

**DESENVOLVIMENTO DE PLATAFORMA PARA CASOS DE
ENSINO: LEVANTAMENTO DE REQUISITOS À LUZ DE
*DESIGN SCIENCE RESEARCH***

**DEVELOPMENT OF A PLATFORM FOR TEACHING CASES:
REQUIREMENTS GATHERING IN THE LIGHT OF DESIGN
SCIENCE RESEARCH**

Gustavo Franco Oliveira
Universidade Presbiteriana Mackenzie
gustavofranks@gmail.com
Brasil

Alexandre Cappelozza
Universidade Presbiteriana Mackenzie
alexandre.cappelozza@mackenzie.br
Brasil

Recebido: 15/08/2023 – Aprovado: 20/01/2024. Publicado Julho/2024.

Processo de Avaliação: Double Blind Review.

RESUMO

A aproximação entre a prática acadêmica e o mercado de trabalho tem sido objeto de discussão. A fim de superar essa distância, a academia tem buscado soluções. Nesse contexto, os casos de ensino desempenham papel fundamental, uma vez que apresentam situações e dilemas a serem resolvidos em sala de aula. Esses casos também auxiliam na redução da lacuna mencionada, pois descrevem elementos reais das organizações, fornecem suporte teórico e notas de ensino que auxiliam professores no processo de conexão teoria-prática. Para isso, propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital que introduz uma forma de publicação e integração entre salas de aula e ambiente profissional. O método de *Design Science Research* é utilizado para garantir rigor metodológico necessário nessa proposta para o ambiente acadêmico. O estudo concentra-se no desenvolvimento de uma proposta tecnológica com o objetivo de aumentar o número de casos de ensino publicados e promover a disseminação do conhecimento acadêmico.

Palavras-chave: Prática acadêmica, mercado de trabalho, casos de ensino, plataforma digital, *Design Science Research*.

ABSTRACT

The gap between academic practice and the market is a subject of discussion. The academic community has sought solutions to bridge this gap. Within this context, teaching cases arise as descriptions of organizational realities that present dilemmas for classroom resolution. Teaching cases, besides being an important tool for learning and teaching, also help reduce the gap by describing real elements of organizations and providing theoretical and teaching notes that assist teachers. Given the limited number of published teaching cases, mainly due to the lack of professors with the necessary practical market experience (Alberton & Silva, 2018), this paper aims to provide a knowledge base, evidence, and recommendations for the development of a digital platform that proposes a new form of publication and integration between classrooms and the professional environment. To achieve this, the *Design Science Research* method is applied to demonstrate the necessary methodological steps for proposing a solution.

Keywords: A practice, job market, teaching cases, digital platform, *Design Science Research*.

1. INTRODUÇÃO

Casos de ensino são descrições de realidades organizacionais que apresentam dilemas para resolução em sala de aula. Os casos de ensino, além de importante ferramenta de ensino, também auxiliam na redução da distância entre academia e mercado, pois descrevem elementos reais das organizações, além de prover suporte teórico e notas de ensino, que auxiliam os professores no processo de conexão. Essa distância entre a prática acadêmica e o mercado de trabalho é tema de debate e de discussão. Constantemente, a academia tem buscado soluções que possam contribuir para a aproximação da academia e o mercado, com o

Revista Liceu On-line, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 38-54, Jul./Dez. 2024.

objetivo de potencializar a empregabilidade (Fragoso, Valadas, & Paulos, 2018). E é dentro deste desafio que os casos de ensino são aplicados.

As plataformas digitais atingiram o ambiente de ensino e provocaram evoluções sem precedentes a partir da década de 90. Sua capacidade de gerar valor em rede e conectar atores antes distantes, promovendo trocas e conexões dos mais variados tipos, é bem elaborada pela literatura (De Pablos, Colás, López Gracia, & García-Lázaro, 2019). Combinadas s técnicas de *Design Science Research* (Hevner, March, Park, & Ram, 2004) e pesquisa qualitativa proposta por (Patton, 2002), é possível elaborar uma proposta de solução tecnológica que poderá auxiliar no fomento de publicações de um maior número de casos Convêm dizer que, sozinha, uma plataforma talvez não seja capaz de resolver o problema em sua totalidade mas pode vir a ser um importante instrumento para reduzir a complexidade do processo de publicação dos casos.

Uma vez que os casos de ensino carecem de grande número de publicações, sobretudo, pela falta de professores com necessária experiência prática de mercado (Alberton & Silva, 2018), existe demanda para maior produção. Embora a tecnologia não seja o único caminho para solucionar esse problema, as plataformas digitais podem apresentar interessantes avenidas para conectar os atores envolvidos no processo. Este trabalho tem como objetivo identificar requisitos e gerar recomendações sobre características desta plataforma, além de elucidar o uso da metodologia de DSR dentro de um contexto de pesquisa acadêmica.

A a proposta de solução se concentra no desafio de aumentar o número de casos de ensino publicados e promover a disseminação de conhecimento desses materiais. Para tanto, é utilizado o método de *Design Science Research*, proposto por Hevner, March, Park e Ram (2004), para suporte do rigor metodológico necessário para a proposta de uma solução e desenvolvimento do artefato. Neste estudo, combinam-se métodos e técnica de pesquisa qualitativa para elaboração dos requisitos e princípios de design que visam a construção de uma solução inovadora para o ambiente acadêmico-profissional.

O artigo está estruturado da seguinte forma: na fundamentação teórica aborda-se os casos de ensino e as plataformas digitais. Na seção de metodologia, são explicitadas as técnicas de DSR e pesquisa qualitativa aplicadas para elaboração de requisitos. A seção seguinte elabora o artefato aplicando-se as técnicas de DSR e descrevem-se com detalhes os requisitos, meta requisitos, princípios de design e funcionalidades derivados da pesquisa. Na *Revista Liceu On-line, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 38-54, Jul./Dez. 2024.*

sequência, é proposta a forma de avaliação do artefato (Hevner, March, Park, & Ram, 2004) e, finalmente, a seção de discussão em torno das contribuições e sugestões para continuidade do estudo.

1.1 Problema de Pesquisa e Objetivos

O problema de pesquisa do trabalho fundamenta-se na carência de publicação de casos de ensino dentro da área de conhecimento da administração e das suas áreas derivadas, bem como abordar como uma solução tecnológica, desenvolvida sob a luz da metodologia da DSR, pode ser um dos caminhos adotados para incentivar uma maior produção. Elabora-se, na fundamentação teórica e na breve revisão da literatura mais recente, a reconhecida utilidade que tal recurso de ensino possui para a formação de profissionais – e também professores – com maior saber aplicado.

Os objetivos da pesquisa, logo, podem ser sumarizados em: estabelecer uma discussão mais ampla sobre o instrumento (caso de ensino) e demonstrar como um artefato tecnológico pode ser útil para fomentar uma maior produção, por meio do levantamento de requisitos com os usuários e que visem progredir na usabilidade e metodologia de publicação dos materiais acadêmicos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Desafios á Elaboração dos Casos de Ensino

Os casos de ensino são estórias ou narrativas, reais ou hipotéticas, em um contexto educacional. É uma descrição de uma situação complexa que apresenta elemento do mundo real (Herreid, 2005) e de situações administrativas (Bonoma, 1989) e captura acontecimentos do mundo real e o transmitem para a sala de aula, com objetivo pedagógico, sob o prisma de um desafio educacional (Herreid & Schiller, 2013). São utilizados a mais de 100 anos no ensino americano, buscando desenvolver habilidades de tomada de decisão nos alunos, desafiando os métodos de ensino tradicional (Meller-da-Silva, Ueno, & Sampaio, 2019). Essa prática de aplicação dos casos é útil para campos que envolvem tomada de decisão, como a

administração, pois auxiliam a desenvolver habilidades de pensamento crítico e comunicação, essenciais para o profissional cuja tarefa seja liderar ou fazer escolhas estratégicas (Yang, Cheng, & Sheu, 2016).

Um dos principais objetivos do caso de ensino é o fomento da discussão em sala, de modo que os alunos se envolvam emocional e intelectualmente com a situação. No entanto, para que esse debate seja proveitoso no contexto de ensino é necessário que o caso seja estruturado e que apresente um dilema bem definido. No Brasil, os casos de ensino têm tido sua criação fomentada devido as mudanças empreendidas na estrutura dos eventos, por exemplo, da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração (ANPAD) e que passou a aceitar submissões de casos na Divisão de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade (EPQ) (Alberton & Silva, 2018).

Embora isso represente evolução do ponto de vista pedagógico, considera-se como um avanço tímido – porque, conforme (Silva & Faria), não há grande número de professores que escrevam casos de ensino, talvez pelo docente carecer de conexão com o mercado ou mesmo por não ter a experiência profissional e prática necessária para fazê-lo. Destaca-se a necessidade de produção de casos em demais áreas do conhecimento e com maior granularidade regional, que se adequem as realidades dos alunos de diferentes regiões geográficas (Costa & Torres, 2021).

Como os acadêmicos estão mais acostumados a produzirem conteúdos com linguagem mais formal, entende-se que há um desafio que se trata da produção de um texto mais prático e aplicado a realidade. Embora esta habilidade possa ser adquirida por meio da literatura, os profissionais do mercado são fontes de situações práticas, que conectam o mercado a sala de aula e encurtam a distância entre teoria e realidade (Matarazzo, Silva, & Pereira, 2017). Ao envolver profissionais no processo de elaboração dos casos, as instituições educacionais podem garantir a relevância de tais materiais e a autenticidade do aprendizado prático dos alunos e melhorar a transferência de conhecimento do conhecimento (Mulder, Evers, de Jong, & Biemans, 2012).

2.2 A Transformação Digital da Educação

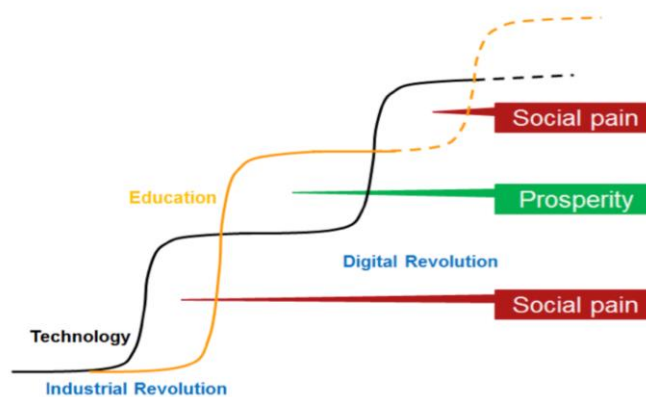
As plataformas digitais educacionais nasceram nos anos 90 e sua função dentro do contexto educacional era atuar como facilitadora do processo de aprendizagem, sobretudo, no *Revista Liceu On-line, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 38-54, Jul./Dez. 2024.*

Gustavo Franco Oliveira, Alexandre Cappellozza

ensino universitário (De Pablos, Colás, López Gracia, & García-Lázaro, 2019). Uma plataforma digital é criada para ser um espaço de compartilhamento de conteúdo, conhecimento e recursos (Al-Rahmi & Zeki, 2018), que facilita a troca de valor entre produtores e consumidores por meio de uma infraestrutura tecnológica compartilhada (Parker, Van Alstyne, & Choudary, 2016).

Outro aspecto que contribui para a transformação da forma da educação, é a velocidade da tecnologia que ultrapasse em grande medida a da educação. Ambas disputam uma corrida e os indivíduos que não conseguem ter acesso aos ambientes e meios educacionais propícios ficam para trás na escada social, o que contribui para que a sociedade como um todo sofra: com o crescimento do desemprego e desigualdade social. A figura 2 ilustra como, desde a revolução industrial, essa competição tem se intercalado com os ciclos de prosperidade e problemas sociais ao longo do tempo (Dweck C. , 2015).

Figura 1. Tecnologia e educação.



Fonte: Dweck, (2015).

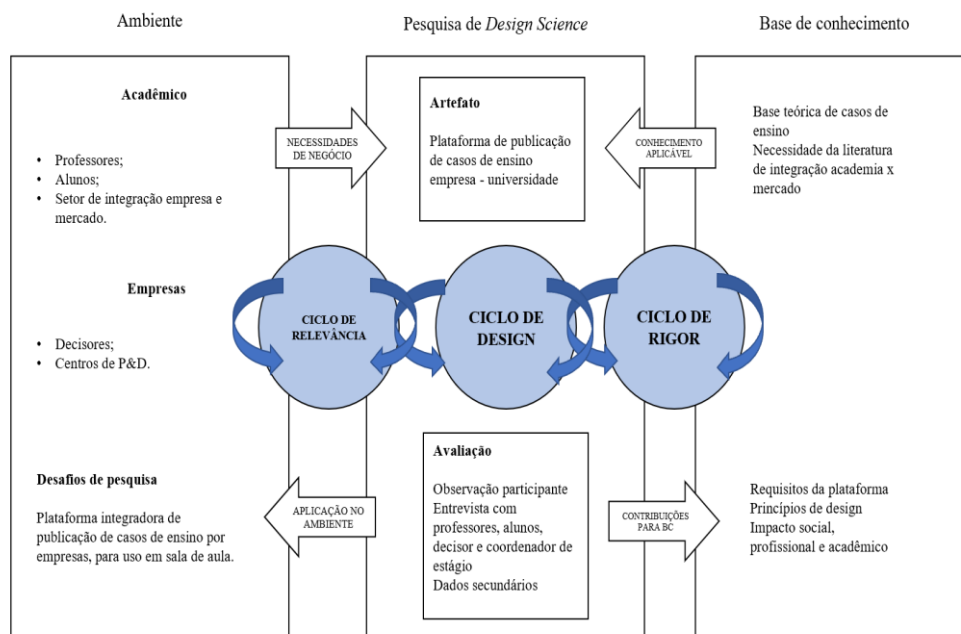
3. METODOLOGIA

Este estudo foi conduzido com o uso da metodologia de *Design Science Research* (DSR) Hevner *et al.* (2004) para o desenvolvimento de uma proposta de artefato prescritivo. Conforme esse método, parte-se primariamente das etapas de ambiente e que se associa ao primeiro ciclo de relevância conforme o modelo apresentado na Figura 2. Segundo Hevner et

al. (2004), a abordagem DSR o desenvolvimento do artefato obedece a três ciclos principais de atividades associadas, os quais são denominados ciclo de relevância, ciclo de rigor e ciclo de *design*.

A figura 2 ilustra o escopo da pesquisa e sua associação com os princípios componentes-chave do estudo, baseados no ciclos da *Design Science Research*, proposto por Hevner *et al.* (2004).

Figura 2. Desenvolvimento do artefato com base nos ciclos da DSR



Fonte: Adaptado de Hevner et al. (2004).

Para o levantamento dos requisitos do artefato, além da consulta à literatura, também foram realizadas entrevistas em abril de 2023 com o desenvolvedor e potenciais usuários solução com o objetivo da compreensão das perspectivas dos indivíduos, bem como interpretação prática e subjetiva das necessidades explicitadas. Entre os usuários, entrevistou-se professor de instituição de ensino superior com formação de doutorado, aluno do curso de publicidade e propaganda no terceiro ano do curso e já atuante em estágio no mercado profissional, além de uma coordenadora e responsável pela conexão entre mercado e universidade. O desenvolvedor, que também é um dos autores desse artigo, atualmente, é um

dos líderes em uma empresa do segmento de serviços de marketing com poder de decisão sobre contratações de seu time de trabalho. Quanto ao perfil dos entrevistados:

- Coordenadora pedagógica: mulher, caucasiana, 34 anos, moradora da cidade de Ribeirão Preto, atuante em universidade particular de grande porte da região;
- Professor: homem, caucasiano, 42 anos, morador da cidade de São Paulo, com formação acadêmica na área de comportamento do consumidor, atuante em cursos *stricto sensu* da área de administração de empresas;
- Aluno: homem, caucasiano, 23 anos, morador da Cidade de São Paulo, estudante em universidade particular de grande porte do curso de graduação de publicidade e propaganda;
- Desenvolvedor: autor do artigo, homem, 34 anos, caucasiano, morador da cidade de São Paulo e mestrando profissional na área de administração e desenvolvimento de negócios.

As perguntas foram realizadas via meio digital, em formato aberto, aos participantes da pesquisa foram as seguintes: “O objetivo desta pesquisa é avaliar requisitos para a construção de uma plataforma que conecta universidades & empresas. A plataforma permite a publicação de casos de ensino por estas empresas para resolução em sala de aula. Você enxerga utilidade em uma plataforma como essa? Caso positivo, quais são os requisitos que você necessita para aplicação da mesma em sala de aula? (Procure relatar sob o olhar de professor / aluno / decisor / coordenador)”.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

4.1 Levantamento de Requisitos da Plataforma

O artefato a ser desenvolvido se trata de uma plataforma cujo propósito é fornecer um meio de conexão entre universidades e mercado profissional para prover conteúdos de desenvolvimento empírico para alunos de graduação e pós-graduação *lato sensu*. Essa plataforma de publicação dos casos de ensino contemplará o diferencial de contar com a participação ativa das organizações.

De acordo com o ciclo de rigor requerido pela DSR, listam-se os requisitos derivados de pesquisa qualitativa e de literatura conforme sugerido por Hevner et al. (2004), a literatura *Revista Liceu On-line, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 38-54, Jul./Dez. 2024.*

deve ser consultada com objetivo de aquisição de conhecimentos e propiciar o desenvolvimento dos meta-requisitos e fornecer caráter generalista à solução do problema. Os requisitos definidos podem ser observados na Tabela 1, identificados pelas suas fontes de informação LI (literatura) e EN (entrevista) e US (desenvolvedor).

Tabela 1. Matriz de requisitos da plataforma.

Item	Origem do Requisito	Descrição do requisito
LI1	(Awasthy, Flint, Sankarnarayana, & Jones, 2020)	Para endereçar a falta de visibilidade da pesquisa acadêmica, universidades precisam criar plataformas onde as pessoas possam acessar facilmente as ideias e trabalhos gerados.
LI2	(Ardito et al., 2006)	Softwares educacionais devem levar em consideração as diferentes maneiras que os estudantes interagem, de forma intuitiva e natural. Tanto quanto possível.
LI3	(Ardito, et al., 2006)	Deve ter objetivos claros, prover feedback, motivar e comunicar constantemente sobre o progresso.
EN1	Professor	Como professor, sinto falta de cases práticos para trabalhar em aula, na pós e especialmente na graduação.
EN2	Professor	Vídeos de profissionais da empresa tratando dos casos. Conteúdo multimídia, que auxilia na compreensão do desafio.
EN3	Professor	Dados e diferentes fontes: de pesquisa, de mercado, faturamento, a depender do caso.
EN4	Professor	Notas de ensino: um direcionador que auxilie os professores a racionarem.
EN5	Professor	Feedback: que a plataforma possa dar feedback ao aluno.
EN6	Professor	<i>Blind review</i> : processo de validação por partes dos casos submetidos.
EN7	Coordenador	Estruturação da proposta do caso pela empresa, que forneça uma experiência de ensino para o aluno.
EN8	Coordenador	Continuidade dos projetos dentro da plataforma, com começo, meio e fim.
EN9	Coordenador	Alinhamento dos casos com o que o professor está passando em sala de aula.
US10	Desenvolvedor	Contribuição na geração de valor das empresas, efetivamente, pela plataforma. Propostas práticas, alinhadas aos requisitos do desafio.
US11	Desenvolvedor	Propostas práticas, alinhadas aos requisitos do desafio.
US12	Desenvolvedor	Confidencialidade e direito de uso dos projetos elaborados.
US13	Desenvolvedor	Blindagem legal quanto a direito de uso e processos de remuneração, quando aplicável, aos alunos.
EN14	Aluno	Um chat para interação.
EN15	Aluno	Filtro de casos por categoria.
EN16	Aluno	Um espaço para comentários e perguntas entre nós alunos e empresa.
EN17	Aluno	Biblioteca, com material de apoio para soluções dos casos.

Fonte: elaborado pelos autores

Após o levantamento dos requisitos, foram definidos os princípios de *design* da solução apresentados na Tabela 2. Os princípios de *design* definidos estão centrados em redução de carga cognitiva, comunicação constante do sistema, responsividade, incentivo ao *feedback* e direcionamentos precisos de interação. É perceptível que os princípios de *design* são orientados a facilidade de interação, fluidez no uso da plataforma e melhor comunicação.

Não é surpresa, visto que a socialização tem papel essencial na educação e proporciona aos alunos a construção do senso crítico e de comunidade, além da cidadania ativa (Dewey, 1916), indo além do aprendizado de habilidades, mas também valores e comportamentos (Bandura, 1977).

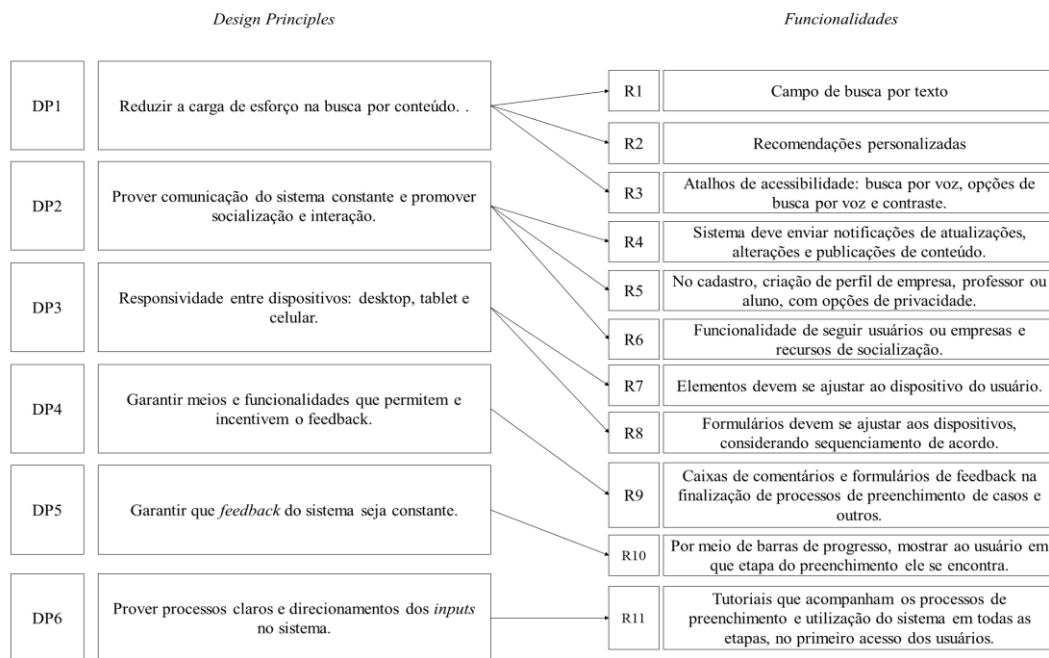
Tabela 2. Princípios de *Design* para a Plataforma de Casos de Ensino.

Princípio de Design	Descrição do <i>design principle</i>	Suporte teórico
DP1	Reduzir a carga de esforço cognitivo na busca por conteúdo.	Ao projetar interfaces de usuário, é importante minimizar a carga cognitiva dos usuários ao buscar conteúdo (Nielsen & Loranger, 2006).
DP2	Prover comunicação do sistema constante e promover socialização e interação.	A comunicação constante do sistema com os usuários é fundamental para mantê-los informados sobre o status, notificações e interações relevantes (O'Brien & Toms, 2008).
DP3	Responsividade entre dispositivos: desktop, tablet e celular.	A responsividade entre dispositivos é crucial para fornecer uma experiência consistente aos usuários em diferentes plataformas. (Wroblewski, 2011).
DP4	Garantir meios e funcionalidades que permitem e incentivem o feedback.	Oferecer funcionalidades que permitam e incentivem o feedback dos usuários é uma prática importante para envolvê-los e melhorar a usabilidade do sistema (Sauro & Lewis, 2012).
DP5	Garantir que feedback do sistema seja constante.	O feedback contínuo do sistema fornece aos usuários informações imediatas sobre as consequências de suas ações e ajuda a orientar seu comportamento (Norman, 2013).
DP6	Prover processos claros e direcionamentos dos inputs no sistema.	Projetar processos claros e fornecer direcionamentos precisos para os inputs no sistema (Shneiderman, 1998).

Fonte: elaborado pelos autores.

A figura 3 apresenta os princípios de *design* e, finalmente, a citação preliminar de funcionalidades do sistema que foram idealizadas pelo desenvolvedor a partir do estudo realizado.

Figura 3. Diagrama de princípios de *design* e funcionalidades



Fonte: elaborado pelos autores

4.2 Avaliação do Artefato

De acordo com Dresch, Lacerda e Antunes (2020), podem ser adotados cinco métodos para avaliação dos artefatos: observacional, analítico, experimental, teste e descritivo. Nesse caso, os autores entendem que as formas de avaliação como a realização de testes, experimentos e observação podem auxiliar o desenvolvimento de hipóteses mais aprofundadas sobre o artefato. Dentro do método de avaliação de experimentação existem, ainda, diferentes abordagens e técnicas como estudos de caso, prototipagem, simulação, entre

outros. Para este artefato, sugere-se a utilização da prototipação para que se possa observar os desafios da plataforma na intersecção mercado *versus* tecnologia *versus* educação conforme Dweck (2015). Todavia, como forma de uma das contribuições do estudo e com o objetivo de fornecer de se iniciar o processo de decisão sobre a etapa de avaliação da solução em cenário prático, propõe-se aspectos que devem ser considerados na avaliação do artefato conforme apresentado na Tabela 3. A definição dos aspectos a serem avaliados consideraram o objetivo da plataforma proposta bem como os métodos de avaliação propostos por Dresch, Lacerda e Antunes (2020).

Tabela 3. Aspectos de Avaliação

Aspecto a ser avaliado	Recomendação para avaliação
Usabilidade	Facilidade de utilização do protótipo, clareza das instruções, navegabilidade e compreensão das funcionalidades pelos usuários.
Funcionalidade	Verificar se o protótipo cumpre requisitos e funcionalidades planejadas, analisando se as ações esperadas podem ser realizadas e se os resultados são consistentes.
Aparência visual	Avaliar o <i>design</i> do protótipo, incluindo elementos como layout, cores, tipografia e ícones. Verificar se o <i>design</i> é atraente, legível e adequado ao público-alvo.
Fluxo de interação	Observar a sequência de passos para realizar tarefas no protótipo, identificando possíveis problemas de fluxo.
Feedback do usuário	Coletar feedback dos usuários durante a interação com o protótipo, buscando compreender suas opiniões, expectativas, dificuldades e sugestões de melhoria.
Experiência do usuário	Avaliar a experiência geral do usuário ao interagir com o protótipo, considerando fatores como engajamento, satisfação, eficiência e emoções despertadas durante a utilização.
Adequação dos requisitos	Verificar se o protótipo atende aos requisitos estabelecidos no início do projeto, comparando o desempenho do protótipo com as metas definidas.
Testes de desempenho	Realizar testes para verificar a performance do protótipo, como tempo de resposta, carregamento de dados, estabilidade e escalabilidade.
Compatibilidade com dispositivos	Verificar a compatibilidade e responsividade do protótipo em diferentes dispositivos, como desktop, tablet e celular.
Integração de tecnologias	Avaliar a integração de tecnologias utilizadas no protótipo, como APIs, bancos de dados, serviços externos, entre outros, buscando identificar possíveis falhas ou incompatibilidades.
Adequação aos objetivos do projeto	Avaliar se o protótipo está alinhado aos objetivos do projeto, atendendo às necessidades e expectativas dos usuários e das partes interessadas.
Iterações e melhorias	Identificar oportunidades de melhorias com base nas avaliações realizadas, priorizando ajustes, refinamentos e iterações para otimizar o protótipo.

Fonte: elaborado pelos autores

5. CONCLUSÃO E CONTRIBUIÇÕES

Este estudo apresentou o levantamento de requisitos preliminares à luz de *Design Science Research* para o desenvolvimento de plataforma para casos de ensino e que possibilita a conexão entre universidades e mercado de trabalho, a partir da possibilidade de fornecer uma ponte de publicação de casos de ensino por empresas com especial participação dos professores e do ambiente acadêmico na elaboração, alteração e ajustes dos materiais. A proposta de solução apresentada abordou a necessidade da construção de ferramentas que desenvolvam conhecimentos e habilidades práticas nos alunos e se ancora na proposta de uma plataforma integradora que auxilia professores no acesso a dilemas de mercado reais para aplicação em sala de aula. Com base nos estudos e dados levantados em pesquisa qualitativa, pode-se afirmar que existe demanda para tal tecnologia – não tão somente o baixo número de casos de ensino publicados demonstra tal fato como também o prolífico material de requisitos gerado com base nas necessidades dos usuários envolvidos. Há, no entanto, avenidas para futuras pesquisas como, por exemplo: como as empresas enxergam uma solução como esta do ponto de vista de negócios? E, ainda, se há, por meio da aplicação de tal plataforma, aumento na intenção de submissão pelos atores (alunos, professores, etc), dada a hipótese de que uma usabilidade mais amigável vá encorajá-los a tal.

As limitações deste estudo estão relacionadas, sobretudo, a amostra, limitada e que teve foco exploratório. Além disso, dado que o foco foi o levantamento de requisitos sob a luz da DSR, é possível explorar o tema por meio de outras metodologias, sobretudo aquelas voltadas ao social construtivismo, com foco em compreender os aspectos humanos, sociais e econômicos que afetam a dinâmica de tais publicações.

As contribuições esperadas deste estudo se concentram nos campos da Gestão da Educação, Tecnologia e desenvolvimento da Ciência, visto que o artigo foi produzido à luz do método científico *Design Science Research*. Futuros estudos práticos e acadêmicos podem ser construídos com base nas e nos meta requisitos identificados pelos usuários e literatura, os quais se respaldam na demanda de disseminação do conhecimento em torno da conexão mercado e ambiente acadêmico. Espera-se que o artefato possa servir como base para pesquisas de ferramentas com o foco de promover casos de ensino com a realidade do mercado e que possam fomentar discussões atualizadas e de impacto nos cursos de graduação

e pós-graduação. Entende-se que esse estudo se configura como um primeiro movimento ao desenvolvimento do artefato e, conforme os preceitos da DSR, as futuras iterações de *design* devem alavancar a elaboração da solução apresentada.

REFERÊNCIAS

Alberton, A., & Silva, A. (2018). Como escrever um bom caso para ensino? Reflexões sobre o método. *Revista de Administração Contemporânea*, v. 22, n. 5, pp. 745-761.

Al-Rahmi, W. M., & Zeki, A. M. (2018). An overview of online platforms and their applications for supporting learning. *Education and Information Technologies*, 23(4), pp. 1489-1510.

Ardito, C., Costabile, M., De Marsico, M., Lanzilotti, R., Levialdi, S., Roselli, T., & Rossano, V. (Março de 2006). An approach to usability evaluation of e-learning applications. *Univ Access Inf Soc* 4, pp. 270–283.

Awasthy, R., Flint, S., Sankarnarayana, R., & Jones, R. (20 de Janeiro de 2020). A framework to improve university-industry collaboration. *Journal of Industry-University*, pp. 49-62.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.

Baskerville, R., & Wood-Harper, A. (1996). A critical perspective on action research as a method for information systems research. *Journal of Information Technology*, 11(3), pp. 235-246.

Bonoma, T. (1989). *Learning with cases*. Boston: Harvard Business School Publishing.

Calil, A. C., Almeida, P. A., & Tinti, S. D. (Dezembro de 2021). As pesquisas sobre casos de ensino: uma revisão integrativa. *Roteiro*.

Colby, R. S., & Dettmer, P. (2011). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching*, 41(5), pp. 22-27.

Revista Liceu On-line, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 38-54, Jul./Dez. 2024.

Gustavo Franco Oliveira, Alexandre Cappellozza

Costa, S. D., & Torres, T. P. (29 de Dezembro de 2021). Casos de ensino: uma revisão sistemática das publicações na Revista Administração: Ensino e Pesquisa (2011-2020). *Administração: Ensino e Pesquisa* v. 22 n° 3, pp. 415–445.

Costa, S., & Torres, T. (4 de Abril de 2022). Casos de ensino: uma revisão sistemática das publicações na Revista Administração: Ensino e Pesquisa (2011-2020). *Administração Ensino e Pesquisa*, pp. 415-445.

De Pablos, J., Colás, M., López Gracia, A., & García-Lázaro, I. (Junho de 2019). Los usos de las plataformas digitales em la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa. *Revista de Docencia Universitária*, pp. 59-72.

Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. The Free Press.

Dresch, A., Lacerda, D. P., & Antunes, J. V. (2020). *Design Science Research: Método de Pesquisa para Avanço da Ciência e Tecnologia*. Bookman.

Dweck, C. (2015). *Four-dimensional education: the competencies learners need to succeed*. Boston: Center for Curriculum Redesign.

Dweck, C. (2015). Four-Dimensional Education: The Competencies Learners Need to Succeed. *Center for Curriculum Redesign*.

Fragoso, A., Valadas, S. T., & Paulos, L. (10 de Setembro de 2018). Ensino superior e empregabilidade: percepções de estudantes e graduados, empregadores e acadêmicos. *Educação e Sociedade*.

Gatti, B. (2019). *Professores do Brasil: novos cenários de formação*. Brasília: Unesco.

Gawer, A. (2014). *Platforms, Markets and Innovation*. Edward Elgar Publishing.

Guest, D. (Setembro de 1991). Managers in focus as the skills gap closes. *The Independent*.

Herreid, C. (2005). What is a case? *Journal of College Science Teaching*, 34(5). *Journal of College Science Teaching*, 34(5), pp. 12-14.

Herreid, C., & Schiller, N. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching*, 42(5), pp. 62-66.

Gustavo Franco Oliveira, Alexandre Cappellozza

Hevner, A., March, S., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information . *MIS Quarterly*, 28(1), pp. 75-105.

Hevner, A., March, S., Park, J., & Ram, S. (2004). Design Science in Information Systems Research. *MIS Quarterly*, 28(1), pp. 75-105.

Matarazzo, M., Silva, V., & Pereira, C. (2017). Case-based teaching in marketing: The perception of teachers, students, and professionals. *Brazilian Business Review*, 14(4), pp. 464-480.

Meller-da-Silva, F., Ueno, F., & Sampaio, V. (2019). A Expansão e aplicação de casos para ensino na aprendizagem de discentes em curso de Administração. *Revista de Ensino e Pesquisa em Administração e Engenharia*, pp. 101-124.

Morais, D. O., & Souza, E. M. (Set-Dez de 2021). Teaching Cases Application in Management Courses: Does Teacher Innovativeness Influence Learning Outcomes? *Administração: Ensino e Pesquisa*, pp. 394-414.

Mulder, R., Evers, F., de Jong, N., & Biemans, H. (2012). Collaborative development of cases for workplace learning: The case of an educational partnership. *Vocations and Learning*, 5(1), pp. 27-45.

Nielsen, J., & Loranger, H. (2006). *Prioritizing Web Usability*. New Riders.

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.

O'Brien, J., & Toms, E. (2008). What is user engagement? A conceptual framework for defining user engagement with technology. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(6), pp. 938-955.

Parker, G., Van Alstyne, M., & Choudary, S. (2016). *Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You*. W.W. Norton & Company.

Patton, M. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Sage Publications.

Sauro, J., & Lewis, J. (2012). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Morgan Kaufmann.

Shneiderman, B. (1998). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Addison-Wesley Professional.

Gustavo Franco Oliveira, Alexandre Cappellozza

Shulman, L. (2004). *The wisdom of practice: Essays on teaching, learning, and learning to teach*. Jossey-Bass.

Silva, L., & Faria, S. R. (s.d.). *O ensino de casos em Administração: desafios e oportunidades*. *Revista de Administração Contemporânea*.

Wroblewski, L. (2011). *Mobile First*. A Book Apart.

Yang, F. Y., Cheng, P. C., & Sheu, H. J. (2016). The effects of teaching cases on students' learning outcomes in a business course. *Journal of Education for Business*, 91(5), pp. 253-260.