

que do ponto de vista do consumo, torna o produto mais um acessório do que um utilitário. Esse conceito é mencionado por Bastian quando o mesmo afirma que

Projetados para a produção em grandes séries, os óculos são objetos de desenho industrial com requintes de peças artesanais. Interpretam – ou até provocam – novas linguagens mutáveis de consumo, o que os coloca entre o design e a moda [6].

Dentre os usuários de óculos, o público infantil, demanda estudos e pesquisas aprofundadas, conforme relatado por Gozlan

A orientação de óculos para crianças é uma das mais difíceis no dia a dia da óptica, porque requer competências técnicas e também psicológicas, tais quais adaptar-se à criança e orientar os pais [7].

A metodologia de projeto para estes produtos, além da necessidade de considerar requisitos para resoluções formais e estéticas adequadas às crianças (advindas dos conhecimentos da ergonomia; antropometria; desempenho e usabilidade), também devem considerar aspectos perceptivos, subjetivos e emocionais, que despertem a afeição do público infantil, tornando o seu uso cotidiano prazeroso e atrativo.

Com o intuito de levantar esses aspectos, foi adotada para essa pesquisa a perspectiva da abordagem do Design Centrado no Humano (DCH), na qual as questões subjetivas e emocionais dos indivíduos são consideradas no processo projetual. A abordagem do DCH, considera não apenas o indivíduo principal (usuário), mas sim, os grupos de indivíduos que de alguma forma estão envolvidos e interferem na relação do indivíduo com o produto, os mesmos são considerados stakeholders conforme mencionado e explicitado por Krippendorf [8]. A abordagem do DCH propõe que tanto o usuário como os grupos de stakeholders participem do processo de design através da aplicação de diferentes métodos.

Na bibliografia atual sobre as armações de óculos é observada uma escassez, seja em livros ou em publicações científicas e técnicas, que priorizem as especificidades do projeto de armações para o público infantil, sendo encontrados referências que abordam mais os aspectos estéticos e históricos.

Assim, tendo como metodologia o DCH, foi realizada uma pesquisa com o objetivo principal de definir diretrizes para o projeto de armações infantis, no intuito de contribuir com informações

para os designers que atuam no desenvolvimento desse produto. Além de considerar as crianças usuárias de óculos (entre 6 e 10 anos), foram elencados para esta pesquisa os seguintes stakeholders: os cuidadores de crianças usuárias de armação, os atendentes das óticas e os oftalmopediatras.

O presente artigo é um recorte da pesquisa que apresenta a coleta de dados e resultados obtidos com os cuidadores de crianças usuárias, que na maioria dos casos são seus pais. Esse grupo de indivíduos possuem uma relevante importância pois presenciam todas as relações do usuário (criança) com o produto, os mesmos acompanham a visita médica, no tratamento oftalmológico e são fundamentais na escolha do modelo de armação.

A coleta de dados com os cuidadores, apresentada nesse artigo, teve como objetivo levantar informações objetivas e subjetivas a respeito das escolhas, interações, atividades e do cotidiano presenciadas por eles, em relação a criança e a armação, além de informações sobre o produto.

METODOLOGIA

O método utilizado para obter as informações com os cuidadores (pais ou responsáveis) foi o questionário impresso. Os procedimentos foram compostos de duas etapas: a elaboração das perguntas para o questionário, e a escolha da estratégia para alcançar o público-alvo e efetivar o método. Conforme orientado por Leedy & Ormrod [9], na etapa inicial foram definidos tópicos para serem abordados nas questões que compunham o questionário:

- ♦ A descoberta da patologia.
- ♦ O início do uso.
- ♦ Rotina do uso.
- ♦ Relatos de situações constrangedoras enfrentadas pelas crianças.
- ♦ Comportamento ao ir adquirir o produto.
- ♦ Fatores que influenciam na escolha da armação.
- ♦ Acidentes com o produto.
- ♦ Limpeza do produto.

Com base nesses tópicos foi estruturado um questionário com nove perguntas, sendo oito abertas com espaços para escrever as respostas