

THE DEVELOPER'S CONFERENCE

Trilha – Acessibilidade

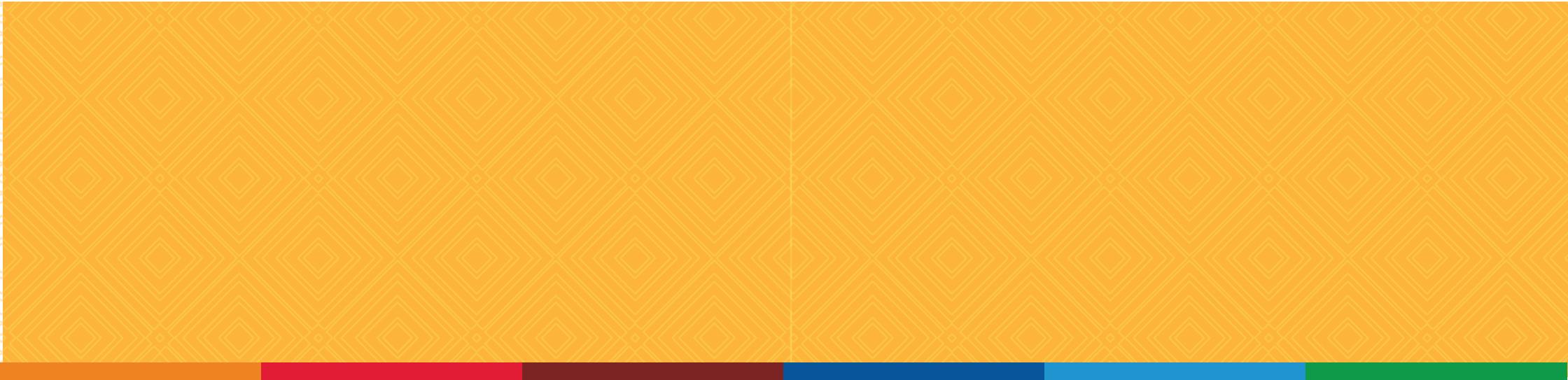
Renan P. Binda

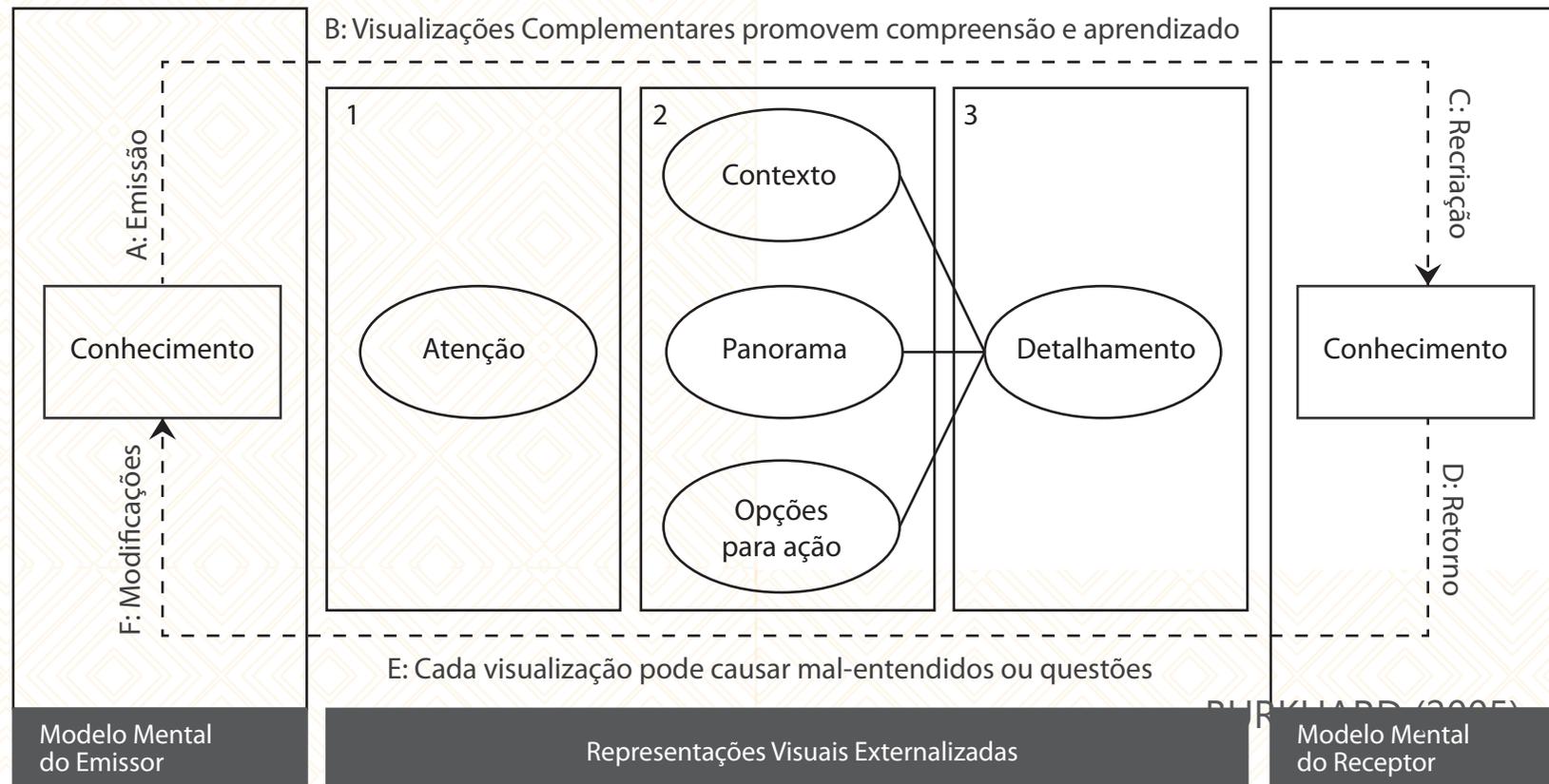
Doutorando em Engenharia e Gestão do Conhecimento



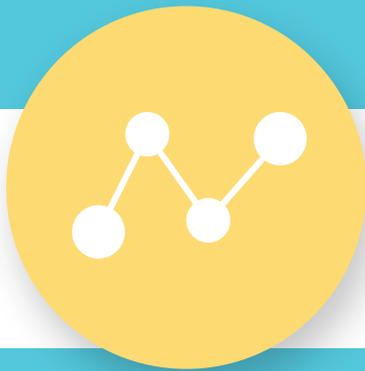
**ARTEFATO PARA
REPRESENTAÇÃO INTERATIVA
DE CONHECIMENTO INCLUSIVO**

UMA EXPERIÊNCIA SISTEMATIZADA





MODELO DE COMUNICAÇÃO PARA VISUALIZAÇÃO DO CONHECIMENTO



PROPÓSITO

conteúdo a ser explicitado
identificação de requisitos
estratégia de comunicação



CONTEXTO

características do usuário
contexto de uso
fluxo de ações



INTERAÇÃO

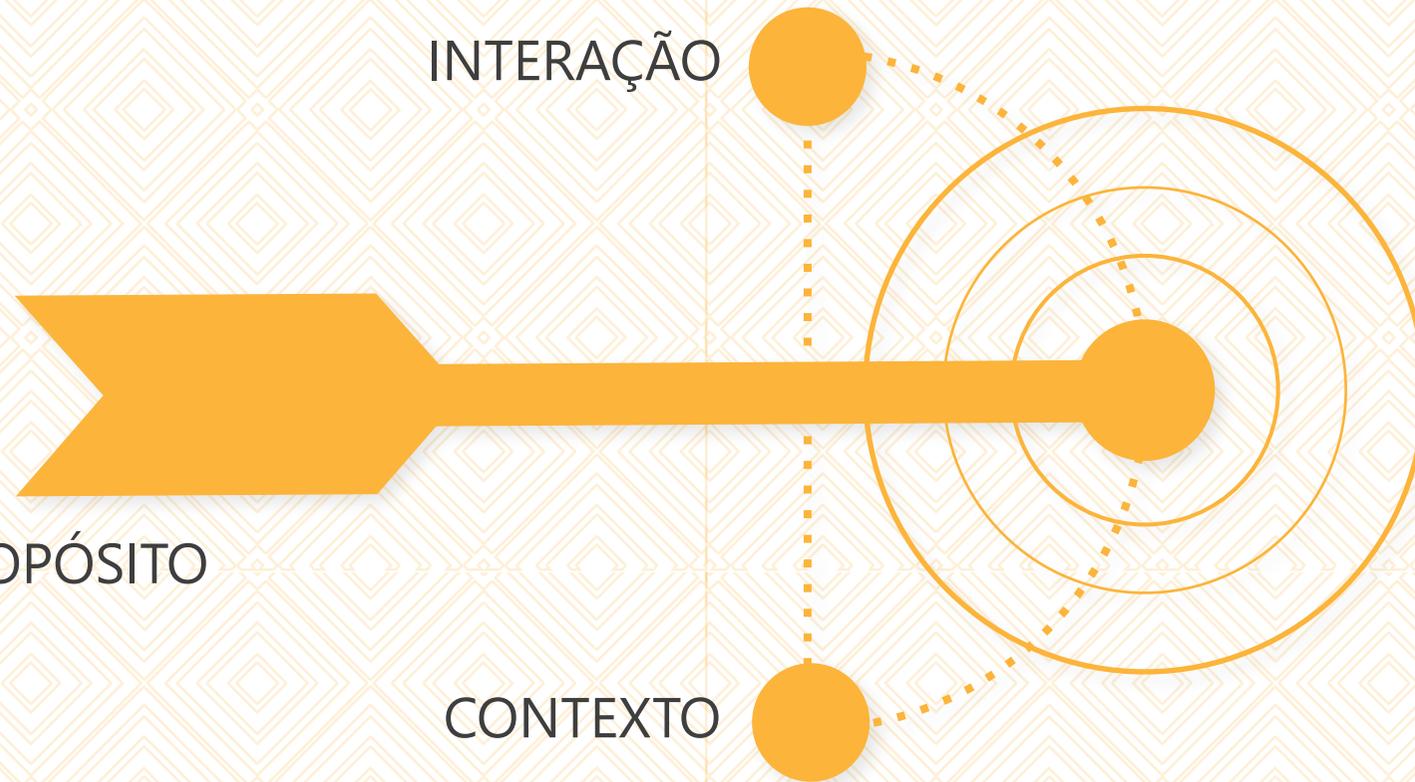
composição
prototipação
usabilidade e satisfação

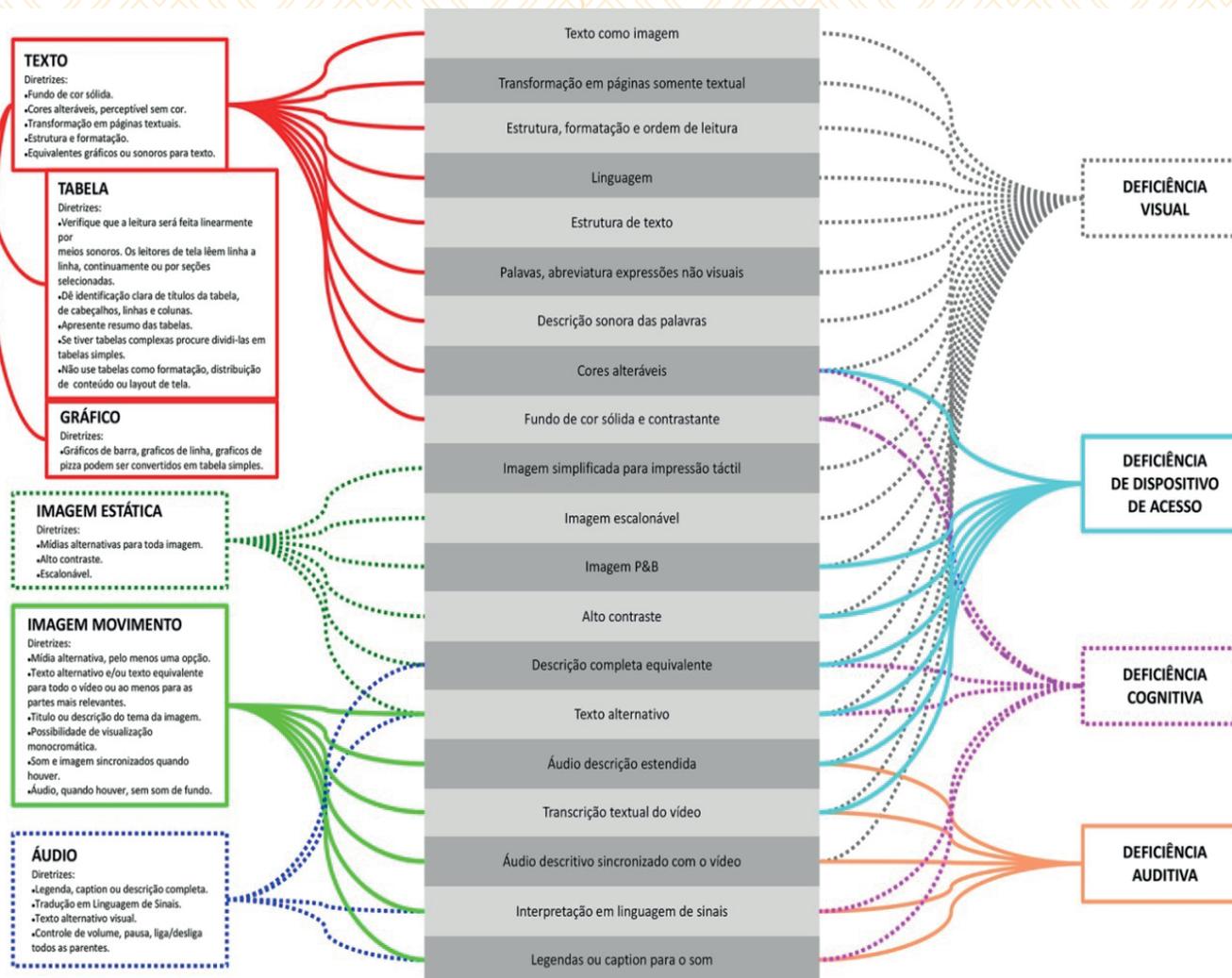
PROPÓSITO

INTERAÇÃO

CONTEXTO

ESTRATÉGIA DO ARQUEIRO





DIRETRIZES DE RECOMENDAÇÃO

PROPÓSITO

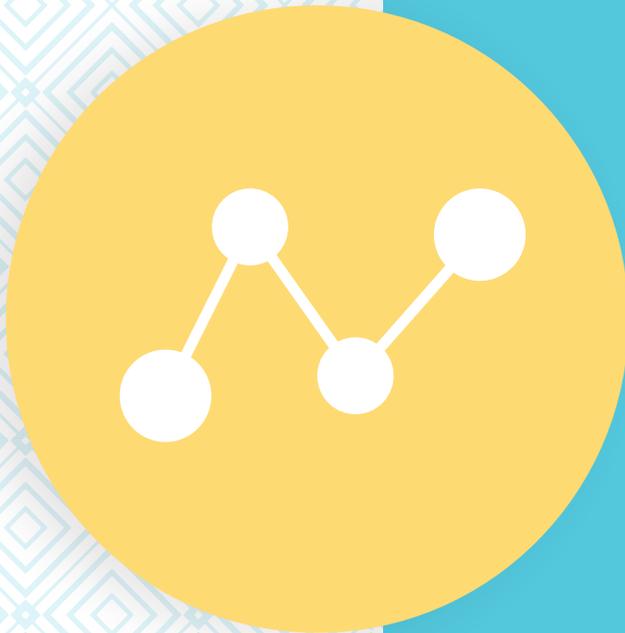
O quê?

Diretrizes de recomendação para produção de material educacional acessível

Porquê?

Diminuir a sobrecarga informacional

Estrutura dinâmica e flexível



conteúdo a ser explicitado ●

identificação de requisitos ●

estratégia de comunicação ●

CONTEXTO

Para quem?

PROFESSORES CONTEUDISTAS

DESENVOLVEDORES DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Onde e como será usado?

São consideradas na fase de planejamento do material educacional devem estar sempre a disposição para acompanhamento e referência.



características do usuário ●

contexto de uso ●

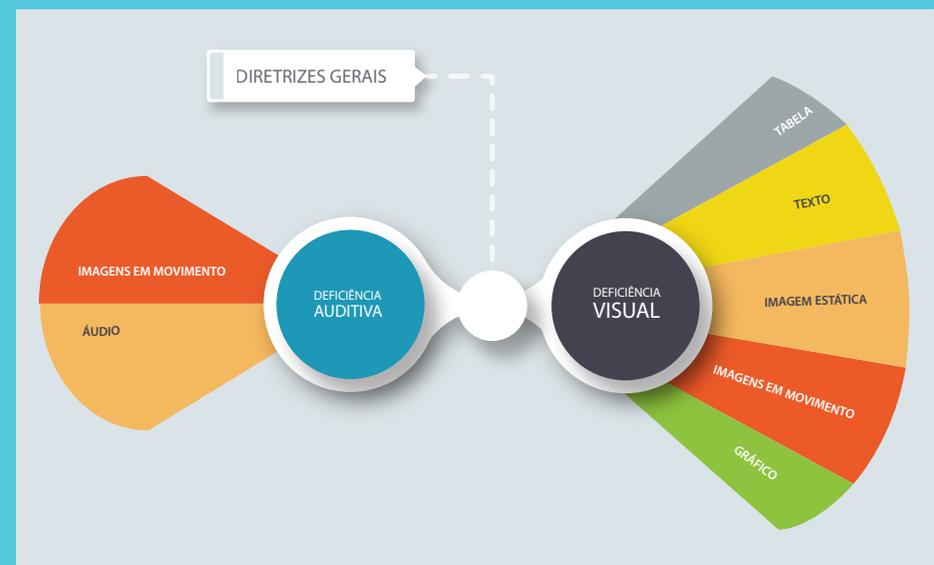
fluxograma das ações ●

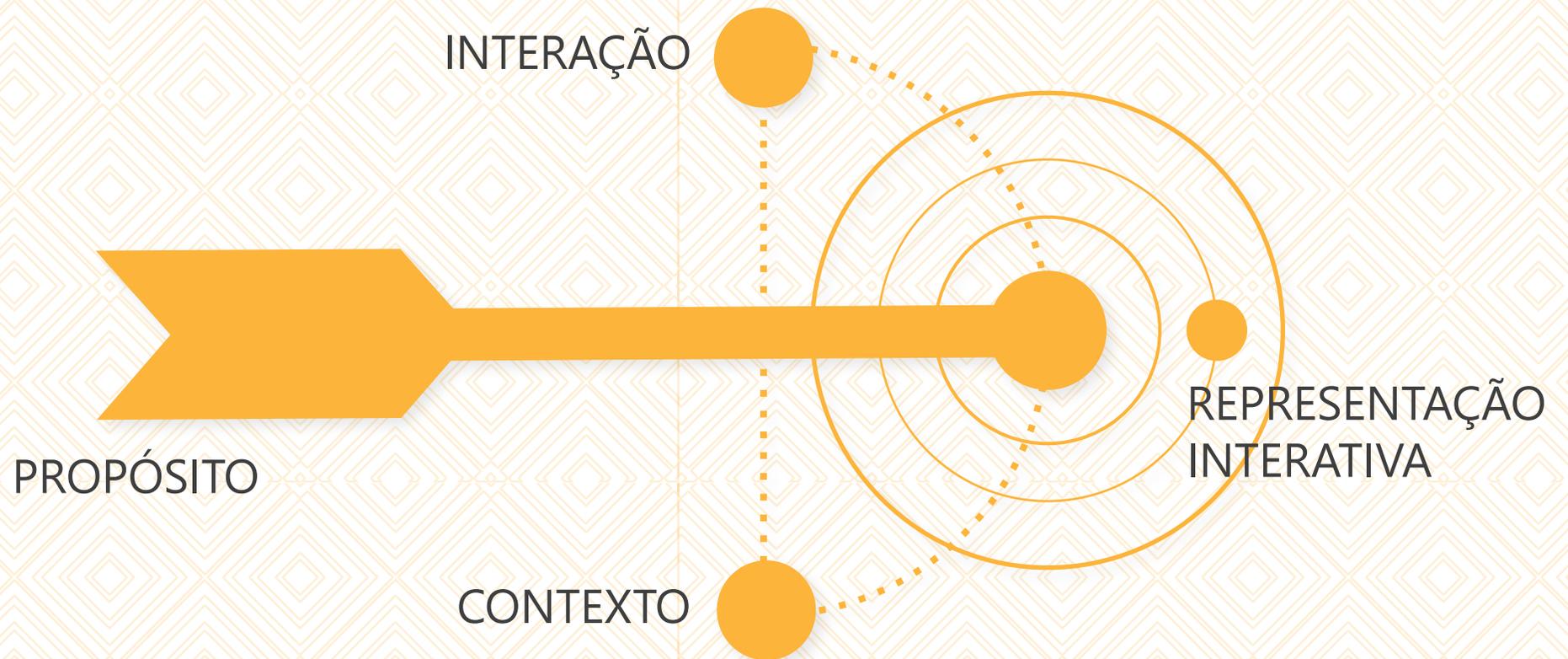
INTERAÇÃO

A experiência do usuário é satisfatória?

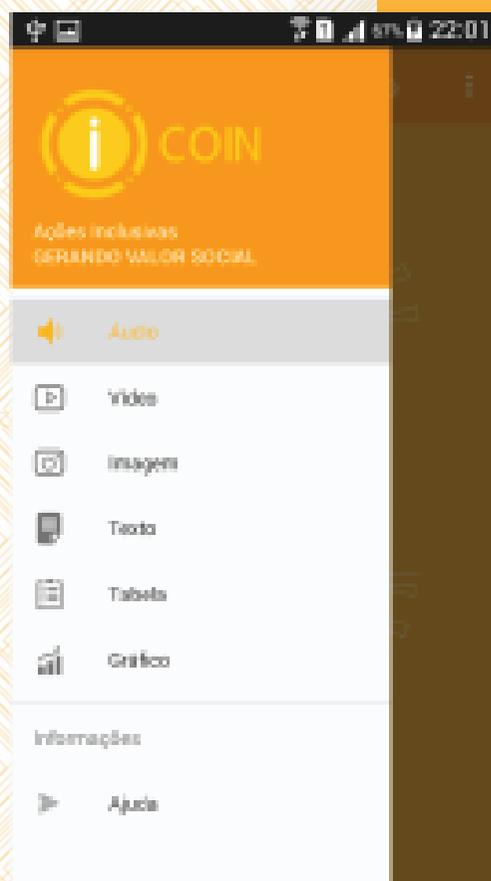


composição visual e interativa
prototipação da representação
metas de usabilidade e satisfação

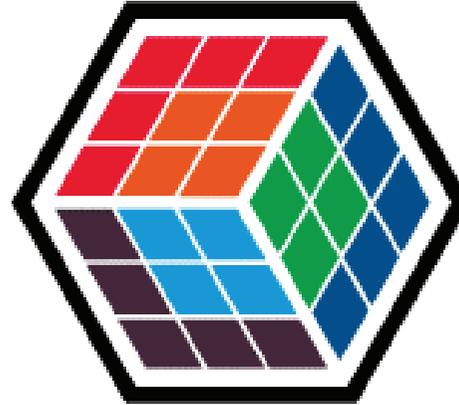




PARADOXO DO ARQUEIRO



RESULTADO



THE DEVELOPER'S CONFERENCE