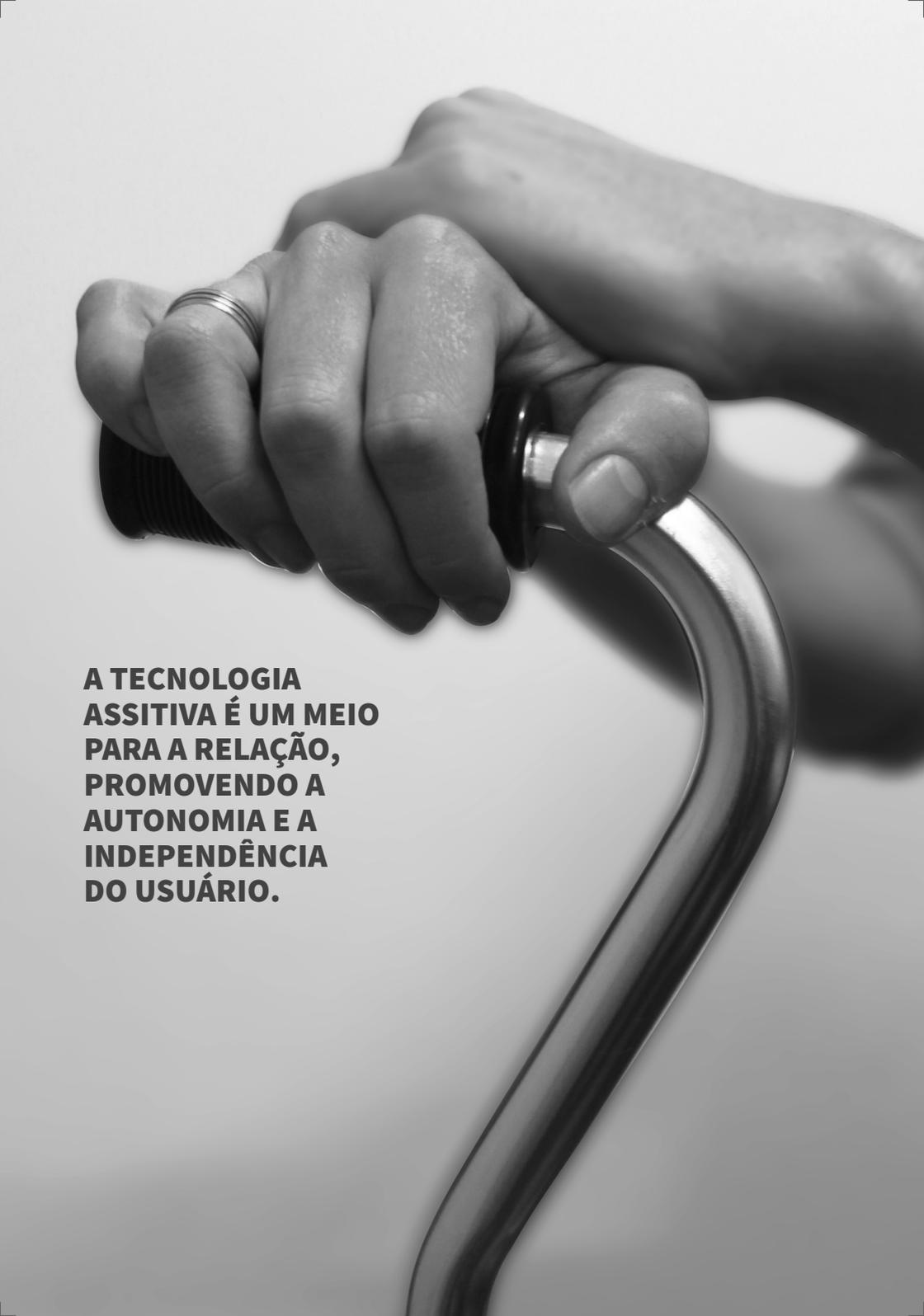


MANUAL DE INSTRUÇÕES



**USER
CAPACITY
TOOLKIT**



**A TECNOLOGIA
ASSITIVA É UM MEIO
PARA A RELAÇÃO,
PROMOVENDO A
AUTONOMIA E A
INDEPENDÊNCIA
DO USUÁRIO.**

O projeto de Tecnologias Assistivas (TA) envolve particularidades que tornam o seu desenvolvimento um desafio, principalmente devido às especificidades do usuário com deficiência, ao grande volume de dados coletados, associado a um ambiente de projeto interdisciplinar, com participação de profissionais de diversas áreas do conhecimento.

A integração de todos esses fatores, aliada ao adequado levantamento, organização e análise de dados com abordagem centrada no usuário, compreende um caminho para se alcançar soluções em TA que promovam a melhor adequação das demandas do produto às capacidades e limitações do usuário.

Assim, esta Toolkit tem como base a consideração do produto, do usuário e do contexto, a fim de reunir o maior volume de dados e auxiliar as equipes no levantamento, organização e análise dos dados para gerar informações relevantes de projeto.



CONTEÚDO

1 APRESENTAÇÃO

2 OBJETIVOS

3 PARTES

4 PROCESSO

5 QUANDO UTILIZAR

6 COMO FUNCIONA

- PREPARAR
- LEVANTAR
- CONVERTER
- ANALISAR

APRESENTAÇÃO

O User-Capacity Toolkit segue uma abordagem de projeto centrada no usuário. Suas ferramentas visam reunir o máximo de dados sobre o produto, o usuário e o contexto, a fim de conduzir o desenvolvimento de soluções em TA mais alinhadas às capacidades e limitações do usuário e com as possibilidades disponíveis no contexto de uso do produto.

As dimensões e itens utilizados para compor os blocos Produto, Usuário e Contexto foram definidos mediante estudo e análise dos principais modelos e ferramentas envolvendo projetos de Design e Tecnologia Assistiva. Assim, os blocos estão alinhados com os princípios do Design Universal, do Design Inclusivo e da Ergonomia; com os modelos CIF (OMS), WHODAS 2.0, QUEST 2.0, PIADS e HAAT; e dos itens propostos por Batavia; Hammer (2003) e Tinetti (1986).

Neste Manual, serão apresentados os objetivos do ToolKit no processo de projeto, as partes que o compõem, como o mesmo está organizado, como funciona na prática e como pode ser integrado em uma metodologia de projeto com abordagem centrada no usuário.

OBJETIVOS

TOMADA DE DECISÃO



Orientar a equipe nas primeiras decisões de projeto e proporcionar uma coleta de dados completa e satisfatória sobre o Produto, o Usuário e o Contexto;

CONVERSÃO DOS DADOS

Guiar a conversão dos dados e promover a visualização das informações relevantes para a equipe de projeto;

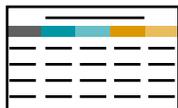


GERAÇÃO DE IDEIAS

Promover a integração e o engajando da equipe na geração de ideias e anotações de projeto de forma precisa e confiável.

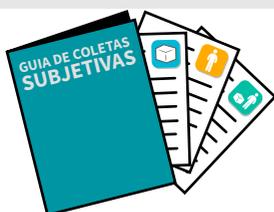


PARTES



FICHA DE GESTÃO DO PROJETO

Organiza a equipe para iniciar o levantamento, organização e análise dos dados. Compreende campos a serem preenchidos para cada passo.



GUIA DE COLETAS SUBJETIVAS

Orienta a coleta de dados subjetivos com o usuário. Compreende uma ficha de identificação e um roteiro com perguntas abordando aspectos do produto, usuário e contexto.



GUIA DE COLETAS OBJETIVAS

Complementa a coleta de dados subjetivos. Compreende um conjunto de testes e registros (instrumentação tecnológica) que visam tornar os resultados mais precisos e quantificáveis.



GUIA DE CONVERSÃO

Auxilia na conversão dos dados em informação de projeto. Orienta a definição dos níveis em equipe e as anotações de projeto para preenchimento dos painéis de síntese visual.



PAINÉIS DE SÍNTESE VISUAL

Agrupa os dados convertidos, auxilia na visualização rápida dos níveis definidos e da suporte à discussão em equipe para geração das anotações de projeto.

PROCESSO

O Toolkit utilizou como base metodológica para o seu desenvolvimento, o Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos (GODP), proposto por Merino (2016). Porém, sua utilização é flexível e pode ser incorporado às etapas de qualquer metodologia de projeto com abordagem centrada no usuário.

O GODP incorpora às suas etapas três blocos de referência, denominados: produto, usuário e contexto. Desta forma, as ferramentas do Toolkit utilizam esta divisão para orientar suas ações no decorrer do projeto, definidos conforme apresentado a seguir.



PRODUTO

Qualquer produto, dispositivo, equipamento, instrumento ou software que se objetiva desenvolver.



USUÁRIO

Usuários diretos e/ou indiretos do produto a ser desenvolvido.



CONTEXTO

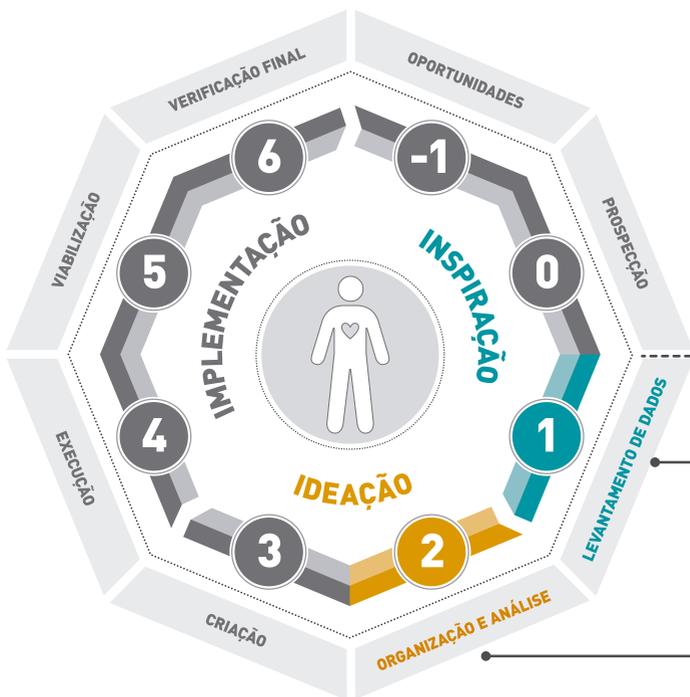
Ambiente de uso do produto, onde a interação com o usuário acontece.



PARA FACILITAR, TODAS AS FERRAMENTAS DO TOOLKIT SÃO ORGANIZADAS DE ACORDO COM OS BLOCOS PRODUTO, USUÁRIO E CONTEXTO.

QUANDO UTILIZAR

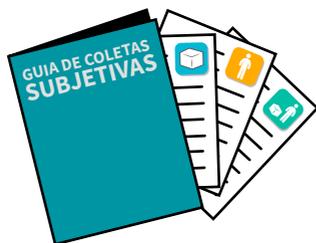
O Tollkit deve ser utilizado, preferencialmente, nas fases iniciais do processo de projeto, compreendendo as etapas de Levantamento, Organização e Análise de Dados. No GODP, as ferramentas foram incorporadas nas Etapas 1 e 2 da metodologia, conforme indicado a seguir.



MANUAL E FICHA DE GESTÃO

Apresenta o Toolkit e como a equipe pode usar as ferramentas no projeto. A Ficha auxilia na gestão dos passos e no processo de tomada de decisão da equipe.

INTEGRAÇÃO DO TOOLKIT EM UMA METODOLOGIA DE PROJETO CENTRADA NO USUÁRIO



GUIA DE COLETAS SUBJETIVAS

Utilizado para obter dados sobre o produto, o usuário e o contexto. Visa guiar a coleta e prover o maior número de dados para o projeto.



GUIA DE COLETAS OBJETIVAS

Utilizado para obter dados objetivos sobre o produto, o usuário e o contexto. Visa complementar os dados subjetivos e prover dados precisos e quantificáveis ao projeto.



GUIA DE CONVERSÃO

Utilizado para converter os dados em informação relevante de projeto. Visa atribuir níveis aos itens levantados e guiar a discussão em equipe.



PAINÉIS DE SÍNTESE VISUAL

Utilizado para visualizar as informações convertidas. Visa promover a fácil identificação dos pontos cruciais de projeto e a discussão em equipe.

COMO FUNCIONA

Para o melhor uso do Toolkit, propõe-se que a equipe de projeto siga quatro passos: Preparar, Levantar, Converter e Analisar. As atividades de cada passo são apresentadas a seguir, indicando a sequência de uso das ferramentas, os conteúdos e as formas de aplicação no projeto.



PASSO 1: PREPARAR

Primeiro, reúna a equipe de projeto para que todos se familiarizem com as ferramentas do Toolkit. É indispensável que todos leiam este manual e as demais ferramentas antes de prosseguir com os próximos passos. Por fim, preencham a ficha de gestão do projeto, identificando os responsáveis, datas e horários de realização.

PASSO 2: LEVANTAR

Neste passo, a equipe deve realizar a coleta de dados para o projeto. Assim, deve-se agendar o encontro com o usuário no contexto de uso do produto.

2.1 DADOS SUBJETIVOS

Inicie a coleta preenchendo a ficha de identificação. Faça as perguntas e observações sugeridas para cada dimensão, seguindo a sequência: PRODUTO, USUÁRIO e CONTEXTO.



² Em projetos de TA, muitas vezes não é possível retirar informações diretamente com o usuário, sendo necessário entrevistar outras pessoas próximas como familiares, cuidadores e profissionais da saúde, que conheçam as condições do usuário e suas necessidades no dia a dia.



2.2 DADOS OBJETIVOS

Para obter dados quantitativos, realize os testes e registros selecionados pela equipe, conforme instruções presentes no Guia de Coletas Objetivas, anotando os resultados no Guia de Coletas Subjetivas (Resultado Coleta Objetiva).

A coleta dados subjetivos e objetivos podem ser realizados ao mesmo tempo, ou em momentos diferentes, conforme a equipe decidir.



PASSO 3: CONVERTER

Neste passo, a equipe discute os dados subjetivos e objetivos coletados, identificando os níveis para cada item dos blocos produto, usuário e contexto. Esta conversão pode ser registrada pintando os itens correspondentes nos painéis visuais.



PASSO 4: ANALISAR

Por fim, a equipe analisa cada item e gera anotações de projeto (utilizando bilhetes autoadesivos), conforme orientações presentes no Guia de Conversão.

PREPARAR

1

Momento de reunir a equipe e preparar todos os detalhes para iniciar o projeto e realizar a coleta de dados.

COMO PREPARAR A EQUIPE?

PESQUISAR



Antes de tudo, a equipe precisa conhecer o assunto/tema envolvendo o item a ser projetado. No caso de projetos de TA, conhecer as especificidades da patologia em questão pode facilitar o processo!

REUNIR A EQUIPE



Momento de reunir a equipe e estabelecer as responsabilidades de cada um. Conforme a equipe vai definindo, estas informações devem ser registradas na ficha de gestão do projeto (ao lado).

LER O MATERIAL



A leitura atenta dos materiais, como deste manual e das demais ferramentas é importantíssimo para que tudo saia da forma planejada. Divida as leituras conforme os responsáveis definidos na ficha de gestão do projeto.

ORGANIZAR



Separe todos os materiais necessários para a coleta. Para facilitar, organize um checklist para não esquecer nada. O Guia de Coletas Objetivas pode ajudar nesta parte!

ACOMPANHAR



Ao final deste passo, a equipe deve estar com a ficha de gestão preenchida e fixada em local visível para acompanhar o projeto.

ESTAR PREPARADO PARA A COLETA É GARANTIR DADOS CONFIÁVEIS DE PROJETO.

COMO PREENCHER A FICHA DE GESTÃO DO PROJETO?

IDENTIFICAÇÃO

Inicie informando o nome do projeto ou produto que será desenvolvido, e quem são os membros da equipe (nome e área).

CONVERTER/ANALISAR

Informe quando, onde e quem da equipe irá mediar os passos de conversão e análise dos dados.

GESTOR

Informe a pessoa que fará a gestão geral do projeto, quem vai acompanhar se todos os passos estão sendo realizados ou que responde pelo projeto.

COLETA OBJETIVA

Informe quais testes e registros serão realizados na coleta de dados, conforme decisão da equipe.

USER CAPACITY TOOLKIT

PASSO 1 - PREPARAR FICHA DE GESTÃO DO PROJETO

PREPARAR	LEVANTAR DADOS SUBJETIVOS	LEVANTAR DADOS OBJETIVOS	CONVERTER	ANALISAR
PROJETO: _____	QUANDO (data e hora): _____	O QUE LEVANTAR: PRODUTO - Simbólico <input type="checkbox"/> Emoção do usuário USUÁRIO - Sensorial <input type="checkbox"/> Acuidade visual <input type="checkbox"/> Capacidade Auditiva <input type="checkbox"/> Inteligibilidade de Fala <input type="checkbox"/> Sensibilidade Cutânea	QUANDO: _____	QUANDO: _____
EQUIPE: _____	ONDE: _____	USUÁRIO - Cognitivo <input type="checkbox"/> Instruimento Ocular	ONDE: _____	ONDE: _____
COM QUEM (AMOSTRA): _____	RESPONSÁVEIS: Coleta subjetiva (entrevista) _____	USUÁRIO - Motor <input type="checkbox"/> Escala de dor <input type="checkbox"/> Sairtir <input type="checkbox"/> Motor <input type="checkbox"/> Teste de Força <input type="checkbox"/> Registro Termográfico <input type="checkbox"/> Registro de Movimentos <input type="checkbox"/> Fotogrametria <input type="checkbox"/> Equipamento <input type="checkbox"/> Outros _____	MEDIADOR: _____	MEDIADOR: _____
GESTOR/COORDENADOR: _____	Coleta Objetiva _____ registros audiovisuais <input type="checkbox"/> Fotografia _____ <input type="checkbox"/> Filmagem _____	CONTEXTO - Ambiente <input type="checkbox"/> Registro climático <input type="checkbox"/> Registro Luminoso <input type="checkbox"/> Registro Acústico _____	PERÍODO DE REALIZAÇÃO DO PROJETO	
			Início: _____ Término: _____	

COLETA DE DADOS

Informe quando, onde e com quem será realizada a coleta, e quem da equipe será responsável por cada atividade.

PERÍODO

Informe o período total para realização dos 4 passos.

LEVANTAR

2.1

O passo 2 - Levantar, consiste do preenchimento do Instrumento de Coleta de dados subjetivos com o usuário e da realização dos testes e registros selecionados no Guia de Coleta Objetiva.

COLETA DE DADOS SUBJETIVOS

O Guia de Coleta Subjetivas é composto por 53 itens, os quais estão distribuídos nos blocos Produto, Usuário e Contexto:



PRODUTO

O bloco produto é formado por 10 itens, as quais estão subdivididas em:

PRÁTICA — 5 itens



ESTÉTICA — 2 itens



SIMBÓLICA — 3 itens



USUÁRIO

O bloco usuário é formado por 25 itens, as quais estão subdivididas em:

SENSORIAL — 5 itens



COGNITIVO — 7 itens



MOTOR — 13 itens



CONTEXTO

O bloco contexto é formado por 18 itens, as quais estão subdivididas em:

RELAÇÕES — 1 itens



AMBIENTE — 9 itens



ATIVIDADES — 8 itens



QUEM ENTREVISTAR?



O ideal é aplicar a entrevista com o usuário direto do produto. Porém, é importante considerar as condições do usuário para interagir e responder as questões.



Se o usuário não apresentar condições de auto expressão, a equipe pode aplicar a entrevista com membros da família, cuidadores ou demais pessoas próximas ao usuário.



Em casos específicos, a entrevista pode ser aplicada com profissionais da saúde que acompanham o usuário e conhecem suas capacidades.



OUVIR E OBSERVAR O USUÁRIO COM ATENÇÃO SÃO FONTES RICAS DE INFORMAÇÃO

COMO PROCEDER NA COLETA?

A realização das coletas subjetivas e objetivas devem ser discutidas em equipe, dependendo do tempo de projeto elas podem ser realizadas de forma integrada ou separadamente (antes e depois, ou em dias distintos).

Não precisa ser integrado!



Se a equipe preferir, pode realizar os testes objetivos em outro momento.

COLETA SUBJETIVA

1 PERGUNTE

Faça a pergunta diretamente ao entrevistado, adaptando a pessoa conforme a necessidade (Você/ele/ela).

2 OBSERVE

Utilize as sugestões de observação para enriquecer as informações da coleta e para aprofundar a questão.

COLETA OBJETIVA

1 COLETE

Siga as orientações do Guia para organizar o local de coleta e realizar o procedimento corretamente.

2 ANOTE

Registre os resultados obtidos na lateral direita do Instrumento de coleta de dados subjetivos.



AS TECNOLOGIAS DE AFERIMENTO PERMITEM MAIOR PRECISÃO NA OBTENÇÃO DE DADOS COM O USUÁRIO PCD

COLETA DE DADOS OBJETIVOS

A coleta de dados objetivos compreende o aferimento de determinados aspectos sobre o produto, o usuário e o contexto, que visam complementar os dados obtidos na coleta subjetiva. No caso do usuário com deficiência ou mobilidade reduzida, a utilização destes testes pode auxiliar na obtenção de informações que muitas vezes o usuário não consegue expressar ou que, devido a sua limitação, torna difícil sua mensuração no uso de formas tradicionais de coleta.

2.2

COMO PROCEDER NA COLETA OBJETIVA?

A sequência de testes no Guia de Coletas Objetivas, segue a mesma ordem dos blocos (Produto, Usuário e Contexto), facilitando o seu uso durante a entrevista. Para uma adequada coleta objetiva, siga as orientações abaixo.



SELEÇÃO

Na fase de preparação, a equipe deverá selecionar os testes que serão realizados com o usuário, a fim de obter dados precisos dos itens necessários ao projeto.



MATERIAIS

Verifique a lista de materiais (coluna direita do Guia de Coletas Objetivas) necessários para realizar a coleta. Assim, a equipe poderá selecionar quais procedimentos poderão ser realizados de acordo com os recursos disponíveis.



PREPARAÇÃO

A equipe deve se preparar para evitar erros e desentendimentos durante a coleta com o usuário. Para isso, simule os procedimentos de coleta selecionados antecipadamente para ajustar e tirar todas as dúvidas.



INFORMAÇÃO

Durante a coleta, lembre-se de informar o usuário sobre o procedimento e solicitar o aceite do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). No Guia de Coletas Objetivas você encontra sugestões de como informar o usuário.



ANOTAÇÃO

Registre os resultados obtidos conforme sugerido no Guia de Coletas Objetivas. O registro deve ser feito na coluna lateral do Instrumento de Coleta com o Usuário.

COLETA DE DADOS

Os itens abordados no Guia de Coleta Subjetiva contemplam os principais elementos utilizados em modelos como: CIF, WHODAS, QUEST, PIADS e HAAT. Além de atender aos princípios do Design Universal e do Design Inclusivo!

Realize a leitura antes!



Para o bom andamento da coleta, realize a leitura do instrumento antes da coleta!

GUIA DE COLETAS SUBJETIVAS

Para realizar a coleta siga a ordem dos blocos: produto, o usuário e o contexto.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO

Local para preencher os dados de identificação com relação aos blocos de referência Produto, Usuário e Contexto.

Esta ficha pode ser previamente preenchida para agilizar a coleta com o usuário.

PRODUTO

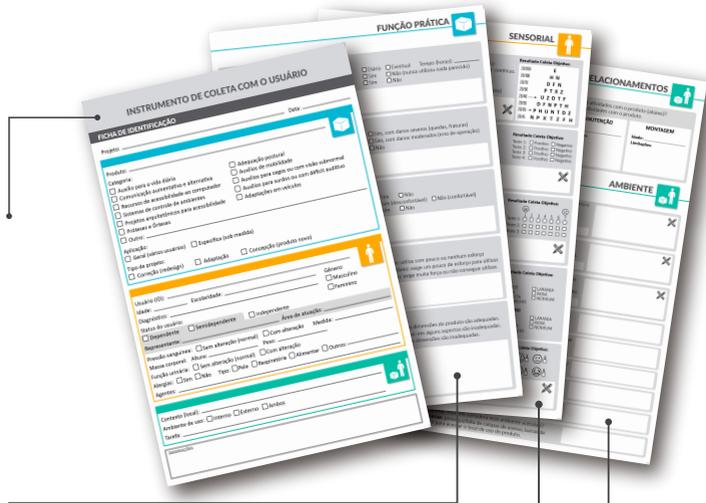
Contém perguntas e observações sobre o produto. Nesta seção, deve-se avaliar a percepção do usuário sobre as funções, a operação, a estética e a simbologia do produto ou similar.

USUÁRIO

Contém perguntas e observações sobre o usuário. Nesta seção, deve-se considerar as capacidades e limitações do usuário quanto as dimensões sensorial, cognitiva e motora.

CONTEXTO

Contém perguntas e observações sobre o contexto de uso do produto. Nesta seção, deve-se avaliar os relacionamentos, as condições do ambiente de uso do produto e as atividades diárias do usuário.



Treine a equipe antes!

Realize simulações da coleta com a equipe antes de ir a campo para agilizar a coleta!



Os equipamentos indicados no Guia de Coletas Objetivas foram selecionados pois permitem o aferimento dos dados necessários a compreensão dos itens coletados. Se a equipe achar necessário realizar a coleta com outros equipamentos, estes deverão ser analisados pela equipe no passo de conversão dos dados (Passo 3).

GUIA DE COLETAS OBJETIVAS

Complementa a coleta de dados subjetiva, retornando dados objetivos. Para isso, são propostos testes e registros com equipamentos para obtenção e análise de dados quantitativos.

SEÇÃO	PÁGINA
FUNÇÃO SIMBÓLICA	1
SENSORIAL E MOTOR	2
Teste de Acuidade Visual	2
Teste de Capacidade Auditiva	3
Teste de Inteligibilidade de Fala	4
Teste de Sensibilidade Cutânea	5
Escala de Dor	6
Teste de Força	7
Registro Termográfico	8
05	9
	11
	12
	13

SENSORIAL
TOCAR - Teste de Sensibilidade Cutânea

Informe o usuário
"agora vou realizar um teste de sensibilidade na sua pele. Para isso, vou fazer uma leve pressão no seu dedo indicador e você apenas precisa dizer a palavra sim, quando sentir essa pressão. Certo?"

Procedimento de coleta
1 - Procure um local calmo e com temperatura agradável e constante;
2 - Peça para o usuário sentir estender a mão dominante (esquerda) e/ou o pé (a equipe pode definir os locais que deseja avaliar a sensibilidade ao toque);
3 - Antes de definir o filamento, faça duas pressões do mesmo na sua mão para "aquecer" o filamento;
4 - Inicie a coleta seguindo a sequência de filamentos:
Filamento Verde (0,07 gf)
Filamento Azul (0,2 gf)
Filamento Violeta (2,0 gf)
Filamento Vermelho (4,0 gf)
Filamento Laranja (10,0 gf)
Filamento Rosa (30,0 gf)
5 - Assim que o usuário dizer sim, anote no instrumento de coleta a cor do filamento correspondente. Esta informação dará o resultado da sensibilidade cutânea do usuário posteriormente.

CHECKLIST MATERIAIS

- Estesímetro (Kit com 6 filamentos)
- Algodão
- Alcool
- Caneta

superfície da pele

Fique atento!

A presença deste ícone no Guia de Coletas Subjetivas indica que há testes e registros para fazer.



CONTEÚDO

O Guia fornece testes e registros com equipamentos para determinadas dimensões dos blocos Produto, Usuário e Contexto. Para cada teste, o Guia traz informações sobre o preparo da coleta, o procedimento, o **checklist** dos materiais necessários e uma ilustração do cenário de coleta.

MATERIAL DE APOIO

Para a realização das coletas objetivas, acompanham o Guia:

- Cartela PrEmo Adaptado
- Escala de Acuidade Visual
- Cartão para teste de Fala
- Escala de Dor

Os demais materiais são indicados na lateral direita do Guia, como **checklist**, para facilitar a sua organização.

CONVERTER

3

A Conversão dos dados consiste na identificação dos níveis (normal/bom, moderado/mediano e severo/ruim) com relação ao produto, o usuário e o contexto. Para realizar a conversão, deve-se utilizar o Guia de Conversão.

COMO PROCEDER NA CONVERSÃO DOS DADOS?

Para iniciar a conversão dos dados coletados em informação de projeto, siga as orientações a seguir.



REUNIR

Reúna os membros da equipe de projeto para discutir o nível de cada dimensão com relação ao produto, o usuário e o contexto.



A equipe deve escolher uma pessoa para mediar o processo de conversão dos dados, seguindo a ordem sugerida pelo Guia de Conversão dos Dados.



ENGAJAR

Permita que todos os membros da equipe de projeto participem da discussão, deixando que cada um traga o seu ponto de vista a partir da sua área de conhecimento.



DEFINIR

Ao final, cada dimensão deverá ter seu nível definido em: normal/bom, moderado/mediano e severo/ruim.



Determine um tempo de 5 minutos para definir o nível de cada item, a fim de tornar o processo mais ágil e objetivo.



ENVOLVER A EQUIPE TRAZ DIFERENTES PONTOS DE VISTA AO PROJETO!

O QUE CONTÉM O GUIA DE CONVERSÃO DOS DADOS?

CONVERSÃO
 Instruções para proceder a conversão de cada item.

ANOTAÇÕES
 Instruções para guiar o engajamento da equipe sobre as anotações de projeto de acordo com o item avaliado.

BLOCO
 Identificação do bloco e dimensão que corresponde a página.

ITEM
 Item do bloco a ser convertido.



SENSORIAL
 Nesta seção define os níveis sensoriais com base nas orientações abaixo.

	<ul style="list-style-type: none"> Normal / Acuidade visual superior a 20/20 Moderado / Acuidade visual inferior ou igual a 20/30 Severo / Acuidade visual inferior a 20/70
	<ul style="list-style-type: none"> Normal / Positivo para os testes 1 e 2 Moderado / Positivo para os testes 3 e 4 Severo / Negativo para todos os testes
	<ul style="list-style-type: none"> Normal / Condição de fala inferior ou igual a 3 Moderado / Condição de fala entre 4 e 5 Severo / Condição de fala igual ou superior a 6
	<ul style="list-style-type: none"> Normal / Sensível aos elementos Verde (Mão) Normal / Sensível aos elementos Azul ou Verde (Mão) Moderado / Sensível aos elementos Amarelo ou Vermelho (Pé) Severo / Sensível aos elementos Vermelho, Laranja ou Rosa (Pé) Severo / Sensível aos elementos Laranja ou Rosa (Pé)
	<ul style="list-style-type: none"> Normal / Condição de dor inferior ou igual a 1 Moderado / Condição de dor entre 2 e 3 Severo / Condição de dor igual ou superior a 4

OBSERVAÇÕES DE PROJETO

USUÁRIO
 A equipe deve destacar os principais aspectos que afetaram as limitações do usuário e que podem interferir na sua interação com o produto.

SENSORIAL Quais são as principais limitações sensoriais do usuário? Quais aspectos cognitivos o usuário é capaz de executar?	COGNITIVO Quais são as principais limitações cognitivas do usuário? Quais aspectos cognitivos o usuário é capaz de executar?	MOTOR Quais são as principais limitações motoras do usuário? Para cada tarefa motora, quais são as expectativas e limitações que o usuário apresenta?
CONTEXTO A equipe deve destacar os principais aspectos que tornam o meio uma possível barreira da interação do usuário com o produto.		
RELAÇÕES Quais ações de interação com o produto são atribuídas a interação?	AMBIENTE Quais são os aspectos mais críticos do ambiente?	ATIVIDADE Quais ações o usuário executa com frequência no processo habitual? Quais condições de ambiente o usuário utiliza para executar as atividades das atividades diárias?



ANALISAR

Tendo convertido os dados em informação, inicie o preenchimento dos painéis visuais, engajando a equipe na discussão de cada item, gerando anotações de projeto. Para auxiliar na discussão, utilize o Guia de Conversão dos dados, na parte que trata das anotações de projeto.

4

PREPARE-SE PARA A DISCUSSÃO:



Imprima os painéis visuais no tamanho desejado (A3, A2 ou A1). Quanto maior o formato, mais espaço a equipe terá para gerar as anotações.



Fixe os painéis na parede de uma sala - eles devem ficar visíveis para todos os membros da equipe.



Utilize bilhetes auto-adesivos para gerar as anotações de projeto. Crie critérios para o uso de cores, verde para anotações positivas, por exemplo.

COMO PREENCHER OS PAINÉIS DE SÍNTESE VISUAL?

O preenchimento dos painéis de síntese visual inicia com a conversão dos dados e culmina com a discussão das anotações de projeto. Para preencher os painéis, siga as orientações abaixo.



Para melhor fluidez no preenchimento dos painéis visuais e nas discussões com a equipe de projeto, siga a sequência: USUÁRIO - CONTEXTO - PRODUTO.



Os painéis apresentam um ícone para cada item dos blocos produto, usuário e contexto. Assim, cada item deverá ser colorido de acordo com o nível atribuído:

 Normal/Bom  Moderado/Mediano  Severo/Ruim



Nos painéis há um espaço destinado à fixação de fotografias ou imagens que representem o produto, o usuário e o contexto de uso. Essas imagens ajudam a equipe na imersão no projeto e a manter o foco das discussões.



No Guia de Conversão dos Dados são apresentadas algumas orientações para auxiliar na discussão dos itens e na geração de anotações de projeto. Permita que a equipe discuta a vontade, para que todos possam contribuir com seu ponto de vista.



Para cada item ou dimensão a ser discutida pela equipe, destine em torno de 15 a 20 minutos. A equipe deve buscar ser objetiva e direta nas anotações. Lembre de fazer intervalos para gerar maior produtividade.

CONVERSÃO E ANÁLISE

Estes dois passos compreendem o auge das etapas de levantamento, organização e análise, pois é agora que a equipe vai poder correlacionar os dados coletados e gerar ideias e anotações de projeto que contemplem todas as necessidades levantadas sobre o Produto, Usuário e Contexto!

GUIA DE CONVERSÃO

Com a equipe reunida e os painéis visuais fixados em local visível e acessível a todos da equipe, o moderador deve iniciar a conversão pelo bloco do Usuário, seguido do Contexto e do Produto:



DISCUSSÃO

Tendo em mãos os dados subjetivos e objetivos coletados com o usuário, a equipe deve seguir as instruções de conversão do item correspondente no Guia de Conversão.

Neste momento, todos podem opinar sobre o item, até que a equipe chegue a uma decisão sobre o nível a ser atribuído.

DEFINIÇÃO

Com o item definido, o moderador deve realizar o registro no painel de síntese visual correspondente.

Utilize canetinhas nas cores verde, amarelo e vermelho para colorir de acordo com o nível definido pela equipe.



Estimule a Equipe pelo Ambiente de Projeto!



Deixe a disposição da equipe canetinhas, marcadores, lápis e bilhetes autoadesivos de várias cores. Deixe impresso e disponível os registros do produto, usuário e contexto realizados nas coletas de dados!



PAINÉIS DE SÍNTESE VISUAL

Os painéis dão o suporte para a conversão e para a geração das anotações de projeto, ou seja, a equipe pode realizar os dois passos consecutivamente, dependendo do volume de dados!



ANÁLISE

Após realizar a conversão de todos os itens do painel de síntese visual, a equipe pode iniciar a geração de ideias e anotações de projeto.

Para isso, ao final do Guia de Conversão, são apresentadas questões que podem guiar o cruzamento dos dados convertidos e a geração de soluções pela equipe.

GERAÇÃO

Com base na análise e discussão, a equipe pode realizar anotações em bilhetes autoadesivos, fixando-os nos locais desejados.

A equipe pode estabelecer previamente algumas diretrizes de uso dos bilhetes, definindo cores por importância, por exemplo.



