

## O DESIGN PARA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Eli Candido Junior <sup>1</sup>

Vitor Araujo Pompei de Oliveira <sup>2</sup>

O Designer Gráfico na hora da construção de um projeto, tem que levar em consideração a estética, funcionalidade e usabilidade do produto. Durante o desenvolvimento de um material EAD, esses três princípios são fundamentais para conseguir transmitir o conteúdo de uma forma que atenda as reais necessidades de quem for ter acesso a ele, aplicando também as leis da gestalt para a sua criação. O objetivo do trabalho é mostrar como esses três princípios citados acima, são levados em consideração diante das leis da gestalt para o desenvolvimento de materiais para a educação a distância. Briefing, Brainstorming, Design Thinking, Design Sprint e UX Design.

**Palavras-Chave:** Design, EAD, Gestalt, criação, ilustração, usuário e experiência.

---

<sup>1</sup> Docente do curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente. Orientador do Trabalho.

<sup>2</sup> Autor