

XU Congresso
Fluminense
de Iniciação
Científica e Tecnológica

28^o

Encontro de
Iniciação
Científica
da UENF

20^o

Circuito de
Iniciação
Científica do
IFFluminense

16^a

Jornada de
Iniciação
Científica
da UFF



U III Congresso
Fluminense de
Pós-Graduação

23^a

Mostra de
Pós-Graduação
da UENF

8^a

Mostra de
Pós-Graduação
do IFFluminense

8^a

Mostra de
Pós-Graduação
da UFF

Desenvolvimento de um aplicativo educacional: repensando a avaliação da aprendizagem em áreas criativas

Dóris de Souza Peres, Bruno Sarmet Moreira Carvalho, Joelma Alves de Oliveira

O presente projeto de pesquisa propõe uma abordagem para a avaliação de alunos de áreas criativas, tendo como base o Núcleo de Projetos do Curso de Bacharelado em Design Gráfico do Instituto Federal Fluminense. A necessidade de repensar a avaliação da aprendizagem é evidenciada quando reconhecemos a importância de formas de avaliação que considerem a individualidade na aprendizagem e salientem o progresso do estudante. Um dos objetivos da pesquisa é compreender o processo avaliativo de cursos como o Design Gráfico, que podem ter um aspecto subjetivo devido à sua natureza diversa, abstrata e multifacetada. Assim, propomos criar um aplicativo que auxilie tanto o docente na avaliação das competências dos alunos, quanto o discente a participar ativamente do seu percurso formativo. O aplicativo será uma ferramenta objetiva e transparente, que permita uma compreensão intuitiva e dinâmica das competências a serem analisadas e desenvolvidas. A metodologia adotada seguirá as seguintes etapas: a) definição do objetivo da pesquisa; b) levantamento bibliográfico a fim de identificar as melhores práticas na construção de aplicativos educacionais, bem como os princípios de avaliação de alunos em áreas criativas; c) pesquisa de usabilidade e dos recursos necessários, além da aplicação de questionários, buscando entender as necessidades e expectativas dos usuários em relação ao processo avaliativo e, conseqüentemente, à plataforma; d) design de interface, tendo como base as informações coletadas nas pesquisas anteriores. Esta fase incluirá, por exemplo, o desenvolvimento de wireframes para representar visualmente as telas e funcionalidades do aplicativo; e) desenvolvimento do aplicativo, esta fase irá envolver a seleção a seleção das tecnologias e linguagens de programação adequadas, dentre outros; f) testes e refinamentos afim de garantir que o aplicativo esteja livre de erros, além de refinamentos na interface e nas funcionalidades com base no feedback dos usuários; g) lançamento e avaliação pelos professores e alunos, em que será importante avaliar regularmente o desempenho do aplicativo e realizar ajustes contínuos para garantir que ele atenda às necessidades dos usuários. A proposta a ser desenvolvida por meio do aplicativo educacional espera contribuir para o aperfeiçoamento do processo de avaliação da aprendizagem em áreas criativas, tornando-o mais objetivo e apropriado para os usuários.

Instituição do Programa de IC, IT ou PG: IFF

Eixo temático: Ciências Sociais Aplicadas

Fomento da bolsa (quando aplicável): IFF

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:



APOIO:



XU Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

28º
Encontro de Iniciação Científica da UENF

20º
Circuito de Iniciação Científica do IFFluminense

16ª
Jornada de Iniciação Científica da UFF



U III Congresso Fluminense de Pós-Graduação

23ª
Mostra de Pós-Graduação da UENF

8ª
Mostra de Pós-Graduação do IFFluminense

8ª
Mostra de Pós-Graduação da UFF

Development of an educational application: rethinking the evaluation of learning in creative areas

Dóris de Souza Peres, Bruno Sarmet Moreira Carvalho, Joelma Alves de Oliveira

This research project proposes an approach for the assessment of students in creative areas, based on the Project's curriculum of the Bachelor's Degree in Graphic Design at Instituto Federal Fluminense. The need to rethink learning assessment is highlighted when we recognize the importance of assessment methods that consider individuality in learning and emphasize student progress. One of the research objectives is to understand the evaluation process of courses such as Graphic Design, which may have a subjective aspect due to their diverse, abstract, and multifaceted nature. Thus, we propose to create an application that assists both teachers in evaluating students' competencies and students in actively participating in their educational journey. The application will be an objective and transparent tool that allows an intuitive and dynamic understanding of the competencies to be analyzed and developed. The methodology adopted will follow the following steps: a) definition of the research objective; b) literature review to identify best practices in educational application development, as well as principles for evaluating students in creative areas; c) usability research and identification of necessary resources, as well as the application of questionnaires, to understand the needs and expectations of users regarding the assessment process and the platform; d) interface design based on information collected from previous research. This phase will include, for example, the development of wireframes to visually represent the screens and functionalities of the application; e) application development, which will involve selecting appropriate programming languages and technologies, among others; f) testing and refinements to ensure that the application is error-free, as well as refining the interface and functionalities based on user feedback; g) launch and evaluation by teachers and students, in which it will be important to regularly evaluate the performance of the application and make continuous adjustments to ensure that it meets the needs of users. The proposal to be developed through the educational application aims to contribute to the improvement of the learning assessment process in creative areas, making it more objective and appropriate for users.

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:



APOIO:

