

Análise do artigo “HelloBox: Creating Safer and Kid-friendly Communities”

O artigo propõe uma ferramenta para solucionar o problema da falta de liberdade de locomoção para crianças, devido à falta de segurança principalmente, gerando medo e hesitação por parte dos pais para estimular seus filhos a andarem livremente pela vizinhança. Segundo os autores, a falta dessa liberdade pode criar jovens menos independentes, o que pode impactar diretamente na força da fábrica social.

Foram utilizadas referências a outros estudos para dar suporte a ideia, sejam elas mostrando benefícios dela, afirmando os problemas abordados ou apenas explicitando situações sociais.

Para entender melhor as necessidades dos usuários 5 pais foram entrevistados e 7 crianças (entre elas algumas com necessidades especiais) participaram de uma sondagem cultural dividida em duas atividades: desenhar um mapa da vizinhança e marcar lugares importantes, e uma sessão de perguntas rápidas sobre suas interações com a comunidade.

A partir desse método, os dados coletados foram analisados e agrupados qualitativamente por mapeamento de afinidade e teoria fundamentada. Com isso, os autores formularam 5 implicações para o projeto da solução.

Em seguida, foi aplicado o “IDEO design process” - um método de design centrado no usuário - e um brainstorm entre os autores produziu 103 ideias. A partir disso, ideias que não satisfaziam às necessidades dos usuários foram descartadas e as similares foram combinadas para se chegar ao design final.

O artigo não menciona a criação de um protótipo físico do estudo, apenas apresenta desenhos ilustrativos. A validação da ideia foi feita a partir de entrevistas com 3 pais participantes do estudo e outros 4 membros da comunidade.

É importante perceber que o artigo aborda muito bem a proposta da competição. A solução apresentada envolve tanto a tecnologia quanto engajamento social, além de que as possíveis melhorias após a implementação da ideia também fortalecem a fábrica social. O principal ponto negativo do artigo, na visão do grupo, foi a validação. A falta de testes de usabilidade inviabiliza a medição da eficiência e eficácia da solução.