

Sondas Culturais (Cultural Probes)

Fases de projeto: Criação

Fases de projeto: Pesquisa

Usuários são convidados a registrar seu cotidiano com ferramentas de pesquisa fornecidas por pesquisadores, tais como:

- diários de papel
- blogs e fotologs
- máquinas fotográficas
- filmadoras
- gravadores
- postits

A proposta é promover a participação do usuário na pesquisa de tal forma que se torne sujeito e não o objeto da pesquisa, fazendo recortes e ressaltando o que lhe interessa.

Apesar do usuário ter bastante liberdade para registrar o que quiser, é recomendável que o pesquisador sinalize o que interessa, até para não gastar desnecessariamente o tempo do usuário. Uma sondagem cultural pode descobrir:

- quais são os objetos importantes para as pessoas
- como as pessoas se relacionam na intimidade
- problemas que as pessoas encontram no dia-a-dia e que já se acostumaram
- gambiarras e hacks

Na interpretação, é preciso compreender como o usuário aceitou a proposta de pesquisa. Algumas pessoas simplesmente tiram fotos da família fazendo poses e registram opiniões extremamente positivas ou negativas acerca de produtos, enquanto outras pegam o espírito de estranhamento típico de antropólogos. Para esclarecer o recorte, é necessário fazer uma entrevista profunda após o período de sondagem.

Uma sondagem cultural pode durar de 2 dias a 2 meses, dependendo da abrangência e profundidade que se deseje. Frequentemente, os participantes ganham de presente os aparelhos utilizados para registrar os dados de pesquisa.

Se forem usados blogs e fotologs, as entrevistas podem ser feitas sob demanda, no momento em que surgem os registros. Esse tipo de observação é mais invasiva e pode deixar os participantes constrangidos ou sob pressão.

Caderno de sensibilização

Exemplos de projetos

O projeto Alfabetização Digital dos alunos do Instituto Faber-Ludens [utilizou sondas culturais](#) [1] para compreender as dificuldades do processo de alfabetização do ponto de vista do professor, do aluno e dos pais. Veja no vídeo abaixo a explicação de uma das sondas.

[Do not disturb](#) [2] é um projeto que investiga a solidão em grandes cidades. O designer mandou uma caixa com perguntas sobre os momentos, lugares em que as pessoas se sentiam incomodadas nas cidades e quais partes do corpo eram afetadas.

[Lamp Concept](#) [3] foi desenvolvida para pessoas que acreditam que lâmpadas podem ser afetivas no lar. A sonda incluiu um saco para colocar lâmpadas, um mapa da posição das lâmpadas na planta da casa, um envelope para fotos.

Simon Kwok usou as sondas para [investigar o contexto](#) [4] em que eram usados os Blackberries da RIM e, a partir disso, montar Personas.

[Algumas sondas foram usadas](#) [5] para compreender as meninas chinesas antes de abrir uma loja da Barbie em Shangai.

Com o mesmo objetivo, foram elaboradas [outras sondas](#) [6], incluindo cartões postais que deviam receber adesivos de smileys e bonecas de papel para serem vestidas pelas meninas.

Louise Klinker usou [sondas de uma forma mais divertida](#) [7]. Deu aos participantes de filas, algumas sondas espirituosas. Um saco para assoprar o "ar" da fila, escrevendo atrás seu conteúdo.

Nos [resultados](#) [8], é interessante como conseguiu capturar os sentimentos das pessoas de forma tão atrativa.

Planejamento das sondas

A criação de sonda cultural propõe o desenvolvimento de métodos que possibilitem pesquisar de forma lúdica e entender a realidade subjetiva do usuário, permitindo assim ter mais conteúdo e embasamento para propor novas soluções. Se ela não for bem planejada, entretanto, pode não trazer resultados inspiradores.

A [sonda usada no projeto Comuna](#) [9] usou os seguintes itens para planejar a sonda antes de enviá-la:

- A) Descrição do método
- B) O que compõe o kit (sonda)
- C) Tempo para a realização da sonda
- D) Público a que se destina
- E) Orientação de aplicação
- F) Resultados esperados da sonda
- G) Entrevista com o pesquisado pós-sonda (abordagem, tipo de dinâmica, questões a serem feitas)
- H) Possíveis conclusões da entrevista (Checagem de dados)
- I) Resultados esperados da pesquisa

Referências bibliográficas

- [Inside Your Users' Minds: The Cultural Probe](#) [10]

- [Cultural Probes and the Value of Uncertainty](#) [11]
- Gaver, B., Dunne, T., and Pacenti, E. 1999. Design: Cultural probes. interactions 6, 1 (Jan. 1999), 21-29. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/291224.291235> [12]
- [Design Probes](#) [13] (tese de doutorado de Tuuli Mattelmäki)

Cartão do ConhecimentoPerfis de usuários

Hipóteses comportamentais

Descrição resumida para o baralho UXCards: Envia-se objetos sugestivos para o usuário registrar seus pensamentos, sentimentos e hábitos durante um determinado período, normalmente uma semana. Ao retornar, as sondas trazem elementos da cultura do usuário expressos através de desenhos, fotos, poesia e o que mais for pedido a ele.

Emoções

Hábitos

Idéias

Referências para aprofundamento: [Como fazer sondas culturais](#) [14]

URL de origem (recuperadas em 29/03/2024 - 04:37): <https://www.corais.org/node/116>

Links:

[1] <http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/2685>

[2] <http://imd.dundee.ac.uk/degshows/2007/jennyk/>

[3] <http://www.emiliemadill.com/index.php?/projects/lamp-with-behaviour/>

[4] <http://skwok-box.com/rimpersonas.htm>

[5] <http://rabolton.com/test/cultural-probe>

[6] <http://www.ielerol.com/barbie.html>

[7] http://www.lwk.dk/probes/probes_content.html

[8] http://www.lwk.dk/probes/returns_Frameset_new.htm

[9] <http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/7854>

[10] <http://www.alistapart.com/articles/culturalprobe>

[11] <http://www.equator.ac.uk/index.php?module=uploads&func=download&fileId=209>

[12] <http://doi.acm.org/10.1145/291224.291235>

[13] <https://shop.aalto.fi/media/attachments/55d58/mattelmaki.pdf>

[14] http://www.ehow.com.br/sonda-cultural-como_100411/