FORMULÁRIO PARA SOLICITAÇÃO DE RECURSOS AUDIOVISUAIS

Design Instrucional:	Helena Schiavoni Sylvestre/Mariana Dias/ Gabriela Andrade		
Curso:	[UFABC]		
OA:	3	**Data**	03/03/2015

Orientações iniciais

Texto na **cor preta** – orientações para as equipes de produção

Texto na **cor azul** – conteúdo a ser exibido para o cursista

Slide 04 | Animação interativa

Nesta animação, uma caixa (escrito INTERA em sua parte frontal) surgirá 'quicando' do lado esquerdo da tela. Ela deverá quicar três vezes e 'tremer' como se o que estivesse dentro dela estivesse agitado. Em seguida, a caixa irá se abrir e, de dentro, sairá uma fumaça com as palavras: Fases, Papéis, Artefatos e Etapas.

Para cada ação da caixa, deverá haver um áudio:

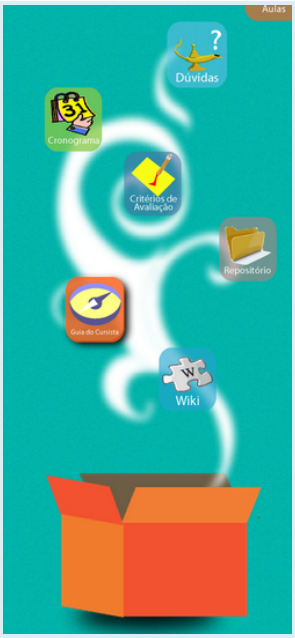
- No momento em que a caixa aparecer;
- No momento em que a caixa quicar no chão e se abrir (aqui se deve pensar que o quicar e consequente agito são responsáveis pela abertura da caixa).

Ao finalizar a animação, deverá surgir na parte superior, centralizada e em itálico, a instrução: *Clique nas palavras para ler o conteúdo.*

Exemplo de caixa:



Exemplo de caixa aberta com a fumaça:



Cada uma das palavras será um *link* para *pop-up* com os seguintes textos:
*Nas *pop-ups*, utilizar a imagem da fumaça (estática) como marca d´água.

FASES
São períodos aos quais as etapas pertencem. Geralmente, as fases são sequenciais e definidas pela entrega de algum componente do OA.

A seguinte instrução deverá surgir acima do círculo (essa instrução ficará estática na tela):
Clique nos itens para ler o conteúdo.

Cada uma das quatro partes do círculo será um elemento clicável. Quando o cursista clicar em cada uma delas, seu respectivo conteúdo deverá surgir no *box* de texto ao lado.

Ao clicar na parte intitulada “Papéis”, o cursista visualizará o seguinte conteúdo:

PAPÉIS
Descrevem as funções de cada pessoa. Uma mesma pessoa pode desempenhar mais de um papel. São considerados papéis na metodologia INTERA: analista, conteudista, demandante, gerente de projetos, *designer* de interface, *designer* instrucional, *designer* técnico, equipe de desenvolvimento e equipe de teste.

Ao clicar na parte intitulada “Artefatos”, o cursista visualizará o seguinte conteúdo:

ARTEFATOS
Todo e qualquer dado gerado durante as etapas da metodologia, pela equipe envolvida na criação do OA. Exemplos: documentos e código fonte (caso o objeto seja um *software*).

Ao clicar na parte intitulada “Etapas”, o cursista visualizará o seguinte conteúdo:

ETAPAS
São conjuntos de atividades que visam alcançar um objetivo em comum. Na metodologia, a duração de uma etapa depende das características do OA a ser criado. As etapas da metodologia INTERA são: contextualização, requisitos, arquitetura, desenvolvimento, testes e qualidade, disponibilização, avaliação e gestão de projetos e ambientes e padrões.

Slide 05 | Animação interativa

A animação será composta por nove peças de quebra-cabeça.

Uma das peças estará centralizada e estática na tela. A seguir, cada uma das outras oito peças deverá surgir a partir de um canto da tela e se juntar à peça central. No final, elas deverão estar dispostas da seguinte forma:



OBS.: embora na imagem de referência as peças não estejam encaixadas, na animação elas deverão estar.

As peças, inicialmente, aparecem com tom opaco e, depois, na medida em que forem clicadas devem adquirir cor mais intensa (conforme identidade visual do objeto), todas as peças podem ser da mesma tonalidade de cores.
Cuidado, apenas, para que as cores não sejam muito fortes e fique muito poluído.

Embora em cor opaca, a peça central deverá possuir algum tipo de destaque.

As peças deverão estar intituladas. Os títulos são:
- CONTEXTUALIZAÇÃO
- REQUISITOS
- ARQUITETURA
- DESENVOLVIMENTO
- TESTE E QUALIDADE
- DISPONIBILIZAÇÃO
- AVALIAÇÃO
- GESTÃO DE PROJETOS
- AMBIENTES E PADRÕES

A peça central deverá possuir o título GESTÃO DE PROJETOS.
A peça de número 1 (da imagem referência) deverá possuir o título CONTEXTUALIZAÇÃO.
A peça de número 2 (da imagem referência) deverá possuir o título REQUISITOS.
A peça de número 3 (da imagem referência) deverá possuir o título ARQUITETURA.

A peça de número 4 (da imagem referência) deverá possuir o título DESENVOLVIMENTO.
A peça de número 5 (da imagem referência) deverá possuir o título TESTE E QUALIDADE.
A peça de número 6 (da imagem referência) deverá possuir o título DISPONIBILIZAÇÃO.
A peça de número 7 (da imagem referência) deverá possuir o título AVALIAÇÃO.
A peça de número 8 (da imagem referência) deverá possuir o título AMBIENTES E PADRÕES.

Quando as peças estiverem encaixadas umas às outras, o quebra-cabeça deverá ser deslocado para o canto esquerdo da tela. A seguir, um símbolo de = (igual) deverá surgir do lado direito do quebra-cabeça. Por fim, a palavra METODOLOGIA INTERA deverá surgir do lado direito do símbolo = (igual).

Após a junção das peças de quebra-cabeça, a seguinte instrução deverá surgir acima do quebra-cabeça montado:
Passe o mouse *sobre os elementos para visualizar o conteúdo.*

Ao passar o *mouse* sobre as peças do quebra-cabeça, o cursista irá visualizar os conteúdos correspondentes a cada uma das peças (*mouse over*).

Ao passar o *mouse* sobre a peça GESTÃO DE PROJETOS, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Perpassa todo o processo de desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem e representa a execução das funções do coordenador, acompanhando e analisando os custos, o cronograma e as pessoas envolvidas no projeto.

Ao passar o *mouse* sobre a peça CONTEXTUALIZAÇÃO, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Definição do contexto pedagógico no qual o Objeto de Aprendizagem deverá ser aplicado. Recomenda-se que essa seja a primeira etapa a ser iniciada, pois é necessário conhecer bem as condições e qual o público-alvo do OA.

Ao passar o *mouse* sobre a peça REQUISITOS, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Levantamento das perspectivas de desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem, suas características técnicas e pedagógicas.

Ao passar o *mouse* sobre a peça ARQUITETURA, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Análise dos requisitos que deverá resultar no esboço do Objeto de Aprendizagem. Definem-se, também, nessa etapa, os recursos técnicos mais adequados para o desenvolvimento do OA e padrões a serem adotados.

Ao passar o *mouse* sobre a peça DESENVOLVIMENTO, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
É nessa etapa que o Objeto de Aprendizagem e todos os seus componentes de reuso (manual do usuário, instalação, guia de edição etc.) são desenvolvidos.

Ao passar o *mouse* sobre a peça TESTE E QUALIDADE, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Validação das características técnicas e parte das características pedagógicas apontadas nas etapas anteriores. Nessa etapa, verifica-se, também, a qualidade de produção do OA.

Ao passar o *mouse* sobre a peça DISPONIBILIZAÇÃO, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Publicação do Objeto de Aprendizagem, da documentação de uso e da disponibilização do OA em repositórios.

FORMULÁRIO PARA SOLICITAÇÃO DE RECURSOS AUDIOVISUAIS

Ao passar o *mouse* sobre a peça AVALIAÇÃO, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Aplicação do Objeto de Aprendizagem em sala de aula, com o intuito principal de avaliar o aprendizado dos alunos.

Ao passar o *mouse* sobre a peça AMBIENTES E PADRÕES, o seguinte conteúdo deverá surgir logo acima da peça:
Controle do ambiente técnico em que o Objeto de Aprendizagem está sendo desenvolvido.