

## MÉTODOS DE PESQUISA EM AVALIAÇÃO PÓS-OCUPAÇÃO EM UMA PERSPECTIVA EDUCATIVA E DIVERTIDA

FERRETTI, Micheli<sup>1</sup>; ESTEVES, Jéssica<sup>2</sup>;  
 MEDVEDOVISK, Nirce Saffer<sup>3</sup>, BORDA, Adriane<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – Arquitetura e Urbanismo – [micheliferretti@gmail.com](mailto:micheliferretti@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – Design Digital - [jess.re@gmail.com](mailto:jess.re@gmail.com)

<sup>3</sup>Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas – [nirce.sul@gmail.com](mailto:nirce.sul@gmail.com)

<sup>4</sup>Coordenadora do Grupo de Estudos para o Ensino de Gráfica Digital, GEGRADI – Universidade Federal de Pelotas - [adribord@hotmail.com](mailto:adribord@hotmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste estudo é de identificar estratégias metodológicas e tecnológicas que potencializem os métodos de pesquisa de Avaliação Pós-Ocupação (APO). De acordo com RHEINGANTZ et AL (2009) a APO é um processo de avaliação da qualidade das construções do ponto de vista do usuário, considerando a experiência de uso e os níveis de satisfação. Também de acordo com estes autores, os métodos frequentemente utilizados em APOs são: *Walkthroug*, Mapa Comportamental, Poema dos Desejos, Mapeamento Visual, Mapa Mental, Seleção Visual, Entrevista, Questionário, Matriz de Descobertas e Observação Incorporada.

A prática científica em APO exige então a interação sistemática com os usuários, muitas vezes já cansados de fornecer dados sem que percebam a possibilidade de ter algum benefício concreto em troca. Por outro lado, cada vez mais se observam ações de mercado, nas diferentes áreas de consumo, que demonstram o uso de diferentes estratégias para a coleta de informações, sem que os usuários percebam. Ou ainda, oferecendo algum elemento em troca, podendo ser um momento de lazer ou de aprendizado.

A partir destas considerações, este trabalho delimita como problema de estudo a identificação destes tipos de estratégias para que possam orientar a reestruturação dos métodos tradicionais de APO.

### 2. METODOLOGIA

Buscaram-se identificar estratégias que possam ser utilizadas em APO, especialmente com o auxílio de tecnologias de informação e comunicação (TICs), que possam tornar então os momentos de coleta de dados junto à comunidade mais lúdicos ou formativos. A pesquisa foi desenvolvida a partir das seguintes etapas:

**2.1. Etapa de revisão:** partiu-se da identificação dos métodos tradicionais empregados em APO a partir de RHEINGANTZ et al (2009) e RODRIGUES (2005). Para identificar outras estratégias utilizou-se a internet como ferramenta de pesquisa. Inicialmente a busca, através do Google ([www.google.com.br](http://www.google.com.br)), foi por meio das palavras-chave referentes aos dez tipos de métodos tradicionais utilizados em APO, já referidos anteriormente. Em um segundo momento, através do “Google Acadêmico ([www.scholar.google.com.br](http://www.scholar.google.com.br)),” restringiu-se as buscas aos materiais em formato de artigos, utilizando-se também das mesmas palavras-chave. As buscas foram realizadas nos idiomas Português e Inglês, sem restringir às áreas da Arquitetura e Urbanismo e do Design. Desta maneira, supondo-se a

possibilidade de identificar métodos inovadores que possam estar sendo empregados em diferentes áreas.

**2.2. Etapa de análise:** Os métodos tradicionais e aqueles casos considerados significativos para este trabalho foram analisados observando-se as tecnologias empregadas.

**2.3. Etapa de sistematização:** os resultados das análises foram sistematizados buscando-se registrar uma lista de estratégias, as quais poderão guiar futuros métodos de APO. Estas análises foram categorizadas utilizando-se dos parâmetros delimitados em TEODORO et al, 2012. Estes autores categorizaram ações de Design frente ao propósito da diversão. Compuseram um método selecionando determinadas lentes, trazidas da Teoria de SHELL (2008), associando-as com a Teoria da Diversão, estruturada em VOLKSWAGEM (2009). A Teoria da Diversão acredita na diversão como fomento para a mudança de comportamento. Considera que são as experiências que podem levar as pessoas a mudarem seus comportamentos de forma a contribuírem com a sociedade e o meio-ambiente. TEODORO et al, 2012, selecionou, dentre as 100 lentes de SHELL (2008), as seguintes: (02) **Surpresa**, (03) **Diversão**, (11) **Inspiração infinita**, (15) **Brinquedo**, (45) **Imaginação**, (54 e 55) **Interface física e virtual**, (92) **Tecnologia**. E finalmente, a partir do cruzamento de todos esses dados, os casos foram categorizados como estratégias com fins educativos e/ou de diversão.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da revisão e do propósito de identificar ações com componentes que indicassem a possibilidade de algum retorno ou troca com a comunidade, tal como diversão ou educação, foram selecionados até o momento cinco casos, listados na coluna 1 da tabela 2. Os casos estão caracterizados, nesta mesma coluna, de acordo com a proximidade aos métodos tradicionais. Estão identificados pelos endereços na internet, junto às referências bibliográficas deste trabalho.

A tabela 1 apresenta o resultado da análise dos tipos de recursos empregados no âmbito de cada método de APO. Estes dados foram sintetizados a partir das descrições dos métodos apresentados em RHEINGANTZ et al (2009).

**Tabela 1: Descrição dos tipos de recursos empregados em cada um dos métodos referenciados em RHEINGANTZ et al (2009).** Fonte: autoras

	1. Desenho	2. Diário	3. Fotografias	4. Formulários	5. Gravação de Áudio	6. Gravação de Vídeo	7. Observação Direta	8. Observação Escrita	9. Planta Baixa Humanizada	10. Texto
<b>Walkthrough</b>	x	x	x	x	x	x				
<b>Mapa Comportamental</b>	x		x	x	x	x				
<b>Poema dos Desejos</b>	x		x							
<b>Mapeamento Visual</b>	x			x					x	
<b>Mapa Mental</b>	x									
<b>Seleção Visual</b>	x		x	x					x	
<b>Entrevista</b>	x			x	x	x				x
<b>Questionário</b>	x			x						
<b>Matriz de Descobertas</b>	x		x							x
<b>Observação Incorporada</b>	x		x			x	x			x

A tabela 2 apresenta o resultado da análise dos tipos de recursos empregados no âmbito de cada uma das ações analisadas. Os recursos que estão em vermelho não correspondem, pelo menos diretamente, com o mesmo tipo de recursos descritos em RHEINGANTZ et al (2009). Estes resultados da tabela 2 referem-se a uma primeira aproximação às diferenças de recursos empregados entre os métodos tradicionais e os identificados nas ações analisadas. Entretanto, segue-se com a caracterização destes novos recursos para precisá-los e identificar objetivamente as referidas diferenças.

**Tabela 2: Descrição dos tipos de recursos empregados em cada um dos casos analisados.** Fonte: autoras

<i>Walktrough</i>	Fotografias	Áudio	Vídeo	Obs. Direta	Percepção Tátil	Sensor ultra-sônico
Bengala Longa	Fotografias	Vídeo	Internet	E-book	E-mail	Rede Social
Mapa Comportamental	Fotografias		Internet	Geolocalização		
Site IBC						
Mapeamento Visual	Fotografias		Internet	Geolocalização		
Twitter						
Seleção Visual	Kinect	Ipad	Realidade Aumentada			
Motivação						
Entrevista	Desenho	Telefone	Internet	Televisão	Fone de Ouvido	Teclado
ACASI						

A partir das descrições das soluções tecnológicas e buscando-se utilizar os mesmos parâmetros de análise de TEODORO et al, 2012, foi possível qualificar os resultados encontrados.

**Tabela 3: Resultado na análise das ações frente às categorias delimitadas em TEODORO et al, 2012.** Fonte: autoras

Casos analisados	Resultados das Análises
Bengala Longa	Surpresa, Inspiração Infinita, Interface Física e Virtual, Tecnologia, Educação.
Aplicativo Motivação	Diversão, Brinquedo, Imaginação, Interface Física e Virtual, Tecnologia, Diversão e Educação.
Site IBC	Interface Física e Visual, Inspiração Infinita, Surpresa, Tecnologia, Educação)
Twitter	Surpresa, Brinquedo, Tecnologia, Diversão.
ACASI	Imaginação, Interface Física e Virtual, Tecnologia, Educação).

## 4. CONCLUSÕES

Com o objetivo de orientar futuras ações em APO foram analisadas diversas ações, relativas às diferentes áreas. As três tabelas expuseram uma lista de recursos e conceitos a serem utilizados na estruturação de futuros novos métodos.

A partir do reconhecimento dos casos analisados percebe-se a possibilidade de tornar a coleta de dados mais enriquecedora para as duas partes envolvidas. As estratégias identificadas motivam a construção de ações em APO que busquem estabelecer relações de trocas explícitas entre pesquisadores e

usuários. Considera-se fundamental que o usuário tenha a consciência de que está fornecendo dados para uma pesquisa e sobre quais objetivos esta se desenvolve. Entretanto, é fundamental que o momento de coleta de dados proporcione segurança para ambas as partes, a qual pode ser estabelecida, como foi observado, a partir de estratégias educativas e de diversão, com as quais as tecnologias digitais tem contribuído positivamente.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RHEINGANTZ, Paulo A., et al. **Observando a Qualidade do Lugar: procedimentos para a avaliação pós-ocupação**. Rio de Janeiro: Coleção PROARQ/FAU/UFRJ, 2009.

RODRIGUES, Helena S. **Cognição e experiência no ambiente de trabalho. Abordagem da Observação Incorporada na Avaliação Pós-ocupação: estudo de caso no centro de pesquisa da Fundação Casa de Rui Barbosa**. Rio de Janeiro: PROARQ/FAU/UFRJ. Dissertação (Mestrado em Arquitetura), 2005.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Elsevier, 2008

TEODORO, Thales S. N., et al. **Experiências Divertidas: Visões sobre um design com caráter social**. XXI Congresso de Iniciação Científica - Ano 2012 - UFPEL - Universidade Federal de Pelotas.

VOLKSWAGEN, 2009. <Disponível em <http://www.thefuntheory.com/>> Acesso em 2 out 2013.

### Casos Analisados:

IBC COACHING.<Disponível em <http://www.ibccoaching.com.br/>> Acesso em 2 out 2013.

POPULATION COUNCIL. **Audio Computer-assisted Self interviewing(ACASI)**<Disponível em [http://www.popcouncil.org/projects/246\\_ACASI.asp](http://www.popcouncil.org/projects/246_ACASI.asp)> Acesso em 1 out 2013.

REVISTA GALILEU.**Um mapa-múndi da concentração de tuítes**.<Disponível em <http://zip.net/blk9tj>> Acesso em 2 out 2013.

SIMÕES, Ana M. A.; BASTOS, Francisco I .**Audio Computer-Assisted Interview: uma nova tecnologia em avaliação de comportamento de risco em doenças sexualmente transmissíveis, HIV e uso de drogas**. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, 20(5):1169-1181, set-out, 2004

SILVA, Renato F. L.; GOMEZ, Luis S. R.; **Design de Produto Integrado ao Projeto Urbano: Avaliação do Projeto “Bengala Longa Eletrônica”**.9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design <Disponível em <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/68448.pdf>> Acesso em 2 out 2013.