

Conexão MAKER – Faça tecnologia wearable

Wearable, ou tecnologia vestível, está sendo cada vez mais utilizada na vida cotidiana. Vemos esta tecnologia na forma de monitores de saúde, dispositivos controlados por gestos e/ou pela mente, invisíveis fones de ouvido VR e relógios inteligentes que podem pagar as suas compras e até mesmo mostrar a sua passagem de avião comprada. Esses são apenas alguns dos muitos produtos que já existem.

Observe as imagens a seguir.

- O que você consegue ver?
- Quais problemas você consegue identificar?
- Como esses problemas ocorreram?
- Quais são as possíveis soluções de design para elas?



Folha de trabalho do aluno: Faça um wearable

Nome(s): _____ Data: _____

Definir o problema

Quais problemas você consegue identificar nas imagens? Escolha um deles e descreva-o.

Brainstorm

Trabalho individual: Agora que você escolheu um problema, dedique-se, por três minutos, e crie soluções resolvê-lo. Esteja pronto para compartilhar as suas ideias com o grupo.

Trabalho em grupo: Compartilhe e discuta as suas ideias para resolver o problema.

Utilize esboços, fotos e anotações como forma de registro.



Utilize os blocos LEGO® e esboços para explorar suas ideias.



Por vezes, ideias simples são as melhores.



Escolha a melhor ideia

Você deve listar uma série de ideias. Depois, escolha a melhor para executar.

Liste três funcionalidades que devem estar presentes em seu design:

1. _____
2. _____
3. _____

Mão na Massa

É hora de começa a construir. Utilize as peças do conjunto LEGO® para executar a ideia escolhida. Teste o seu projeto conforme for construindo-o e registre todas as alterações realizadas.

Avalie o que você fez

Você já resolveu o problema encontrado no início da tarefa? Observe as funcionalidades listadas, anteriormente.

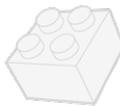
De que forma elas funcionam? Sugira três melhorias.

1. _____
2. _____
3. _____

Comunique sua solução

Agora que você já terminou, faça um esboço ou tire foto do seu protótipo. Em seguida, identifique as três peças mais importantes e explique como elas funcionam. Apresente o protótipo para a turma.

Ferramentas de avaliação

	 BRONZE	 PRATA	 OURO	 PLATINA
OBJETIVOS				
Tarefa MAKER: _____ _____	• Entendemos o problema do projeto.	• Definimos um problema de design e utilizamos ideias e critérios de design para criar a solução.	• Alcançamos a prata e utilizamos dois critérios e ideias de design para criar a solução.	• Alcançamos o ouro e usamos três critérios e ideias de design para construir uma solução eficaz.
Definindo problemas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Muito bem! O que você fará em seguida?

Exemplo de critérios de design:
O design deve...
O design precisa...
O design pode...



Você pode usar outros materiais da sala de aula.



Imprima suas fotos e anexe todo o seu trabalho a uma folha de papel de tamanho A4 ou cartolina.

