

REALIZAÇÃO DE OFICINAS BASEADAS EM PENSAMENTO CRIATIVO PARA CONSTRUÇÃO DE INTERATIVIDADE PARA O MUSEU DO DOCE

EDEMAR DIAS XAVIER JUNIOR¹; FRANCISCA MICHELON² TATIANA AIRES TAVARES³

¹ Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – edxavier@inf.ufpel.edu.br

² Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – fmichelon.ufpel@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – tatiana@lavid.ufpb.br

1. INTRODUÇÃO

Segundo o documento do grupo ucraniano *Creative Industries* considera-se indústrias criativas aquelas que têm origem na criatividade, capacidade e talento individuais, e que potencializam a criação de riqueza e de empregos através da produção e exploração da propriedade intelectual (*Creative Industries Mapping Document*, 1998). Nesse sentido, diversas iniciativas tem explorado a adaptabilidade de contexto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) com esse potencial criativo.

Um dos mecanismos facilitadores para potencialização do pensamento criativo são metodologias que atuam como guias no desenvolvimento de novas ideias. Um exemplo é o HIToolBox¹, uma metodologia introduzida pela escola *Hyper Island*, uma escola sueca de inovação digital, com foco no desenvolvimento do pensamento criativo. Com uma filosofia de ensino que visa “aprender fazendo”, os alunos da *Hyper Island* trabalham em casos reais de mercado e apresentando suas propostas. Essa metodologia inclui muitos métodos desenvolvidos pela própria *Hyper Island*. Suas ferramentas enfatizam a experimentação, participação e ação e é projetado para ser aplicado com uma abordagem *learning-by-doing* (aprender fazendo).

Diferentes domínios de uso podem ser beneficiar das metodologias voltadas ao pensamento criativo. Por exemplo: Artes, Design, Vídeo Digital, Jogos, Software Educacional (Silva, 2016). Nesse sentido, destacamos as áreas de Patrimônio Cultural, Turismo e Museus. Mais especificamente, o projeto Museu do Conhecimento para Todos² da UFPel que objetiva promover um espaço de cidadania às pessoas com deficiência através de um museu inclusivo. Ao desenvolver recursos para que as exposições destes espaços sejam inclusivas está-se, ao mesmo tempo, propondo junto e a partir das considerações do público alvo, soluções acessíveis que tornam praticável o acesso à informação e à fruição.

Neste artigo propomos a realização de oficinas envolvendo todos os perfis de profissionais engajados no projeto Museu do Conhecimento para Todos baseadas em pensamento criativo. Nosso objetivo é aplicar duas técnicas do HIToolBox: *Mash-Up* e *90-Minute Prototypes* para concepção de objetos interativos para o museu do Doce, detalhadas na seção seguinte.

¹ <http://toolbox.hyperisland.com/>

² http://sigproj1.mec.gov.br/apoiados.php?projeto_id=74891

2. METODOLOGIA

A elaboração das oficinas foi fundamentada na metodologia HiToolBox mais especificamente nas técnicas de *Mash-Up* (Mistura) e a *90-Minute Prototypes* (Protótipos de 90 Minutos).

Mash-Up é um termo em inglês que designa mistura de ideias. Na ótica da *Hyper Island* *Mash-Up* é um método colaborativo de geração de ideias em que os participantes trabalham com elementos inovadores de diferentes categorias (como: necessidades de usuário, tecnologias, serviços de um museu), combinando esses elementos para criação de novos produtos ou serviços. Em uma primeira etapa, os participantes debatem em torno de diferentes áreas, como tecnologias, necessidades humanas, e serviços existentes. Em uma segunda etapa, eles rapidamente combinam elementos dessas áreas para criar novos, e divertidos conceitos inovadores. *Mash-ups* demonstra o quanto rápido e fácil pode ser para avançar com ideias inovadoras.

A técnica *90-Minute Prototypes* pode ser vista como uma oficina de prototipagem curta e inovadora que desafia as equipes para construir protótipos básicos de aplicativos em 90 minutos. É fácil de planejar e executar e demonstra a rapidez com que uma visão pode ser transformada em um protótipo de teste.

Para o desenvolvimento dos protótipos clicáveis sugerimos o uso da ferramenta POP (*Prototyping On Paper*)³ disponível para Windows phone, Android e iOS. Ele também conta com um estúdio online de desenvolvimento que possibilita a criação e sincronização dos protótipos desenvolvidos. Com ele é possível desenvolver protótipos clicáveis a partir de desenhos feitos em um papel dando assim uma ideia melhor de como realmente funcionaria as telas do conteúdo desenvolvido antes da programação.

A metodologia *Mash-Up* da *HiToolbox* prevê um tempo de execução que deve variar entre 60 e 90 minutos podendo ser considerada como um método ágil de desenvolvimento. Esta metodologia está dividida em 5 passos: brainstorming, mashups, apresentações, desenvolvimento e conclusão. No primeiro passo, um brainstorming é realizado onde os participantes são convidados a debater sobre as áreas de tecnologia, necessidades e serviços existentes e deve tomar no máximo três minutos do tempo total disponível. Nesse período os participantes devem escrever as ideias em *post-its* as ideias que tiveram em cada área (tecnologia, necessidades e serviços). Ao final peça aos participantes que coloquem as ideias na parede separadas nos três áreas descritas. Quanto mais ideias surgirem nessa etapa melhor serão os resultados.

Feito o brainstorming, passamos para o segundo passo os mashups. Nesse passo os participantes são separados em grupos de 3 a 5 pessoas no máximo. Eles terão 12 minutos para chegar a tantos conceitos *Mash-up* quanto puderem. Um conceito consiste em misturar dois ou mais elementos da parede em combinando-os em um conceito novo e criativo. Cada grupo pode criar quantos conceitos quiserem, sendo que, para cada um que criarem eles devem dar um nome atraente e colocar em um papel juntamente com os elementos que se combinam para formar o novo conceito. Passado o tempo estipulado do passo anterior os grupos estão prontos para o terceiro passo que é a apresentação. Aqui os grupos devem apresentar os conceitos *Mash-Up* que acabaram de criar para o grande grupo.

O quarto passo diz respeito ao desenvolvimento e é opcional. Nesse passo o grupo deve escolher o *Mash-Up* favorito ou o mais viável a ser desenvolvido.

³ <https://play.google.com/store/apps/details?id=in.woomoo.pop>

Eles têm 30 minutos para explorar detalhes do conceito, suas funcionalidades, e um modelo de negócio.

Por fim, o quinto e último passo consiste na conclusão da experiência onde os participantes são convidados a refletir sobre o trabalho desenvolvido com o Mash-Up. Questões como: Como foi a sensação de trabalhar de forma criativa? O que foi fácil? O que foi um desafio? são questões importantes para futuras utilizações desse método.

O método Protótipos de 90 minutos é uma outra oficina como o próprio nome já diz para o desenvolvimento de protótipos e deve ter uma duração de 60 a 120 minutos. Está dividida em 7 passos. No primeiro passo devemos dar as boas vindas aos participantes e fazer uma breve introdução sobre o trabalho que será desenvolvido. Essa introdução não deve levar mais que cinco minutos. Após, devemos formar os grupos nos quais ao menos um dos participantes deve possuir o App (POP – Prototyping on Paper) instalado em um celular ou tablet.

Feito isso devemos partir para o segundo passo que consiste em identificar as necessidades o que já foi executado com o Mash-Up. O terceiro passo consiste em idealizar. O que assim como no passo anterior também já foi realizado com o Mash-Up.

O quarto passo consiste em criar um protótipo de aplicativo clicável. Para essa tarefa serão distribuídas folhas com quadros onde os participantes deverão desenhar as telas do seu aplicativo conforme a Figura 1. Os grupos devem criar no mínimo quatro telas do aplicativo protótipo. Para essa tarefa eles devem dispor de aproximadamente 15 minutos.

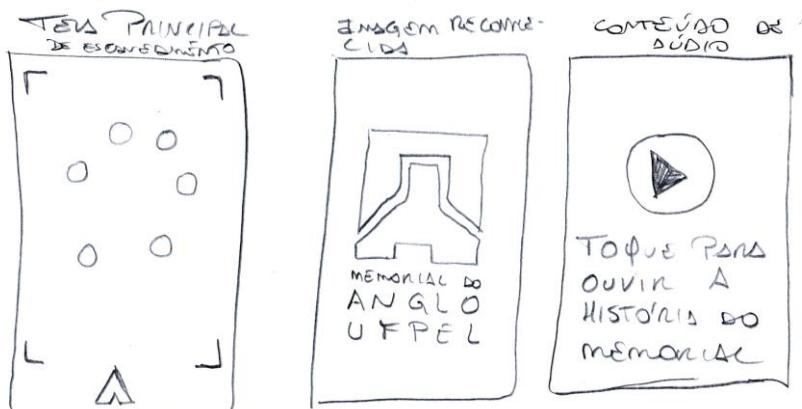


Figura 1: Telas de aplicativo a ser desenvolvido.

Fonte: <<http://toolbox.hyperisland.com/90-minute-prototypes>>

O quinto passo consiste em produzir. Usando o POP devemos copiar (fotografar com o aplicativo) os desenhos e produzir os protótipos clicáveis. Depois de prontos pedir para usar a função compartilhar e usar um computador para mostrar o que foi feito para o grande grupo. Para esse passo os participantes contam com aproximadamente 15 minutos.

No sexto passo Apresentar, cada grupo tem cerca de 2 a 5 minutos para apresentar seu aplicativo para todos. Nessa apresentação deverá ser evidenciado onde o aplicativo preenche o vazio de necessidade/valor o conceito de serviço geral e o fluxo do aplicativo. Após cada explicação sugestões de melhoria podem ser sugeridas pelos outros grupos.

O sétimo e último passo Breve Noticiário consiste em uma reflexão de tudo o que foi feito primeiro em seus grupos e após com o grande grupo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado desse trabalho elaboramos duas oficinas: uma para o método Mash-Up e outra para o método 90-Minutes Prototype. Na Figura 2 observamos um dos artefatos produzidos na primeira oficina – Mash-Up- que resumo as categorias que serão discutidas pelos participantes.



Figura 2: alguns post-its da chuva de Ideias separadas nas três categorias.
Tecnologia(Rosa), serviços (Verde) e Necessidade (Amarelo)

Já a Figura 3 ilustra um dos possíveis desdobramentos da Figura 2 através dos seguintes elementos: celular da categoria tecnologia; informação sobre a obra da categoria serviços e escutar a informação da categoria necessidade. Nesse cenário podemos criar um museu para ouvir, ou seja, apontar o celular para uma das imagens ou textos existentes para que o texto passe a ser lido pelo aplicativo possibilitando que o visitante ouça, por exemplo, a história do museu enquanto observa o restante do acervo.

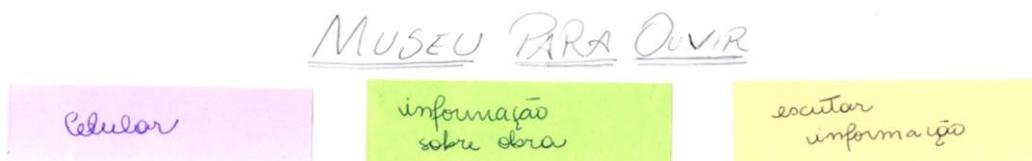


Figura 3: Mash-Up de três categorias.

4. CONCLUSÕES

Nesse trabalho observamos a aplicação de métodos oriundos de uma metodologia para apoiar o pensamento criativo aplicadas a um cenário multidisciplinar no contexto de Arte e Cultura. Espera-se com esse tipo de esforço atingir um público-alvo crescente que requer soluções tecnológicas para suporte a manifestações culturais, contribuindo assim para a troca e disseminação de ideias e conhecimento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Silva, Dora dos Santos. **Indústrias criativas**. Culturascópio, 09 agosto 2016, disponível em: <<http://culturascopio.com/jornalismo-cultural/o-que-sao-industrias-criativas/>>

MICHELON, F. F. Uma Memória para Tocar e Ouvir: Mediação e acessibilidade no anglo. **Conexão UEPG**, Ponta Grossa, v. 11, p. 36-45, abr. 2015.