

A colaboração como ingrediente para um aplicativo focado na culinária

VANESSA GEHRKE GOULART¹; TOBIAS MULLING²

¹Universidade Federal de Pelotas – gehrkev@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – tmulling@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A relação estabelecida entre a sociedade e as tecnologias de base microeletrônicas é citada por Lemos (2003) e tratada como cibercultura. As modificações sociais da cibercultura e também da mobilidade advinda dos dispositivos móveis trouxeram à culinária novas possibilidades: se anteriormente as famílias transcreviam suas receitas em livros e estes eram repassados a cada geração, hoje é possível acessar as mais variadas receitas através do acesso a internet, facilitando o acesso por todos. Com isso também surgem diversos aplicativos focados na culinária para dispositivos móveis.

Relativo a projetos de design, surgem conceitos como o *Design Thinking*, que segundo Alt e Pinheiro (2011) é uma abordagem em que diferentes projetos se baseiam na empatia – neste caso, se colocar no lugar do usuário -, na colaboração – trabalhando com usuários e profissionais de diferentes áreas – e na experimentação – onde o projeto é testado durante todo o processo de design. Os autores defendem que a partir da aceitação dos usuários a determinado projeto é o que irá caracterizá-lo como inovador ou não.

É possível encontrar os mais diferentes aplicativos de culinária, porém grande parte dedica-se apenas a apresentar receitas a seus usuários, tornando-se muitas vezes irrelevante ao seu público. Visando elaborar um aplicativo para dispositivo móvel que contemplasse o tema da culinária, este projeto visa utilizar-se de conceitos e técnicas do *design thinking* para encontrar a inovação a partir da inclusão de usuários no decorrer do processo.

2. METODOLOGIA

A pesquisa, de caráter qualitativo, foi realizada em diferentes etapas: a inicial, baseada em uma revisão bibliográfica exploratória acerca de conceitos como mobilidade, cibercultura, design thinking e design colaborativo.

O segundo trecho da pesquisa busca, a partir da coleta de dados, estudar sobre as necessidades dos usuários frente a dificuldades encontradas no processo de realização de uma receita, trabalhando com estes a partir de entrevistas, definidas por Lakatos e Marconi (2003, p. 195) como “um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional”, realizada de forma semi-estruturada, seguindo um roteiro estabelecido a partir de perguntas pré-determinadas. Ao todo, houve a participação dos usuários em dois momentos: o primeiro, auxiliando a encontrar suas necessidades e o segundo, definindo os recursos do aplicativo a ser desenvolvido.

Após o trabalho com as primeiras entrevistas, foram trabalhados os resultados obtidos a partir de técnicas como a montagem da “jornada do consumidor” (ALT, PINHEIRO, 2011), para a definição do desenvolvimento

prático, seguida de um novo encontro com os entrevistados, para definição dos principais recursos do aplicativo através da técnica “Buy a Feature”. Após estas definições, entrevistas com profissionais de desenvolvimento e arquitetura de informação foram realizadas, a fim de confirmar a viabilidade dos recursos definidos.

Durante e após a etapa de definição, foi adaptada a metodologia projetual de Garrett (2003) – que foca na interação e experiência do usuário – para o desenvolvimento da interface do aplicativo, juntamente com a metodologia do Duplo Diamante (ALT, PINHEIRO, 2011).

Por fim, com o desenvolvimento do aplicativo, foi realizada uma reflexão a respeito dos resultados obtidos com a colaboração dos usuários.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No Reino Unido notou-se a utilização em diversas empresas do chamado “Pensamento do Design” para seus processos. Este pensamento consiste em expandir ao máximo as alternativas possíveis e de conhecimento para um projeto, ao invés de buscar as alternativas mais fáceis ou óbvias e após refinar este conhecimento, para gerar novos significados e alternativas. O Design Council, órgão público do Reino Unido atribuiu a este pensamento horizontal o nome de “Duplo Diamante”, por conter em sua base uma natureza iterativa. “O Diamante Duplo apresenta quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e “Deliverar”” (ALT, PINHEIRO, 2011, p. 44). Para exemplificar estas etapas, a análise de construção de um bolo o define (fig. 1):

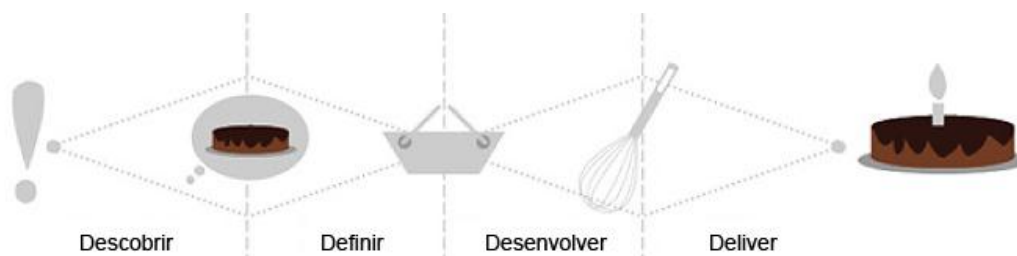


Figura 1: Etapas do Duplo Diamante a partir da construção de um bolo

- 1) **“Quero fazer um bolo, e agora?”** É necessário descobrir todas as alternativas que se possa seguir, tal como pesquisar por receitas possíveis de serem feitas de acordo com a experiência do confeitoiro.
- 2) **“Quero um bolo de chocolate com cobertura!”** Ao analisar as alternativas possíveis entre as receitas pesquisadas, o cozinheiro se vê em um momento de definição: é necessário escolher entre qual sabor, cobertura, tamanho e finalidade para o bolo.
- 3) **“Não tenho chocolate!”** é necessário observar se todos os ingredientes estão disponíveis conforme a receita para seu desenvolvimento. Pode ser necessário ir as compras e procurar entre inúmeras marcas a que haja melhor relação custo/benefício e também escolher entre utilizar a batedeira, liquidificador ou manualmente.

- 4) “**Aprovado ou reprovado?**” Escolhido o método de preparo e realizadas todas as etapas, chega a hora de ter o resultado final tangibilizado e “observar” se todas as expectativas foram cumpridas

Tendo como base este processo do Duplo Diamante, o aplicativo foi desenvolvido a partir das mesmas etapas.

Durante a etapa “Descobrir”, além da definição do tema da aplicação foram escolhidas técnicas do *design thinking* que poderiam melhor se encaixar na proposta: para descobrir as necessidades dos usuários, entrevistas foram realizadas e a partir de reus resultados fora aplicada a Jornada do Consumidor.

A Jornada do Consumidor permitiu uma visualização geral das necessidades dos usuários frente ao ato de cozinhar e serviu de base para a segunda etapa: Definir. Neste caso, foram utilizadas as técnicas de *Rose, Thorn, Bud* e *Buy a Feature*, a fim de filtrar os resultados obtidos e com isto, obter ideias para o aplicativo. Após definir cada recurso, foram realizadas entrevistas com especialistas na área de desenvolvimento para iOS e de arquitetura de informação, a fim de avaliar os recursos definidos e compreender a viabilidade técnica do projeto.

No decorrer da etapa “Desenvolver”, foram trabalhadas as questões de arquitetura de informação e o desenvolvimento de *wireframes*, para se obter uma estrutura realmente eficaz para o aplicativo.

A última etapa, “Entregar”, contemplou a identidade visual: a escolha de um nome, a marca e padrões visuais do aplicativo foram criados. A partir da definição destes, prosseguiu-se também com o desenvolvido da direção de arte do aplicativo, com base na arquitetura de informação definida anteriormente.

4. CONCLUSÕES

Visando elaborar o projeto de um aplicativo para iPad que contemple a culinária de forma geral em um contexto bastante competitivo, a inclusão dos usuários no processo de design foi essencial para descobrir suas necessidades e assim, encontrar soluções que possam ser realmente utilizadas e levar a inovação. Foram realizadas nas fases iniciais entrevistas com usuários de diferentes níveis de experiência e posteriormente o auxílio destes para a definição dos recursos principais do aplicativo, seguido do projeto de interface sendo validado por profissionais da área de desenvolvimento e arquitetura de informação, resultando em um grupo multidisciplinar entre usuários e profissionais da área, agregando valor ao resultado final do projeto.

Por fim, a inovação vem a ser uma “consequência” em um projeto colaborativo, onde designers atuam diretamente com usuários e profissionais de outras áreas, uma vez que há o ponto de vista de ambas as partes e evitando assim a criação de um projeto bem resolvido esteticamente mas que não atraia usuários. Desta forma, a colaboração vem a ser uma estratégia eficaz para os mais diversos projetos, dentre eles a elaboração de aplicativos para dispositivos móveis, exemplificados nesta pesquisa a partir de um projeto voltado a culinária.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALT, Luis; PINHEIRO, Tennyson. **Design Thinking Brasil: Empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

LEMOS, André. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web**. New York: American Institute of Graphic Arts, New Riders, 2003.