



Evento	Salão UFRGS 2013: SIC - XXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Design-Driven Innovation para a Comunicação Digital
Autor	BRUNO FU PETRY
Orientador	KARINE DE MELLO FREIRE
Instituição	UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Este artigo faz parte de um projeto de pesquisa que tem por objetivo desenvolver diretrizes para a concepção de um aplicativo para dispositivos móveis. Neste contexto, a presente pesquisa busca problematizar na contemporaneidade a inserção das novas mídias digitais como motivadores de transformações sociais e culturais. Atualmente, existe um estímulo para o consumo de produtos tecnológicos via políticas públicas com redes grátis de *wi-fi*, redução de encargos tributários e evolução da rede móvel 4G. Inserem-se nesta categoria, dispositivos como os *smartphones*, os *e-book readers* e os *tablets*, que tem por características facilidade de manuseio e mobilidade. Dentre os possíveis campos de transformação social está o da saúde. Neste âmbito, encontramos um espaço fértil para discutir a influência das mídias digitais na mudança de comportamentos. Identificamos a *diabetes mellitus tipo 2*, doença atualmente atingem cerca de 12 milhões de brasileiros (IBGE, 2010), como objeto de estudo. O público atingido por essa doença possui características particulares como idade avançada, hábitos alimentares inadequados e sedentarismo. No entanto, é uma doença que recentemente, passou também a atingir um público mais jovem. A parcela de jovens que sofrem tipo 2 são caracterizados pela obesidade e sedentarismo. O tipo 2 é a variação que mais gera ocorrências segundo dados do Sistema Básico de Saúde, não tem cura, mas tem possibilidade de minimizar as comorbidades e controlar a doença. Então, o objetivo da pesquisa é avaliar o potencial do método de *Design-Driven Innovation* para alavancar a criatividade e desenvolver um aplicativo que contribua para o monitoramento e o controle da condição de saúde do diabético. O *DDI* é um processo que busca inovar os significados e é dividido em três etapas: *listening*, *interpreting* e *addressing* (VERGANTI, 2009). Com isso, a inovação tecnológica e a diabetes são duas variáveis que geram relevância do assunto, conhecido como *mobile health* (*mhealth*), sobre a dinâmica do design. A metodologia iniciou com pesquisas bibliográficas sobre interação humano-computador (IHC), arquitetura da informação (AI) e *mHealth*. Após esses *insights*, a pesquisa passou para as lojas virtuais dos principais sistemas operacionais de dispositivos móveis – *Android* e *iOS*. Após a análise de conteúdo, foi constatado que a maioria dos aplicativos são desenvolvidos em língua inglesa, poucas opções são em português, trabalham com cores primárias, ícones que fazem referência ao corpo, utilização da calculadora de IMC, etc.. Destes, selecionamos o aplicativo Medida Certa (MC) desenvolvido pela Rede Globo e a FingerTips.Mobi que possui um público-alvo bastante amplo. O aplicativo gratuito está disponível nas duas lojas virtuais. E para entender as funções desempenhadas e a forma pela qual a informação era organizada foi feito textos de usabilidade e análise de *reviews* das lojas. Foi possível identificar que o MC app cumpre a função proposta e possui boa avaliação dos usuários, mas é complexo na sua navegação e alguns recursos sonoros causam desconforto. Mas podemos perceber que no desenvolvimento do aplicativo para promoção de mudanças de atitudes em relação ao cuidado com a saúde, foi respeitado o enredo do programa de televisão. Já os outros aplicativos disponíveis são limitadas em suas funcionalidades, comumente com uma única função, e possuem como padrão particular o grande apelo visual e conversões iconográficas – que facilitam a compreensão e navegação. Com estas inserções foi possível a criação de um banco de linguagem utilizadas por diferentes desenvolvedores de aplicativos *mHealth* categorizados em alimentação, gravidez, condicionamento físico e infantil. Então, pesquisou-se técnicas e ferramentas ligadas ao *DDI* para a pesquisa de linguagem visual, resultando no desenvolvimento de proposições para serem testadas em *workshops* de co-criação *mHealth*. As etapas consistiriam de um *briefing* com dinâmicas de *ice breaking*, mapa de empatia, um dia na vida do diabético, *point of view*, *brainstorming*, *moodboard*, *make a world* e *storyboard* na lógica *DDI*. A pesquisa ainda está em andamento e até o momento estamos com resultados parciais e com os dispositivos a serem usados para estimular a criatividade dos participantes. Assim, estamos em processo de organização para aplicar a dinâmica com um grupo variado de pessoas e profissionais para criar os primeiros protótipos navegáveis.