

## 6

### **Análises dos Resultados Internacionais**

Este capítulo mostra as análises das respostas de profissionais do exterior que trabalham com o Design Inclusivo (DI). Estas respostas vieram de um questionário enviado para estes profissionais com o intuito de saber como é o processo projetual vivenciado por eles, bem como as dificuldades e limites da prática e a forma de ensino dessa abordagem sugerida por eles.

#### **6.1. A aplicabilidade do Design Inclusivo no exterior**

A primeira e a segunda questão do questionário estão ligadas a aplicabilidade do Design Inclusivo. A primeira provoca reflexões a respeito das limitações e dificuldades na aplicação dessa abordagem em projetos de Design. E a segunda pergunta do questionário reverencia a prática, com indagações a respeito do processo projetual e ferramentas para auxiliarem nesse processo. As respostas obtidas vão desde reflexões às argumentações mais objetivas. A análise destas respostas será exposta a seguir.

##### **6.1.1. Limitações e dificuldades na aplicação do Design Inclusivo em projetos de Design no exterior**

Dos oito respondentes, cinco responderam a primeira pergunta de forma reflexiva, os outros três apresentaram um link que leva a sites de trabalhos desenvolvidos pelo grupo de atuação ou para a instituição de origem. Serão apresentados a seguir os pensamentos expostos pelos respondentes e análises extraídas das argumentações.

O Respondente 1 (R1), atuante em projetos de pesquisa, projetos de produto e no ensino, acredita que na maioria das vezes as limitações são baseadas na absorção da abordagem do DI. Ele deixa claro em seus argumentos que para mudanças acontecerem, referindo-se às mudanças projetuais, são necessários

incentivos motivacionais, em especial, cita agentes importantes neste contexto: “política” e “educação”.

R1 entende que o tempo para pesquisa e para engajamento do usuário é uma limitação para as empresas de Design. Porém, afirma que ele deve ser visto e colocado como essencial no plano de projeto, não como algo “bom de se ter”. Diante disso, cabe ao designer mostrar o ganho com a abordagem inclusiva, para que o tempo visto como limitação seja a parte crucial do projeto.

O Respondente 2 (R2), professor e pesquisador, explica que o principal problema é a visão das pessoas a respeito do DI, pois ele argumenta que elas acreditam ser um projeto voltado para as pessoas com diferenças funcionais. Isto está ligado à educação, ou seja, a compreensão da filosofia do DI. Desta forma, R2 reforça o pensamento de R1, quando este evidencia a necessidade do ensino (“educação”).

Já o Respondente 3 (R3), pesquisador e atuante no desenvolvimento de ferramentas para o Design Inclusivo, afirma que as pessoas podem até reconhecer a importância do DI, mas enfrentam desafios na prática, como por exemplo: na redução de custos e na exigência de produtos sustentáveis. Diante disso, R3 alerta a escassez de recursos disponíveis para auxiliar o processo de elaboração de produtos inclusivos. Portanto, nota-se limitações tanto no reconhecimento quanto na prática dessa abordagem.

R3 ainda declara que em muitos casos a absorção pelo DI nas empresas é impulsionada apenas por uma pessoa, a qual acredita no valor dessa abordagem. O projeto segue até que as dificuldades apareçam e fazem com que o desinteresse impere na equipe e os esforços diminuam.

A percepção de R3 reforça o que R1 chama de necessidade de mudança projetual. É indispensável que toda a equipe envolvida no projeto, efetivamente, esteja engajada com a abordagem do DI até o fim.

O Respondente 5 (R5), também pesquisador e atuante no desenvolvimento de ferramentas para o DI, relata a necessidade de fontes de dados sobre a população, ou seja, recursos para conhecer os usuários e reconhecer as suas necessidades. Portanto, R5 salienta que a ausência de dados atualizados referente a população, se resolvido, pode, segundo ele, mostrar o que as empresas são capazes de fazer com suas escolhas de projeto. Essa informação pode ser extraída

## Análises dos Resultados Internacionais

das características da população e vai dizer quantas podem ou não usar os produtos.

R5 bem como R3 alerta a escassez de recursos para auxiliar a prática de projeto. Ambos atuam no Grupo de Design Inclusivo na Universidade de Cambridge e estão envolvidos na elaboração de ferramentas e métodos que auxiliam a prática do designer nessa abordagem. Eles apresentam a preocupação com a condução do processo e a aplicabilidade dessa abordagem na indústria justamente por estarem envolvidos com pesquisas a respeito. Logo, suas percepções são decorrentes de suas experiências com o assunto e são, notoriamente, pertinentes.

O Respondente 8 (R8), professor e pesquisador, considera a “alteração de mentalidade” a maior dificuldade na absorção do DI. Isso deixa claro que a compreensão dessa abordagem, citada por R1 e R2 é um dos principais fatores limitantes. Vale observar que são respondentes oriundos de lugares diferentes, nota-se aqui opiniões advindas de um pesquisador professor e atuante em projetos de embalagens e produtos da cidade de Londres; de um pesquisador professor e conselheiro da Comissão Global de Design Universal atuante no estado de Nova Iorque e de um pesquisador e professor da cidade de Lisboa.

Portanto, são professores que trabalham com o DI alertando a necessidade de mais compreensão. Desta maneira, subentende-se a carência no ensino percebida pelos próprios professores. Portanto, acredita-se que a dificuldade de aplicação do DI está vinculada a falta de compreensão do mesmo por designers.

R8 ainda reforça o que R1, atuante em projetos de produtos, e R3 que está envolvido com pesquisas referentes à aplicabilidade do DI na indústria; colocando que é preciso incrementar “novas práticas de pensar o processo de design”, ou seja, mudanças nas práticas de projeto. Nota-se que a opinião desses profissionais está baseada em suas experiências com a prática. Portanto, a percepção destes é de fato importante no reconhecimento da dificuldade da prática dessa abordagem.

Em síntese, alguns fatores que dificultam e limitam a prática do DI que foram levantados pelos profissionais estão categorizados para melhor compreender a problemática encontrada. Suas argumentações são baseadas em suas experiências com essa abordagem, todavia, nota-se opiniões semelhantes entre eles. É possível destacar esses fatores em seus argumentos: i) absorção, ii)

## Análises dos Resultados Internacionais

mudança projetual, iii) compreensão, iv) interesse/motivação, v) tempo, vi) engajamento / reconhecimento do usuário, vii) orçamento e viii) recursos.

Diante dos argumentos, nota-se dois contextos, um relacionado à prática em si e outro relacionado ao conhecimento e aceitação da prática. Pode-se denominar estes contextos como: i) Orçamento e ii) Absorção. O orçamento engloba o tempo que será medido pelo engajamento do usuário, já a absorção engloba primeiramente a compreensão dessa abordagem, em segundo lugar a mudança de postura e recursos facilitadores da prática (como: métodos, técnicas e ferramentas). A ausência de recursos dificulta a prática e a absorção da abordagem, à vista disso, acredita-se que este é um fator que liga os dois contextos.

Na Figura 6.1 os fatores limitantes e dificultosos do DI de acordo com a opinião dos profissionais respondentes.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512207/CA

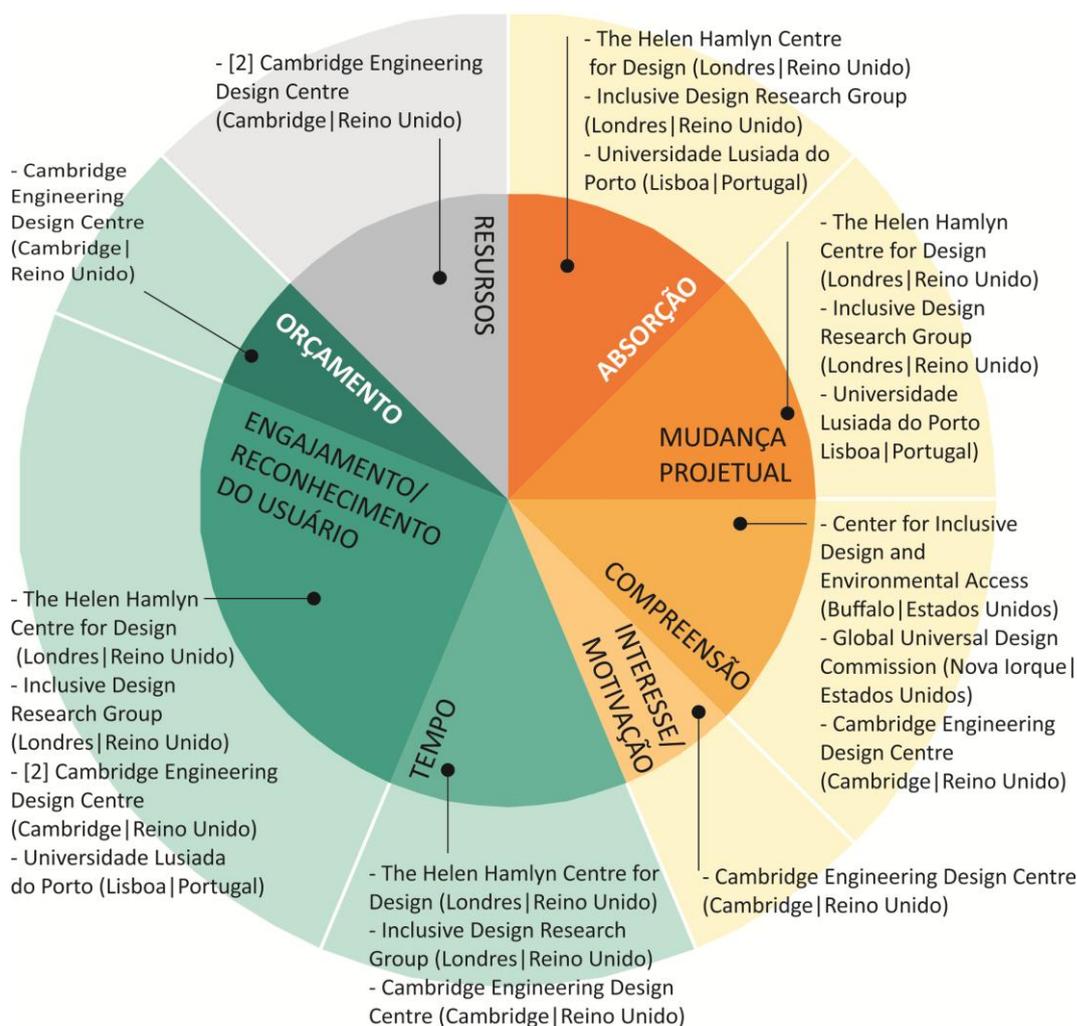


Figura 6.1: Representação gráfica das dificuldades e dos limites do Design Inclusivo segundo os respondentes da pergunta I do questionário internacional. Fonte: os autores.

## Análises dos Resultados Internacionais

O engajamento e reconhecimento do usuário são evidenciados por muitos profissionais. É válido deixar claro que o engajamento do usuário é o envolvimento do mesmo no processo, que pode ser de forma participativa ou não. Este fator se torna limitante por demandar tempo, e possivelmente, mais custos de projeto. Cabe colocar que os profissionais que citaram o “tempo” como fator limitador da prática do DI não acreditam que ele realmente seja, mas acreditam que ele está sendo visto pelos designers de forma equivocada. Em tese, os recursos seriam uma possível solução para lidar com a questão do tempo/custos de projeto.

Entretanto, faltam recursos práticos e rápidos para envolver o usuário no processo. Foi apresentada como exemplo uma ferramenta utilizada para simular o uso de um produto por um determinado público. Em paralelo a isso, o “achismo” do designer foi alvo de críticas de muitos profissionais. Não obstante, ferramentas como esta, citada por um respondente, tornam os designers mais próximos das dificuldades de uso, mas não necessariamente do usuário. Acredita-se que estas possam minimizar o problema de tempo, mas se forem usadas unicamente no projeto como reconhecimento de problemas, mesmo com a imersão prática dos designers na problemática, perder-se-á o ganho da vivência e troca direta com o indivíduo, o pivô, ou seja, o usuário.

Contudo, pode-se dizer que as dificuldades do Design Inclusivo estão na compreensão e absorção – bem como interesse e motivação – do mesmo, que por sua vez está ligada a mudança de postura dos designers em seus projetos. E o que limita essa prática é, além da própria falta de compreensão, a escassez de recursos para auxiliar essa mudança projetual. Como ferramentas e métodos que facilitariam o reconhecimento da diversidade funcional e ajudaria a otimizar o tempo e o orçamento do projeto.

Cabe concluir que por mais complementares que tenham sido as repostas dos profissionais, as dificuldades e as limitações apresentadas estão presentes na maioria das realidades locais. E para transformar esse cenário, é preciso unir ações como: esclarecer a filosofia do Design Inclusivo; torna-lo prático de se implementar; e trabalhar na aceitação da sua prática pelos designers, pois, diante de tudo o que foi dito, a escolha está nas mãos de quem projeta.

### 6.1.2. Processos projetuais, métodos e ferramentas utilizadas pelos profissionais do exterior

Vale retomar aqui uma das questões levantadas na introdução desta dissertação, que diz: “Será que há uma metodologia favorável a elaboração de produtos inclusivos?” Partindo do pressuposto de que a prática projetual exige etapas de execução, ou seja, ações pré-definidas para se chegar a soluções, a prática do DI, bem como qualquer outra abordagem de projeto, exige uma orientação prática de projeto. Após estudos e da evolução do pensamento entorno do DI, compreendeu-se melhor a prática dessa abordagem, tornando-se oportunas outras questões: Será necessário engessar em processo de desenvolvimento que precisa ser tão aberto? Uma metodologia favorável ao DI seria um processo aberto a adaptações? Estimava-se tentar responder essas indagações com a opinião de profissionais especialistas no assunto que possuem experiência na prática dessa abordagem de projeto.

A prática do Design é baseada em fases que orientam o profissional na execução de um projeto. No entanto, esse conjunto de fases se configura em um processo ou metodologia a ser empregada no projeto. Entende-se que metodologia de projeto é um processo, com vários métodos, para se chegar a uma solução e que métodos são ações, muitas vezes auxiliadas por ferramentas, para se chegar a um resultado. Diversos processos vêm sendo elaborados, com caminhos diferentes, mas sempre almejando uma solução eficiente ao intuito do projeto. Em processos de design mais atuais encontramos a abordagem do design centrado no usuário como, por exemplo, na metodologia do Design Participativo e do Co-design citados a seguir.

Este subcapítulo é baseado nas respostas obtidas na segunda pergunta do questionário internacional. São apresentados processos projetuais, métodos e ferramentas que auxiliam a prática da abordagem do DI em projetos de Design.

Respondentes como R4 e R6 não deram respostas específicas para esta pergunta, R3, R5 e R7 apresentam o mesmo link que leva ao site de ferramentas para o DI desenvolvido na Universidade de Cambridge no Reino Unido. R1 relata que segue na maioria dos casos a abordagem do *Double Diamond*. Já R8 cita o Co-Design e o Design Participativo como caminhos favoráveis ao Design

Inclusivo. Abaixo uma tabela com as referências utilizadas pelos participantes para responder a pergunta.

REFERÊNCIAS		
R1	<i>Double Diamond</i> www.designingwithpeople.org	Site
R2	Steinfeld, E. and Maisel, J. <i>Universal Design: Creating Inclusive Environments</i> , Wiley: 2011	Livro
R4	1) <a href="http://idrc.ocadu.ca/index.php/resources/idrc-online/library-of-papers/443-whatisinclusivedesign">http://idrc.ocadu.ca/index.php/resources/idrc-online/library-of-papers/443-whatisinclusivedesign</a> 2) <a href="https://www.microsoft.com/en-us/design/inclusive">https://www.microsoft.com/en-us/design/inclusive</a> 3) <a href="https://wiki.fluidproject.org/display/fluid/Inclusive+Design+Guidelines+-+Research">https://wiki.fluidproject.org/display/fluid/Inclusive+Design+Guidelines+-+Research</a>	Sites
R3		
R5	1) <a href="http://www.inclusivedesigntoolkit.com/betterdesign2/">http://www.inclusivedesigntoolkit.com/betterdesign2/</a>	Site
R7		
R8	Co-Design e Design Participativo	

Tabela 6.1: Referências citadas pelos participantes na resposta da pergunta II do questionário internacional. Fonte: os autores.

### 6.1.2.1. Processos Projetuais

R8 apresenta uma série de ações como um caminho para o projeto inclusivo:



Figura 6.2: Série de ações a serem executadas em um projeto inclusivo segundo o Respondente oito (8). Fonte: os autores.

Ele destaca que reuniões frequentes com o usuário para observar como o mesmo utiliza o produto são importantes para perceber como diferentes pessoas executam uma determinada tarefa. R8 acredita que para se obter uma boa solução é necessário conhecer a função e as formas de desempenhá-la. Uma tarefa simples pode ter variáveis se notarmos as especificidades de diferentes usuários.

Seus exemplos mostram que o estudo deve estar imerso na função, ou seja, na tarefa a ser executada. Este pensamento se desprende do produto em si e se uni a tarefa desejada. Deste modo, o seu enfoque projetual é centrado nas maneiras como os usuários executam uma tarefa.

Percebe-se o foco na pesquisa, na observação e no envolvimento do usuário em boa parte do caminho direcionado por R8. Os usuários estão presentes em todo o processo, exceto na criação do produto e na construção do protótipo, onde não houve detalhamento dessas etapas do projeto pelo respondente.

R8 cita processos em parceria com o usuário, como o Co-design e o Design Participativo, porém destaca a importância de não se restringir somente ao olhar do usuário, mas apreciar o conhecimento de toda a equipe de profissionais envolvidos no projeto. R8 ainda ressalta que se deve valorizar também a importância da viabilização e comercialização do produto.

### **Co-design e o Design Participativo**

O Design Participativo posiciona os usuários em condição de "participantes ativos" no projeto, habilitando-os de forma concreta na participação da tomada de decisão. Em síntese, a proposta dessa abordagem é valorizar a participação dos usuários durante o processo de desenvolvimento de projetos por meio de métodos, técnicas e ferramentas.

O Co-design, segundo Del Gaudio (2014) “está cada vez mais focado na criação de redes difusas de usuários finais que co-criam e colaboram para geração e implementação de novos produtos e serviços”. (Del Gaudio, 2014, p. 4) Portanto, é uma abordagem onde há uma colaboração constante e contínua entre o profissional e o usuário, ou seja, o designer atua como “facilitador, estimulador da criatividade, da capacidade de visão e da explicação das necessidades inesperadas das pessoas”, isso se concretiza pelo uso de ferramentas que ajudam os usuários a clarear e a dar forma as suas ideias. (Del Gaudio, 2014, p. 44) Portanto, essas duas

abordagens mencionadas buscam concretizar a participação ativa do usuário no processo.

### ***Double Diamond***

R1, adepto do *Double Diamond*, declara que uma metodologia favorável ao DI deve ser um processo centrado nas pessoas. O *Double Diamond*, desenvolvido através de pesquisas internas no Design Council em 2005, apresenta um processo dividido em quatro etapas, são elas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. (Council, 2005)

A primeira fase, *Descobrir*, busca o conhecimento do usuário e o reconhecimento da problemática ou da oportunidade de projeto. Para tanto, são necessários métodos que auxiliam no reconhecimento e no envolvimento do usuário. Esta fase do processo tende a expandir o conhecimento do designer para buscar possibilidades, ideias e soluções. A segunda fase, *Definir*, após a ampla gama de conhecimentos adquiridos é o momento de alinhar tudo o que foi visto no objetivo do projeto. Neste momento se encaixam métodos que ajudam na análise e na síntese dos dados obtidos. A terceira fase, *Desenvolver*, é onde se exercita a capacidade de concretização do projeto. Utilizam-se métodos que auxiliam a criatividade e a viabilização do produto. Ao finalizar esta etapa, o produto deve estar pronto para ser entregue a produção. A quarta fase, *Entregar*, são empregados testes e avaliações finais. Neste momento, cabem métodos de validação, técnicas de lançamento do produto no mercado e métodos de se obter um feedback do usuário. (Council, 2005)

As fases sugeridas pelo *Double Diamond* possuem objetivos semelhantes à de outros processos de design, o que diferencia em alguns casos é a nomenclatura dada a elas. Fica claro nesse processo, desenvolvido pela Design Council que o usuário é inserido no processo como o objeto de estudo, portanto, apesar dessa abordagem estar aberta para métodos executados COM ou PELO usuário, ela é gerenciada por designers e equipe, PARA o usuário. Diferentemente do Co-design (PELO usuário) e o Design Participativo (COM o usuário).

### 6.1.2.2. Métodos e Técnicas

O Respondente 1 (R1) baseando-se em suas práticas, como designer de produtos e embalagens inclusivos, afirma que as ferramentas e os métodos são adaptados e frequentemente projetados de forma específica para cada projeto. Portanto, nota-se um processo que prevalece o conhecimento do usuário e completamente adaptável à demanda do projeto. A referência dada por R1 nos leva ao site [designingwithpeople.org](http://designingwithpeople.org), que é um dos resultados do projeto i-design do *Helen Hamlyn Centre for Design*, onde aponta 20 sugestões de métodos que auxiliam o engajamento do usuário do processo.

No entanto, entendendo que os métodos são escolhidos de acordo com a demanda de projeto, segundo as orientações presentes no site, para fazer essa seleção é necessário reconhecer antes características do projeto executando algumas ações como:

i) Definir o que será oferecido para se realizar o projeto em termos de experiência, tempo, custos, dentre outros. E o que se espera extrair da aplicação do método.

ii) Compreender qual método se encaixa no momento do processo.

iii) Definir o tipo de abordagem que o projeto terá. O site explorado apresenta 3 maneiras de abordagem, são elas: a) “projetar PARA as pessoas”, em que os designers interagem com os usuários com o intuito de reconhecer sua vivência e suas necessidades; b) “concepção COM as pessoas”, em que os usuários participam de forma ativa no processo juntamente com os designers e c) “projetado PELAS pessoas”, em que os designers atuam como facilitadores para que as pessoas possam tomar suas próprias decisões de projeto, ou seja, os designers orientam, mas as ações de projeto são executadas pelos usuários.

iv) Compreender o tipo de interação. O site dispõe algumas categorias de interação, quatro delas são baseadas no Método IDEO Cards e uma idealizada por eles: a) “Aprender”, identificar padrões e insights a partir das análises dos resultados obtidos; b) “Olhar”, observar o que realmente os usuários fazem e não o que eles dizem que fazem; c) “Perguntar”, extrair informações relevantes; d) “Experimentar”, criar simulações para se obter empatia e para a avaliação do projeto e e) “Imaginar”, refletir métodos que abraçam o imaginário do usuário e os aspectos criativos na interação do usuário.

## Análises dos Resultados Internacionais

Os métodos sugeridos por R1 para o processo de design são parte desempenhada somente pelo usuário, parte executada com o usuário e parte somente pelo designer. Alguns métodos podem ser utilizados nos três tipos de abordagem de projeto: PARA o usuário; COM o usuário e PELO usuário; outros são destinados a apenas um tipo de abordagem. Entretanto, os métodos listados que se destinam ao conhecimento e engajamento do usuário no processo exigem a presença do mesmo na execução e os que são de análise e tratamento dos dados não necessariamente os envolvem.

A seguir, na figura 6.3, uma representação gráfica mostrando os métodos listados por R1 separados em grupos de métodos que podem ser aplicados nas três abordagens de projeto citadas acima.



Figura 6.3: Representação gráfica da divisão dos métodos por abordagem de projeto. Fonte: os autores.

Observa-se a presença de métodos que auxiliam diversas etapas de projeto. Métodos como, entrevista, questionário e diário de uso, servem para conhecer o usuário e suas necessidades. Os métodos Dia na Vida e Observação & Sombra possibilitam ver além de ouvir do usuário como ele vivencia suas experiências e o

## Análises dos Resultados Internacionais

que ele necessita. E o método Ferramenta de Empatia torna possível a experimentação da problemática pelo designer. Nota-se, também, a presença de métodos que auxiliam no desenvolvimento do projeto como o Workshop Imersivo, Pensamento Lateral e Fórum do Usuário, métodos que auxiliam no tratamento dos dados como Personas e um método de materialização como a prototipagem.

Diante das práticas de projeto e sugestões do R1, podem-se encaixar no processo do *Double Diamond* métodos/técnicas sugeridos por *Helen Hamlyn Centre for Design*. Abaixo a figura 6.4, mostrando onde cada método pode se encaixar no processo do *Double Diamond*.



Figura 6.4: Métodos/técnicas sugeridos por *Helen Hamlyn Centre for Design* inseridos processo do *Double Diamond*. Fonte: os autores.

### 6.1.2.3. Ferramentas

As ferramentas citadas por R3, R5 e R7 que podem ser encontradas também no site que R1 menciona em sua resposta, são parte do trabalho desenvolvido pelo Grupo do Design Inclusivo na Universidade de Cambridge. A seguir, algumas dessas ferramentas:

- **Luvas de simulação de Cambridge** (*Cambridge simulation gloves*) – Esta é uma ferramenta que simula a redução da capacidade funcional das mãos, imitando assim a falta de destreza que pessoas com dificuldades funcionais (como artrite) têm ao lidar com objetos. As luvas limitam a força e o alcance do movimento dos dedos e do polegar, mas não é capaz de simular outros efeitos comuns, como dor, tremor, perda de sensibilidade tátil e alterações na forma da mão que ocorrem com o envelhecimento. Sugere-se que ela seja empregada em combinação com outras ferramentas. Portanto, ela pode ser usada para examinar a acessibilidade de produtos e serviços, ajudando a criar projetos melhores e mais inclusivos. (Engineering Design Centre, 2015)
- **Óculos de simulação de Cambridge** (*Cambridge simulation glasses*) – Esta é uma ferramenta que simula a perda geral da capacidade de ver detalhes finos, imitando assim uma incapacidade de atingir o foco correto, sensibilidade reduzida das células da retina e problemas com partes internas do olho tornando-se turvo. São efeitos adquiridos com o envelhecimento e por pessoas com problemas oculares. Os óculos podem ser usados para comparar a acessibilidade visual dos produtos e para testar um produto. (Engineering Design Centre, 2015)
- **Lista de verificação do processo de projeto** (*Design process checklist*) – Esta ferramenta se configura em uma planilha do Excel como uma lista de verificação do processo de design. Ela ajuda a rever um processo de design para verificar se ele tem os componentes críticos para o Design Inclusivo. É oferecida gratuitamente pela Universidade de Cambridge. (Engineering Design Centre, 2015)
- **SEE-IT** – As siglas significam “Sight Exclusion Estimator - Interactive Tool” (Estimador de Exclusão de Visão - Ferramenta Interativa). Esta ferramenta se configura em um site “móvel-amigável” que permite a avaliação da clareza visual de textos ou gráficos em um dispositivo móvel. Esta ferramenta tem a capacidade de estimar o número de pessoas que seriam incapazes de ver tais elementos visuais, podendo auxiliar na identificação de melhorias para projetos visuais e calcular quantos clientes

## Análises dos Resultados Internacionais

se beneficiariam com as mudanças. O *SEE-IT* também está disponível gratuitamente. (Engineering Design Centre, 2015)

Contudo, nota-se que nem os processos, nem os métodos utilizados na prática do DI o diferenciam da prática vivenciada por qualquer designer que envolve o usuário no processo projetual. No entanto, as ferramentas que auxiliam no reconhecimento da problemática vivenciada pela ampla gama de usuários é que o torna diferente de outras abordagens.

Em suma, o DI, é o Design (atividade que se utiliza de um processo projetual para se chegar a uma solução) que reconhece a diversidade funcional (filosofia do Design Inclusivo), se aproxima dela com o auxílio de ferramentas e transforma o que o ouve, vê e toca em soluções através de métodos.

### 6.2. O ensino do Design Inclusivo no exterior

Com o intuito de saber como o DI está sendo ensinado nos locais onde há a adoção dessa abordagem, na terceira pergunta do questionário perguntou-se aos respondentes sobre a maneira de ensino e os desafios ao ensiná-lo. Dos 8 respondentes 4 responderam de forma argumentativa essa questão. Preocupados com a empatia e a motivação dos alunos foi possível notar semelhanças entre a forma como eles encaram o ensino do DI mesmo sendo de locais diferentes.

R1 é designer, pesquisador e professor. Trabalha na área do DI e da inovação social há mais de uma década, possui uma ampla gama de projetos que foram comercializados com sucesso, além de também ministrar aulas e oficinas na Brighton University, Brunel University, Imperial College e no Royal College of Art. Baseado em suas experiências ele relata a forma como acredita que o DI deve ser passado para os alunos.

R1 aponta o início para a pesquisa exploratória com o intuito de reconhecer o usuário. Afirma que o problema deve estar claro na mente dos alunos antes até de começar o desenvolvimento do projeto e isso se faz conhecendo aqueles que se espera projetar. É preciso gastar tempo projetando a pesquisa, ou seja, com o planejamento das ações de projeto, acredita-se que desta forma pode-se garantir que as informações a serem coletadas encaminhem o projeto na direção certa.

Para R1 a empatia é essencial, todavia, aponta a imersão como um caminho para a experimentação do problema. Este caminho pode ser visto como uma

## Análises dos Resultados Internacionais

maneira de evitar que os alunos não caiam na armadilha dos estereótipos ou de acharem que já sabem o que os usuários querem. Ele sugere então, que os estudantes projetem COM aqueles que estão considerando no projeto. E ainda afirma que ferramentas de simulação podem ajudar de alguma forma os estudantes a terem empatia, mas, eles precisam imergir de fato no contexto daqueles para quem estão projetando, se encontrando com eles. Portanto, R1 acredita que os alunos precisam enxergar os usuários como colaboradores e não como sujeitos de pesquisa.

Assim como R1, R3 sugere ferramentas que simulam algumas diferenças funcionais como um meio de convencer os alunos da necessidade da abordagem inclusiva e motiva-los a fazer algo. Mas afirma que o uso das ferramentas por si só não é suficiente para ensinar o DI. R3 afirma que em paralelo ao uso das ferramentas, é preciso ter treinamentos “cara-a-cara” e exercícios práticos. R3 é atuante no Grupo do Design Inclusivo como pesquisador associado do *Engineering Design Centre*, do Departamento de Engenharia da Universidade de Cambridge.

R5 também é pesquisador do Grupo do Design Inclusivo e em suas respostas relata a necessidade de autenticidade e viabilização do projeto. Ele acredita que é um desafio, mas deve-se buscar alguém que realmente pretende “fazer algo com o resultado dos projetos dos estudantes”. Portanto, o que R5 levanta pode ser visto como algo que influencia na motivação dos alunos e na preparação deles para o mercado.

R8 é professor da Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusitana do Porto e afirma que o ensino do DI deve se basear nos processos projetuais que se consolidam na parceria com o usuário. Desta forma, R8 reforça o pensamento de R1 e R3 quanto a imersão do aluno na vivência do usuário e na inserção do usuário no processo projetual como algo indispensável para a prática da abordagem inclusiva. Ainda reforça que é preciso perceber que todos os seres humanos são diferentes e que querem coisas diferentes, a questão é que se deve ter uma certa igualdade na oportunidade de se chegar lá. Portanto, é necessário que os alunos reconheçam os estilos de vida diferentes e estar cientes que a igualdade de oportunidades deve se consolidar nessa diversidade.

Contudo, nota-se que o ensino do DI para estes professores e pesquisadores é fundamentado na experimentação e no contato com o usuário. O

## Análises dos Resultados Internacionais

aluno é treinado para não se restringir aos seus “achismos” procurando sempre o engajamento do usuário no processo projetual. Pode-se traçar um caminho interessante para a prática docente do DI com todos os apontamentos dos professores respondentes, a seguir:

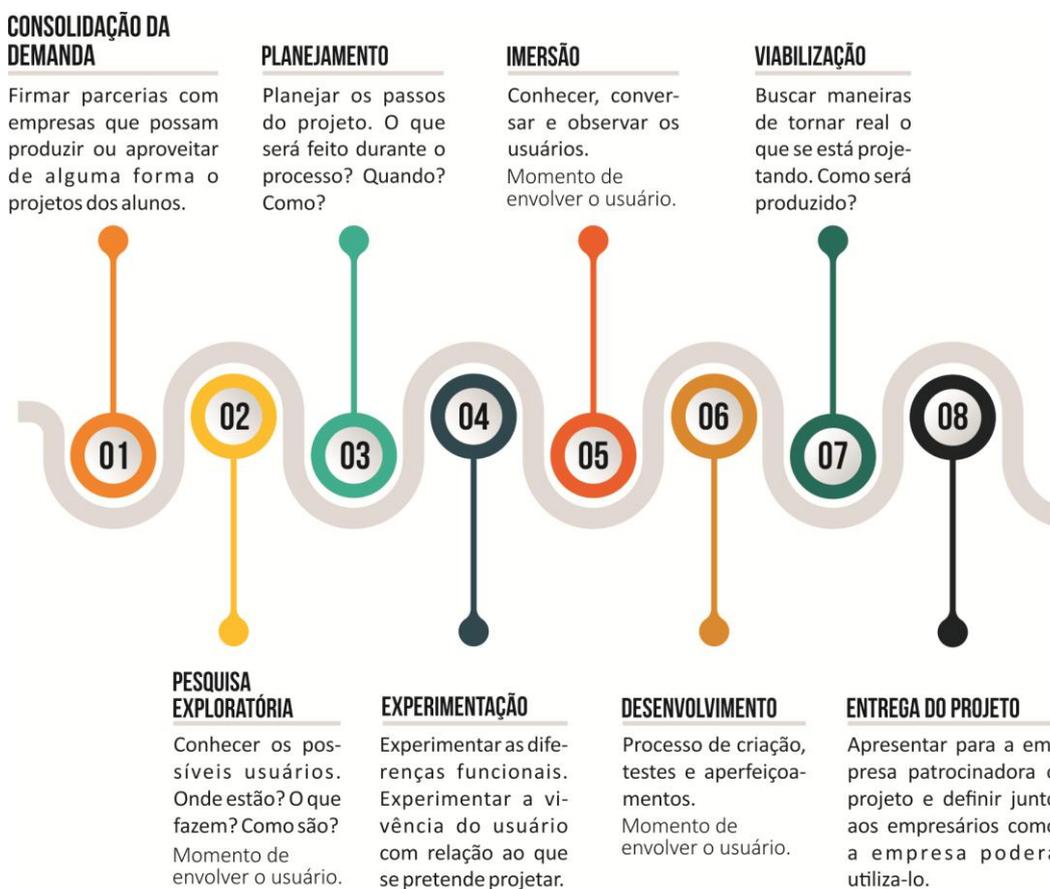


Figura 6.5: Atividades sugeridas pelos respondentes para o ensino do Design Inclusivo. Fonte: os autores.

No capítulo seguinte encontra-se as conclusões desta pesquisa e sugestões de delineamentos para futuras investigações.