

# TABELA PERIÓDICA DO DESIGN INSTRUCIONAL

CLIENTE

ESTUDANTE

DESIGNERS INSTRUCIONAIS

PRÁTICA

## CLIENTE

- Colaboração: A colaboração é fundamental para criar um bom curso.
- Consultivo: Forneça opções e explicações consultivas significativas para seus clientes.
- Comunicação: Comunicação ajuda a alcançar o melhor resultado final.
- Compromisso: Obter o comprometimento de seus parceiros é indispensável para um projeto sem problemas.
- Objetivos: Garanta que as metas do projeto sejam claramente definidas para todas as partes.
- Transferências: Realize reuniões de transferência com regularidade para acompanhar o progresso e as revisões do projeto.
- Entregas: Encontre maneiras fazer pequenas entregas para obter feedback ao longo do caminho.
- Protótipo: Considere a prototipagem para permitir que as partes interessadas acompanhem antecipadamente.

## ESTUDANTE

- Teste: Permita que o aluno prove seu conhecimento através de testes relevantes.
- Feedback: Dê ao aluno um feedback rico para ajudá-lo a aprender.
- Áudio: O áudio deve ser gravado profissionalmente com a entonação, pausa, etc. corretas.
- Visual: Organização, design, expressão e layout visuais são partes fundamentais do processo de aprendizagem e devem ser priorizados no design do curso.
- Opções: Use seus parceiros para descobrir erros comuns e implemente todas as correções.
- Variedade: Não deixe seu curso se tornar rotineiro, previsível ou repetitivo de maneira tediosa.
- Consistência: O aluno deve ter uma experiência consistente com a forma como o curso acontece, a fim de gastar menos tempo para descobrir como aprender e mais tempo para aprender.
- Autonomia: Dê autonomia para o aluno, deixe-os escolher e direcionar seu aprendizado sempre que possível.
- Cognição: se o aluno não estiver pensando, o aluno não está aprendendo. Projete seu curso para que o aluno tenha que PENSAR e APLICAR para interagir.
- Positividade: Crie uma experiência positiva para o aluno através de atividades, feedback e narrativa que os encoraje e promova a confiança.

Cl Colaboração	Ob Objetivos	Te Teste	Op Opções	Au Autonomia	Al Alinhamento	At Ativo	Da Design Afetivo	Pl Planejamento
Cn Consulta	Tr Transferência	Fe Feedback	Va Variedade	Cg Cognição	Ad Audiência	Si Simplifique	Ni Níveis	Re Revisão
Co Comunicação	En Entregas	Au Audio	Cs Consistência	Po Positividade	Pa Parceiros	Ef Eficiência	Es Escrita	Ge Guia de Estilo
Cm Compromisso	Pr Protótipo	Vi Visual				Te Temática	Gl Globalização	
						Qu Qualidade	Qu Qualidade	

## OBSTÁCULOS

Su Supérfluo	De Desordem	Lo Longo	Ap Apresentação	Vr Visual Ruim
-----------------	----------------	-------------	--------------------	-------------------

## OBSTÁCULOS

- Supérfluo: Deixe o aprendiz se concentrar no que é importante, elimine itens desnecessários do conteúdo.
- Desordem: Elimine a desordem de qualquer tipo na tela.
- Longo: Até filmes de longa metragem, produzidos profissionalmente, podem ser longos demais. Reconhecer o limite de seu público e dividir seus cursos em tamanhos apropriados.
- Apresentação: O E-Learning não é um PowerPoint online. Ninguém quer ver slides com uma foto e texto, slide após slide. As pessoas querem participar.
- Visual Ruim: O público de hoje conhecem a má qualidade e o visual ruim e quando os percebem no seu curso e isso reduz a credibilidade do seu conteúdo.

## DESIGNERS INSTRUCIONAIS

- Alinhamento: Alinhe o objetivo de negócio do seu cliente às necessidades do aluno.
- Audiência: Conteúdo, abordagem, atividades e design devem ser centrados no público.
- Parceiros: Faça parcerias com competências complementares para garantir um curso assertivo.
- Ativo: Estructure seu curso de uma maneira que influencie o comportamento através da ação, use metodologias ativas.
- Simplifique: O treinamento efetivo torna as informações simples.
- Eficiência: Seu projeto precisa estar dentro do orçamento, cronograma, escopo e duração.
- Design Afetivo: Use ferramentas para afetar o desejo do aluno de fazer a coisa certa. Muitas vezes há componentes motivacionais ou emocionais que você deve abordar.
- Níveis: Indique conteúdos condizentes com o nível de compreensão que espera-se de cada informação, aproprie-se da Taxonomia de Bloom.
- Escrita: Use o estilo de escrita apropriado ao seu público-alvo.
- Temática: Se você usar temas ou histórias certifique-se de que a criatividade esteja alinhada ao contexto e orientadas para o desempenho.
- Objetivos: Seja claro sobre os objetivos do seu curso e como eles se conectam ao aluno e ao seu cliente.

## BOAS PRÁTICAS

- Planejamento: Você precisa de um plano, um storyboard que funcione como esboço antes de executar o seu projeto, para aperfeiçoá-la antes de construir.
- Revisão: Determine revisões do curso para continuar melhorando, atualizando o conteúdo e se aproximando dos estilos e preferências de aprendizagem dos seus alunos.
- Guia de Estilo: Defina os guias de estilo para seu curso, com diretrizes da sua marca, imagens, textos, ícones e elementos gráficos. Assim como padrão da narrativa e tipos de avaliação.
- Globalização: Se o curso acontecer em vários países, atente-se à necessidade de tradução. Opte por uma linguagem global, sem conteúdos ou expressões regionalizadas.
- Qualidade: Estructure os processos de Controle de Qualidade formais para o seu curso, assegurando que ele seja funcional e assertivo, passando pelos critérios de avaliação dos alunos.



@desenhoinstrucional



facebook.com/desenhoinstrucional



www.desenhoinstrucional.com