

METODOLOGIA PARA AVALIAÇÃO DE SOLUÇÕES *CROSSMEDIA* GERADORAS DE AMBIENTES PERSONALIZADOS DE APRENDIZAGEM INFORMAL A PARTIR DE VÍDEO

Alcina Prata¹, Teresa Chambel²

¹ Instituto Politécnico de Setúbal, Escola Superior de Ciências Empresariais

² Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa (FCUL)

alcina.prata@esce.ips.pt, mtchambel@ciencias.ulisboa.pt

Palavras-chave: *crossmedia*, transmedia, metodologia de investigação

Resumo

A utilização de soluções *crossmedia* está cada vez mais em voga independentemente da área de aplicação. Tendo em conta que vivemos numa era em que a aprendizagem ao longo da vida é fundamental, seja ela formal ou informal, o presente estudo consistiu na identificação e validação de uma metodologia para avaliação de soluções *crossmedia* geradoras de ambientes personalizados de aprendizagem informal a partir de vídeo. As referidas soluções *crossmedia* visam, concretamente, a possibilidade de gerar conteúdos web adicionais ao vídeo que está a ser visto (via iTV, Internet ou telemóvel), de modo a suportar, de forma eficiente e flexível, as oportunidades de aprendizagem informais que surjam durante a visualização do vídeo, tendo em conta os diferentes modos cognitivos do utilizador, os contextos de uso e tirando o máximo partido dos diferentes dispositivos envolvidos. Os conteúdos web gerados poderão depois ser consultados e editados através dos já mencionados dispositivos. Dada a especificidade deste tipo de aplicações foi proposta uma metodologia que consistiu na avaliação de protótipos de baixa e alta-fidelidade, utilizando diferentes tipos de ferramentas para cada caso e consoante os avaliadores fossem do grupo dos *experts* ou do grupo de futuros utilizadores (estes últimos classificados em três níveis de literacia tecnológica). Foram efectuadas avaliações de usabilidade com recurso a diferentes tipos de ferramentas tais como heurísticas e *Streamlined Cognitive Walkthroughs* (no caso dos *experts*), e avaliação afectiva a ambos os grupos. Foram ainda utilizadas outras ferramentas como sessões de avaliação com *task list*, observação directa e indirecta, questionário, entrevista e *focus groups*. Os resultados demonstraram que a metodologia proposta funcionou muito bem permitindo a evolução dos protótipos propostos até ao alcance de uma solução bastante eficaz.

Referências bibliográficas

Chorianopoulos, K., (2004). Virtual Television Channels, Conceptual Model, User Interface Design and Affective Usability Evaluation (Doctoral dissertation, Department of Management Science and Technology, Athens University of Economics and Business, Athens, Greece, May 2004). Retrived from <http://www.lulu.com/shop/konstantinos-chorianopoulos/virtual-television-channels-conceptual-model-user-interface-design-and-affective-usability-evaluation/ebook/product-17533788.html>