

EIXO TEMÁTICO D: EDUCAÇÃO EM SAÚDE EM OUTROS TERRITÓRIO

O uso de UI UX Design para Ambiente Virtual de Aprendizagem como Estratégia de Interação e Fidelização em Projetos de Educação em Saúde.

Autor Principal

Keneder Jesus Marino¹ – keneder@gmail.com

Autores

Naila Vieira da Silva, Vinicius Menezes do Nascimento, Nivaldo Antônio do Prado Neto, Gerson Lucio Vieira.

Introdução: O elemento central que caracteriza a Educação a Distância (EaD), são as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Harvey (1992) e Castells (2000) apresentaram que as inovações tecnológicas atuam, progressivamente, como mediadoras das relações sociais nas diferentes dimensões humanas. Por fim, testemunhamos o avanço tecnológico chegar à Educação, intervindo nos processos de ensino e aprendizagem. O presente estudo apresenta a vivência de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), fundamentado na Gestão do Conhecimento (GC) e estruturado por meio de conceitos embasados no Design da User Interface (UI) e User Experiencia (UX), que permite a melhor experiência em que o usuário interage com o meio digital. **Objetivo:** Desenvolver a concepção visual de um AVA, contribuindo com a integração dos materiais didáticos e ferramenta digital, de forma atrativa e que desperte sentimentos e sensações no usuário, com intuito de fidelizar o acesso. **Método:** No processo de desenvolvimento de projetos de Educação em Saúde em EaD no Hospital de Amor, o Núcleo de Educação em Câncer, com o seu setor de Educação a Distância, apresenta duas principais fases de produção: na fase 1, é elaborado todo o plano de ação para o desdobramento da solicitação, desta forma, por meio do Design Instrucional se torna possível planejar, estruturar e desenvolver todos os conteúdos educativos, desenhando com alto nível de detalhamento o escopo e plano de curso. Após o esse processo, já com todos os materiais didáticos revisados, inicia-se a fase 2, a da produção audiovisual. Nessa fase a equipe da gestão da EaD é responsável por toda administração referente a gravação (agendamento, pré-produção, produção e pós-produção), paralelamente, nessa etapa, se inicia o estudo da UI e UX Design desse projeto, visando a aplicabilidade das técnicas e estratégias necessários para o perfil do

público-alvo, com a meta de ofertar a melhor experiência para o usuário final. Essa estratégia é abordada pela equipe de Design Gráfico e Programação da EaD, cuja ações buscam não só entregar o melhor conteúdo, como também garantir que seja consumido da forma mais agradável possível. **Resultado:** Com a prática e ações que se baseiam no estudo das arquiteturas da informação UI e UX Designer (projeto de interação e fluxos de tarefas, wireframes e wireflow), todos nossos projetos de Educação e Saúde inseridas no AVA da EaD do Hospital de Amor, tornou-se ambientes virtuais mais atrativo e intuitivo, resultando em uma experiência clara e objetiva, direcionada adequadamente para o perfil do usuário. **Conclusão:** Diante deste cenário, é importante ter uma estratégia bem sólida para a construção de um novo projeto, onde todas as fases de desenvolvimento e produção são de extrema importância para o seu sucesso, seja ele de Educação em Saúde ou não. Por meio de uma análise comparativa entre o período em que não havia a utilização da UI e UX Design com a fase em que foram implantas essas estratégias, observou-se: baixa desistência, maior número de acessos, finalização e certificação de usuários dentro dos projetos, apontando para uma ampliação 40% para 60% de usabilidade do AVA.

Palavras-chave: Educação a Distância; EaD; Ambiente Virtual de Aprendizagem; AVA.

Referências Bibliográficas:

1. TEIXEIRA, Fabricio. Livro: Introdução e Boas Práticas em UX Design, 2014; Editora: Casa do Código.
2. UI UX Design: Ciawebsite. Disponível em: <https://www.ciawebsites.com.br/web-design/ui-ux-design-o-que-e/> 2022, Novembro/19
3. MOURA, Vagner; Moura, Cleide. SOCIEDADE EM REDES: INFORMAÇÃO E ENSINO A DISTÂNCIA, Disponível em: