

HUMAN-CENTERED DESIGN: UMA EXPERIÊNCIA SOBRE O CICLISMO NO RECIFE

HUMAN-CENTERED DESIGN: AN EXPERIENCE ABOUT CYCLING IN RECIFE

Oliveira, Luan

Universidade Federal Rural de Pernambuco, Estudante de Graduação

e-mail: luan.oliveira1992@hotmail.com

RESUMO

Este trabalho apresenta uma experiência de Human-Centered Design como norte para a resolução de problemas com os ciclistas, especialmente aqueles que utilizam o sistema de público de aluguel de bicicletas, o BikePE.

Palavras-chave: Human-Centered Design, ciclismo, usabilidade

ABSTRACT

This paper presents an EXPERIENCE of Human-Centered Design as guide for the resolution of problems with cyclists, especially those using the public bicycle rental system, BikePE.

Keywords: Human-Centered Design, cycling, usability

1. INTRODUÇÃO

Nas grandes metrópoles brasileiras, a locomoção, mesmo que em curtos espaços, torna-se algo lento. Isso ocorre devido a um contexto relacionado muitas vezes ao transporte, trânsito, infraestrutura e gestão da mobilidade urbana que se encontram despreparadas ou inexistentes. Como consequência dessa situação, os sistemas de circulação tem se degradado rapidamente.

Nesse âmbito, no qual a cultura de circulação é de predominância por automóvel como uma solução para circulação, e também para a segurança, é crescente o cenário de congestionamentos, de privatização do espaço público e de concentração da mobilidade urbana. Muitos espaços públicos deixam de ser apreciados por pessoas que convivem no dia a dia em espaços próximos, causando assim um desconhecimento de sua própria cultura.

Neste cenário, o Sistema BikePE, através de uma infraestrutura de T.I, oferece a possibilidade de aluguel de bicicletas à toda comunidade, mediante um cadastro simples. Apesar da ideia se parecer, a primeira vista, bastante prática, e com capacidade de resolver o problema encontrado, é necessário olhar a solução com esmero.

2. METODOLOGIA

Para este estudo propusemos conhecer a experiência dos usuários de bicicletas da cidade do Recife-PE, especialmente usuários do sistema BikePE visando tornar mais harmônica a convivência. Como processo para nos nortear em direção à inovação, adotamos o processo do *Human - Centered Design* (HCD). O HCD é um processo e também um conjunto de técnicas usadas para criar novas soluções para o mundo. As soluções incluem produtos, serviços, ambientes, organizações e modos de interação (IDEO, 2009). O processo começa por examinar as necessidades e comportamentos das pessoas que queremos afetar com as nossas soluções.

Busca-se ouvir e entender o que as pessoas querem (Kuo, 2012). O buscar entender, isso é sentir as necessidades das pessoas, no processo do HCD essa busca recebe o nome de lentes da desejabilidade. Ver-se o mundo através desta lente durante todo o processo de design. Dado que foi identificado uma série de o que é desejável, inicia-se o processo de observação das soluções, agora, pelas lentes da viabilidade.

O processo do HCD começa com um *Design Challenge* específica e passa por três fases principais: ouvir, criar e entregar. O processo irá mover sua equipe a partir de observações concretas sobre as pessoas, para o pensamento abstrato como você descobrir *insights* e temas, em seguida, volta para o concreto com soluções concretas.

2.1 Ideação

No processo de ideação é necessário, mas do que nunca sentir as necessidades do usuário. Definitivamente, as lentes da desejabilidade são necessárias para encontrar uma solução para o problema que existe, e não criar problemas para a solução a ser feita. Para perceber os problemas utilizamos da entrevista e da observação participante. Essas duas técnicas foram escolhidas visando não interferir nas falas dos usuários. Após os dados coletados, segue-se para a etapa de categorização das anotações feitas, com essa categorização, podemos ter uma ideia de quais os principais aspectos deixam a desejar.

2.2 Avaliação

Após todas as categorizações seguimos para a etapa do *brainstorm*, no qual todos os membros elegiam possíveis soluções tendo em vista uma categoria apresentada, isso, sem nenhuma influência de um outro participante. Tendo toda uma gama de possíveis soluções em mau, o próximo passo é discutir tudo o que foi produzido, e criar soluções que atendam aos problemas, e incluam as soluções para as categorias.

5. CONCLUSÃO

O processo de design centrado no usuário permite a criação de soluções sem a interferência de um ator que ver de fora o processo. As soluções criadas buscam resolver diversos problemas tendo como norte sempre a experiência do usuário.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

IDEO. **Human-Centered Design Toolkit**, 2009.

Kuo, Cheng-Lang ,**Applied Ergonomics – Using Human-Centered Design to improve the assault rifle.**