

# EUROPEAN INSTRUCTIONAL DESIGNER E-LEARNING COURSE

**Outras atividades pedagógicas/ Trabalhos de projeto – Tarefas 360°**

## Instruções para os formandos

Das atividades propostas que encontrará neste documento, deverá escolher uma atividade para desenvolver e apresentar no final do curso.

1

## Instruções para os formandos

	Descrição	Comentários
Descrição da tarefa	Planear e conceber um recurso educativo multimédia	
Descrição de como realizar a tarefa	<p>O seu objetivo é desenvolver as suas competências em design de Experiência do Utilizador (UX) e Interface do Utilizador (UI) e planear passo a passo um recurso educativo.</p> <p><b>Tarefa:</b> Planeie um recurso multimédia utilizando UX e UI (do início ao fim) sobre dicas de estudo para estudantes.</p>	
Tempo estimado para realizar a tarefa	20 horas	
Sugestão de fontes para realizar a tarefa	Todos os produtos integrados nas competências aprendidas nas várias Unidades de Competência (UC).	
Descrição detalhada de como entregar a tarefa	<p>Crie um plano para um projeto (do início ao fim) que tenha em consideração a experiência do utilizador (UX) e a interface do utilizador (UI) ao criar um recurso educativo multimédia.</p> <p>Siga a Estrutura Honeycomb da Experiência do Utilizador e o Processo de Design da Experiência do Utilizador para planear o seu recurso educativo. Deve explicar por que razão escolheu um determinado formato (vídeo, áudio, imagem) e cada etapa do processo de planeamento que seguiu para conceber o seu recurso. Planeamento, Storyboarding, escrita de guiões e justificação das estratégias que considera mais adequadas.</p> <p>A tarefa deve ser entregue em formato Word ou PPT.</p>	Neste caso, a tarefa deve ser carregada no portefólio do formando.
Informação de contacto ou modo de clarificação de dúvidas	Se tiver dúvidas, pode enviar um email ao coordenador da formação ou ao seu formador.	



2

## Instruções para os formandos

	Descrição	Comentários
Descrição da tarefa	Crie um projeto pessoal	
Descrição de como realizar a tarefa	<p>O seu objetivo é desenvolver as suas competências de design, passar tempo a tomar medidas ou encontrar soluções que o ajudem a trabalhar no sentido das competências que pretende desenvolver como gestor de projetos de ID.</p> <p><b>Tarefa:</b> Crie um projeto de ID (do início ao fim) sobre o ensino de 5 dicas rápidas sobre estratégias de gestão do tempo, para gestores de projetos.</p>	
Tempo estimado para realizar a tarefa	20 horas	
Sugestão de fontes para realizar a tarefa	Todos os produtos estão integrados com as competências adquiridas nas várias Unidades de Competência (UC).	
Descrição detalhada de como entregar a tarefa	<p>Crie um projeto de ID (do início ao fim) incluindo Pedido de Iniciação de Projeto; Carta de Projeto; Plano de Trabalho, metodologia de formação, storyboard e protótipo, justificando as estratégias que considera mais adequadas.</p> <p>A tarefa deve ser entregue em formato word ou PPT.</p>	Neste caso, a tarefa deve ser carregada no portefólio do formando.
Informação de contacto ou modo de clarificação de dúvidas	Se tiver dúvidas, pode enviar um email ao coordenador da formação ou ao seu formador.	



## Instruções para os formandos

	Descrição	Comentários
Descrição da tarefa	Escolha um tema da sua área disciplinar (por exemplo, ciências da educação, informática, etc.) e desenvolva um curso intensivo de quatro semanas (5 ECTS: 140 horas de estudo).	
Descrição de como realizar a tarefa	<p>O objetivo das tarefas: Desenvolver o conjunto de competências de Instructional Design através da aplicação de conhecimentos interdisciplinares relevantes.</p> <p>Para desenvolver o curso, deve:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolver um projeto e gerir as tarefas de ID como gestor de projeto, utilizando diferentes ferramentas de gestão (por exemplo, cartas de projeto, planos de trabalho, registos de decisão, etc.)</li> <li>2. Desenvolver soluções de formação (ou seja, objetivos de aprendizagem, modos de aprendizagem, métodos de instrução e métodos de avaliação) com base no contexto de instrução (problemas de instrução, persona dos alunos e ambiente de aprendizagem)</li> <li>3. Crie um protótipo da instrução com storyboards e recolha feedback sobre o protótipo junto de possíveis interessados</li> <li>4. Desenvolva os materiais do curso com base na solução de instrução e no storyboard com as ferramentas do Microsoft Office (Word e Powerpoint)</li> <li>5. Carregue os materiais de aprendizagem num sistema de gestão da aprendizagem e execute o curso</li> <li>6. Desenvolva critérios de qualidade e ferramentas de avaliação para cada fase de ID</li> </ol>	
Tempo estimado para realizar a tarefa	20 horas	
Sugestão de fontes para realizar a tarefa	Todos os materiais de aprendizagem (ecrã responsivo, booklet, diagrama interativo) das 7 UCs.	
Descrição detalhada de como entregar a tarefa	As tarefas devem ser entregues em formato doc. e ppt. que podem ser carregados no e-Portfolio	
Informação de contacto ou modo de clarificação de dúvidas	Se tiver dúvidas, pode enviar um email ao coordenador da formação ou ao seu formador.	

4

## Statement with instructions for students

	Descrição	Comentários
Descrição da tarefa	Foi contratado por uma escola para conceber e implementar um curso online sobre ciências ambientais. O curso será ministrado através de um sistema de gestão da aprendizagem (LMS) e destina-se a alunos do ensino secundário (15 a 18 anos). O curso deve ser envolvente e interativo e promover um sentido de comunidade entre os alunos.	
Descrição de como realizar a tarefa	Pesquise as metas e os objetivos da escola para o curso online sobre ciências ambientais. Quais são os resultados de aprendizagem que o curso deve procurar alcançar? Pesquise e avalie diferentes opções de LMS para determinar a melhor opção para as necessidades da escola. Defina o LMS com todas as definições e configurações necessárias, tais como a inscrição de alunos, a criação de secções de cursos e a definição de ferramentas de classificação e avaliação.	
Tempo estimado para realizar a tarefa	20 horas	
Sugestão de fontes para realizar a tarefa	Todos os produtos integrados nas competências aprendidas nas várias Unidades de Competência (UC).	
Descrição detalhada de como entregar a tarefa	Conceba a estrutura e o conteúdo do curso para satisfazer as necessidades específicas da escola e do público-alvo. Isto pode incluir a incorporação de elementos interativos e multimédia, a contextualização da informação para os alunos e a promoção de um sentido de comunidade entre os alunos. A tarefa deve ser entregue como um ficheiro docx ou ppt.	
Informação de contacto ou modo de clarificação de dúvidas	Se tiver dúvidas, pode enviar um email ao coordenador da formação ou ao seu formador.	



# Obrigado!



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676