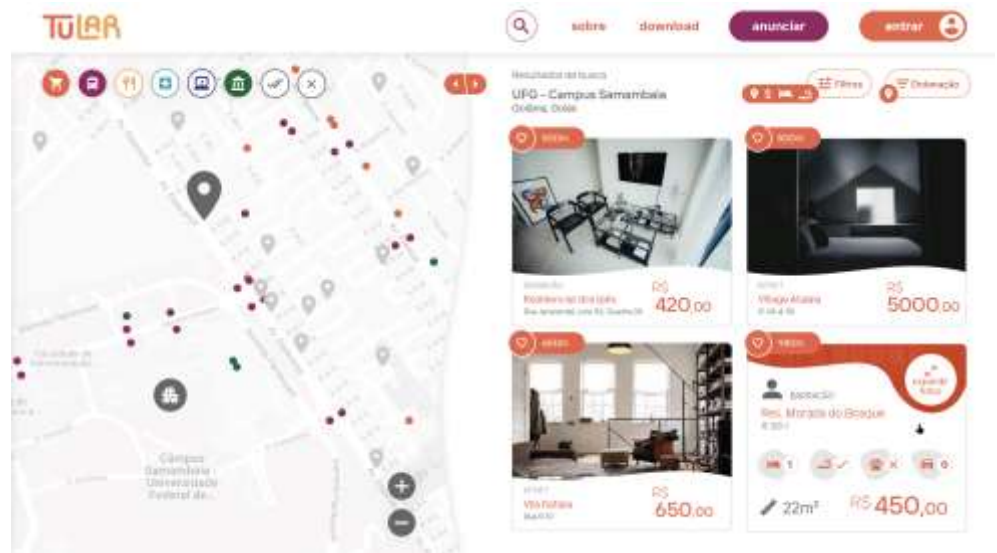


Figura 1 – Layout da plataforma de aluguel desenvolvida pela equipe. Fonte: Imagem cedida pelos alunos a partir de termo TCLE.

Outra das equipes, considerando a possibilidade de jornalismo cidadão, propôs uma interface para realizar reclamações de situações de infração no trânsito. Utilizando a plataforma os usuários disponibilizariam fotos, informações e reclamações para ajudar na regulação do sistema de trânsito na cidade, gerando uma parceria com o Departamento Estadual de Trânsito de Goiânia. O resultado é um sistema gamificado (MATTAR, 2010) que dialoga com a necessidade cotidiana dos alunos de se manifestar frente a determinadas situações em prol de um melhor convívio.

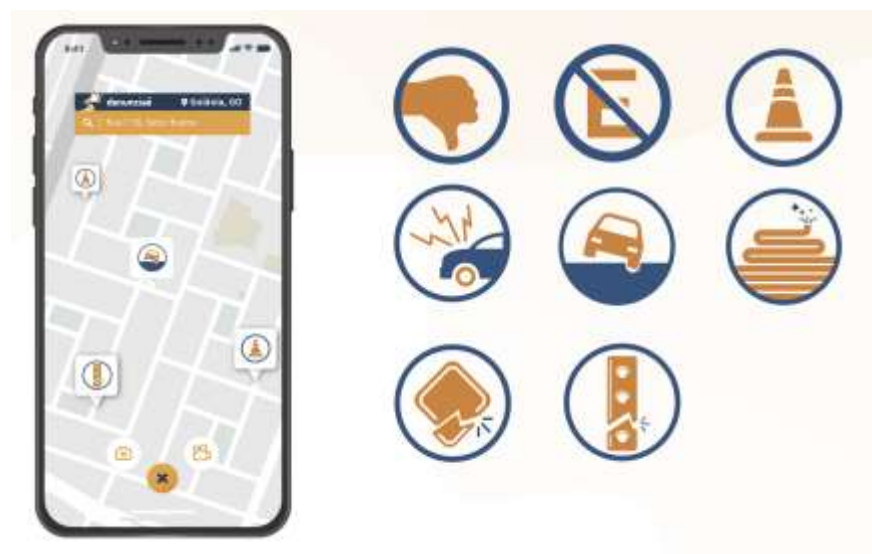


Figura 2 – Layout da plataforma de notificações de infração de trânsito. Fonte: Imagem cedida pelos alunos a partir de termo TCLE.

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

Outra das propostas inspiradas no cotidiano tem a ver com uma interface de receitas e culinária. Os alunos apresentaram o contexto dos estudantes que, uma vez que deixam a casa familiar precisam se desenvolver sozinhos nas tarefas de casa, isso inclui a culinária, resolvendo o almoço e a janta com aquilo que tem na geladeira.

Portanto, desenvolveram uma plataforma com características visuais similares aos de uma geladeira onde, registrando os elementos que fisicamente eles possuem nas casas a plataforma disponibiliza receitas para evoluir no nível culinário. O sistema propõe receitas saudáveis, econômicas, rápidas ou mais elaboradas, dependendo o interesse do usuário. Ferramentas de múltiplas escolhas, categorias e subcategorias, contagens regressivas e até passo a passo nas versões portáteis caracterizaram esse projeto, cuja ideia nasce diretamente da cozinha dos alunos.

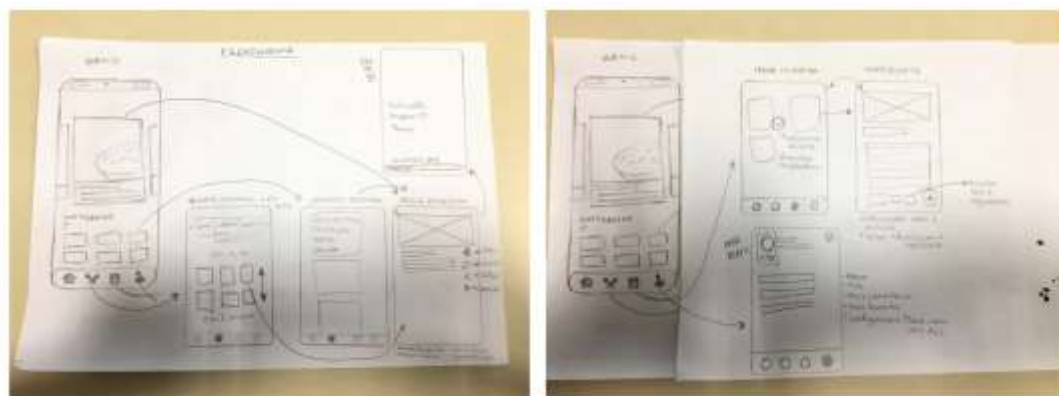


Figura 3 – Fluxograma da plataforma de gerenciamento de alimentos. Fonte: Imagem cedida pelos alunos a partir de termo TCLE.

A alimentação parece ser um tópico recorrente e essencial dentre os estudantes, ao ponto de termos um último projeto também direcionado para essa área. Com viés totalmente diferente ao anterior, essa última proposta trabalha com o tédio dos alunos por cozinhar e levar uma alimentação saudável. Partindo dessa base é proposta uma gamificação que permite envolver ao usuário de maneira mais lúdica a partir de missões, níveis que permitem acesso a novos conteúdos e uma estrutura de navegabilidade extremamente intuitiva para deixar mais leve o processo de elaboração dos alimentos. A proposta, nascida das experiências dos alunos do time, abraçou os elogios da turma toda por abordar uma problemática recorrente ante a falta de tempo por conta das exigências da vida universitária.

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

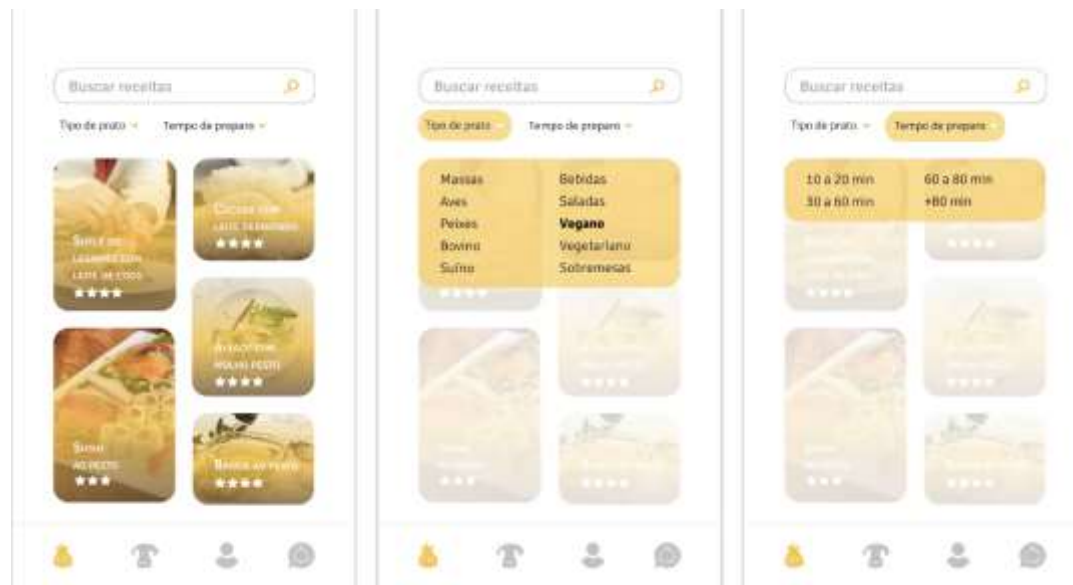


Figura 4 – Layout da interface desenvolvida para ensino de culinária. Fonte: Imagem cedida pelos alunos a partir de termo TCLE.

Os projetos foram apresentados em instância avançada e passaram pela avaliação de diferentes usuários. Posteriormente, disponibilizaram os manuais de criação e materialização, alguns desses projetos encontram-se já em instâncias de programação.

Acredito que, mediante esses exemplos, podemos pensar de maneira indireta saídas ou soluções alternativas para as problemáticas que enfrentam os alunos da EAD nas plataformas de ensino. A procura de soluções de interfaces para problemas do dia a dia nos ajudam a nos posicionarmos no lugar do outro, trazendo um lado mais humano, compreensivo e ao mesmo tempo com foco no acesso. Contribuindo também para desmitificar que todo objeto didático ou interface acessível não pode ser visualmente agradável.

Considerações Finais

O processo desenvolvido pode parecer isolado por momentos, mas compreender a necessidade de abordar os problemas cotidianos dos alunos e conseqüentemente dos alunos que participam da Educação a Distância nos permite refletir e procurar soluções aos questionamentos que recorrentemente ouvimos deles a respeito das interfaces educativas.

Projetar alternativas de interface para outros problemas cotidianos pode ajudar a pensar em novas ferramentas ou opções para as plataformas de ensino. Nos permite brincar e pensar nas diferentes navegabilidades, construções de menus ou alternativas de acessibilidade. Também poder pensar a respeito dos recursos de gamificação na procura de novas estratégia de engajamento e motivação na educação. Inclusive, pensar em funções variáveis dependendo do dispositivo utilizado, determinando quais atividades requerem mais tempo e atenção, e quais podem ser desenvolvidas ao longo do dia enquanto o estudante realiza outros afazeres.

O atual contexto de pandemia do COVID-19 nos colocou em uma posição de pensar mais ainda sobre as maneiras em que nos relacionamos e vinculamos com as interfaces. Trazendo questionamentos como: qual é o objetivo do desenvolvimento de uma interface? Que atividades são realizadas a diário pelos nossos usuários? Desenvolvemos interfaces para serem utilizadas em quais contextos? De que maneira essas interfaces se relacionam com o nosso cotidiano? Por que interfaces de outros sistemas de comunicação por momentos possuem resultados visuais ou interativos mais efetivos que algumas plataformas de ensino?

Acredito que se desenvolvemos melhores interfaces e plataformas de interação conseguiremos aproximar as pessoas e o conhecimento, sem necessidade de entrar em conflito com suas rotinas ou estilos de vida. Fazendo do processo de aprendizado uma interface que nos atravesse constantemente ao ponto que nos permita relacionar o apreendido com a realidade palpável do dia a dia.

Referências

AGUIRRE, I. Imaginando um futuro para a educação artística. In: TOURINHO, I. ; MARTINS, R. Educação da cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa. Santa Maria, RS: UFSM, 2009, p. 157-188.

ALEXIA C. BRASIL, CLAUDIA T. MARINHO, DANIEL R. CARDOSO. Processo, representação e projeto: tópicos para uma metodologia de ensino de design fundamentada na ação e prática cotidianas. InfoDesign | Revista Brasileira de Design da Informação | v. 9 | n. 3, p. 189 – 200 | ISSN 1808-5377, 2012

ALVES, N. Cultura e cotidiano escolar. Revista Brasileira de Educação. Rio de Janeiro, n. 23, p. 62-74, Ago. 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141324782003000200005&lng=en&nrm=iso

BARROS J. ; BEZERRA, P. Mediação da cultura visual no cenário contemporâneo. Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Por amor & por força: rotinas na educação infantil. 2000. 278 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253489>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

CERTEAU, Michel. A Invenção do cotidiano. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

COHEN, M. Alunos no centro do conhecimento. Fonte: Disponível em: DIESEL, A., BALDEZ, A. L., & MARTINS, S. N. (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino. Fonte: Revista Thema, 23 de maio de 2018

COMOLLI, Jean-Louis. Prefácio. In: Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. p. 9-31.

DEWEY, J. Experiencia y Educación. Buenos Aires: Losada, 1967

GLASSER, W. (2017). William Glasser. Fonte: PPD: Disponível em: <http://www.ppd.net.br/william-glasser/> Acesso em: 01 de junho de 2018

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

LIBÂNEO, J. C. Didática. 1. Ed. São Paulo: Cortez, 1994.

MARTINS, J. B. Observação participante: uma abordagem metodológica para a psicologia escolar. Semina: Ci. Sociais/Humanas, Londrina, v. 17, n. 3, p. 266-273, set. 1996.

MIRANDA, Fernando. Cultura visual y educación de las artes visuales: algunas incomodidades. Santa Maria, Revista Digital do LAV - ano VI, 2013, p. 19-30.

MATTAR, João. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

QUEIROZ M. C. T, Moda e metodologia: o Design como mediador. Tese de Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Ceará, Ano 9, n.17, jan-jun, ISSN 1982-615x, 2016.

VALENTE, J. A. (2013). Aprendizagem Ativa no Ensino Superior: a proposta da sala de aula invertida. Fonte: Disponível em: Acesso em: 25 de maio de 2018

VICTORIO FILHO, Aldo; CORREIA, Marcos B. F. Ponderações sobre aspectos metodológicos da investigação na cultura visual: seria possível metodologizar o enfrentamento elucidativo das imagens? In: MARTINS, Raimundo; TOURI-NHO, Irene (Orgs.). Processos & práticas de pesquisa em cultura visual & educação. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013, p. 49-60.