



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

PIBITI - 2014/15

RODRIGO FREESE GONZATTO

**PLANO DE TRABALHO:
DESENVOLVIMENTO DE RECURSOS EDUCACIONAIS
ABERTOS SOBRE O CONCEITO DE AMANUALIDADE**

PROJETO DE ORIGEM:

*DESENVOLVIMENTO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS
EM DESIGN DE INTERAÇÃO*

PLANO DE TRABALHO DE PESQUISA DO ALUNO

PIBITI 2014 - 2015

**Curitiba
Abril de 2014**

SUMÁRIO

1. Contextualização e justificativa do trabalho do aluno.....	1
2. Objetivo	2
3. Plano de atividades do aluno	2
4. Cronograma	3

1. CONTEXTUALIZAÇÃO E JUSTIFICATIVA DO TRABALHO DO ALUNO

O Design de Interação é a área interdisciplinar especializada no projeto de artefatos interativos, que utiliza-se de conhecimentos de campos como os do Design, da Computação, de Sistemas de Informação, da Psicologia, da Linguística e da Sociologia para o desenvolvimento de novas tecnologias de informação e comunicação, com foco em seus diversos usos, seja nos ambientes de trabalho, no cotidiano ou no campo das artes. Entretanto, o desenvolvimento de Recursos Educacionais Abertos (REA) para Design de Interação ainda é um tema raro em seu desenvolvimento em universidades no Brasil. Alguns pesquisadores, pesquisadores e profissionais tem contribuído, com a criação de livros-texto, artigos e slides, imagens e outros materiais, divulgados a partir de publicações por editoras e na internet, em sítios eletrônicos mantidos pelos seus próprios autores e autoras, porém muitos não seguem diretrizes necessárias para serem considerados como REA acessíveis. Dentre as iniciativas de desenvolvimento de REA em Design de Interação no Brasil, temos o Guia Colaborativo de Design de Interação, atualmente disponibilizado na Árvore do Conhecimento do website da plataforma Corais.org. Já no contexto internacional, temos mais iniciativas, destacando-se a enciclopédia aberta do portal Interaction-Design.org.

O conceito de amanualidade é uma das abordagens teóricas em Design de Interação, caracterizada por ser uma abordagem fenomenológico-existencial da relação entre ser humano e artefatos, que entende que a interação entre ambos se dá a partir dos objetos que se apresentam ‘a mão’ em sua relação existencial com os sujeitos. Este conceito é um dos debates contemporâneos em Design de Interação, presente na chamada terceira onda de fundamentos em Interação Humano-Computador e Design de Interação. Este fundamento teórico em particular, apesar de sua importância para as pesquisas atuais da área, possui poucos recursos disponíveis para seu ensino, aprendizagem e pesquisa.

Apesar de sua importância para o desenvolvimento de novas tecnologias, o Design de Interação ainda é um campo considerado novo e sua educação formal

de Design de Interação no Brasil ainda permanece em poucos cursos, geralmente ligado à especializações e Programas de Pós-Graduação. Assim, consideramos que este desenvolvimento de Recursos Educacionais Abertos e criação de uma coleção de REA sobre o conceito de amannualidade podem contribuir para o aprimoradamente da mediação das relações entre ensino e pesquisa de Design de Interação, em especial, a princípio, para cursos como o de Design Digital, de Sistemas de Informação e de Computação, como os ofertados na PUCPR.

2. OBJETIVO

Criar uma coleção de Recursos Educacionais Abertos (REA) para ensino, aprendizagem e/ou pesquisa do conceito de amannualidade, conforme discutido e aplicado na área do Design de Interação.

3. PLANO DE ATIVIDADES DO ALUNO

Inicialmente, será realizada uma revisão de literatura sobre REA e Design de Interação, a fim de buscar um panorama geral das duas temáticas. Será oferecido pelo aluno dedicação à literatura sobre definições e de ciclos e de processos de produção de REA, e sobre o conceito de amannualidade conforme discutido e aplicado no Design de Interação. Em seguida e concomitantemente, será realizada uma pesquisa sobre Recursos Educacionais Abertos sobre o conceito de amannualidade já existentes, que serão analisados como referencias.

Destas etapas, segue-se para o desenvolvimento da coleção de REA, seguindo práticas já debatida no contexto de produção de REA mas também aproximando técnicas e processos de Design Digital e de Design de Interação, tais como processos de iteração, prototipação, redesign, testes, etc. Após o desenvolvimento, o aluno realizará a finalização da coleção e preparação dos REA para disponibilização destes em repositórios. Inicialmente, os REA serão

adaptados para repositórios como o Arcaz (UTFPR), Wikimedia, repositório próprio dos pesquisadores e possivelmente um repositório na PUCPR (a verificado futuramente). Também serão adequadas as licenças, permissões e restrições de usos (seguindo as propostas de via verde e dourada), criados metadados, documentação, apresentação, e serão adequados padrões e protocolos assim como verificados os formatos de arquivos pelos quais os REA serão disponibilizados. Por fim, o aluno preparará material para divulgação dos resultados e do produto da pesquisa, assim como o documento em formato de relatório e de artigo.

4. CRONOGRAMA

A tabela abaixo demonstra a distribuição das várias etapas do projeto ao longo do período previsto para sua execução.

Atividades	2014					2015						
	AGO.	SET.	OUT.	NOV.	DEZ.	JAN.	FEV.	MAR.	ABR.	MAIO	JUN.	JUL.
Revisão de literatura	X	X	X	X								
Pesquisa sobre REA já existentes	X	X										
Desenvolvimento da coleção de REA			X	X	X	X						
RELATÓRIO PARCIAL							X					
Finalização da coleção e preparação para os repositórios							X	X	X			
RELATÓRIO FINAL										X	X	X