

A EXPERIÊNCIA DE TRABALHO REMOTO E COLABORATIVO EM PROJETOS DE DESIGN DESENVOLVIDOS NO *LABORATÓRIO DE DESIGN DE INTERAÇÃO (LABXD)*

KAREN PÖTTER RADÜNZ¹; TOBIAS TESSMANN MÜLLING²

¹ Universidade Federal de Pelotas – karen.radunz@ufpel.edu.br

² Universidade Federal de Pelotas – tobias.mulling@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

No presente resumo, buscamos apresentar o funcionamento do sistema de trabalho remoto e colaborativo que desenvolvemos para o projeto unificado chamado *Laboratório de Design de Interação (LABxD)*. O LABxD, projeto centrado na área de Design com ênfase em Ensino, é coordenado por dois professores e, atualmente, conta com uma equipe de dez alunos de graduação dos cursos de Design Digital e Design Gráfico que atua em dois projetos de design voltados à Universidade Federal de Pelotas e desenvolvidos durante o segundo semestre do ano de 2020.

Visando interseccionar o debate entre academia e indústria, o projeto LABxD engloba os pilares do ensino, da pesquisa e da extensão, com foco em design de interação, projeto de interfaces e usabilidade de sistemas interativos, além de fomentar a inovação de produtos e artefatos interativos. Com isso, o LABxD aproxima estudantes, professores e técnicos da área de Design Digital e Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas. Além disso, o projeto conta com a parceria de um time de desenvolvedores ligados ao setor de Tecnologia da Informação da UFPEL, que trabalham paralelamente e em contato com o time de Design.

O planejamento de um sistema de trabalho remoto e colaborativo surge a partir de uma necessidade que o atual período de isolamento social impõe. Contudo, observamos que esse tipo de sistema tem potencial para ser adotado, também, a longo prazo – seja como método complementar ou como alternativa à atividade presencial. Em pesquisas realizadas antes da pandemia, é possível constatar que o trabalho remoto oferece efeitos positivos para o trabalhador, segundo Clive Thompson (2020). Entre alguns desses efeitos, estão o aumento da produtividade e o sentimento positivo do trabalhador em relação ao seu trabalho (THOMPSON, 2020). Há, inclusive, casos como o de *Nielsen Norman Group*, uma empresa de pesquisa e consultoria de Experiência do Usuário (UX) que, por padrão, trabalha remotamente (MORAN, 2019).

Especificamente sobre sessões remotas de UX, uma das áreas de estudo pertinentes para o LABxD, Kate Kaplan cita algumas vantagens, como a redução de custos com transporte; maior inclusão, visto que a localização não é mais uma limitação; e maior conveniência para os participantes, visto que esses podem estar mais dispostos a participar de sessões que não requeiram deslocamento (KAPLAN, 2020).

Portanto, com este resumo, objetivamos apresentar o funcionamento do sistema de trabalho remoto e colaborativo que desenvolvemos para o LABxD; apresentar a maneira como organizamos os times e a hierarquia dos membros; e apresentar os tipos de ferramentas utilizadas que possibilitaram o trabalho remoto e colaborativo. Na esfera do Ensino, o projeto visa propiciar um ambiente de aprendizado aos discentes da UFPEL, mas também uma experiência próxima à praticada na indústria criativa.

2. METODOLOGIA

Segundo Laura Vanderkam, “ao trabalhar de casa, você não deve replicar o ambiente do escritório. (...) Ao invés disso, deve conscientemente estruturar a semana de trabalho de acordo com os benefícios de cada local” (VANDERKAM, 2020, tradução nossa). Portanto, para o projeto LABxD, a ideia não é estabelecer horários rígidos de trabalho, mas, sim, metas de horas e/ou tarefas a cumprir durante períodos de tempo previamente definidos.

Contudo, considerando tais vantagens citadas anteriormente, acreditamos que, para funcionar efetivamente, o trabalho remoto e colaborativo de design demanda organização e alguns pré-requisitos. Ao planejar o sistema de trabalho remoto e colaborativo para o LABxD, observamos que alguns dos princípios que utilizamos estão presentes em políticas seguidas por algumas empresas. Entre as normas de trabalho remoto seguidas pela empresa Google, por exemplo, estipula-se priorizar reuniões de equipe; mostrar interesse pessoal; estar presente; manifestar interesse; reconhecer os feitos dos seus colegas; definir as normas da equipe; usar o meio certo para as mensagens (textual ou verbal, de acordo com a necessidade); e priorizar o bem-estar de todos (BARISO, 2020).

A atividade remota, parcial ou total, também pode ocorrer em um contexto acadêmico. De acordo com o relato de duas autoras, ao organizar um evento acadêmico, foi possível perceber a importância do planejamento e da comunicação, de forma que a comissão organizadora tornou públicas as informações acerca do planejamento do evento (CHAZIN; MEDEIROS, 2018). Para isso, em reunião inicial, estabeleceram como ocorreria o acesso aos documentos pertinentes, debateram o papel da coordenação, perceberam a necessidade da definição de responsáveis pelas tarefas e definiram a utilização de ferramentas para gerenciamento de tarefas (CHAZIN; MEDEIROS, 2018).

Atualmente, o LABxD possui dez alunos que compõem a equipe responsável pelos atuais projetos desenvolvidos. A partir disso, a equipe foi dividida em dois times, cada um liderado por um dos alunos: um time responsável pelo projeto do *Sistema Cobalto* e o outro responsável pelo projeto do *Portal da Universidade*.

Especialmente em um contexto de atividade remota e colaborativa, o uso inteligente de ferramentas é essencial. Para isso, a fim de organizar o sistema de trabalho remoto e colaborativo do LABxD, partimos de três pilares que exigem ferramentas específicas: comunicação; gerenciamento de tarefas; e design. Cabe dizer que, ao realizar um trabalho remoto, é importante que cada etapa possua uma entrega formal clara e padronizada (SIMÕES, 2019). Isso evita problemas de compreensão entre os envolvidos em todas as fases e áreas dos projetos e permite maior independência entre os membros da equipe (SIMÕES, 2019).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Enquanto equipe do LABxD, essa composta pelos dois times de alunos e pelos professores responsáveis, mantemos uma comunicação periódica – tanto por mensagens de texto, mais recorrentes, quanto por reuniões de vídeo, que ocorrem de acordo com periodicidade pré-estabelecida ou necessidade. Ao utilizar as ferramentas que selecionamos, podemos observar que o trabalho remoto e colaborativo em um contexto acadêmico é viável.

O pilar da comunicação prevê contato via texto, voz e vídeo, de acordo com a necessidade. Para a comunicação, consideramos necessário ter uma ferramenta de comunicação básica, principalmente via texto, que centralize todos os usuários envolvidos. Entre as opções disponíveis, escolhemos a ferramenta chamada

*Slack*¹. Além disso, mostrou-se necessário uma ferramenta específica para reuniões com voz e vídeo. Para isso, escolhemos o *Meet*², que possui a vantagem da sincronização com eventos no *Google Agenda*³, na qual são marcadas as reuniões dos times de maneira compartilhada.

Uma maneira que encontramos de manter o processo de trabalho organizado e os integrantes engajados é a definição de reuniões periódicas: reuniões internas, que ocorrem com os membros de cada time e o seu respectivo líder; reuniões intermediárias, que ocorrem com os membros de cada time junto aos professores; e reuniões gerais, que ocorrem com os membros de ambos os times junto aos professores e demais membros do LABxD.

Para o pilar do gerenciamento de tarefas, escolhemos a plataforma *Trello*⁴, que possibilita a listagem e organização de todas as tarefas do projeto, bem como a atribuição das mesmas aos devidos responsáveis. Por fim, para o pilar do design, escolhemos a plataforma *Figma*⁵, cujos arquivos são organizados armazenados na nuvem, possibilitando que os usuários possam editá-los à distância e de maneira síncrona, de forma que o projeto esteja sempre atualizado e acessível a todos os integrantes.

Até o momento, os dois times finalizam a fase da *Descoberta e Pesquisa*, estabelecida a partir da metodologia de design chamada de *Duplo Diamante* (DESIGN COUNCIL, 2019), metodologia essa que utilizamos nos projetos de design do LABxD. A partir deste momento, seguindo a mesma metodologia do Duplo Diamante, prosseguiremos com as fases seguintes: *Definição*, *Desenvolvimento* e *Entrega*. Cabe salientar que as ferramentas e estratégias de trabalho remoto e colaborativo poderão sofrer alterações nas etapas posteriores devido à natureza efêmera dos processos de design e variação dos dois projetos abordados (Sistema Cobalto e Portal da Universidade).

4. CONCLUSÕES

Devido ao atual momento de isolamento social, algumas empresas passam a atuar de maneira remota, e esse mesmo princípio foi aplicado no projeto de Ensino do LABxD. O ambiente virtual proporciona uma experiência que pode ser replicada na academia, no mercado ou em outras atividades externas à universidade, além de estimular o desenvolvimento e aprimoramento de novas habilidades e uma nova forma de comunicação.

Com as ferramentas disponíveis atualmente, percebemos que é possível trabalhar remota e colaborativamente. Cabe dizer que a modalidade de trabalho remoto e colaborativo demanda organização, engajamento e postura responsável – tanto da gestão quanto dos alunos integrantes.

Até então, as estratégias definidas têm sido satisfatórias, o que sugere a possibilidade de execução de projetos complexos nesta modalidade, identificando como o designer pode atuar na liderança, mediação e execução de projetos de interfaces digitais.

¹ <http://slack.com/>.

² <http://meet.google.com/>.

³ <http://calendar.google.com/>.

⁴ <http://trello.com/>.

⁵ <http://www.figma.com/>.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARISO, J. Google's Remote Work Policy Has 9 Great Tips You Should Definitely Steal Today. *In*: Inc.com. 3 ago. 2020. Disponível em: <https://www.inc.com/justin-bariso/googles-remote-work-policy-has-9-great-tips-you-should-definitely-steal-today.html>. Acesso em: 18 set. 2020.

CHAZIN, A.; MEDEIROS, L. Princípios de gerenciamento de projetos aplicados em simpósio de design. **3º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI**, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: https://even3.com.br/anais/spgd_2017/58984-principios-de-gerenciamento-de-projetos-aplicados-em-simposio-de-design. Acesso em: 23 set. 2020.

DESIGN COUNCIL. The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process. *In*: Design Council. 1 out. 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>. Acesso em: 24 set. 2020.

KAPLAN, K. Remote UX Work: Guidelines and Resources. *In*: Nielsen Norman Group. 2020. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/remote-ux/>. Acesso em: 18 set. 2020.

MORAN, K. Remote UX Work: The NN/g Case Study. *In*: Nielsen Norman Group. 2019. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/remote-ux-work-nng-case-study/>. Acesso em: 18 set. 2020.

SIMÕES, J. M. **Modelo de gerenciamento de produtos digitais para startups**. 2019. - Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/22989>. Acesso em: 23 set. 2020.

THOMPSON, C. What If Working From Home Goes on... Forever?. *In*: The New York Times. 9 jun. 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/interactive/2020/06/09/magazine/remote-work-covid.html>. Acesso em: 18 set. 2020.

VANDERKAM, L. The "Home Office" Does Not Exist. *In*: Medium. 11 jun. 2020. Disponível em: <https://forge.medium.com/the-home-office-does-not-exist-e2001e613fea>. Acesso em: 18 set. 2020.