

GEÍSA GAIGER DE OLIVEIRA
GUSTAVO JAVIER ZANI NÚÑEZ
ORGANIZADORES

Des
ign
pes. em
qui
sa. vol 3

GEÍSA GAIGER DE OLIVEIRA
GUSTAVO JAVIER ZANI NÚÑEZ
ORGANIZADORES

Des
ign
em
pes.
qui
sa. vol 3

Este livro é uma das publicações do Instituto de Inovação, Competitividade e Design (IICD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (www.ufrgs.br/iicd).

© dos autores – 2020

Projeto gráfico: Melissa Pozatti

D457 Design em pesquisa: volume 3 [recurso eletrônico] / organizadores Geísa Gaiger de Oliveira [e] Gustavo Javier Zani Núñez. – Porto Alegre: Marcavisual, 2020.

789 p. ; digital

ISBN 978-65-990001-1-9

Este livro é uma publicação do Instituto de Inovação, Competitividade e Design (IICD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (www.ufrgs.br/iicd)

1. Design. 2. Gestão do Design. 3. Design contra a criminalidade. 4. Gestão de Projetos. 5. Inovação. 6. Tecnologia. 7. Sustentabilidade. 8. Desenvolvimento humano. I. Oliveira, Geísa Gaiger. II. Núñez, Gustavo Javier Zani.

CDU 658.512.2

CIP-Brasil. Dados Internacionais de Catalogação na Publicação.
(Jaqueline Trombin – Bibliotecária responsável CRB10/979)



Capítulo 37

Ferramentas de empatia: uma simulação no âmbito da deficiência visual

Gabriela Cerveira Sallenave, Greice Carvalho CaldoVino, Raquel Sudbrack,
Fabiano de Vargas Scherer, Fabio Pinto da Silva e
Luis Henrique Alves Candido

RESUMO

As Ferramentas de Empatia são um desdobramento de um movimento que iniciou na década de 1990, quando pesquisadores e designers começaram a expandir a cultura de projeto existente ao levar em consideração os usuários e as suas emoções. A empresa de consultoria IDEO assimilou essa perspectiva e começou a desenvolver estratégias a serem implementadas durante os projetos, com o intuito de inspirar empatia e gerar soluções inovadoras. Assim, em 2003, foram lançadas 51 cartas que continham técnicas e ferramentas, entre elas a Ferramentas de Empatia. Essa técnica facilita a compreensão das dificuldades de usuários que tenham alguma deficiência ou limitação específica, por meio do uso da empatia em simulações realizadas com diferentes artifícios. A presente pesquisa apresenta um estudo de caso acerca do uso dessa técnica em conjunto com o recurso de audiodescrição. Neste sentido, o objetivo foi simular a deficiência visual com os participantes, majoritariamente designers, e perceber as adversidades enfrentadas pelos usuários quando expostos a determinadas situações. A metodologia empregada consistiu na aplicação da técnica por meio de um *workshop* composto por duas atividades: a descrição de uma imagem impressa e o desenho esquemático a partir de uma audiodescrição profissional de um *flyer* digital. Os resultados foram positivos, tendo em vista que os participantes desenvolveram soluções similares às apresentadas por profissionais, ainda que não tivessem conhecimento prévio sobre audiodescrição.

Palavras-chave: design de produto, técnicas de design, ferramentas de empatia, deficiência visual, audiodescrição.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Hoss e Roopani (2019), o design empático é de-

safiador para designers, já que existe uma dificuldade em ter empatia com usuários que vivenciam uma situação pessoal ou social muito divergente ou que possuam alguma deficiência física ou mental. Os projetos para usuários nessas situações específicas geralmente são estereotipados ou possuem uma visão particular do designer. Para oferecer um entendimento empático acerca de usuários com deficiências/limitações particulares e identificar os requisitos do produto, recomenda-se utilizar a técnica Ferramentas de Empatia (IDEO, 2003).

As Ferramentas de Empatia são um desdobramento de um movimento que iniciou na década de 90, quando alguns pesquisadores e designers, entre eles, Ulay Dandavate, Elizabeth Sanders e Susan Stuart, começaram a expandir a cultura de projeto e incluir os usuários e as emoções em conjunto com o que já vinha sendo praticado. A IDEO¹ assimilou a perspectiva de que para entender as emoções é necessário ter empatia e começou a desenvolver junto às suas equipes uma série de estratégias a serem implementadas durante os projetos, com o intuito de inspirar empatia e gerar soluções inovadoras. O resultado foi tão bom que clientes, colegas, professores e alunos começaram a demonstrar interesse em conhecer de perto essas técnicas. Foi assim que, em 2003, foram lançados os Cartões de métodos IDEO, composto por 51 cartas, cada uma com uma técnica diferente, entre elas estava a técnica Ferramentas de Empatia (HOSS; ROOPANI, 2019).

Adicionado à isso, sabe-se que muitas pessoas com diferentes graus de deficiência visual ou com certas desordens de percepção visual enfrentam obstáculos cotidianos em relação ao acesso às informações predominantemente visuais. No intento de tornar acessíveis os textos mistos (imagem em movimento e som) ou aqueles predominantemente imagéticos, alguns países vêm adotando modos compensatórios associados a tecnologias assistivas, e uma das modalidades que permite o acesso a esses textos é a audiodescrição (ADERALDO et al., 2016).

Neste contexto, esse artigo aborda um estudo de caso, no qual foi combinada e aplicada a técnica de Ferramentas de Empatia

¹ IDEO é uma empresa internacional de design e consultoria em inovação, fundada em Palo Alto, Califórnia, em 1991.

com o recurso de audiodescrição. O objetivo era observar/estudar a experiência dos participantes tanto de quem desenvolve esse tipo de narrativa, quanto das pessoas que usam esse tipo de serviço. Primeiro, foi realizado um *workshop* explicando e detalhando quais os conceitos por trás da técnica em questão, sua origem e aplicabilidade. Em um segundo momento, foi feita uma dinâmica onde foram escolhidos uma foto e um cartaz, que ajudaram a aprofundar as análises.

2 FERRAMENTAS DE EMPATIA

Conforme IDEO (2003), uma das técnicas/ferramentas que podem ser aplicadas no processo de design são as Ferramentas de Empatia, as quais simulam as necessidades de usuários com limitações físicas através do uso de diferentes artifícios. Utilizam-se objetos físicos ou técnicas cognitivas para sensibilizar os designers em relação ao que o usuário experimenta e sente na sua vida cotidiana ou no contexto do uso de um produto ou experiência projetada. Para simular a capacidade física prejudicada, seleciona-se uma ferramenta e um produto ou protótipo que será operado em conjunto. A partir da observação, identificam-se os problemas e as dificuldades durante a simulação, que serão considerados ao longo do processo de design (MARTIN; HANINGTON, 2012).

A técnica que pode ser aplicada em todas as etapas de projeto - desde o planejamento até a finalização do sistema/produto, é orientada pela equipe em questão e conta com a consultoria do usuário a respeito de suas necessidades específicas. Essas ferramentas proporcionam aos designers experiências com produtos e sistemas que consideram as diferentes necessidades dos usuários, gerando resultados melhores e mais inclusivos (MILTON; RODGERS, 2013). Ainda que a técnica seja voltada para equipe de design, o usuário pode participar de modo informativo e consultivo sobre suas necessidades.

Segundo Martin e Hanington (2012), essas ferramentas imersivas pretendem criar empatia nos participantes ou designers, com intuito de influenciar de maneira positiva o processo e os resultados de um projeto de design. A técnica é uma forma fundamental de investigar e de observar o contexto da vida de trabalho e de lazer

das pessoas para melhor entendê-las. Sempre que o designer tiver dúvidas em relação à experiência do usuário, pode-se utilizar as ferramentas de empatia, visto que podem ser simples, rápidas e baratas de desenvolver e de usar (HOSS; ROOPANI, 2019).

2.1 Etapas de projeto (quando usar)

Embora as ferramentas de empatia sejam pertinentes em todos os estágios de projeto, na fase inicial da pesquisa o designer consegue entender melhor as necessidades e o contexto do público-alvo (MILTON; RODGERS, 2013). Do mesmo modo, é importante aplicar a técnica nos estágios seguintes de prototipagem para testar o produto e garantir que ele atenda às necessidades identificadas. Há a possibilidade de utilização da técnica na etapa de implementação, com intuito de obter um *feedback* para aprimorar o produto/serviço ou desenvolver projetos futuros (HOSS; ROOPANI, 2019).

2.2 Processo (como funciona)

No que diz respeito ao processo utilizado nas ferramentas de empatia, não há regras e nem uma maneira definitiva de aplicá-las, justamente por ser uma técnica informal. Contudo, podem-se citar seis recomendações de uso para se conseguir os melhores resultados com a técnica (HOSS; ROOPANI, 2019).

- *Domínio*: Para usar a técnica, é importante realizar pesquisas com o público relacionado ao projeto, a fim de compreender melhor a situação que envolve o usuário e a limitação que será simulada com as ferramentas. Além disso, o tipo e a gravidade da limitação ou deficiência devem ser especificados para se conseguir uma simulação mais próxima da realidade. Por exemplo, caso a deficiência seja visual, existe uma série de situações que podem ser simuladas que variam de daltonismo à perda total da visão.
- *Materiais*: Após adquirir conhecimento sobre a deficiência a ser simulada, o próximo passo é a escolha de materiais para construção da ferramenta que irá reproduzir determinada situação. Ainda que estejam disponíveis no mercado simuladores de fabricantes especializados, os designers po-

dem criar sua própria ferramenta. Os materiais podem ser uma venda para os olhos, simulando uma deficiência visual, uma corda, para representar alguma mobilidade restrita, uma luva, que simule uma deficiência motora fina, ou até um elástico que imite as limitações dos idosos.

- Considerações: Uma das considerações é estabelecer o grau de fidelidade que será necessário durante a simulação, uma vez que isso interfere diretamente no custo e complexidade do processo. Outro aspecto para se levar em consideração é a adaptação dos usuários com sua deficiência. Antes de testar o produto em questão com as ferramentas criadas, o pesquisador pode preferir se adaptar à determinada situação ou limitação do usuário, visando melhorar a fidelidade da simulação. Deve-se considerar também a cautela do designer com o teste que será realizado. Convidar pessoas para participar da dinâmica que nunca viram o produto antes ou não conhecem o projeto é um modo de proporcionar alta fidelidade na simulação.
- Simulação: Durante a execução da simulação, recomenda-se a presença de um mediador que possa observar a atividade para evitar ferimentos e garantir a segurança dos participantes. O tempo necessário para a experiência simulada com o produto/serviço varia de acordo com cada usuário e com o grau de fidelidade desejado.
- Registro: É relevante registrar de alguma forma os sentimentos experimentados durante a experiência. Os métodos de documentação são variados, desde filmagem e registros fotográficos até um observador que anota as dificuldades experimentadas. Da mesma maneira, não só sugere-se para esses registros ferramentas empáticas que podem absorver os pensamentos dos usuários, bem como é importante um momento de reflexão ao finalizar a simulação.
- Riscos e limitações: As ferramentas de empatia podem gerar algumas limitações e riscos, logo deve-se realizar as atividades sempre com segurança para evitar riscos físicos durante a simulação. Além disso, é necessário evitar estereótipos relacionados aos usuários ao construir e usar as

ferramentas de empatia, visto que as deficiências possuem diversas variações e níveis de gravidade. Segundo Martin e Hanington (2012), deve-se lembrar que, apesar da técnica ser muito útil para gerar resultados de qualidade, ela não deve substituir o envolvimento dos usuários no projeto e nenhuma simulação consegue reproduzir completamente situações e deficiências reais do cotidiano do público-alvo.

3 AUDIODESCRIÇÃO

Trata-se de um recurso fundamental para que pessoas com deficiência visual possam compreender conteúdos audiovisuais, como filmes e eventos. Tem a finalidade de transformar uma mensagem transmitida pelo emissor de forma visual, de modo que faça o mesmo sentido para um receptor de maneira audível. O recurso é normalmente utilizado em produtos e serviços culturais, educacionais e de entretenimento, por meio da disponibilidade das descrições, permitindo um acesso mais amplo às informações (FUNDAÇÃO DORINA, 2018).

A audiodescrição, como é conhecida hoje, configurou-se nos Estados Unidos, na década de 1970, e a primeira formatação do que viria a chamar-se “audiodescrição” foi idealizada por Gregory Frasier, professor da Universidade de São Francisco, na Califórnia (ADERALDO et al., 2016). Desde 2013, a profissão de audiodescritor está registrada na CBO – Classificação Brasileira de Ocupações do Ministério do Trabalho.

De acordo com Midiace (2014), uma audiodescrição pode ser gravada, tal como é utilizada em filmes e programas de televisão em que o roteiro é elaborado antes da exibição. Pode ser ao vivo, presente em peças de teatro, museus, em que o roteiro é elaborado antecipadamente, mas a locução é feita no momento do evento. E, ainda, simultânea, utilizada em programas ou reportagens de última hora, sem a preparação de um roteiro.

Alguns princípios básicos são essenciais para uma audiodescrição completa e eficaz. Entre eles estão: sensibilidade e bom senso; atendimento às necessidades de um público diverso; respeito à obra como expressão de um autor/artista, discrição e sobriedade; relevância, adequação e economia; sincronização, ritmo e tensão;

mínimo esforço para máximo efeito; e conforto (NEVES, 2011).

4 METODOLOGIA

O estudo de caso tem sua metodologia baseada em um *workshop* que foi realizado em duas etapas para a aplicação da técnica Ferramentas de empatia, visando simular a deficiência visual. A primeira etapa do *workshop* ocorreu através de uma atividade para descrever uma imagem que foi impressa e entregue aos participantes. Na segunda etapa, a atividade realizada era desenhar um esquema para representar visualmente o *flyer* digital de uma peça teatral a partir de uma audiodescrição profissional. Para a realização do *workshop*, foi elaborado um canvas contendo vários itens importantes para o planejamento do mesmo: Propósito (por quê?), Objetivos (para que?), Participantes, Facilitadores e Equipe de apoio, Local, Alimentação. Cada um deles foi contemplado com informações fundamentais durante as atividades.

4.1 Técnicas e Ferramentas

As etapas do *workshop* foram nomeadas de Atividade 1, para a descrição da imagem pelos grupos, e Atividade 2, para o desenho esquemático da audiodescrição profissional. A tabela 1 apresenta o planejamento e a definição de tempos determinados para as ações de cada atividade do *workshop*.

Tabela 1 - Organização das atividades.

Atividade 1	Tempo (min)	Atividade 2	Tempo (min)
Apresentação da técnica.	20	Vendar os participantes.	5
Entrega da imagem impressa.	10	Explicar a dinâmica.	5
Descrição das imagens pelos grupos.	10 - 25	Distribuir as folhas em branco.	3
Leitura das descrições de cada grupo.	10 - 15	Colocar a audiodescrição.	5
Apresentação da audiodescrição oficial.	5	Desenho sobre o que foi descrito pelos grupos.	10 - 25
		Apresentação dos desenhos pelos grupos.	10 - 15
		Revelar o cartaz.	2

Fonte: Elaborado pelos autores.

4.2 Materiais

Para realizar as atividades e simular a deficiência e as limitações, foram utilizados alguns materiais prontos (comerciais) e outros que foram agrupados para construir as ferramentas de simulação. Entre eles estão: tecidos para as vendas, com a finalidade de

simular a deficiência visual; folhas, canetinhas e lápis de cor, para escrever e desenhar; caixas de som, para ouvir a audiodescrição; e a imagem impressa a ser utilizada na atividade 1.

5 APLICAÇÃO DA TÉCNICA

Em um primeiro momento, o conteúdo foi apresentado aos participantes de forma expositiva, com auxílio de um projetor, para explicar e detalhar os conceitos sobre a técnica, sua origem e aplicabilidade. Em seguida, considerando o número total de alunos, os participantes foram divididos em três grupos de cinco, quantidade suficiente para que todos pudessem participar igualmente e ajudar na memorização e criatividade da dinâmica. Os 15 participantes eram alunos, mestrandos e doutorandos com formação diversa (Design, Arquitetura, Engenharia, Administração e Medicina), da disciplina de Técnicas de Inserção do Usuário no Processo de Projeto do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – PGDesign/UFRGS.

A técnica foi aplicada por meio de um *workshop* cuja finalidade foi descrever uma imagem impressa – que foi entregue aos grupos – e fazer um esboço esquemático a partir da audiodescrição de um *flyer* digital. As atividades trouxeram uma série de questões relacionadas ao layout e ao design gráfico que criaram profundidade às análises, já que os voluntários eram majoritariamente designers.

5.1 Descrição da imagem

Para dar início a primeira atividade, a imagem de uma paisagem (Figura 1) foi projetada e também entregue de forma impressa aos participantes, para que a observassem por alguns minutos. Optou-se por uma fotografia de paisagem por conter elementos mais próximos do cotidiano para serem descritos, visto que os participantes nunca tiveram contato com uma atividade desta magnitude. Logo após, solicitou-se que os mesmos fizessem uma descrição da imagem, considerando que o receptor seria uma pessoa com deficiência visual.

Neste momento surgiram perguntas como: “A pessoa nasceu sem enxergar ou perdeu a visão ao longo da vida?”, como respos-

ta foi dito que eles deveriam apenas se preocupar em descrever a imagem como eles achavam que seria mais coeso com o que estava sendo observado. Além disso, os participantes foram orientados a refletir sobre o fato de não existir maneira certa ou errada de descrever a imagem apresentada, afinal a percepção de cada indivíduo é singular e, conseqüentemente, a sua interpretação também será. No entanto, mesmo que a linguagem pudesse mudar, foi reiterado que a prioridade era comunicar o que compõe a imagem para o ouvinte com deficiência visual. Para esta atividade foi deliberado 10 minutos. Após este tempo, os três grupos fizeram a leitura das suas descrições, conforme segue.

Figura 1 - Imagem apresentada na atividade de descrição



Fonte: [COM Acesso \(2019\)](#).

Grupo 01: Uma fotografia em orientação retrato na qual há uma cena de pôr do sol, a linha do horizonte divide a imagem em céu e rio. No céu amarelado, o sol branco está próximo do horizonte. É um fim de tarde. A água, que ocupa três quartos da imagem reflete a luz alaranjada. Ao fundo, à esquerda, próximo do horizonte há um farol. A meia distância há uma lancha, com duas pessoas, e no primeiro plano há uma garça sobre um poste do pier. O farol, a lancha e a garça aparecem apenas como silhueta, devido à luz intensa do sol. A imagem representa tonalidades quentes. A água apresenta ondulações suaves.

Grupo 02: A fotografia retrata o pôr do sol baixo sobre a água. Ao fundo e acima, o horizonte apresenta árvores difusas. Um pouco à frente e à esquerda, em pequeno istmo de terra, um farol repousa. Abaixo dele e mais à frente, o contorno de um pequeno barco indo em direção ao farol. No primeiro plano mais próximo e à direita, a silhueta de uma gaivota sobre um tronco lascado. Não vemos a base, como se estivesse fora do campo de visão. A fotografia inteira está coberta pela iluminação amarelada e quente do sol, que reforça o contraste escuro dos objetos.

Grupo 03: Imagine que você está à beira do Guaíba em um final de tarde de verão. O sol amarelado está se pondo e uma leve brisa com cheiro de maresia bate no seu rosto. Você escuta o som dos pássaros, de pessoas curtindo o final do dia dentro do seu barquinho.

Como pode-se observar, os grupos descrevem a imagem de forma a apresentar todos os elementos existentes. Ao mesmo tempo, utilizam palavras que descrevem sentimentos e sensações. É importante notar que a descrição do grupo 3 presume que a foto em questão é do Guaíba, um lago localizado em Porto Alegre/RS. Essa informação não foi mencionada pelos mediadores em momento algum da dinâmica e poderia confundir o público, receptor da descrição, que nunca viu ou não conhece essa paisagem. Após a leitura das descrições, alguns participantes se manifestaram comentando o quanto tinham achado difícil a atividade de descrição e ressaltaram que, às vezes, nem elas mesmas reparam em tantos detalhes ao observar uma imagem. Outros comentaram que não sabiam se a descrição que tinham realizado realmente representaria a imagem durante a construção mental do ouvinte. Contudo, os participantes consideraram a atividade bem-vinda e um importante recurso de comunicação a ser explorado.

5.2 Audiodescrição

Na segunda parte do *workshop*, foi solicitado aos participantes que colocassem uma venda nos olhos. Em seguida, foi transmitida a audiodescrição profissional do *flyer* digital da peça teatral “A menina do cabelo vermelho” (Figura 02).

Figura 2 – Flyer digital da peça teatral “A menina do cabelo vermelho”



Fonte: Ovni (2019).

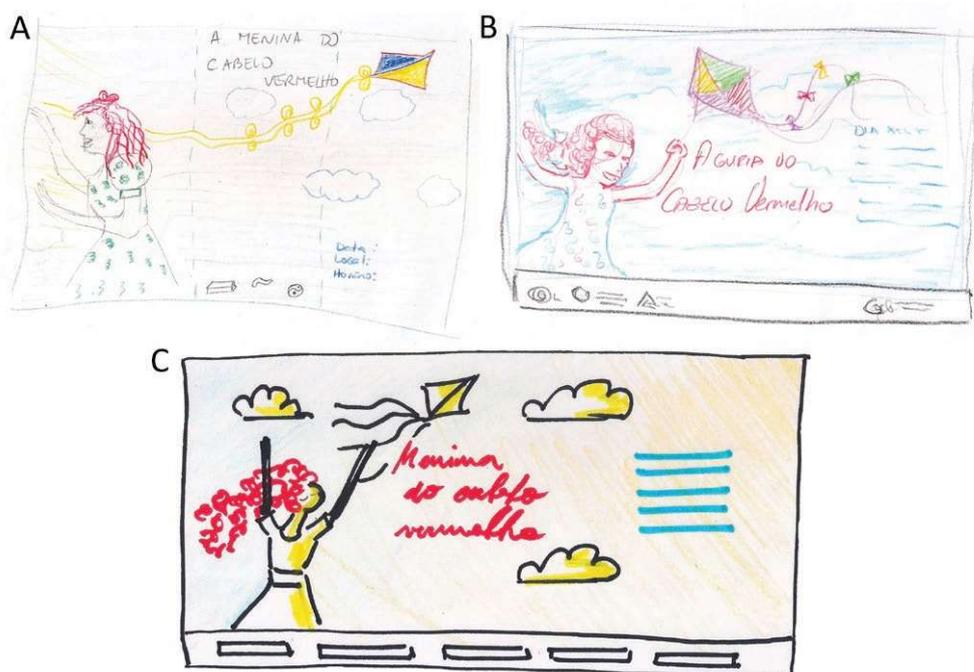
A audiodescrição iniciou com a apresentação oral de todas as informações sobre a peça contidas no *flyer* digital como, data, local, hora, responsáveis pela realização, entre outros. Na sequência do áudio, a partir de 1 min e 20 s inicia a descrição da parte visual da imagem com as seguintes palavras:

“Início da descrição. O *e-flyer* horizontal colorido com um fundo que lembra um céu azul cheio de nuvens branquinhas é ilustrado na esquerda com uma foto da personagem Filó, a menina do cabelo vermelho. Ela aparece da cintura para cima, de frente, com o rosto voltado para a direita iluminado por uma luz dourada, sorrindo de olhos fechados, com os braços abertos e erguidos acima da cabeça. Filó tem longos cabelos de lã enfeitados por uma faixa branca com lacinho e usa vestido branco de mangas curtas decorado com espirais de vento azuis e brancas. Parece voar levada por uma pipa vermelha e amarela com quatro lacinhos vermelhos na rabiola. Ao centro o título da peça está em grandes letras vermelhas que imitam a escrita a mão. Na direita as informações sobre as apresentações estão em letras azuis escuras. No rodapé as logomarcas dos apoiadores, dos responsáveis pelo projeto, dos patrocinadores e dos realizadores. Fim da descrição.”

Depois de ouvirem a audiodescrição e retirarem a venda, solicitou-se que eles fizessem um desenho/esquema sobre a diagramação e os elementos contidos no *flyer* conforme a audiodescrição. Os mesmos três grupos da primeira atividade tiveram 25 minutos para execução do desenho/esquema. Os grupos puderam trocar ideias com seus respectivos membros, trabalhando de forma colaborativa. Para esta atividade foi disponibilizado o uso de lápis e canetas coloridas, podendo os participantes utilizarem os materiais de forma livre.

Pode-se perceber que os grupos tiveram resultados semelhantes no que tange à construção esquemática do *flyer* digital. Entretanto, o grupo 1 (figura 3 - A) quando comparado aos grupos 2 e 3 (figura 3 - B e C), chegou a um resultado um pouco diferente. Eles retratam Filó, a menina do cabelo vermelho, virada para à esquerda, colocam o título na margem superior e em letras pretas e, ainda, posicionam o bloco de texto com as informações na margem inferior à direita. Em relação ao grupo 2 (figura 3 - B), a diferença mais significativa é o título: “A guria do cabelo vermelho”. Na ocasião, o grupo se manifestou dizendo ter modificado o título propositalmente, querendo adotar uma linguagem regional para a peça teatral. Já o grupo 3 (Figura 3 - C), posicionou os elementos na folha conforme a audiodescrição, porém não colocou os “quatro lacinhos” na rabiola da pipa e não desenhou o vestido com espirais de vento, detalhes não esquecidos pelos grupos 1 e 2 (figura 3 - A e B).

Figura 3 - Resultados obtidos pelos grupos na atividade de audiodescrição



A) Construção esquemática obtida pelo grupo 1. B) Construção esquemática obtida pelo grupo 2. C) Construção esquemática obtida pelo grupo 3.

Fonte: Elaborado pelos participantes durante o workshop ministrado pelas autoras.

O objetivo não era comparar os resultados obtidos pelos grupos,

nem ao menos apontar erros e acertos, mas sim tentar entender se a atividade experienciada permite uma transmissão coesa do que foi proposto. Por via de regra, a essência do *flyer* digital foi absorvida pelos grupos, em razão de que todos eles apresentaram elementos comuns na construção dos seus desenhos e compatíveis com a audiodescrição. Outra questão importante referiu-se ao trabalho colaborativo, uma vez que o resultado refletiu a contribuição de cada participante, com suas lembranças sobre os itens mais marcantes da audiodescrição, os quais compuseram o desenho final.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade transcorreu como planejado, dentro do tempo estimado e seguindo todas as etapas descritas anteriormente. Durante a primeira parte, quando os participantes, em pequenos grupos, tinham que descrever a foto a qual lhes foi apresentada, algumas questões surgiram: “Qual seria o melhor estilo de escrita para comunicar o que estava na foto?”, “Seria melhor uma descrição poética ou mais objetiva?”, “Qual a melhor ordem para a descrição?”, “De cima para baixo da esquerda para a direita, como no caso de um texto?”, “Será que as cores devem ser descritas?”, “Qual o grau de detalhamento mais adequado?”. Ao se depararem com tais questões, tornou-se evidente que observar e descrever uma imagem, diferente de ler e relatar um texto é algo que, mesmo profissionais da área do design, não foram preparados para executar. As perguntas não foram respondidas diretamente para não influenciar o desempenho dos colegas.

No decorrer da atividade, os participantes se perguntaram repetidas vezes sobre o grau de limitação do público, devido ao repertório visual que poderia ser referenciado. Ao se depararem com o fato de não existir uma resposta precisa, já que pessoas com deficiências possuem peculiaridades e histórias de vida distintas, puderam vislumbrar a complexidade de projetar de uma forma mais acessível e que contemple o maior número de usuários possível.

O segundo momento também gerou reações interessantes e todos os grupos foram capazes de representar o que foi apresen-

tado na audiodescrição, com diferentes graus de detalhamento. Considerou-se que a limitação física imposta pela venda auxiliou os participantes a envolverem-se em uma experiência imersiva, já que esse objeto, não só oferece uma barreira sensorial, mas também possui um forte valor simbólico. Os participantes consideraram a audiodescrição bastante complexa, pela quantidade de detalhes e um pouco difícil de memorizar em sua completude. Todavia, o fato de os participantes terem o apoio coletivo, e não somente da sua própria memória, fez com que o exercício fluísse e fosse mais dinâmico. Após a prática, os integrantes expressaram dificuldade em reconstituir a imagem a partir do áudio. Apesar disso, o resultado foi bastante positivo, tendo os três grupos completado a tarefa de forma satisfatória.

Embora as ferramentas de comunicação alternativa sejam cada vez mais disseminadas, tanto na esfera pública quanto na privada, a maioria das pessoas que não compartilha de tais especificidades, têm pouca ou nenhuma noção sobre o assunto. Assim sendo, é notório como a falta de repertório, que só pode ser gerado por experiências dessa natureza, reproduz não somente uma visão distorcida sobre tal realidade, como também, se aplicado no âmbito projetual, pode resultar em produtos e sistemas que endereçam essas questões de forma parcial ou de forma estereotipada. Por conseguinte, ferramentas de empatia, como a que foi utilizada durante este workshop, se mostram cada vez mais pertinentes quando a tarefa do designer lida inexoravelmente com a pluralidade dos indivíduos diante de um mundo complexo.

REFERÊNCIAS

ADERALDO, M.; MASCARENHAS, R.; ALVES, J.; ARAÚJO, V. L.; DANTAS, J. F. **Pesquisas teóricas e aplicadas em audiodescrição**. Rio Grande do Norte: Edufrn, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/22612>>. Acesso em novembro 2019.

COM ACESSO. **Exposições**. COM Acesso, Comunicação Acessível, Foto 6. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/comacesso/exposicoes/>>. Acesso em agosto 2019.

FUNDAÇÃO DORINA. **O que é audiodescrição?** Fundação Dorina Nowill para cegos: 2018. Disponível em: <<https://www.fundacaodorina.org.br/blog/o-que-e-audiodescricao/>>. Acesso em novembro 2019.

IDEO. **IDEO Method Cards**. 2003. Disponível em: <<http://hcritang.org/uploads/Teaching/ideo-method-cards-2by1.pdf>>. Acesso em agosto 2019.

HOSS, J.; ROOPANI, N. **Empathy Tools**. Design Research Techniques. Disponível

em: <<http://designresearchtechniques.com/casestudies/empathy-tools/>> Acesso em agosto 2019.

MARTIN, B.; HANINGTON, B. **Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas and Design Effective Solutions.** Rockport Publishers, 2012.

MIDIACE. **Audiodescrição.** Associação Mídia Acessível. 2014. Disponível em: <<http://www.midiace.com.br/index.php/audiodescricao>>. Acesso em novembro 2019.

MILTON, A.; RODGERS, P. **Research Methods for Product Design.** Laurence King: UK, 2013.

NEVES, J. Imagens que se ouvem: Guia de Audiodescrição. **Instituto Politécnico de Leiria: Leiria**, 2011.

OVNI. **A Menina do Cabelo Vermelho circula pelo RS e PR com audiodescrição da Ovni e tradução para libras.** Ovni Acessibilidade Universal. Disponível em: <<https://ovniacessibilidade.wordpress.com/2016/07/04/a-menina-do-cabelo-vermelho-circula-pelo-rs-e-pr-com-audiodescricao-da-ovni/>>. Acesso em: agosto 2019.

Como citar este capítulo (ABNT):

SALLENAVE, G. C. et al. Ferramentas de empatia: uma simulação no âmbito da deficiência visual. In: OLIVEIRA, G. G. de; NÚÑEZ, G. J. Z. **Design em Pesquisa** - Volume 3. Porto Alegre: Marcavisual, 2020. cap. 37, p. 676-690. *E-book*. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/iicd/publicacoes/livros>. Acesso em: 15 ago. 2020 (exemplo).

Como citar este capítulo (Chicago):

Salleneve, Gabriela Cerveira, Greice Carvalho Caldovino, Raquel Sudbrack, Fabiano de Vargas Scherer, Fabio Pinto da Silva, and Luis Henrique Alves Candido. "Ferramentas de empatia: uma simulação no âmbito da deficiência visual." In *Design em Pesquisa - Volume 3*, edited by Geísa Gaiger de Oliveira and Gustavo Javier Zani Núñez, 676-690. Porto Alegre: Marcavisual. <https://www.ufrgs.br/iicd/publicacoes/livros>.