

COLABORAÇÃO INTERINSTITUCIONAL NA CURADORIA E NO COMPARTILHAMENTO DE FERRAMENTAS APLICADAS A PROJETOS CENTRADOS NO SER HUMANO: o caso Projectool

INTERINSTITUTIONAL COLLABORATION IN CURATING AND SHARING TOOLS APPLIED TO HUMAN-CENTERED PROJECTS: the Projectool case

DICKIE, Isadora Burmeister; Doutora; Universidade Federal de Sergipe

isadora.dickie@academico.ufs.br

SANTOS, Adriane Shibata; Doutora; Universidade da Região de Joinville

adriane.shibata@univille.br

DE SOUZA, André Luiz Carvalho; Graduando; Universidade Federal de Sergipe

andresouza@academico.ufs.br

Resumo

Este artigo apresenta resultados da parceria entre os cursos de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe e de graduação e mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille) no desenvolvimento de um projeto de iniciação tecnológica e inovação. Em desenvolvimento desde 2020, o projeto tem como objetivo disponibilizar gratuitamente por meio de uma plataforma on-line, conteúdos sobre ferramentas para o desenvolvimento de projetos centrados no ser humano. Em 2023, por meio da parceria interinstitucional, foi possível a divisão da equipe em quatro núcleos - (1) pesquisa; (2) curadoria de conteúdo; (3) interface gráfica; e (4) comunicação -, resultando na disponibilização de conteúdos sobre novas ferramentas, reformulação informacional e visual da interface gráfica da plataforma e no compartilhamento de conteúdos do projeto por meio do perfil na rede social Instagram. Para além dos resultados positivos do projeto, a parceria também contribuiu para a troca entre os estudantes das duas IES participantes.

Palavras Chave: colaboração interinstitucional; ferramentas de projeto; plataforma on-line.

Abstract

This paper presents the results of the development of a technological initiation and innovation project in partnership between the undergraduate courses in Graphic Design at the Federal University <omitted for blind review> and the undergraduate and professional master's courses in Design at the University <omitted for blind review>. In development since 2020, the project aims to make content on tools for developing human-centered projects available free of charge via an online platform. In 2023, through the interinstitutional partnership, it was possible to divide the team into four nuclei - (i) research; (ii) content curation; (iii) graphical interface; and (iv) communication - resulting in the availability of content about new tools, informational and visual reformulation of the platform's graphical interface, and the sharing of project content through the profile on the Instagram social network.

1 Considerações iniciais

Atualmente, observa-se que áreas criativas como o Design, no âmbito da pesquisa ou da atuação profissional, passaram a considerar diversos fatores de natureza sócio culturais no desenvolvimento de soluções que direcionam o foco e a atenção para o público ao qual se destinam e para as pessoas envolvidas na relação de usuários com os artefatos e os serviços. Dessa forma, a tendência do desenvolvimento de produtos e de serviços aponta para a atenção aos aspectos humanos em seus projetos (Harada *et al.*, 2016).

Nesse contexto, Projeto Centrado no Ser Humano refere-se a uma abordagem projetual pautada pela compreensão das reais necessidades dos usuários seres humanos, o que inclui a compreensão do seu modo de ver, interpretar e conviver com seu o entorno. Para tanto, são utilizadas abordagens participativas de desenvolvimento de produtos e de serviços. O ser humano é colocado no centro do projeto e sua participação ocorre em todas as fases de desenvolvimento, inclusive nas/ e direcionando as/ etapas de tomadas de decisão (Santa Rosa e De Moraes, 2012; Preece *et al.*, 2013).

As abordagens metodológicas de Projeto Centrado no Ser Humano, geralmente, se dividem em três etapas principais: a primeira se refere ao entendimento do problema que se pretende solucionar; a segunda, à etapa criativa de geração de soluções, incluindo a prototipação de produtos e/ou serviços; e a terceira e última, à implementação da solução e o seu acompanhamento. Em cada uma das etapas são utilizadas diferentes ferramentas que promovem o exercício da empatia e a participação das pessoas na busca por soluções criativas, inovadoras e que estejam de acordo com as reais necessidades apresentadas.

Métodos e ferramentas de Projetos Centrados no Ser Humano têm sido bastante explorados por publicações como IDEO (2015), Kumar (2013), Mattelmäki (2006) e Martin & Hanington (2012). Através da disponibilização on-line de *toolkits*, a IDEO (2015) tem auxiliado estudantes e profissionais a desenvolverem empatia com as pessoas para quem se está projetando, a gerarem ideias e a construir protótipos. Uma das características dos métodos de Projeto Centrado no Ser Humano é o compartilhamento dos resultados com as pessoas para quem se está projetando, de maneira que elas possam opinar e decidir qual a melhor solução. Em seu livro, Kumar (2013) reúne 101 métodos para promover a inovação, explicando como utilizar ferramentas no desenvolvimento participativo de produtos, serviços e sistemas. Já no livro de Mattelmäki (2006), o conteúdo é voltado à descrição de métodos e ferramentas empregadas em casos reais com empresas para considerar emoções e experiência do usuário na interação com produtos. Por fim, Martin & Hanington (2012) dedicam seu livro a apresentação de ferramentas que auxiliam a entender melhor e ter empatia com as pessoas e, como resultado, desenvolver produtos e comunicações que tenham significado.

Os materiais citados são apenas alguns exemplos das diversas publicações sobre métodos e ferramentas de Projetos Centrados no Ser Humano. Em alguns casos, *toolkits* são disponibilizados de forma gratuita para *download*. Nem sempre, porém, estão em língua portuguesa, o que pode limitar o interesse e a utilização por estudantes e profissionais das áreas criativas. Já nos casos em que as publicações não estão disponíveis em forma de *toolkits* e nem de maneira gratuita, mas sim em livros físicos, estas publicações estão, em sua maioria, em língua inglesa.

Desde 2020, por meio da plataforma Projectool, materiais sobre Projeto Centrado no Ser Humano vêm sendo disponibilizados gratuitamente, em *toolkits*, em língua portuguesa. Isto ocorre por meio de curadoria dos conteúdos encontrados em pesquisas *desk* e científicas. Em 2024, no entanto, com a aprovação do projeto em quatro editais de fomento à pesquisa de iniciação

tecnológica e inovação do Estado de Sergipe, a plataforma Projectool pôde contar com recursos financeiros e humanos para a atualização de sua interface gráfica, bem como para a disponibilização de conteúdos sobre novas ferramentas.

Este artigo apresenta, então, os resultados obtidos por meio da parceria interinstitucional entre a Universidade Federal de Sergipe e a Universidade de Joinville (Univille) na atualização da plataforma Projectool.

2 Procedimentos metodológicos

Para o desenvolvimento do projeto envolvendo as duas Instituições de Ensino Superior (IES), foi necessário entregar uma carta de anuência da segunda IES à primeira, visto que o projeto foi contemplado em editais externos e internos à primeira IES. Considerando os quatro editais nos quais o projeto foi aprovado, sua execução de maneira interinstitucional iniciou em março de 2023 e tem previsão para finalizar em setembro de 2024.

A equipe foi dividida em quatro núcleos: (1) pesquisa; (2) curadoria de conteúdo; (3) interface gráfica; e (4) comunicação. Assim, o primeiro passo foi realizar uma reunião on-line para alinhamento da equipe, onde foram detalhadas as atividades de cada núcleo de acordo com a participação de cada membro, como mostra o quadro 01.

Quadro 1 - Distribuição de atividades por núcleo e dentre os membros da equipe interinstitucional.

Núcleo	Atividades	Membros da Equipe
1. Núcleo de pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> Realização de Revisão Bibliográfica Sistemática para evidenciar o estado da arte sobre ferramentas para o desenvolvimento de projetos centrados no ser humano. 	<ul style="list-style-type: none"> 02 (dois) estudantes do curso de graduação em Design da Universidade Federal de Sergipe; <i>Coordenação</i>: professora do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe.
2. Núcleo curadoria de conteúdo	<ul style="list-style-type: none"> Pesquisa, sistematização e análise de ferramentas utilizadas em projetos centrados no ser humano; Elaboração de <i>toolkit</i> com conteúdo exclusivo sobre as ferramentas utilizadas em projetos centrados no ser humano; Disponibilização dos <i>toolkits</i> na plataforma on-line. 	<ul style="list-style-type: none"> 02 (dois) estudantes do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe; 02 (dois) estudantes do curso do mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille); <i>Coordenação</i>: professora do curso de graduação e do mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille).
3. Núcleo de interface gráfica	<ul style="list-style-type: none"> Definição da arquitetura de informação; Definição da usabilidade; Definição da Identidade Visual; Alteração da interface gráfica por meio de plataforma específica de editoração de sites. 	<ul style="list-style-type: none"> 03 (três) estudantes do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe; <i>Coordenação</i>: professora do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe.
3. Núcleo de comunicação	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de materiais de comunicação para divulgação do projeto; 	<ul style="list-style-type: none"> 03 (três) estudantes do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe;

- Publicação dos materiais desenvolvidos no perfil do projeto em rede social;
- Acompanhamento e registro das interações na plataforma on-line.
- 01 (um) estudante do curso de graduação em Design da Universidade de Joinville (Univille);
- *Coordenação*: professora do curso de graduação e do mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille).

Fonte: dos autores (2024).

De acordo com o quadro 01, a coordenação das equipes de cada núcleo ficou sob a responsabilidade de duas professoras, sendo uma delas do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe (coordenadora do projeto nesta instituição) e a outra dos cursos de graduação e do mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille) (coordenadora do projeto nesta instituição). Ao todo, e até agora, 13 estudantes já participaram do desenvolvimento do projeto, sendo 10 da Universidade Federal de Sergipe e três da Universidade de Joinville (Univille); e sendo 11 a nível de graduação e dois a nível de mestrado profissional.

Além da reunião inicial para alinhamento das atividades, ocorrem reuniões on-line a cada 15 dias, com toda a equipe, para apresentação do andamento das atividades. Assim, mesmo com uma comunicação facilitada por um grupo do projeto no aplicativo de mensagens instantâneas *Whatsapp*, as reuniões quinzenais têm o objetivo de estreitar o contato e a relação entre os membros da equipe interinstitucional, de maneira a otimizar a coordenação das atividades, o compartilhamento de informações e a colaboração entre os membros da equipe.

3 Resultados

A apresentação dos resultados está dividida em quatro subtópicos: um subtópico para cada um dos núcleos, visando proporcionar o detalhamento do funcionamento específico; e um subtópico para a discussão dos resultados obtidos.

3.1 Núcleo de pesquisa

Este núcleo é formado por dois integrantes e, inicialmente, teve por objetivo a realização de uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) sobre ferramentas de projetos centrados nos seres humanos. Assim, como projeto de iniciação científica, os dois estudantes conduziram a RBS seguindo um protocolo adaptado de Conforto *et al.* (2011), de novembro a abril de 2024. Os resultados deste estudo estão detalhados em outro artigo, também submetido ao P&D Design 2024.

Além da RBS sobre ferramentas utilizadas em projetos centrados nos seres humanos, este núcleo, atualmente, atua na investigação aprofundada sobre as características, maneiras de aplicação e principais contribuições à abordagem do Design Centrado no Ser Humano trazida por cada uma das ferramentas encontradas no estudo anterior.

3.2 Núcleo curadoria de conteúdo

Para a realização das atividades deste núcleo, definiu-se uma equipe de quatro integrantes,

sendo dois estudantes de graduação e duas de pós-graduação. As reuniões e realização das atividades se dão de forma remota, em reuniões quinzenais realizadas na plataforma *Google Meet*. Nestas reuniões identifica-se quais ferramentas devem ser trabalhadas e os responsáveis pelo levantamento das informações sobre cada uma delas. As informações sobre as ferramentas, então, são pesquisadas em livros, artigos científicos e em sites especializados, considerando-se informações como definição e caracterização da ferramenta, aplicações e modo de uso. Após a organização das informações em um instrumento específico, cujo modelo é disponibilizado para todos os integrantes por meio do *Google Drive*, a revisão do conteúdo é realizada pelas professoras coordenadoras do projeto. Finalizada a revisão, o conteúdo é encaminhado ao núcleo de interface gráfica, que o adequa à identidade visual da/ e o insere na plataforma.

Para o armazenamento das informações de controle das atividades dos integrantes deste núcleo, utiliza-se um arquivo compartilhado com todos via *Google Drive*, denominado Lista de Ferramentas. Ele é composto por uma lista que contém informações como: nome da ferramenta, etapa(s) de aplicação, *status* do andamento da pesquisa sobre a ferramenta, responsável pela pesquisa e prazo para conclusão da pesquisa (vide quadro 2). Por meio deste arquivo os integrantes do núcleo indicam as ferramentas a serem pesquisadas e, à medida em que a atividade avança, indicam o *status* em que a pesquisa se encontra.

A coluna de *status* possibilitou a comunicação assíncrona entre os integrantes do núcleo de curadoria, e destes com os integrantes do núcleo de interface gráfica, responsáveis pelo desenvolvimento dos ícones, das ilustrações e dos layouts das ferramentas para compartilhamento na plataforma. As funções disponibilizadas na coluna *status* foram: Não iniciada; Em andamento; Em atraso; Para análise; Revisão 1; Revisão 2; Concluída; e Aplicada no site. A partir do *status* Concluída a equipe do núcleo de interface gráfica inicia o processo de desenvolvimento dos materiais gráficos adequados à identidade visual da plataforma.

Quadro 2 - Lista de ferramentas.

Ferramenta	Etapas	Status	Responsável	Prazo
PERSONAS	Compreensão e Ideação	Não iniciada	Fulano	
MAPA CONCEITUAL	Ideação	Em andamento	Ciclano	
SONDAS CULTURAIS	Compreensão e Experimentação	Para Análise	Fulano	31/03/1023
GRUPO DE FOCO	Compreensão e Experimentação	Revisão 1	Ciclano	27/04/2023
POEMA DOS DESEJOS	Compreensão	Aplicada no site	Beltrano	14/04/2023

Fonte: dos autores (2024).

Importante ressaltar que o nome das ferramentas são inseridos na lista pelos próprios integrantes do núcleo, de forma aleatória, e depois escolhidas por eles para pesquisa e detalhamento. A única - e principal - premissa é que sejam ferramentas que envolvam diretamente o ser humano no desenvolvimento de soluções.

Com base nos resultados das pesquisas por conteúdos sobre as ferramentas, os integrantes definiram um instrumento modelo para preenchimento das informações sobre determinada ferramenta, cujo conteúdo, após passar pela análise das professoras coordenadoras, é ilustrado e aplicado na plataforma. Neste instrumento, é indicado em qual(is) etapa(s) a ferramenta pode ser aplicada e o nome da ferramenta. Em seguida, é apresentada uma frase explicativa que indica, de forma rápida, o que é e para que serve a ferramenta. Há um campo para apresentação da ferramenta, sendo utilizadas fontes de referência para os conceitos apresentados, e é indicada sua caracterização, se comportamental, atitudinal, quantitativa e/ou qualitativa. Outros campos do formulário correspondem a: aplicações; como usar (passo-a-passo); o nível de complexidade da ferramenta, se há materiais utilizados em sua aplicação e quais são; indicação de número de participantes e se há *template* a ser disponibilizado. Por fim, apresentam-se os campos Saiba Mais, com *links* para materiais complementares, e Referências, que indicam as referências encontradas na pesquisa.

Após o preenchimento deste instrumento, o documento é disponibilizado para as revisões pelas professoras coordenadoras do projeto. Após as revisões e correções necessárias, o material é disponibilizado para o núcleo de interface gráfica para a elaboração dos desenhos e templates.

Tendo em vista que a abordagem de projeto utilizada na plataforma considera o Projeto Centrado no Ser Humano que, segundo indicado na plataforma, se refere a uma "abordagem projetual pautada pela compreensão das reais necessidades das pessoas, por meio do desenvolvimento participativo de produtos e de serviços". A proposta pautada pela equipe é colocar "o ser humano" no centro do projeto, de modo a incentivar o envolvimento e a participação de pessoas, como usuários e demais *stakeholders*, em todas as fases de desenvolvimento, inclusive nas etapas de tomadas de decisão. Envolver as pessoas como participantes ativas no processo de Design possibilita compreender o porquê, o como e o que elas esperam ao interagir com os produtos e serviços em desenvolvimento. Isso permite um foco mais direcionado na atividade humana, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e das interações sociais (Projectool, 2024).

Por isso, considerando-se os diversos modelos de abordagens centradas no ser humano, o núcleo de curadoria de conteúdo sugeriu a toda equipe Projectool que fossem definidas como etapas do processo de Design: Compreensão; Inspiração; Ideação; Experimentação; e Implementação. Assim, as ferramentas a serem disponibilizadas na plataforma são, então, distribuídas nestas etapas, de modo a contribuir para o desenvolvimento da empatia e da participação das pessoas (partes interessadas) na busca por soluções criativas, inovadoras e alinhadas com as suas reais necessidades e expectativas.

As ferramentas identificadas e definidas para compor a plataforma são utilizadas nas diferentes etapas de projeto de Design Centrado no Ser Humano e tiveram seu conteúdo adaptado para as realidades brasileiras. O quadro 3 apresenta as etapas adotadas na plataforma e as ferramentas disponibilizadas até o momento.

Quadro 3 - Etapas do processo de Design Centrado no Ser Humano adotado na plataforma e ferramentas.

Compreensão	Inspiração	Ideação	Experimentação	Implementação
-------------	------------	---------	----------------	---------------

-
- | | | | | |
|--|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Etnografia Móvel ● Matriz CSD ● Poema dos Desejos ● Sondagens Culturais | <ul style="list-style-type: none"> ● Observação AEIOU ● Cartões de <i>insight</i> ● Mapa de Empatia ● Mapeamento Cognitivo ● Sombra | <ul style="list-style-type: none"> ● Bodystorming ● Brainstorming ● MESCRAI ● Mapa Conceitual ● Workshop de Cocriação | <ul style="list-style-type: none"> ● Grupo de Foco ● Sondagens Culturais | <ul style="list-style-type: none"> ● Análise de Viabilidade ● Canvas B ● Canvas de Modelo de Negócio |
|--|--|--|--|---|
-

Fonte: dos autores (2024), baseado em Projectool (2024).

Todos os instrumentos e estratégias desenvolvidos e compartilhados pelo núcleo de curadoria de conteúdo serviram para auxiliar no desenvolvimento das atividades de maneira assíncrona, proporcionando, inclusive, maior flexibilidade aos integrantes. No entanto, é válido lembrar da importância, também, dos encontros síncronos, porém on-line, com os integrantes dos demais núcleos e as coordenadoras do projeto, de maneira a estreitar o vínculo e, conseqüentemente, o afinamento na condução das atividades.

3.3 Núcleo de interface gráfica

O desenvolvimento das atividades voltadas ao núcleo de interface gráfica ocorre de maneira remota, havendo reuniões quinzenais da equipe por meio da plataforma gratuita *Google Meet*, que seguem estes protocolos:

- Primeira reunião: (i) apresentação dos integrantes da equipe, do objetivo geral do projeto e dos objetivos específicos do núcleo; (ii) divisão de tarefas e definição de cronograma de entrega;
- Demais reuniões: (i) cumprimentos aos integrantes presentes; (ii) apresentação dos resultados das tarefas da quinzena; (iii) discussão dos resultados; (iv) planejamento das próximas tarefas e cronograma da próxima reunião.

Assim, inicialmente e para a definição da nova identidade visual da plataforma Projectool, foram realizados estudos na antiga interface e em interfaces semelhantes, buscando visualizar as boas práticas em arquitetura de informação, bem como o que poderia ser melhorado na plataforma Projectool. Tendo isso realizado, foram desenvolvidos fluxogramas do processo de interação dos usuários com a plataforma Projectool.

Após a análise de similares, foram realizados estudos de layouts levando-se em consideração: (a) a arquitetura de informação dos conteúdos a serem disponibilizados em cada seção, (b) os princípios e as heurísticas de usabilidade, (c) os fluxogramas do processo de interação dos usuários. A partir de tais estudos, foram definidos: (i) o layout de cada seção da plataforma; (ii) o layout das páginas de cada ferramenta; (iii) a paleta de cores; (vi) a família tipográfica; (v) os ícones e ilustrações.

3.3.1 Ícones e ilustrações

Para a proposição dos ícones e ilustrações, foram observadas as tendências estéticas e conceituais, considerando a análise de similares. O *Flat Design* foi escolhido como estilo por unir

dois conceitos fundamentais do projeto: simplicidade e clareza na transmissão da mensagem. A principal inspiração veio da plataforma *Design Kit* (<https://www.designkit.org/>), que prioriza a utilização de ícones e ilustrações cujo estilo foca no minimalismo, sem tridimensionalidade e com ênfase em vetorização. A imagem 1 mostra os ícones e ilustrações desenvolvidas para a plataforma Projectool.

Imagem 1 - Exemplos de ícones e ilustrações desenvolvidas para a plataforma Projectool.



Fonte: dos autores (2024).

Para cada seção da plataforma, bem como para cada ferramenta que é adicionada, o núcleo de interface gráfica desenvolve um ícone exclusivo. Visando manter a identidade visual, principalmente considerando a possível rotatividade de integrantes, foi desenvolvido um manual de orientação para o desenvolvimento dos ícones.

3.1.2 Paleta de cores e família tipográfica

A partir das análises de similares, ficou evidente a utilização de cores em tom pastel, o que distanciava-se da antiga identidade visual da Plataforma Projectool, que utilizava cores saturadas, como o roxo, o azul marinho, o laranja e o verde; e, ainda, dois tons de cinza. Para a definição da nova paleta de cores, considerou-se cada uma das cinco etapas do processo de desenvolvimento de projetos centrados no seu humano que a plataforma Projectool adotara. A imagem 2 apresenta a paleta de cores, já com a indicação da etapa a que se refere. Além destas cinco cores, a cor que aparece na imagem 1, aplicadas nos ícones e ilustrações, foi definida como a cor institucional da plataforma, sendo utilizada em sessões gerais da mesma.

Imagem 2 - Nova paleta de cores definida para a plataforma Projectool.



Fonte: dos autores (2024).

A escolha da tipografia considerou a facilidade de leitura (legibilidade) das informações: a tipografia "Curiosa" e suas variações, cedida gentil e gratuitamente por Fabio Haag (<https://fabiohaagtype.com/>). Trata-se de uma tipografia caracterizada como humanista, que transmite a naturalidade e a fluidez na leitura. Apresenta uma família tipográfica variada, desde a variação *ultra light* até *blackbold*, possibilitando explorar a hierarquia de informação sem precisar utilizar outras tipografias; o que torna essa tipografia uma ótima opção para títulos, subtítulos e corpo de texto, tornando a plataforma Projectool um ambiente minimalista e moderno. A imagem 3 apresenta a tipografia "Curiosa" e algumas de suas variações.

Imagem 3 - Nova tipografia definida para a plataforma Projectool.

Curiosa Variable Family

by Fabio Haag

Curiosa Curiosa

Curiosa Curiosa

Curiosa

Fonte: dos autores (2024), baseado em Fabio Haag (2024).

3.3.3 *Layout de cada seção da plataforma*

Considerando o próprio Design Centrado no Ser Humano, um *layout* projetado considerando seus usuários une dois conceitos: funcionalidade e estética. Assim, o novo *layout* da plataforma Projectool considerou aspectos de ergonomia visual; arquitetura de informação; interação tela-usuário; legibilidade, dentre outros. Ainda, utilizou-se o conhecimento sobre as 10 heurísticas de Nielsen (1994) para definir os aspectos de interação e usabilidade. As imagens de 4 a X mostram o novo *layout* da página inicial da plataforma Projectool.

Imagem 4 - Novo *layout* da página inicial da plataforma Projectool: menu e carrossel.



Fonte: dos autores (2024).

Imagem 5 - Novo *layout* da página inicial da plataforma Projectool: continuação 1.

15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Manaus (AM)

O projeto

Projectool é uma plataforma de ensino que tem como objetivo auxiliar no desenvolvimento de habilidades projetuais, criativas e inovadoras que propiciem a prática profissional por meio da experimentação de ferramentas de desenvolvimento de projetos de Design Centrados no Ser Humano.

[Leia mais](#)



Conheça as 5 etapas do processo de Design Centrados no Ser Humano adotado pela Projectool



compreensão



inspiração



ideação



experimentação



implementação



Como funciona?

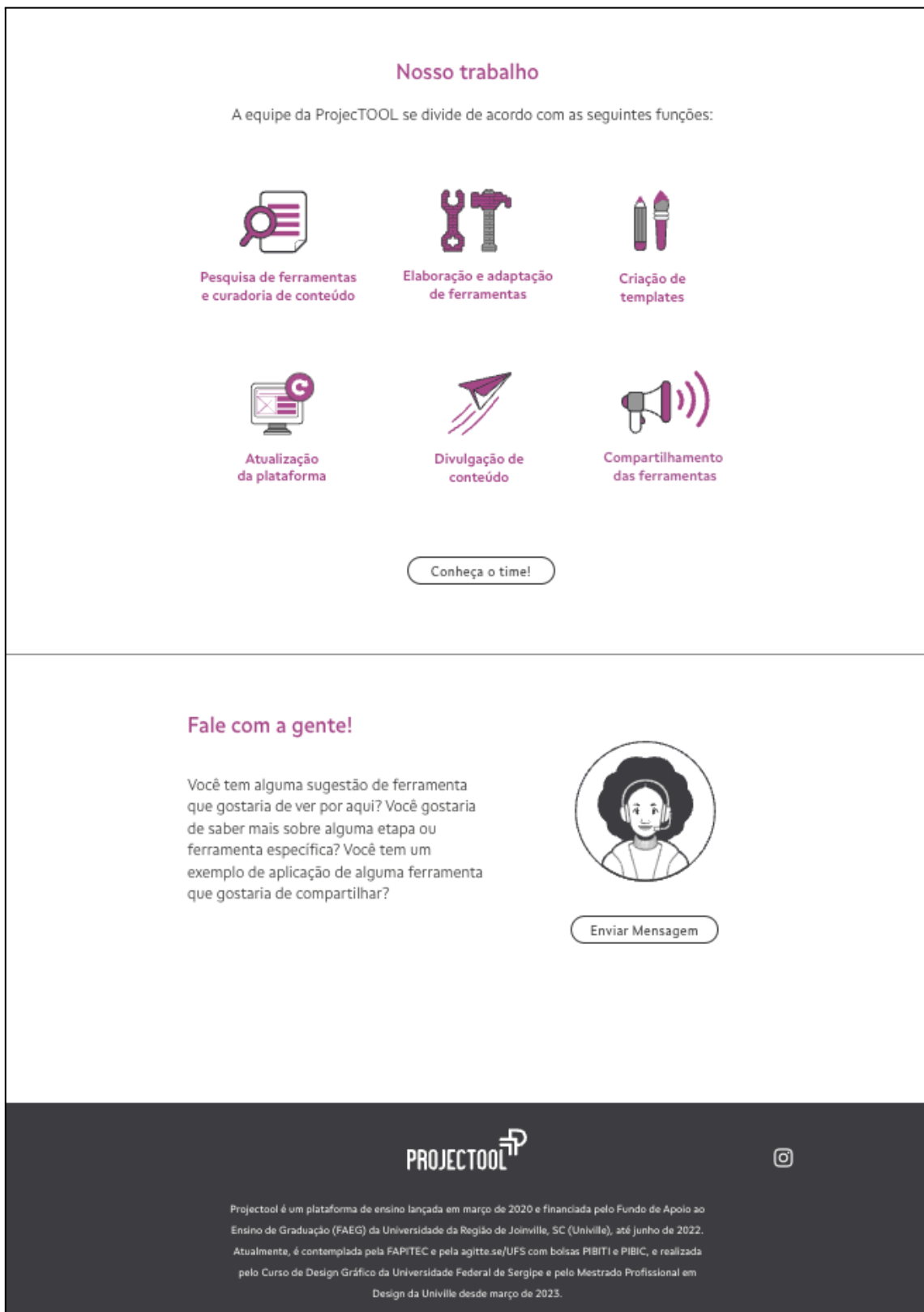
Periodicamente, são publicados novas ferramentas de projeto. Para acessar, baixar e utilizar os materiais, você só precisa fazer seu cadastro e entrar com login e senha.

O melhor: é tudo gratuito!

[Criar conta](#)

Fonte: dos autores (2024).

Imagem 6 - Novo layout da página inicial da plataforma Projectool: continuação 2.



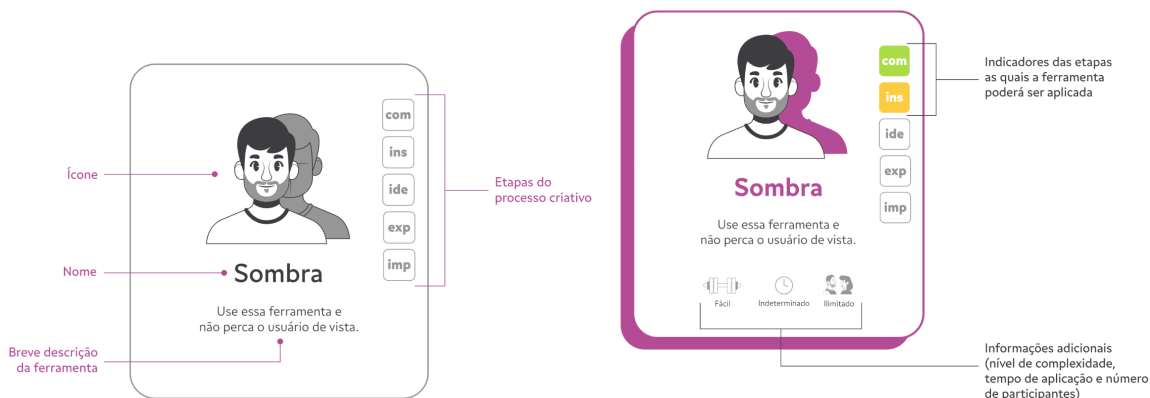
Fonte: dos autores (2024).

3.3.4 *Layout das páginas das ferramentas (toolkits)*

Visando manter um padrão visual para gerar o reconhecimento pelos usuários, facilitando o acesso e a navegação na aba "ferramentas", a disposição das informações sobre cada uma das ferramentas apresenta um mesmo caminho e *layout*. A partir da análise e *feedbacks* das interações dos usuários, foram adicionadas novas estruturas de informação, tais como:

- Informações complementares (ver imagem 7):
 - Descrição – frase que sugere o objetivo da ferramenta;
 - Nível – grau de dificuldade na aplicação da ferramenta;
 - Duração Média – tempo necessário para a aplicação da ferramenta;
 - Participantes – número mínimo e máximo de integrantes;
 - Etapa – indicação da(s) etapa(s) onde a ferramenta pode ser aplicada.

Imagem 7 - Novo *layout* das informações complementares contidas nas páginas de cada ferramenta (esq.: sem passar o cursor do *mouse*; dir.: ao passar o cursor do *mouse* em cima da imagem).



Fonte: dos autores (2024).

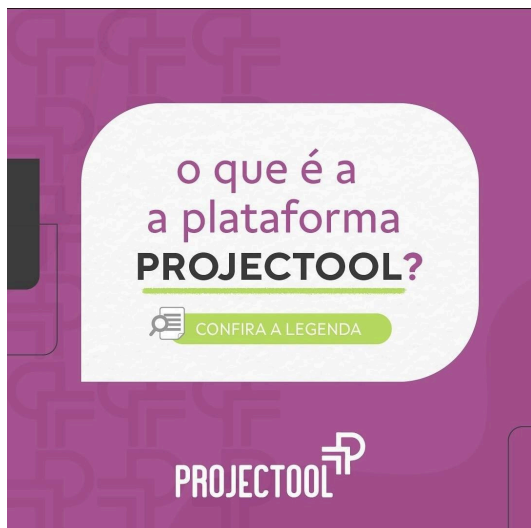
- Passo-a-Passo:

Informações que visam complementar as informações das ferramentas que não possuem *template*, a fim de ajudar os usuários a compreenderem melhor como se dá a aplicação da ferramenta.

3.4 Núcleo de comunicação

O núcleo de comunicação, não menos importante, esteve a todo momento conectado aos demais núcleos, para que assim pudesse estar a par das atualizações e conseguisse estruturar, de forma eficiente, os principais elementos informativos das postagens para as mídias sociais da plataforma. A imagem 8 mostra alguns dos resultados das atividades do núcleo.

Imagem 8 - Postagens compartilhadas nas redes sociais da plataforma Projectool.





Fonte: dos autores (2024).

Os integrantes do núcleo de comunicação também são responsáveis por verificar no sistema Wix (criador de sites onde a Plataforma Projectool está desenvolvida e hospedada), por meio de um plano pago, o tráfego de acessos, bem como o cadastro de novos usuários na plataforma. Desta forma, é possível elaborar estratégias de comunicação para tornar a plataforma mais conhecida, bem como informar ao público a inserção de novos conteúdos/ferramentas. É válido pontuar que o cadastro é, justamente, para que se possa ter um acompanhamento de quantas pessoas acessam o conteúdo da Plataforma Projectool, quais ferramentas são as mais acessadas e qual a frequência de acesso pelos usuários. No entanto, o acesso a todos os conteúdos da plataforma são gratuitos.

Com base nas informações coletadas no sistema Wix, a frequência de acessos desde que a Plataforma Projectool foi reformulada é estável, tendo crescido em 145% o acesso às páginas da plataforma no período de um ano (de julho de 2023 a julho de 2024) em comparação ao ano anterior (de julho de 2022 a julho de 2023). Não se pode, no entanto, atribuir esse aumento de acessos apenas ao compartilhamento de postagens no perfil do Instagram. Grande parte da divulgação da plataforma ocorre por meio de seus integrantes, como também pelo compartilhamento durante as aulas, pelas coordenadoras do projeto. Isso fica evidente quando observamos o mapeamento do tráfego da plataforma por localidade de acesso (vide imagem 9).

Imagem 9 - Mapeamento do tráfego na Plataforma Projectool por localidade de acesso.



Fonte: dos autores (2024).

Considerando o mapa da imagem 9, percebe-se uma concentração de acesso nas localidades do Nordeste e Sul, justamente as regiões onde se localizam as IES que desenvolvem, em parceria, o projeto.

3.5 Discussão

Com base nos objetivos e resultados apresentados, pode-se inferir que a estruturação de uma equipe interinstitucional para o desenvolvimento do projeto de pesquisa em iniciação tecnológica e inovação da Plataforma Projectool foi, ao mesmo tempo, um desafio e um acerto.

O principal desafio, dentre tantos, foi o estabelecimento de uma comunicação eficiente entre os integrantes estudantes do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe e dos cursos de graduação e de mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille). É importante mencionar que a equipe mantém um grupo de comunicação no aplicativo whatsapp, o que facilita a troca de informações assíncronas, bem como de *links* e arquivos de documentos. É por meio deste canal que as equipes de todos os núcleos se comunicam entre si e com as professoras coordenadoras do projeto em cada uma das IESs. Apesar disso, muitas vezes as mensagens se perdem, o que pode acarretar em ruídos na comunicação.

No entanto, a divisão das atividades do projeto por diferentes núcleos facilitou a condução das mesmas, bem como a comunicação entre os integrantes de cada núcleo. Essa divisão por núcleo, bem como a clara divisão de tarefas entre os integrantes de um mesmo núcleo contribuíram para o bom andamento das atividades, bem como para a qualidade dos resultados obtidos. Verifica-se, nesse sentido, que o desenvolvimento de um projeto por uma equipe interinstitucional - quando estas instituições são de Ensino Superior e quando a colaboração é entre estudantes de níveis de graduação e pós-graduação -, é preciso ter um planejamento adequado, bem como considerar as habilidades e interesses de cada integrante para que possam contribuir de forma efetiva.

Um ponto bastante positivo são as reuniões on-line, com a participação de todos os integrantes de todos os núcleos, pois é durante estas reuniões que um núcleo tem a possibilidade de apresentar para o outro as atividades que vêm sendo desenvolvidas, bem como cada possibilidade de cada integrante contribuir com as atividades de um núcleo diferente do seu. Isso também proporciona uma visão geral do projeto, e auxilia que cada núcleo conduza suas atividades em coerência com todo o projeto.

Além disso, percebe-se que o alcance dos resultados tem superado as expectativas, e que a multidisciplinaridade dos integrantes contribui, possivelmente, para o aprendizado tanto individual como do grupo. Esse aprendizado, com certeza, é válido para os estudantes em formação, seja a nível de graduação ou pós-graduação.

4 Considerações finais

Partindo da motivação de relatar os desafios e os aprendizados do desenvolvimento de um projeto de iniciação tecnológica e inovação, este artigo apresentou os resultados obtidos na atualização da Plataforma Projectool, que é um site que compartilha, de maneira gratuita, conteúdos sobre ferramentas de desenvolvimento de projetos centrados no ser humano.

A partir da aprovação em editais locais, internos e externos à Universidade Federal de Sergipe, bem como da parceria firmada com a Universidade de Joinville (Univille), o projeto envolveu professores e estudantes de graduação e de mestrado profissional de ambas as IES. A realização das atividades, por núcleos e de maneira on-line, proporcionou aos participantes a terem contato com estudantes de regiões e instituições - e até de níveis de graduação -, diferentes das suas.

Os objetivos iniciais do projeto foram obtidos e, tanto os estudantes do mestrado profissional em Design da Universidade de Joinville (Univille) como de graduação da Universidade Federal de Sergipe puderam utilizar parte do conhecimento do projeto em suas dissertações e trabalhos de conclusão de curso.

5 Referências

CORAIS. **Coralizando**: Um guia de colaboração para a economia criativa. CORAIS.org, 2014.

IDEO, IDE, Heifer International, e ICRW. **Human Centred Design**: Kit de Ferramentas, 2ª edição, s/d.

IDEO. **DesignKit**. IDEO.org, 2015

JATOBÁ, Percival. **Como o Human Centred Design pode melhorar a sua (e a nossa) vida.** Visa, 1996. Disponível em: <https://www.visa.com.br/> Acesso em: Fev. 2024

KITCH, Bryan. **Human centered design vs. Design thinking: an overview.** Mural, 2022. Disponível em: <https://www.mural.co> Acesso em: Fev 2024

KUMAR, Vijay. **101 Design Methods: A Structured Approach For Driving Innovation In Your Organization.** Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2013.

MARTIN, Bella., HANINGTON, Bruce. **Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions.** United States of America: Rockport Publishers, 2012.

MJV, technology & inovation. **Como mapear a jornada do usuário:** Compreendendo a experiência do consumidor.

MJV, technology & inovation. **Human Centered Design:** Como aplicar os conceitos em seu negócio.

NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design.** NN/g Nielsen Norman Group, 1994. Disponível em: <https://www.nngroup.com/> Acesso em: Maio. 2023

ROSA, Cláudio Afrânio., COUTO, Gustavo Marques., LAGE, Marcelo Gomes. **Guia Essencial para novos empreendedores:** descoberta. Belo Horizonte: Sebrae, 2015.