



www.idi.com.br

Conduta Ética, Domínios, Competências
e Padrões de Desempenho da Profissão
Design Instrucional

IDI - Instituto de Desenho Instrucional

NTSDI – Normas Técnicas Setoriais do Desenho Instrucional

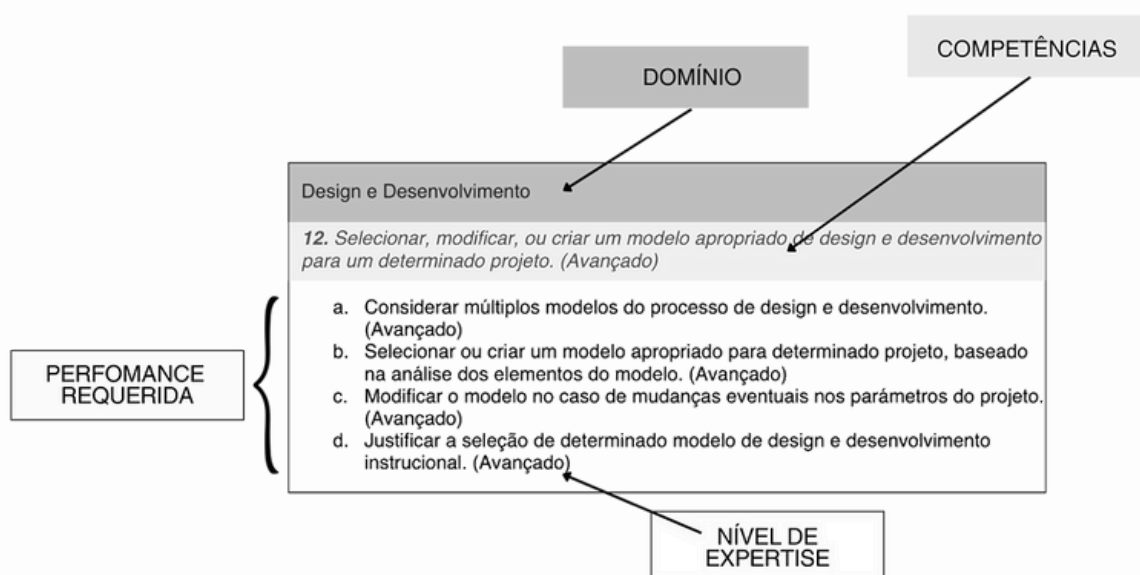
CARDI - Conselho de Autoregulação da Prática da Profissão de Designer Instrucional

Manual de Conduta Ética, Domínios, Competências e Padrões de Desempenho da Profissão Design Instrucional

Apresentação

CARDI - Conselho de Autoregulação da Prática da Profissão de Designer Instrucional, é um conselho criado pelo Instituto de Desenho Instrucional para divulgar e promover os altos padrões e critérios exigidos para a correta prática profissão de Designer Instrucional no desempenho de sua atividade para o benefício de consumidores individuais e organizacionais, para a pesquisa e desenvolvimento sistemáticos. As competências refletem a mudança na forma como os designers instrucionais trabalham e incluem a fluência no uso de tecnologias avançadas, o design baseado em equipe, aplicação das competências essenciais ou avançadas na profissão, completo o domínio das habilidades de planejamento e análise, design e desenvolvimento, avaliação de implementação, gestão empresarial e liderança de projetos. Trata-se da Sistematização do Processo de Produção Didática no qual o profissional Designer Instrucional atua segundo o modelo de competência que inclui:

- Domínio: Conhecer as amplas áreas de competência exigidas para um cargo
- Competência: Compreender as áreas específicas de competência dentro de um domínio
- Performance Requerida: Dominar habilidades necessárias descritas em cada competência



NTSDI – Normas Técnicas Setoriais do Desenho Instrucional, são normas estabelecidas por organizações, que serão aplicadas pelos seus membros, mediante aprovação de um Conselho Normativo, o que caracteriza que estas normas estão classificadas para uso interno da organização, as quais, dentre outras finalidades, sintetiza as centenas de nomes diferentes (engenharia pedagógica, arquitetura educacional, desenho educacional, engenharia educacional e tantas outras) para as mesmas linhas técnicas, em modalidade capaz de abranger todo o contexto e, desta forma, possibilitar a necessária padronização para que a sociedade possa melhor compreender a nossa profissão.

Segundo a Associação Brasileira de Normas Técnicas, Normalização é o processo de estabelecer e aplicar regras a fim de abordar ordenadamente uma atividade específica, para o benefício e com a participação de todos os interessados e, em particular, de promover a otimização da economia, levando em consideração as condições funcionais. A Norma se faz presente em regulamentos conflitantes sobre serviços, no intercâmbio comercial e informacional, na transferência de tecnologia, na aferência da qualidade dos serviços, na eficiência e confiabilidade da troca de informação entre a empresa e o cliente, através de informações codificadas.

O Instituto de Desenho Instrucional convidou entre os anos de 2019 a 2023 profissionais expoentes da cada técnica das áreas de educação, tecnologia educacional e edtechs, para que fosse definido para cada nomenclatura da profissão [Designer Instrucional, Designer Educacional, Designer Pedagógico, Arquiteto Educacional, Arquiteto Pedagógico, Engenheiro Instrucional, Engenheiro Pedagógico, entre outras] quais os requisitos técnicos, éticos e qualitativos ideais para o correto exercício profissional e quais destes, as ações convergem, sem redundância, a prática profissional. Deste trabalho originou-se a NTSDI - Normas Técnicas Setoriais Voluntárias do Design Instrucional (normas = regras; técnicas = padrões adequados de procedimentos profissionais; setoriais = específicas para o setor e nomenclaturas do Desenho Instrucional; voluntárias = sem obrigação por Lei Federal).

O presente manual trata da conduta ética e competências do designer instrucional, baseados na proposta do IBSTPI - International Board of Standards for Training, Performance and Instruction . Trata-se de uma comissão internacional de pesquisadores que estuda e publica listas de competências e padrões dos desempenhos que se espera de profissionais nas áreas de Educação, Desenvolvimento de Recursos Humanos e Tecnologias Educacionais em todo o mundo. A lista aqui apresentada é resultado de pesquisas realizadas com acadêmicos e profissionais que desenvolvem atividades de design instrucional e mediação consideradas essenciais para o planejamento de componentes de sistemas de educação a distância.

O manual é informativo e educativo e também pode ser usado como ajuda de trabalho pelas gerências de projetos/programas para definir padrões de seleção e qualificação e pelos próprios profissionais que atuam na área, como instrumento de auto-avaliação. A lista das competências é dividida em 4 grandes partes (domínios) e 22 partes menores (as competências). Dependendo do cargo executado, da estrutura da equipe e da natureza dos projetos desenvolvidos, um determinado profissional pode necessitar mais de determinadas competências em determinados domínios. Comparando a descrição do próprio cargo com a estrutura dos domínios e competências, cada profissional pode identificar as competências mais relevantes da lista e comparar seu próprio desempenho com os padrões definidos pelos itens listados.

Os padrões de desempenho são ainda classificados em dois níveis. O nível "Essencial" representa os padrões mínimos necessários a um profissional que atua como "instructional designer". Eles definem os objetivos de um curso ou programa de treinamento inicial. O nível "Avançado" representa os padrões mais especializados que apenas alguns profissionais precisam alcançar e que, geralmente, são desenvolvidos ao longo da vida profissional.

Conduta Ética Profissional do Designer Instrucional

Princípios que regem a profissão

Os códigos de ética são um conjunto de princípios orientadores que ajudam você a tomar decisões justas no decorrer da sua vida profissional. Códigos que geralmente protegem tanto o trabalhador quanto o cliente de práticas prejudiciais, tanto comerciais como pessoais. Os designers que trabalham em equipes ou individualmente devem trabalhar com um código de ética. Muitos designers podem até seguir vários códigos - definidos pelo empregador, pelas organizações profissionais e por um conjunto mais pessoal de regras e diretrizes. Uma coisa é certa: todo designer precisa de um código de ética. Muitas vezes, códigos éticos descrevem regras básicas de conduta profissional. Isso se refere ao entendimento e obediência a todas as leis aplicáveis, mas também a práticas comerciais boas e justas. Algumas coisas a considerar incluem a capacidade de aceitar presentes para o trabalho, recusar trabalho que seja ilegal ou fraudulento e trabalhar (ou recusar-se a trabalhar) em projetos propositalmente enganosos ou enganosos de uma forma que possa causar danos. A maioria das organizações e associações profissionais tem um código de ética ou práticas padrão que são um bom lugar para começar. Se você é um membro dessas organizações, provavelmente assinou o código específico do grupo, dizendo que trabalharia de maneira a preservá-lo. Embora cada um desses códigos possa ser um pouco diferente, todos eles abrangem muitos dos mesmos princípios-chave: o da ordem, da conduta ética, do profissionalismo, das boas práticas de execução de projetos.

Como as organizações se beneficiam

As organizações se beneficiam da utilização de competências, porque lhes proporciona um sistema e modelo que foi testado e pesquisado para realizar diversas tarefas relacionadas com RH, tais como:

- Planejamento de capacidade
- Formulação de estratégia de talentos
- Seleção de fornecedor/provedor
- Aprendizagem e Desenvolvimento
- Gestão de desempenho
- Licenciamento e certificação

As organizações que atuam como provedores de educação e treinamento se beneficiarão dessas competências porque elas fornecerão informações para:

- Desenvolvimento curricular
- Definição de resultados e objetivos
- Seleção e desenvolvimento de materiais de treinamento
- Avaliação da aprendizagem do aluno
- Reconhecimento de Aprendizagem Prévia
- Avaliação do programa e curso
- Garantia de qualidade e acreditação

Conduta Ética Profissional do Designer Instrucional

As competências devem ser usadas pelo Designer Instrucional para:

- Auto-avaliar seu progresso pessoal
- Planejar o crescimento da sua carreira
- Comunicar suas capacidades
- Melhorar tanto seu conhecimento quanto suas competências
- Envolver-se no planejamento de projetos que envolvam tecnologia educacional
- Facilitar o desenvolvimento de pessoas e organizações
- Buscar métodos para melhorar os padrões em mais alto nível possível
- Conscientizar o público em referência à avaliação da competência profissional
- Garantir a qualidade dos seus projetos
- Reconhecer os níveis de expertise necessárias para cada ação e fase do projeto
- Aplicar as competências corretas em cada fase do projeto
- Garantir a qualidade e acreditação do seu trabalho
- Facilitar a educação corporativa
- Ampliar a expertise de pessoas que serão envolvidas na aprendizagem
- Promover a otimização da economia considerando as condições funcionais
- Facilitar o intercâmbio comercial e informacional na transferência de tecnologia
- Fazer a aferência da qualidade dos serviços prestados
- Manter a eficiência e confiabilidade da troca de informação entre a empresa e o cliente, através de informações codificadas

Princípios que regem o profissional

Antes de você ser um designer, você é um ser humano. Como qualquer outro ser humano, você faz parte do contrato social. Ao optar por ser um designer, você está optando por impactar as pessoas que entram em contato com seu trabalho, você pode ajudá-las ou prejudicá-las com suas ações. O efeito do que você coloca na sociedade deve sempre ser considerado um ponto chave em seu trabalho. Todo ser humano é obrigado a fazer o melhor possível para deixar este planeta em melhor forma do que o encontramos. Designers não podem pensar diferente. Quando você faz um trabalho que depende de uma necessidade de disparidade de renda ou de distinções de classe para ter sucesso, você está falhando no seu trabalho como cidadão e, portanto, como designer.

Design é uma disciplina de ação. Você é responsável pelo que você coloca no mundo. Tem seu nome nele. E, embora seja certamente impossível prever como qualquer um dos seus trabalhos pode ser usado, não deve ser uma surpresa quando o trabalho destinado a ferir alguém cumpra sua missão. Não podemos nos surpreender quando uma arma que projetamos mata alguém. Não podemos nos surpreender quando um website mal projetado, vaza informações sigilosas do usuário. Quando conscientemente produzimos um trabalho que se destina a prejudicar, estamos abdicando de nossa responsabilidade. Quando nós ignorantemente produzimos trabalhos que prejudicam os outros porque não consideramos as ramificações completas desse trabalho, somos duplamente culpados.

Conduta Ética Profissional do Designer Instrucional

Princípios que regem o profissional

Da responsabilidade dos suas produções

Antes de você ser um designer instrucional, você é um profissional e como tal, mantém um contrato social. Ao optar por ser um designer instrucional, você optou por impactar as pessoas que entram em contato com seu trabalho, e desta forma você pode ajudá-las ou prejudicá-las com suas ações.

O efeito do que você coloca na sociedade deve sempre ser considerado um ponto chave em seu trabalho. Todo profissional devem ser comprometer em fazer o melhor possível para deixar um legado de seriedade e importância nesta área. Quando executamos um trabalho que depende de uma necessidade de disparidade de renda ou de distinções de classe para ter sucesso, você está falhando no seu trabalho como cidadão e, portanto, como designer instrucional. Design Instrucional é uma disciplina de planejamento e ação. Você é responsável pelo que produz. Tem seu nome nele. E, embora seja certamente impossível prever como qualquer um dos seus projetos será usado, deve-se trabalhar com consciência, ética e profissionalismo.

Não podemos nos surpreender quando um treinamento mal projetado, pode vazar informações sigilosas do usuário. Quando conscientemente produzimos um trabalho que se destina a ajudar, estamos aplicando a nossa responsabilidade. Em última análise, devemos julgar o valor do nosso trabalho com base nesse impacto, ao invés de qualquer consideração apenas estética. Um objeto que prejudica a aprendizagem das pessoas não pode ser considerado bem projetado, não importa o quão esteticamente agradável possa estar. É desta ética que nos referimos. Um designer deve às pessoas que as contratam não apenas seu trabalho, mas seu conselho.

Do Impacto do seu trabalho

Quando você é contratado para projetar algo, você é contratado por sua especialidade. Seu trabalho não é apenas produzir esse trabalho, mas avaliar o impacto desse trabalho. Seu trabalho é transmitir o impacto desse trabalho ao seu cliente ou empregador. E se esse impacto for negativo, é seu trabalho retransmitir isso ao seu cliente, juntamente com uma maneira, se possível, de eliminar o impacto negativo do trabalho.

Se é impossível eliminar o impacto negativo do trabalho, é seu trabalho impedi-lo de acontecer. Em outras palavras, você não é contratado para projetar conteúdos que facilitam stress e desarmonia, mas para avaliar o impacto econômico, educacional, sociológico e até mesmo ecológico deste projeto. Se o projeto falhar nesses testes, é seu trabalho nem começar a projetá-lo. Um designer instrucional usa sua expertise no serviço de outros sem ser um escravo.

Dizer não, é uma habilidade de designers instrucionais. Perguntar por que, é uma habilidade de qualquer área do design. Ficar duvidoso ou temeroso, não é. Perguntar-se por que você está fazendo algo é uma questão melhor do que perguntar se você pode ou não fazê-lo.

Conduta Ética Profissional do Designer Instrucional

Princípios que regem o profissional

Das críticas recebidas

Nenhum código de ética deve proteger seu trabalho de críticas, seja de clientes, do público ou de outros designers instrucionais. Em vez disso, você deve encorajar as críticas para criar um trabalho cada vez melhor no futuro. Se o seu trabalho é tão frágil que não pode resistir a críticas, pergunte-se se você deveria trabalhar com design. Esteja aberto a essa crítica vinda de qualquer lugar.

O papel da crítica, quando dado apropriadamente, é avaliar e melhorar o seu trabalho. A crítica deve ser solicitada e bem-vinda em todas as etapas do processo de design. Você não pode consertar um bolo depois de assado. Mas você pode aumentar as chances de sucesso do seu projeto obtendo feedback com antecedência e com frequência. É sua responsabilidade ser criticado muitas vezes. Faz parte e melhora o seu desempenho.

Do relacionamento com o público e clientes

Design é a solução intencional para um problema dentro de um conjunto de restrições. Para saber se você está resolvendo adequadamente esses problemas, você precisa conhecer as pessoas que estão sofrendo com eles. E se você faz parte de uma equipe, sua equipe deve se esforçar para refletir essas pessoas.

Quanto mais uma equipe puder refletir o público para o qual está resolvendo, mais completamente ela poderá resolver esses problemas. Essa equipe pode chegar a um problema de diferentes pontos de vista, de diferentes origens, de diferentes conjuntos de necessidades e experiências. Uma equipe com um único ponto de vista nunca entenderá as restrições que precisam ser projetadas, tão bem como uma equipe com múltiplos pontos de vista. Empatia deve ser considerada nas relações neste trabalho que envolve design. Exemplo: se você realmente quiser saber como as mulheres usariam algo que você está projetando chame mulheres para testarem determinado conteúdo desenvolvido.

Quando você decide para quem você está projetando, você está fazendo uma declaração implícita sobre para quem não está projetando. Pessoas que não eram cruciais para projeto e vistos como “casos extremos” podem ser mal interpretado como você estar marginalizando as pessoas. Levar em consideração todos os públicos requer também trabalhar com legislação que envolve a inclusão.

Do fazer parte de uma comunidade profissional.

Você faz parte de uma comunidade profissional e a maneira como você faz seu trabalho e se comporta profissionalmente afeta todos nessa comunidade. Se você é desonesto com um cliente ou empregador, o designer instrucional ou outros que trabalharem com você poderão ser afetados. Se você trabalha sem cobrar pelos seus serviços, espera-se que o profissional que trabalhe como você faça o mesmo. Se você não se preocupa em fazer um trabalho ruim, o designer atrás de você terá que trabalhar duas vezes mais para compensar isso.

Conduta Ética Profissional do Designer Instrucional

Princípios que regem o profissional

Enquanto um designer tem uma obrigação ética de ganhar a vida com o melhor de suas habilidades e oportunidades, fazê-lo em detrimento de outros que compartilham o ofício é um desserviço para todos nós. Nunca jogue outro designer sob o condições antiéticas para avançar sua própria agenda. Isso inclui redesenhos públicos do trabalho de outra pessoa, trabalho de especificação, trabalho não solicitado e plágio. Um designer procura construir a comunidade e não dividi-la.

Do campo de trabalho e competitividade

Ao longo de toda a sua carreira o designer instrucional busca conhecimento e atualização. Isso significa confrontar o que ele não sabe. Isso significa ouvir as experiências de outras pessoas. Isso significa acolher e encorajar pessoas que vêm de diversas origens e culturas diversas. Isso significa abrir espaço na mesa para pessoas que a sociedade manteve historicamente manteve de fora.

Devemos abrir espaço para que vozes marginalizadas sejam ouvidas na profissão. A diversidade leva a melhores resultados e soluções. Um designer instrucional deve manter seu ego sob controle, sabe quando falar e ouvir, estar ciente de seus próprios preconceitos e se congratular ao dar espaço para aqueles que foram silenciados.

Da autorreflexão

Ninguém acorda um dia planejando lançar sua ética no lixo. Acontece devagar, uma ladeira escorregadia de cada vez. É uma série de pequenas decisões que podem até parecer boas no momento e, antes que você perceba, está construindo uma interface para apoiar o desmantelamento da profissão. Cuidado. Essa postura pode isolar você de uma comunidade inteira.

Aproveite o tempo entre projetos para a auto-reflexão. Avalie as decisões que você tomou , se você está permanecendo fiel a quem você é ou está movendo lentamente sua ética a cada aumento, pagamento ou prêmio corporativo. Desviou do curso? Corrija isto. Seu local de trabalho é um inferno? Obtenha outro.

Este Código de Ética e Conduta do Designer Instrucional não tem por objetivo torná-lo obediente às normas rígidas mas, por seu o seu trabalho uma escolha, faça ele direito, a sociedade é a beneficiada e você é o premiado por ter feito o trabalho certo.

Domínios, Competências e Padrões de Desempenho do Designer Instrucional

Base da Profissão

1. Comunicar-se, efetivamente, por meio visual, oral e escrito. (Essencial)

- a. Criar mensagens apropriadas às necessidades e características dos alunos, do conteúdo e dos objetivos. (Essencial)
- b. Escrever e editar texto para produzir mensagens claras, concisas e gramaticalmente corretas. (Essencial)
- c. Aplicar os princípios de bom "design" de mensagens no layout de páginas e telas. (Essencial)
- d. Criar ou selecionar visuais que ensinam, orientam ou motivam. (Essencial)
- e. Fazer apresentações que motivam e comunicam c/ eficácia. (Essencial)
- f. Usar, sempre, habilidades de "escuta ativa" em todas as situações. (Essencial)
- g. Apresentar e receber informação de modo apropriado às normas e tarefas do seu grupo de trabalho. (Essencial)
- h. Procurar e compartilhar informações e idéias com pessoas com experiências e papéis diversificados. (Essencial)
- i. Coordenar reuniões com eficácia. (Essencial)

Base da Profissão

2. Atualizar e melhorar suas habilidades, atitudes e conhecimentos referentes ao design instrucional e áreas relacionadas. (Essencial)

- a. Aplicar os novos desenvolvimentos em design instrucional e áreas relacionadas. (Avançado)
- b. Adquirir e aplicar as habilidades de uso de novas tecnologias na prática do design instrucional. (Essencial)
- c. Participar em atividades profissionais relacionadas. (Essencial)
- d. Documentar o trabalho como uma base para futuras atividades, publicações ou apresentações profissionais. (Avançado)
- e. Estabelecer e manter contatos com outros profissionais. (Essencial)

Base da Profissão

3. Aplicar pesquisas e teorias atualizadas na prática do design instrucional. (Avançado)

- a. Promover, aplicar e divulgar as teorias e os resultados de pesquisas sobre design instrucional. (Avançado)
- b. Ler e interpretar a literatura de pesquisa, teoria e prática de design instrucional. (Essencial)
- c. Aplicar conceitos, técnicas e teorias de outras disciplinas aos problemas de aprendizagem, ensino e design instrucional. (Avançado)

Base da Profissão

4. Aplicar habilidades básicas de pesquisa em projetos de design instrucional. (Avançado)

- a. Usar uma variedade de ferramentas e procedimentos de coleta de dados. (Avançado)
- b. Aplicar metodologias apropriadas de pesquisa, levantamento e avaliação de necessidades. (Avançado)
- c. Usar técnicas básicas de estatística no processo de levantamento e avaliação de necessidades. (Avançado)
- d. Redigir relatórios científicos de pesquisa e avaliação. (Avançado)

Base da Profissão

5. Identificar e resolver problemas éticos e legais que surjam no trabalho de design instrucional. (Avançado)

- a. Identificar aspectos éticos e legais na prática do design instrucional. (Avançado)
- b. Antecipar e administrar as consequências éticas das decisões tomadas no processo de design instrucional. (Avançado)
- c. Reconhecer e respeitar os direitos de propriedade intelectual de outros (Essencial)
- d. Reconhecer as possíveis implicações e consequências éticas e legais de produtos instrucionais. (Avançado)
- e. Cumprir as normas e diretrizes legais e as políticas organizacionais relacionadas ao seu trabalho. (Essencial)

Análise e Planejamento

6. Conduzir projetos de levantamento de necessidades. (Essencial)

- a. Descrever problemas de desempenho humano e suas dimensões, identificando as discrepâncias entre o desempenho atual e o desejado. (Essencial)
- b. Clarificar as diversas percepções diferentes de necessidade e suas implicações para a condução do projeto. (Avançado)
- c. Selecionar e usar ferramentas e técnicas apropriadas ao levantamento de necessidades. (Essencial)
- d. Determinar as possíveis causas dos problemas e as potenciais soluções. (Essencial)
- e. Recomendar e justificar a implementação de soluções não-instrucionais, quando apropriado. (Avançado)
- f. Completar uma análise de custo-benefício da solução recomendada. (Avançado)

Análise e Planejamento

7. Identificar e descrever as características da população-alvo. (Essencial)

- a. Determinar as características da população-alvo que influenciam na aprendizagem e na transferência. (Essencial)
- b. Analisar, avaliar e selecionar dados sobre os alunos que sejam relevantes para usar decisões de design instrucional. (Avançado)

Análise e Planejamento

8. Realizar o design do currículo ou do programa (Essencial)

- a. Determinar o escopo do currículo ou programa. (Essencial)
- b. Especificar cursos/disciplinas baseados nos resultados do levantamento de necessidades. (Essencial)
- c. Planejar a sequência de cursos/disciplinas para alunos individuais ou em grupos. (Essencial)
- d. Analisar e modificar currículos ou programas existentes para assegurar o tratamento adequado do conteúdo. (Essencial)
- e. Modificar um currículo ou programa existente para refletir mudanças de conhecimentos, tecnologia, sociedade, ou na organização. (Avançado)
- f. Selecionar e usar uma variedade de técnicas para definir o conteúdo instrucional. (Essencial)
- g. Identificar o conteúdo requerido de acordo com os resultados do levantamento de necessidades. (Essencial)
- h. Adquirir, sintetizar e validar o conteúdo de profissionais especializados e outras fontes. (Avançado)
- i. Determinar a abrangência e o grau de profundidade do tratamento de determinado conteúdo, dadas as restrições do projeto instrucional. (Avançado)
- j. Determinar os pré-requisitos, dados o tipo de conteúdo, as necessidades dos alunos e da organização. (Essencial)
- k) Usar técnicas apropriadas para analisar tipos diversos de conteúdo. (Essencial)

Análise e Planejamento

9. Analisar as características do ambiente de aprendizagem. (Essencial)

- a. Identificar os aspectos do ambiente físico e social que influenciem no processo de instrução. (Essencial)
- b. Identificar aspectos ambientais e culturais que influenciem nas atitudes relacionadas com determinadas formas de intervenções instrucionais. (Avançado)
- c. Identificar fatores ambientais e culturais que influenciem na aprendizagem, formação de atitudes e desempenho. (Avançado)
- d. Identificar a natureza e o papel de diversos ambientes de trabalho no processo de ensino e aprendizagem. (Avançado)
- e. Determinar a influência de fatores como a missão, a filosofia e os valores da organização no processo de design e na probabilidade de sucesso do projeto. (Avançado)

Análise e Planejamento

10. Analisar as características de tecnologias existentes e emergentes e seu uso em ambientes instrucionais. (Essencial)

- a. Especificar as capacidades das tecnologias existentes e emergentes para promover motivação, visualização, interação, simulação, e individualização. (Essencial)
- b. Avaliar a capacidade de uma determinada infraestrutura para dar suporte a uma determinada solução tecnológica. (Avançado)
- c. Avaliar os potenciais benefícios das tecnologias existentes e emergentes. (Essencial)

Análise e Planejamento

11. Refletir sobre os elementos críticos de uma situação-problema antes das decisões finais sobre as soluções e suas estratégias de implementação. (Essencial)

- a. Gerar múltiplas soluções possíveis para uma determinada situação-problema. (Avançado)
- b. Manter abertura às alternativas de solução, aguardando a coleta e verificação de dados sobre uma situação-problema. (Essencial)
- c. Avaliar as prováveis consequências e as implicações das decisões de design instrucional com base em experiência prévia, intuição e conhecimento das pesquisas. (Avançado)
- d. Rever, regularmente, as soluções selecionadas e ajustar quando necessário. (Avançado).

Design e Desenvolvimento

12. Selecionar, modificar, ou criar um modelo apropriado de design e desenvolvimento para um determinado projeto. (Avançado)

- a. Considerar múltiplos modelos do processo de design e desenvolvimento. (Avançado)
- b. Selecionar ou criar um modelo apropriado para determinado projeto, baseado na análise dos elementos do modelo. (Avançado)
- c. Modificar o modelo no caso de mudanças eventuais nos parâmetros do projeto. (Avançado)
- d. Justificar a seleção de determinado modelo de design e desenvolvimento instrucional. (Avançado)

Design e Desenvolvimento

13. Selecionar e usar uma variedade de técnicas para definir e sequenciar o conteúdo e as estratégias instrucionais. (Essencial)

- a. Usar técnicas apropriadas para identificar as condições que determinam o escopo do conteúdo instrucional. (Essencial)
- b. Usar técnicas apropriadas para especificar e sequenciar os objetivos gerais e específicos (Essencial)
- c. Selecionar mídias e sistemas de comunicação apropriados. (Essencial)
- d. Analisar os objetivos pretendidos para selecionar estratégias instrucionais apropriadas. (Essencial)
- e. Analisar o contexto para selecionar estratégias apropriadas. (Essencial)
- f. Selecionar estratégias apropriadas para promover participação e motivação. (Essencial)
- g. Selecionar e sequenciar técnicas de acompanhamento e avaliação da aprendizagem. (Essencial)
- h. Preparar um documento de "design" e divulgá-lo para colher sugestões e aprovação. (Essencial)

Design e Desenvolvimento

14. Selecionar ou modificar materiais instrucionais existentes. (Essencial)

- a. Identificar materiais existentes apropriados para reaproveitamento ou adaptação que sejam consistentes com as especificações do plano instrucional. (Essencial)
- b. Selecionar materiais para apoiar as análises prévias de conteúdo, tecnologias propostas, os métodos de comunicação e as estratégias instrucionais. (Essencial)
- c. Usar análise de custo-benefício para decidir entre as alternativas de adaptação, compra e desenvolvimento de materiais instrucionais. (Avançado)
- d. Colaborar com conteudistas para validar os materiais selecionados ou adaptados. (Essencial)
- e. Integrar materiais existentes ao design instrucional. (Essencial)

Design e Desenvolvimento

15. Desenvolver os materiais instrucionais. (Essencial)

- a. Desenvolver materiais consistentes com as análises de conteúdo e objetivos, as tecnologias propostas, os métodos de comunicação e as estratégias instrucionais. (Essencial)
- b. Colaborar com conteudistas especializados durante todo o processo de desenvolvimento (Essencial)
- c. Produzir materiais instrucionais em diversos formatos de apresentação. (Essencial)

Design e Desenvolvimento

16. Projetar atividades de ensino que reflitam uma compreensão da diversidade nos alunos como indivíduos ou grupos. (Essencial)

- a. Criar um design que se adapta a diferentes estilos de aprendizagem. (Essencial)
- b. Atentar para o impacto cultural dos materiais instrucionais. (Essencial)
- c. Considerar, no design, fatores culturais que possam influenciar o processo de aprendizagem. (Essencial)

Design e Desenvolvimento

17. Avaliar a instrução e seu impacto. (Essencial)

- a. Construir itens de teste, que sejam confiáveis e válidos, em diversos formatos (Avançado)
- b. Identificar os processos e os resultados a serem medidos, de acordo com a identificação do problema e as propostas de solução. (Essencial)
- c. Desenvolver e implementar planos de avaliação formativa e somativa. (Essencial)
- d. Desenvolver e implementar planos de avaliação confirmativa. (Avançado)
- e. Determinar o impacto da instrução na organização. (Avançado)
- f. Identificar e avaliar as fontes de dados a serem usados no processo de avaliação. (Essencial)
- g. Gerenciar o processo de avaliação. (Avançado)
- h. Discutir e interpretar os relatórios de avaliação junto aos interessados no projeto. (Avançado)

Implementação e Gestão

18. Planejar e gerenciar projetos de design instrucional. (Avançado)

- a. Estabelecer o escopo e os objetivos gerais do projeto. (Avançado)
- b. Usar uma variedade de técnicas e ferramentas apropriadas para o planejamento de projetos. (Avançado)
- c. Redigir propostas de projetos. (Avançado)
- d. Desenvolver sistemas de informação de projetos. (Avançado)
- e. Monitorar múltiplos projetos paralelos de design instrucional. (Avançado)
- f. Alocar recursos apropriados para executar o plano do projeto. (Avançado)
- g. Selecionar e gerenciar consultores internos e externos. (Avançado)
- h. Monitorar a congruência entre o desempenho real e o planejado no projeto. (Avançado)
- i. Resolver problemas que ocorram no projeto. (Avançado)
- j. Organizar reuniões com a equipe para determinar as "lições aprendidas" no andamento do projeto. (Avançado)

Implementação e Gestão

19. Promover colaboração, parcerias e bons relacionamentos entre os participantes de um projeto de design instrucional. (Avançado)

- a. Identificar como e quando colaborações e parcerias devem ser promovidas. (Avançado)
- b. Identificar os "stakeholders" e a natureza do seu envolvimento no projeto. (Avançado)
- c. Identificar contendedistas qualificados para participar no processo de design e desenvolvimento. (Avançado)
- d. Construir e promover relacionamentos eficazes que possam impactar o projeto de design. (Avançado)
- e. Determinar como usar "cross functional teams". (Avançado)
- f. Promover e gerenciar as interações entre os membros da equipe. (Avançado)
- g. Planejar a difusão/divulgação dos produtos instrucionais ou de melhoria de desempenho desenvolvidos pelo projeto. (Avançado)

Implementação e Gestão

20. Aplicar habilidades administrativas na gestão do design instrucional. (Avançado)

- a. Coordenar o trabalho de design instrucional com os planos estratégicos da organização. (Avançado)
- b. Estabelecer objetivos estratégicos e táticos para a função de design instrucional. (Avançado)
- c. Usar uma variedade de técnicas para estabelecer padrões de excelência. (Avançado)
- d. Desenvolver um plano de negócio que promova o papel crítico da função de design. (Avançado)
- e. Recrutar, reter e desenvolver recursos humanos para o design instrucional. (Avançado)
- g. Providenciar planos financeiros e sistemas de controle orçamentário para a função de design instrucional. (Avançado)
- h. Manter o apoio da hierarquia administrativa e dos "stakeholders" para a função de design. (Avançado)
- i. Promover serviços e gerenciar relacionamentos com os clientes. (Avançado)

Implementação e Gestão

21. Projetar ações de gestão de sistemas instrucionais. (Avançado)

- a. Estabelecer sistemas para documentar o progresso do participante e a conclusão do curso. (Avançado).
- b. Estabelecer sistemas para manter dados e elaborar relatórios sobre o progresso dos participantes. (Essencial).
- c. Estabelecer sistemas para diagnosticar necessidades individuais e recomendar as alternativas instrucionais. (Avançado)

Implementação e Gestão

22. Planejar a implementação eficaz dos produtos e programas instrucionais. (Essencial)

- a. Usar dados da avaliação como base para a revisão de produtos e programas. (Avançado)
- b. Atualizar produtos e programas instrucionais, quando necessário. (Essencial)
- c. Monitorar e rever o processo de comunicação instrucional, quando necessário. (Essencial)
- d. Revisar produtos e programas instrucionais para refletir mudanças na prática ou política profissional. (Essencial)
- e. Revisar produtos e programas instrucionais para refletir mudanças na organização ou na população-alvo. (Essencial)
- e. Recomendar planos para apoio organizacional aos programas instrucionais. (Avançado)



www.idi.com.br

IDI - Instituto de Desenho Instrucional

NTSDI – Normas Técnicas Setoriais do Desenho Instrucional

CARDI - Conselho de Autoregulação da Prática da Profissão de Designer Instrucional