

Repô: Uma plataforma para repositórios de UX Research

 Matheus Cruz



Universidade Federal de Santa Catarina
Departamento de Comunicação e Expressão (CCE)

Graduação em Design

Florianópolis, 2022



Matheus Rubinho Cruz
Orientando



Prof.ª Dr.ª Mary Vonni Meürer
Orientadora

Folha de rosto

Matheus Rubinho Cruz

Repô: Uma plataforma para repositórios de UX Research

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 08 de dezembro de 2022.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^ª. Berenice Santos Gonçalves (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^ª. Luciane Maria Fadel (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente

Mary Vonni Meurer de Lima

Data: 15/12/2022 10:46:54-0300

CPF: ***.819.769-**

Verifique as assinaturas em <https://w.ufsc.br>

Orientadora

Prof^ª. Mary Vonni Meurer de Lima
Universidade Federal de Santa Catarina

Prólogo

 Ficha de identificação

 Agradecimentos

 Resumo

 Abstract

 Lista de figuras

 Lista de quadros

 Lista de tabelas

 Lista de protótipos

 Lista de abreviaturas

Sumário

Prólogo

Sumário

1. Introdução

1.1 Apresentação do tema

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

1.2.2 Objetivos específicos

1.3 Justificativa

1.4 Delimitação

1.5 Método de projeto

1.5.1 Descobrir

1.5.2 Definir

1.5.3 Desenvolver

1.5.4 Entregar

2. Desenvolvimento

2.1. Descobrir

2.1.1 Análise bibliográfica

2.1.1.1 UX Research

2.1.1.2 Repositórios de UX Research

2.1.1.3 Atomic Research

2.1.2 Pesquisa exploratória

2.1.3 Análise de similares - funcionalidades

2.1.4 Análise heurística de similares

2.1.5 Análise de similares - taxonomia e arquitetura da informação

2.2. Definir

2.2.1 Persona principal

2.2.2 Proto-personas secundárias

2.2.3 Mapa da interface

2.3 Desenvolver

2.3.1 Telas priorizadas

2.3.2 Mapa da interface detalhado

2.3.3 Fluxo do usuário

2.3.4 Pesquisa de taxonomia

2.3.5 Wireframes

2.3.6 Teste de usabilidade

2.4 Entregar

2.4.1 Diretrizes visuais

2.4.1.1 Logotipo e naming

2.4.1.2 Tipografia

2.4.1.3 Paleta de cores

2.4.1.4 Biblioteca de ícones

2.4.1.5 Grid e espaçamento

2.4.2 Protótipo de alta fidelidade

2.4.3 Teste de usabilidade

2.4.4 Melhorias finais

3. Conclusões

4. Referências

5. Anexos e apêndices

1. Introdução

1.1 Introdução do tema

Segundo definição da [Interaction Design Foundation \(2019\)](#), *UX Research* ou Pesquisa de experiência do usuário é o estudo sistemático de usuários-alvo e seus requisitos, para adicionar contextos e insights realistas aos processos de design. Os pesquisadores de UX adotam vários métodos para descobrir problemas e projetar oportunidades. Ao fazer isso, eles revelam informações valiosas que podem ser inseridas no processo de design.

Olhando para o panorama do mercado de acordo com informações levantadas pela [User Interviews \(2022\)](#) a área de UX Research vem crescendo consideravelmente e identificou que empresas que não possuem um profissional dedicado apenas a pesquisa de experiência do usuário caiu de 19% (2019) para apenas 6% (2022). Ainda em paralelo o número de empresa que possuem 5 ou mais UX Researchers saltou de 24% em 2019 para 49% em 2022.

Ainda sobre o panorama e perfil dos profissionais que trabalham com pesquisa de experiência do usuário, a [User Interviews \(2022\)](#) declara que 41% dos respondentes do seu mapeamento possuem menos de 5 anos de experiência da área, e que os profissionais mais experientes tem cerca de de 10 anos de experiência de atuação e representam 25% da amostra. Evidenciando dessa forma o grau de maturidade ainda recente na área.

Dado o contexto de crescimento e ênfase relativamente recente da área, profissionais e equipes de UX Research começam a enfrentar desafios relacionados ao gerenciamento, armazenamento, acesso e consumo das informações que são levantadas nas diferentes pesquisas realizadas ao longo do tempo. Nesse contexto ganha notoriedade a prática de repositórios de pesquisa, segundo [Kara Pernice \(2020\)](#), Vice Presidente Senior do Nielsen Norman Group, um repositório de pesquisa é um local no qual são centralizados aprendizados e dados provenientes de pesquisas de UX, **possuindo duas funções principais:**

1. Aumentar a conscientização da relevância UX e a participação no trabalho de UX entre liderança, proprietários de produtos e a organização em geral;
2. Apoiar o trabalho de pesquisa de UX, para que os profissionais de UX possam ser mais produtivos à medida que planejam e rastreiam pesquisas.

A partir do cenário de recente crescimento e estruturação da área, assim como de gerenciamento das informações coletadas em pesquisa ao longo do tempo, abre-se a oportunidade para ferramentas que apoiem essas equipes e profissionais no gerenciamento e consumo das informações coletadas em pesquisas de experiência do usuário. Cenário este que o atual Projeto de conclusão de curso tem como foco, a construção de uma ferramenta para repositórios de UX Research.

O atual relatório foi desenvolvido na plataforma Coda e o mesmo pode ser acessado na íntegra através do link: <https://coda.io/@matheus-cruz/repo>

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver o design de interface de uma ferramenta para gerenciamento de repositórios de equipes de UX Research, possibilitando o gerenciamento, armazenamento, relações e consumo das informações coletadas em pesquisas de experiência do usuário.

1.2.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos caracterizam-se:

- Entender o público-alvo, assim como suas principais demandas, desejos e dores relacionadas ao escopo do projeto;
- Mapear o mercado e seus representantes, compreendendo quais soluções são ofertadas e o contexto atual do mercado em que o projeto está inserido;
- Definir as funcionalidades mais relevantes e que irão gerar maior impacto no público-alvo;

1.3 Justificativa

Dado o desenvolvimento constante do mercado de tecnologia nas últimas décadas, assim como o aceleração da transformação digital com o contexto da pandemia de Covid-19, exemplificado através da [33ª edição da pesquisa anual sobre o mercado de TI brasileiro \(2022\)](#), realizada pela FGV, o aumento no investimento realizado em empresas de tecnologia da informação em 2021 representa uma antecipação de crescimento equivalente a 4 anos.

Ainda sobre o crescimento do mercado de tecnologia no contexto brasileiro, um levantamento realizado pela [Brasscom \(2021\)](#) aponta uma crescente constante na busca por profissionais de tecnologia nos próximos anos,

apresentando a demanda de 797 mil vagas no mercado brasileiro de tecnologia entre 2021 e 2025. Sendo que atualmente o país tem projeção de formar apenas 530 mil profissionais neste mesmo período, ou seja um deficit de 267 mil profissionais.

Dado esse cenário de aceleração da transformação digital, a implementação de novas tecnologias como o 5G, empresas de diferentes setores tem tido a necessidade de realizar investimentos em tecnologia, ainda em 2015 o atual diretor executivo da Microsoft, Satya Nadella declarou "Fundamentalmente, acredito que toda empresa no futuro se tornará uma de software", o que podemos identificar, por exemplo, na criação em 2014 do Luizalabs, o centro de inovação e tecnologia do Grupo Magazine e Luiza, sendo um grupo de varejo que apresenta forte atuação em tecnologia.

Neste cenário de constante avanço tecnológico, as áreas de UX, UI e Product Design principalmente também apresentaram desenvolvimento por desenvolverem papel fundamental na ideação e criação de soluções tecnológicas, entregando não apenas funcionalidades, mas zelando também pela usabilidade e eficiência da interação entre seres humanos e as mais diversas interfaces.

Como exemplificado anteriormente, as equipes de UX Research tiveram uma grande evolução e aumentaram sua participação nos últimos anos em empresas de diferentes nichos. Neste contexto ferramentas para o gerenciamento dos dados levantados em pesquisas faz-se fortemente necessário, uma vez que as pesquisas após realizadas necessitam de métodos e ferramentas de gestão que facilitem e assegurem o consumo dos resultados.

Outro dado relevante coletado pela [User Interviews](#) em seu relatório anual sobre o cenário da mercado de pesquisas de experiência do usuário em 2021, é de que aproximadamente 64% dos respondentes estão no seu atual emprego a menos de 2 anos. Esse dado aponta a grande rotatividade de profissionais, decorrente da relação entre alta de demanda e escassez de profissionais qualificados. Sendo assim, em um cenário de rotatividade elevada equipes que possuem o apoio de um repositório de pesquisa podem se beneficiar uma vez que não ficam reféns apenas do gerenciamento pessoal de cada profissional e podem evitar perdas de informação quando evasão de um membro da equipe se concretiza.

Sintetizando então, diferentes pontos justificam a necessidade do desenvolvimento de uma ferramenta especializada no gerenciamento de repositórios de pesquisa para equipes de UX Research, são eles:

- Rápido crescimento das equipes de UX Research;
- Alta representatividade de profissionais com baixa ou moderada experiência de atuação;
- Alta rotatividade de profissionais de tecnologia;
- Aumento da realização de pesquisas de experiência do usuário, impactando em um maior volume de informações a serem gerenciadas e consumidas.

Pará além das justificativas objetivas e referentes ao contexto atual de mercado, também faz sentido a partir do contexto do graduando responsável por este projeto de conclusão de curso que atua com pesquisa de experiência do usuário, sendo assim uma temática extremamente relevante para a formação enquanto designer.

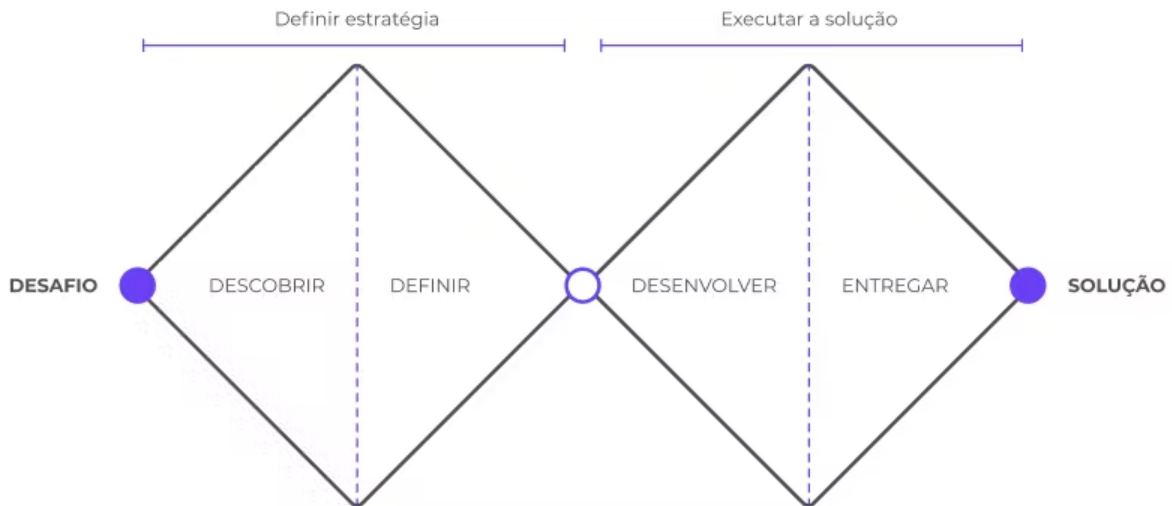
1.4 Delimitação

O atual projeto está restrito ao desenvolvimento dos protótipos de alta fidelidade para as principais funções definidas posteriormente para o repositório de UX Research, assim como a definição de seu público-alvo, as principais necessidades do público-alvo, os fluxos de navegação da interface assim como sua arquitetura da informação. Tratando-se de um projeto de conclusão de curso para o curso de Design, não está previsto para o atual projeto o desenvolvimento e estruturação do ponto de vista de Back-End (banco dados) e a implementação Front-End (desenvolver o sistema final de maneira navegável e funcional).

1.5 Método de projeto

O planejamento e desenvolvimento do projeto foi cosntruído tendo como base o método do Duplo Diamante (Double diamond), popularizado pelo [Design Council \(2004\)](#), o método foi desenvolvido a partir do modelo proposto pela linguista Bela H. Banathy em seu livro [Designing Social Systems in a Changing World \(1996\)](#). O duplo diamante é amplamente utilizado há anos no contexto de Design em projetos de variadas temáticas, o método foi revisto, detalhado e adaptado ao longo dos anos e também serviu e segue servindo de modelo para desenvolvimento de novos métodos.

Figura 01 - Framework Duplo Diamante



Fonte: Double Diamond na prática, Adriana Kuczynski (2019)

Seguindo o duplo diamante temos 4 principais fases de projetos, são elas:

a. Descobrir

Através de mapeamentos em o objetivo de elaborar e proporcionar o entendimento sobre o problema existente, evitando que o mesmo seja pressuposto.

b. Definir

A partir do que foi coletado na etapa anterior, é realizada então uma definição sobre o o problema e oportunidades existentes.

c. Desenvolver

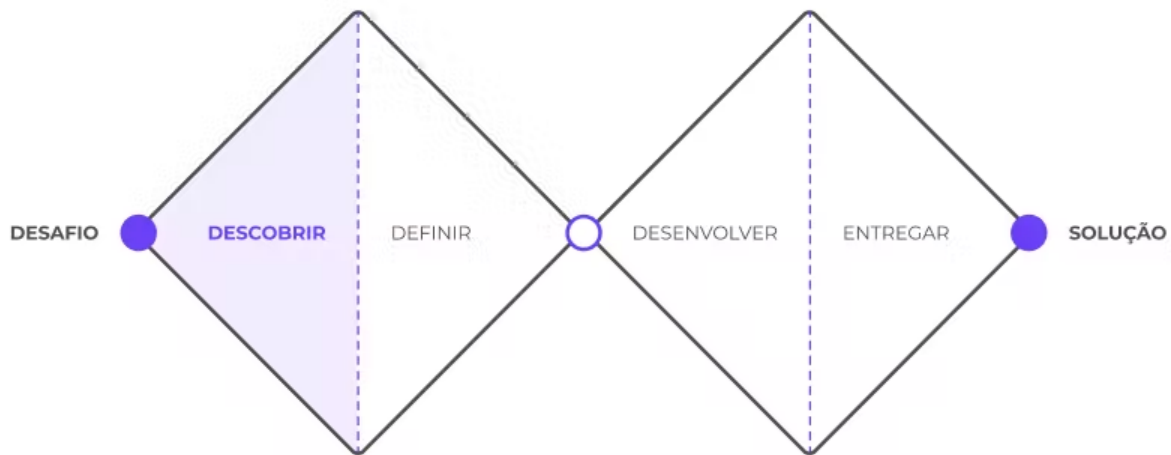
Com uma visão bem definida sobre o problema é iniciado o momento de desenvolver e explorar possíveis solução que possam dialogar com os desafios anteriormente definidos.

d. Entregar

Seguindo com a solução a ser definida de maneira mais objetiva, é o momento para desenvolver a mesma elaborando também testes para que a mesma tenha mais efetividade.

1.5.1 Descobrir

Figura 02 - Framework Duplo Diamante etapa descobrir



Fonte: Double Diamond na prática, Adriana Kuczynski (2019)

Na primeira etapa do processo, para que fosse possível um entendimento e exploração do problema abordado algumas ações foram realizadas, são elas:

a. Análise bibliográfica

Foram recolhidas perspectivas registradas de diferentes formas e em diferentes mídias para que um aprofundamento maior no problema fosse possível. Neste momento foram consumidos materiais como artigos científicos, artigos, livros e conferências gravadas, todas registradas na seção 4. Referências;

b. Pesquisa exploratória

Elaboração e envio de pesquisa para o público que possui contato com o tema estudado, tendo o objetivo de realizar um primeiro entendimento e definição sobre suas principais características, necessidades, dores, principais experiências, e maneira que interege com o problema alvo do projeto de conclusão de curso.

c. Análise de similares - funcionalidades

Análise de similares com o objetivo de mapear e entender as funcionalidades apresentadas em ferramentas existentes no mercado que têm sua utilização específica ou adaptada para repositórios UX Research.

d. Análise heurística de similares

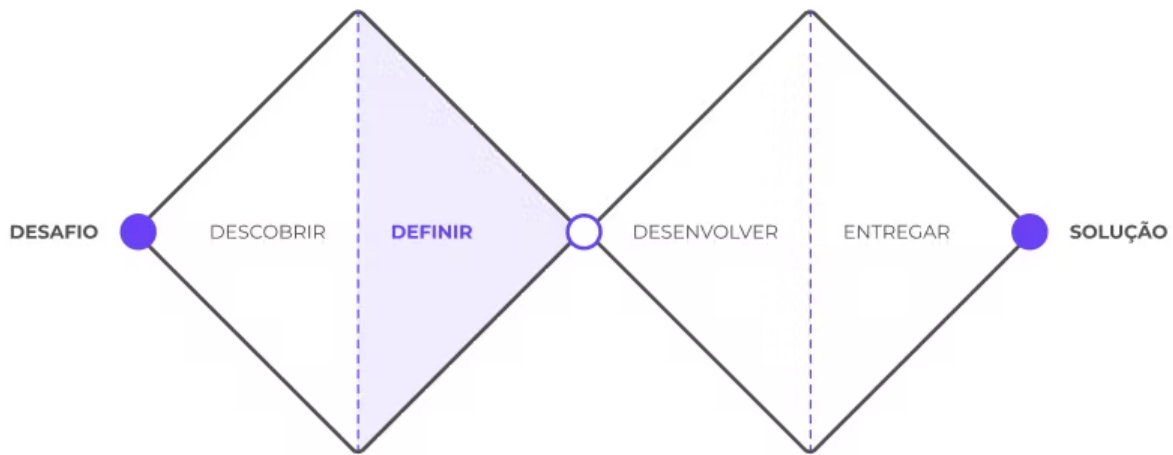
Visando mapear nos similares de mercado a maneira que estão atendendo as recomendações heurísticas, como estão resolvendo os problemas propostos, quais os principais pontos de experiência para uma navegação agradável e boa usabilidade, assim como os principais pontos de fricção e desconforto durante o uso das ferramentas.

e. Análise de similares - taxonomia e arquitetura da informação

Avaliação de repositórios existentes buscando entender e mapear quais as principais estruturas que têm sido utilizadas, assim como mapear as informações mais relevantes e comuns de serem contempladas em repositórios de UX Research

1.5.2 Definir

Figura 03 - Framework Duplo Diamante etapa definir



Fonte: Double Diamond na prática, Adriana Kuczynski (2019)

a. Persona principal

Desenvolvimento da persona principal a partir da pesquisa realizada na etapa anterior, sendo uma ferramenta para sintetização dos dados levantados e também priorização dos mesmo. A Persona principal terá suas necessidades contempladas e priorizadas durante o desenvolvimento da solução, direcionando assim a etapa de definição.

b. Proto-personas secundárias

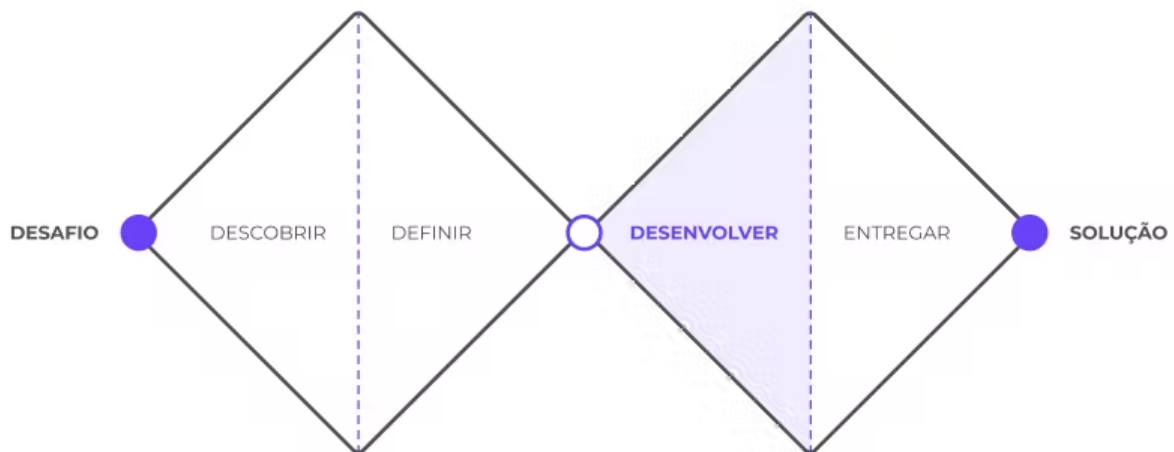
Desenvolvimento de proto-personas secundárias, com o objetivo de delinear personas que terão relação com o produto, e podem em desenvolvimentos futuros terem suas necessidades exploradas e atendidas, mas que neste fase do desenvolvimento do projeto não são prioritárias.

c. Mapa da interface

Desenvolvimento das estrutura macro da solução idealizada, de maneira se obter um primeiro panorama sobre as informações e dados presentes na plataforma.

1.5.3 Desenvolver

Figura 04 - Framework Duplo Diamante etapa desenvolver



Fonte: Double Diamond na prática, Adriana Kuczynski (2019)

a. Telas priorizadas

A partir do desenvolvimento do Mapa da interface, foi definido quais telas tem objetivo prioritário para o

desenvolvimento no atual projeto de conclusão de curso.

b. Mapa da interface detalhado

Detalhamento e estruturação das informações presentes na solução definida, assim como sua hierarquia e correções entre os dados existentes e alimentados na interface.

c. Fluxo do usuário

Ferramenta utilizada para definição e visualização dos caminhos possíveis para as tomadas de ação do usuário durante a plataforma, possibilitando que interações mais críticas sejam identificadas de maneira inicial, realizando alterações ainda em um estágio de baixa fidelidade e que proporciona maior agilidade.

d. Pesquisa de taxonomia

Disparo de pesquisa para público análogo a Persona principal com o objetivo de identificas e analisar as soluções que taxonomia que mais adequan-se ao público-alvo

e. Wireframes

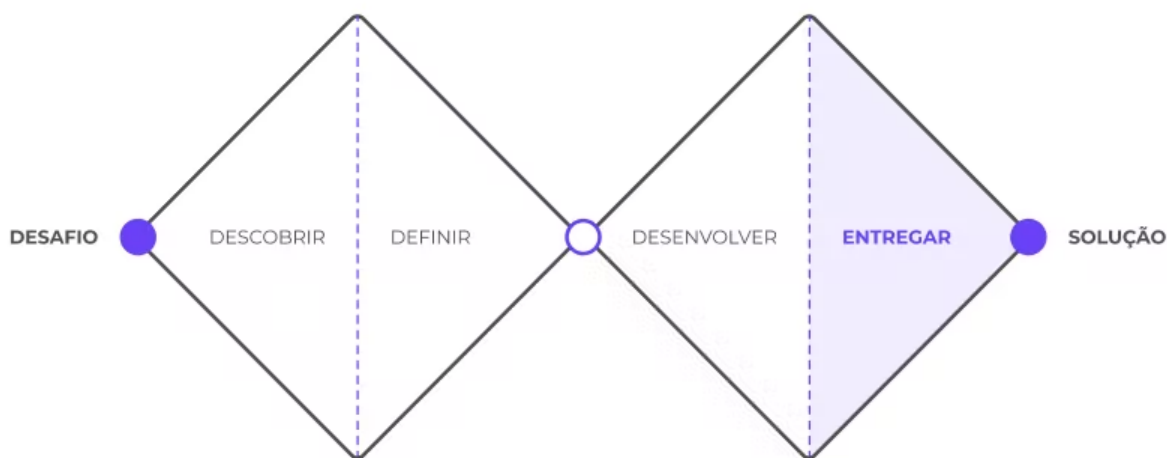
Desenvolvimento de baixa fidelidade da interface a ser detalhada posteriormente, proporcionando que faça-se uma primeira validação do conteúdo e sua hierarquia, assim como da navegação na interface, antes que se inicie o processo de Design visual e detalhamento da interface. O desenvolvimento proporciona que alterações sejam realizadas de maneira mais ágil, assim como que elementos do design visual interfiram em uma validação inicial da informação presente na solução.

f. Teste de usabilidade

Segundo [S. Barbosa e B. Silva \(2010\)](#) o teste de usabilidade é um método de avaliação através de observação que permite ao avaliador coletar dados sobre situações que os participantes realizam suas atividades. A análise dos dados registrados permite identificar problemas que os participantes enfrentaram e problemas potenciais previstos pelo avaliador. Aplicando teste de usabilidade na etapa de wireframes é possível identificar melhorias a serem desenvolvidas antes de iniciar a quarta dase do duplo diamante.

1.5.4 Entregar

Figura 05 - Framework Duplo Diamante entregar



Fonte: Double Diamond na prática, Adriana Kuczynski (2019)

a. Design visual

Apresentação do logo e ícone da plataforma, assim como definição da palete de cores, biblioteca de ícones, tipografia, grid, espaçamento e demais elementos da interface

b. Protótipo de alta fidelidade

Desenvolvimento da solução em alta fidelidade para validação mais objetiva e realista da solução desenvolvida, assim como possibilitar que a mesma seja desenvolvida.

c. Teste de usabilidade

Aplicação de teste de usabilidade no protótipo de alta fidelidade, identificando melhorias possíveis de iteração antes da entrega final.

2. Desenvolvimento

Abaixo estão registrados e detalhados os resultados obtidos nas 4 macro etapas do duplo diamante, descobrir, definir, desenvolver e entregar, assim como as respectivas subetapas realizadas em cada uma delas.

2.1 Descobrir

Na primeira etapa do duplo diamante o objetivo foi explorar e coletar informações a partir de diversas fontes para entender de maneira mais ampla e de diferentes perspectivas o problema que estava sendo abordado. Proporcionando futuramente que a solução a ser desenvolvida esteja de fato conexa a reais dores e necessidades e tenha-se uma visão clara não apenas sobre a solução desenvolvida, mas também uma visão clara sobre o problema assim como suas consequentes dores e oportunidades de atuação.

Abaixo estão detalhas as subetapas desenvolvidas:

2.1.1 Análise bibliográfica

O ponto de partida do atual projeto foi uma análise de conteúdos disponíveis na literatura para os principais temas que envolvem o tema de repositórios para times de UX Research, buscando que a exploração na etapa de descoberta fosse realizada de uma maneira fundamentada a partir de conteúdos relevantes já produzidos. As principais temáticas para o ponto de partida da análise foram:

2.1.1.1 UX Research

Segundo [Erika Hall \(2013\)](#), na era digital criar um artefato de design significativo exige entender que as pessoas são diferentes, buscar antecipar o que elas vão desejar e fornecer a elas as ferramentas que de fato precisam exatamente quando elas precisarem, e para que esse entendimento acerca dos seres humanos seja possível ele precisa ser realizado através de pesquisas.

Já de acordo [Alan Cooper \(2014\)](#) o resultado de qualquer esforço de design deveria ser julgado por quão bem sucedido ele vai de encontro as necessidades dos usuários de um determinado produto assim como as da empresa que é responsável pelo mesmo.

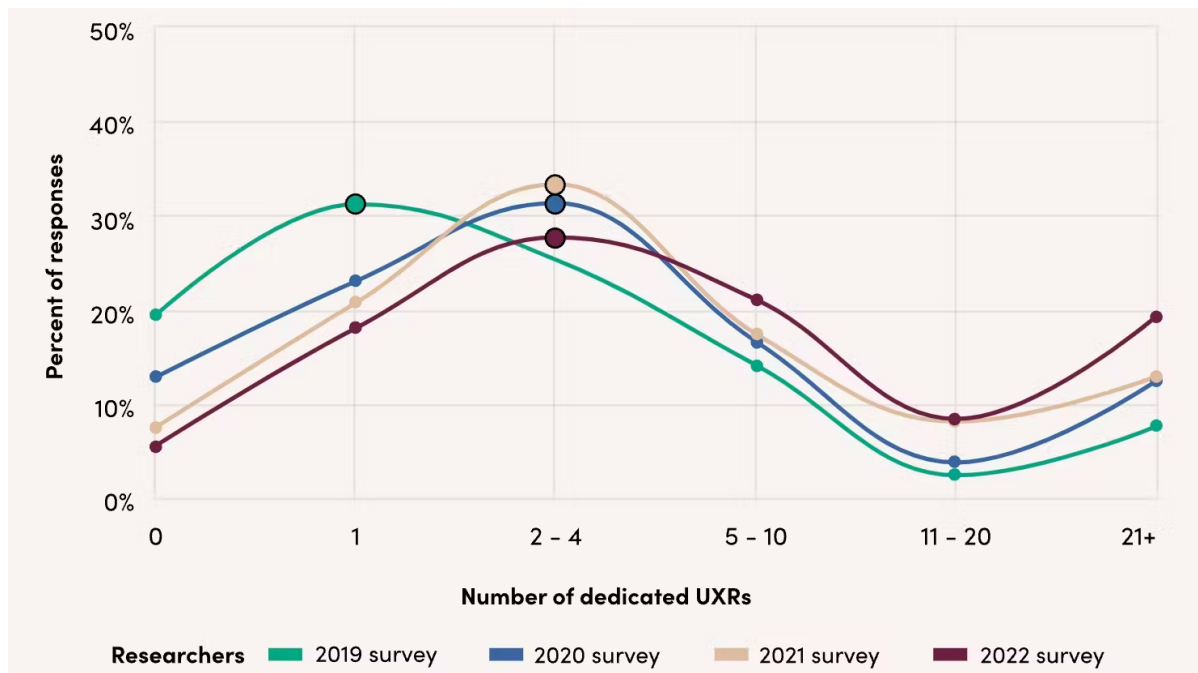
É a partir desse contexto que nos últimos anos o Design vem ganhando espaço e sendo validado como um importante componente no processo de concepção de novos produtos, a partir da transformação digital e da presença cada vez maior de profissionais de Design em empresas de diferentes setores, assim como a popularização nos últimos anos de casos de sucesso de empresas que reconheceram o importante papel do Design como Spotify, Uber, Airbnb dentre outras.

Com o reconhecimento cada vez maior das possibilidades de impacto do Design nas organizações, assim como uma maior ênfase e popularização da importância do foco na experiência para além do produto, o UX ganhou espaço nas hierarquias organizacionais nos últimos anos. Dessa maneira maneira, a partir do crescimento dos times de Design dentro das organizações começa a surgir uma maior fragmentação e especialização de atuação na área. Nesse cenário

se popularizou cada vez mais a atuação não apenas de UX/UI Designer, mas como também as disciplinas de UX Writing, UX Strategy, Visual Design, Product Design, UX Research dentre outros.

O profissional de UX Research ganha espaço nesse cenário pela sua especialização e foco no desenvolvimento de pesquisas que aumentem a visibilidade e conhecimento da companhia sobre seus usuários, a relação dos mesmo com seu produto ou serviço, principais pontos de fricção, etc. Direcionando assim principalmente as equipes de produto, engenharia de software e design na implementação e melhorias de seus produtos e serviços.

Figura 06 - Crescimento de times profissionais de UX Research ao longo dos anos (Porcentagem de respondentes vs Número de profissionais exclusivamente dedicados a UX Research na empresa)



Fonte: UX Research State, User interviewa (2022)

O report lançado anualmente pela [User Interviews \(2022\)](#) há um tendência de crescimento que vem se apresentando no número de profissionais dedicados exclusivamente a UX Research dentro das companhias nos últimos anos.

2.1.1.2 Repositórios de UX Research

Segundo [Kara Pernice \(2020\)](#), Vice Presidente Senior do Nielsen Norman Group, um repositório de pesquisa é um local no qual são centralizados aprendizados e dados provenientes de pesquisas de UX, possuindo **duas funções principais**:

- Aumentar a conscientização de UX e a participação no trabalho de UX entre liderança, proprietários de produtos e a organização em geral;
- apoiar o trabalho de pesquisa de UX, para que os profissionais de UX possam ser mais produtivos à medida que planejam e rastreiam pesquisas;

Kara também pontua que existem dois **tipos principais de conteúdos** em um repositório de pesquisa:

- Inputs (informações de entrada) para fazer pesquisa de UX: informações para planejar e realizar pesquisas
- Outputs (resultado das pesquisa) da pesquisa de UX: resultados de estudos e relatórios

A Vice Presidente do Nielsen Norman Group também define componentes importantes que podem estar alocados no repositório de pesquisa, são eles:

a. Infraestrutura

- Missão e visão da equipe de pesquisa: Colabora para entendimento de expectativas e funções da equipe de UX Research
- Descrição de métodos de pesquisa: Auxilia a consistência na aplicação de diferentes métodos, assim como instruções de UX Researchers em níveis mais iniciantes
- Ferramentas e modelos para conduzir e analisar pesquisas: Templates de diferentes documentos como briefings, relatórios, termos de consentimento, assim como diferentes ferramentas utilizadas.

b. Planejamento de pesquisa

- Planejamento estratégicos: Auxilia pesquisas a serem conduzidas ligadas a necessidades e objetivos estratégicos de negócio
- Agenda de pesquisas: Colabora para manter a visibilidade dos estudos que estão sendo conduzidos, quais seus métodos, objetos de estudo e etc.
- Planejamento de pesquisa detalhado: Apoia no entendimento detalhado do plano de ação e etapas de cada iniciativa
- Pesquisas solicitadas: Possibilita que times de produto façam requisições de pesquisas e validações de hipóteses

c. Dados e Insights

- Relatórios de pesquisa: Detalhamento da condução e resultados da pesquisa realizada
- Insights de pesquisa: Exibir os insights para além dos relatórios de pesquisa colabora para um consumo mais fácil dos resultados de pesquisa
- Gravações e transcrições: Podendo ser armazenadas no repositório ou apenas linkadas ao mesmo, permitem acessar e revisitar o conteúdo na íntegra das etapas que foram realizadas nas iniciativas
- Notas e artefatos brutos de sessões de pesquisa: Pode ser útil para futuras análises sobre estudos anteriormente conduzidos

d. O que nem sempre está em um repositório de pesquisa

- Análises dos dados: Normalmente são realizadas em ferramentas específicas, seus resultados podem ser linkados a repositórios
- Painél de participantes: Normalmente o recrutamento de participantes não está centralizado no repositório, porém é uma etapa essencial para o bom andamento dos estudos e também pode estar linkado ao mesmo

Karen também aponta que os repositórios devem possuir recursos que disponibilizem conveniência na sua utilização, uma vez que informações acessíveis dão possibilidade para que o time se conecte com o processo de pesquisa e sinta-se parte do mesmo. Alguns recursos para aumentar a democratização do acesso da informação presente em repositórios são:

- a. Suporte a tagueamento
- b. Possibilidade de busca
- c. Hospedagem em ferramenta que possibilite o acesso

2.1.1.3 Atomic Research

Segundo [Daniel Pidcock \(2018\)](#), UX Designer responsável pela ideação do framework conhecido como Atomic Research, o mesmo consiste em quebrar o conhecimento e aprendizado de UX em partes, são elas:

- **Experimentos**

Representam a fonte que justifica a origem dos fatos encontrados, podendo ser pesquisas, mapeamentos, fontes de feedback do usuário dentre outros.

- **Fatos**

Representam de maneira objetiva o que foi encontrado nos experimentos e/ou os sentimentos dos usuários, jamais devem transmitir opiniões, suposições ou qualquer outra informação que enviesse o dado coletado

- **Insights**

É o momento de interpretação dos fatos, um ou mais fatos podem se conectar para gerar um insight. Fatos de diferentes experimentos podem se relacionar nesta camada para o desenvolvimento dos insights.

- **Conclusões**

Representam possibilidades de ações e próximos passos para aplicar ou explorar os insights existentes, conclusões que possuem mais insights costumam ter um peso maior por possuírem mais evidências atreladas, o que pode colaborar no momento de priorização.

Figura 07 - Framework atomic research

EXPERIMENTOS

Métodos de Pesquisa e Dados

FATOS

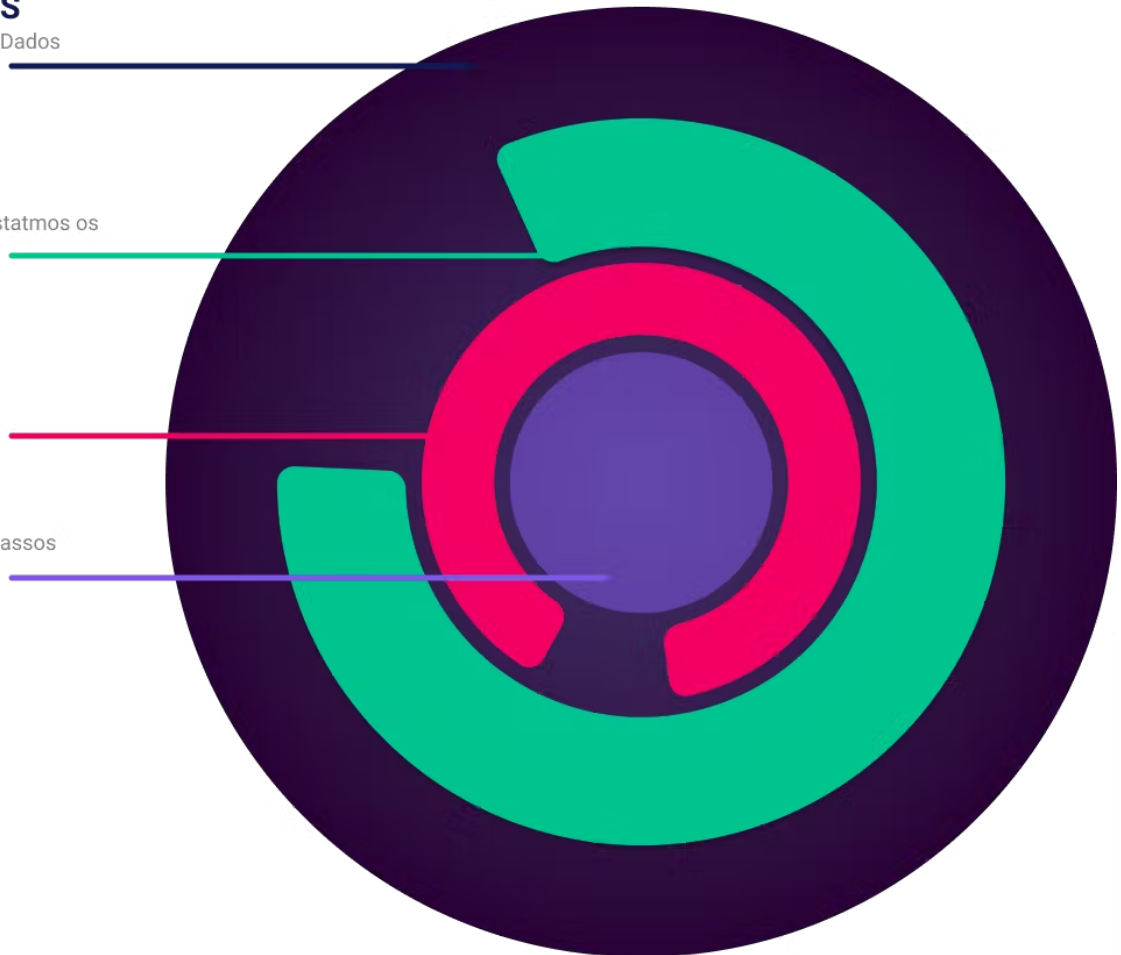
Das pesquisas nós constatmos os fatos

INSIGHTS

Interpretação dos fatos

CONCLUSÃO

Atividades e próximos passos



Fonte: Atomic UX Research, Flávio Freitas (2018)

Daniel desenvolveu o framework a partir da necessidade de acessar os conhecimentos provenientes de pesquisas de UX de maneira mais eficiente. Suas necessidades latentes eram:

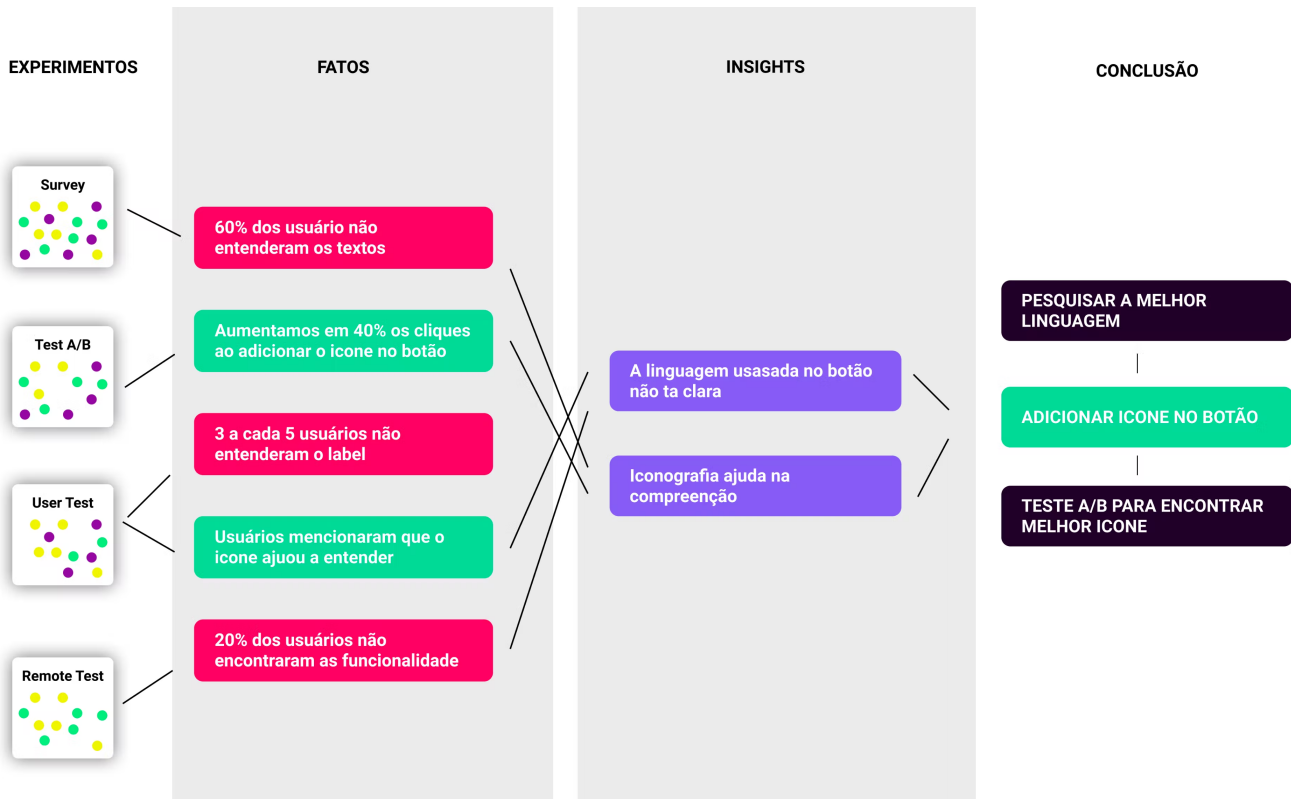
- Registrar e categorizar pesquisas
- Pesquisas aprendizados de maneira fácil e flexível

- Entender a origem, ambiente e limitações da pesquisa realizada
- Descobrir padrões
- Dar suporte para ações apoiadas em evidências

O Atomic Research foi inspirado na Atomic Design, um framework desenvolvido para desenvolvimento de design systems através de uma abordagem componentizada.

E seguindo sobre a natureza e origem do framework Atomic research, o mesmo possui uma estrutura muito semelhante da hierarquia DIKW (Data Information Knowledge Wisdom), um modelo de dados respeitado e largamente utilizado nos campos da ciência da computação e gestão do conhecimento.

Figura 08 - Exemplo framework atomic research



Fonte: Atomic UX Research, Flávio Freitas (2018)

Segundo Pidcock, o framework apresenta algumas vantagens, sendo elas:

- **Não linearidade da pesquisa**

Ao poder alimentar de maneira regular com novos fatos, insights e recomendação, garantindo que informações de novos experimentos interajam com anteriores.

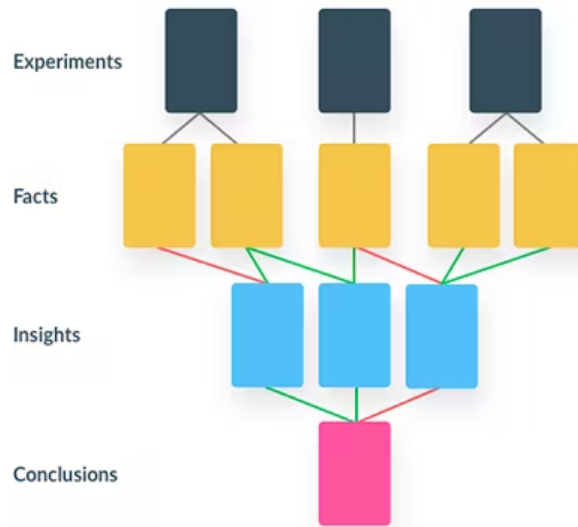
- **Incentiva a cultura de ação baseada em evidências**

A estrutura necessita que recomendações (ações) estejam conectadas a insights, e esses por sua vez a fatos que são provenientes de experimentos, dessa maneira não é possível gerar recomendações sem as mesmas estarem vinculadas a pesquisas e evidências de pesquisa.

- **Maior confiabilidade nas ações definidas**

Ao garantir a conexão e interação entre diferentes experimentos, estrutura-se recomendações fundamentas em diferentes abordagens, o que garante maior confiança e menor possibilidade de enviesamentos por um único ponto de vista ou contexto.

Figura 09 - Conexões framework atomic research



Fonte: What is atomic research, Daniel Pidcock (2018)

2.1.2 Pesquisa exploratória

Após a etapa de análise bibliográfica, buscando um maior entendimento de como os profissionais da área de UX se relacionam com a temática do atual projeto, foi idealizada uma pesquisa exploratória, estruturada através de um questionário.

O objetivo principal da pesquisa foi identificar de maneira generalista quais as características dos diferentes perfis, e quais as relações que os mesmos possuem tanto com a temática de pesquisa de experiência do usuário (UX Research), assim como qual a relação com repositórios de UX Research.

A pesquisa visou uma abordagem qualitativa, e utilizou de uma abordagem estruturada, ou seja, uma estrutura mais rígida em que não há muita possibilidade para um aprofundamento e navegação mais amplo nas experiências de cada entrevistado. A abordagem foi selecionada pois se tratando de um primeiro contato com o público o objetivo estava em ter primeira um panorama general.

Para que fosse possível identificar os padrões de comportamento e segmentar os mesmo em diferentes perfis foram desenhados alguns eixos principais para as perguntas, a saber:

- **Demográficos**
Referentes a nível de senioridade e cargo atual
- **Atuação**
Perguntas abordando ferramentas mais utilizadas, assim como principais dores e desafios na atuação em UX Research
- **Familiaridade com repositórios**
Questões referentes ao nível de conhecimento e se já contaram com repositórios de UX em suas experiências de trabalho
- **Entendimento sobre profissionais que já atuaram com repositórios de UX Research**
Para os respondentes que selecionaram ter atuado com repositórios, foram direcionadas a perguntas sobre principais desafios encontrados assim como ferramentas utilizadas
- **Entendimento sobre profissionais que não atuaram com repositórios de UX Research**
Para os respondentes que selecionaram não ter atuado com repositórios, foram direcionadas a perguntas sobre

principais crenças do motivo de não existir repositórios em suas empresas, e um entendimento sobre haver ou não desejo de atuar com uma ferramenta para repositórios.

A pesquisa foi aplicada entre os dias 20/08/2022 e 27/08/2022, foi veiculada em canais específicos para discussão de UX Research em plataformas como Slack, LinkedIn e Telegram e obteve um total de 130 respondentes. O roteiro detalhado está especificado no Apêndice I, assim como os resultados na íntegra no Apêndice II, a análise dos resultados está presente no tópico 2.2.1 Persona principal e 2.2.1 Proto-personas secundárias, onde os resultados foram utilizados para fundamentação das Personas do projeto.

2.1.3 Análise de similares - funcionalidades

Segundo [Stephania Padovani \(2009\)](#) a análise de similares aparece na literatura de *design* e ergonomia sob diversas nomenclaturas. Os termos mais frequentemente utilizados são: análise da concorrência, análise de competidores (*competitor analysis*), análise competitiva (*competitive analysis*) ou análise paramétrica de similares. Neste projeto abordaremos a técnica a partir da nomenclatura análise de similares.

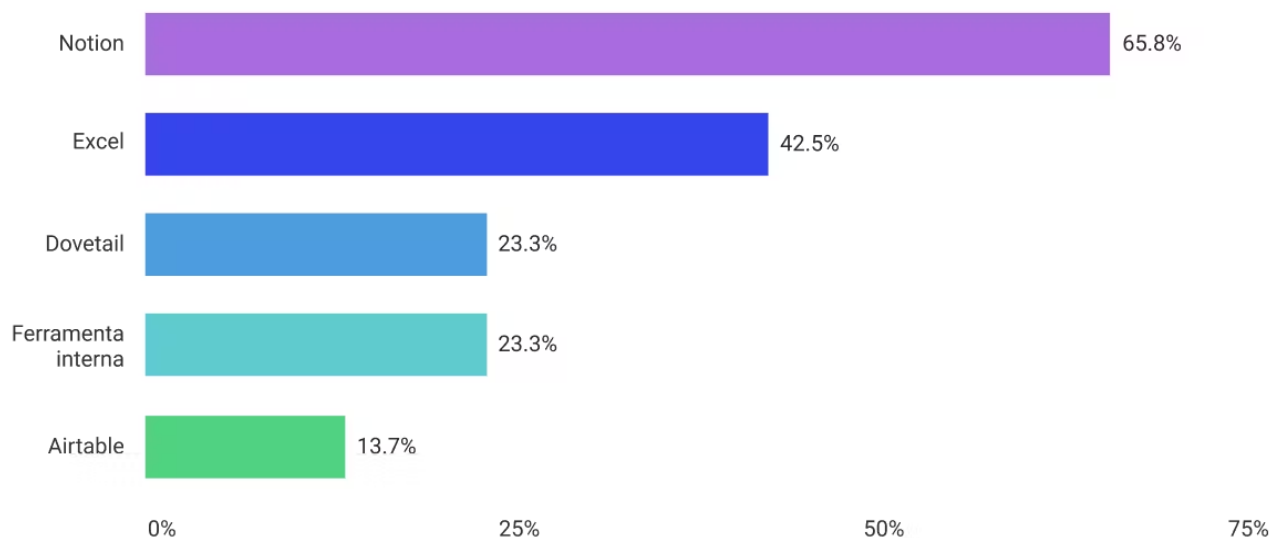
[Walter Cybis \(2007\)](#) caracteriza análise dos competidores como uma ferramenta que busca identificar os pontos fortes e fracos de produtos competidores anteriormente a iniciar projeto de seu próprio sistema. Os produtos competidores que apresentam maior relevância são analisados. Como resultado da aplicação da técnica, obtém-se uma listagem de características desejáveis e de aspectos desfavoráveis.

Para seleção dos analisados nesta etapa levou-se em conta alguns aspectos, primeiro foi analisado no report anual sobre a área de UX Research disponibilizado pela [User Interviews \(2022\)](#) quais ferramentas que possuem possibilidade de serem usadas para repositórios estavam presentes entre as soluções de maior uso dos entrevistados. No estudo foram identificados as ferramentas Notion e Airtable, não específicas mais possíveis de serem utilizadas para repositórios.

Em seguida buscou-se por ferramentas específicas para gerenciamento de conhecimento para UX Research, dessa forma as ferramentas Dovetail e UserBit também foram identificadas e selecionadas para análise.

Em conformidade com a seleção dos analisados apresenta-se os resultados da pesquisa exploratória aplicada no início do projeto, na qual 3 das ferramentas selecionadas Notion, Dovetail e Airtable respectivamente estão entre as com maior índice de seleção pelos respondentes quando indagados quais ferramentas já utilizaram para repositórios em suas experiências.

Figura 10 - Ferramentas já utilizadas para repositórios de pesquisa (%)



Fonte: Pesquisa exploratória, elaborado pelo autor (2022)

A ferramenta excel não foi selecionada para análise pela mesma não ter tido representatividade em outras fontes como no report anual User Interviews, assim como as ferramentas internas não foram levadas a análise por serem restritas aos ambientes internos das empresas das quais fazem parte.

Para a análise de similares referentes as funcionalidades apresentadas por ferramentas utilizadas em repositórios de UX Research ficaram definidas soluções:

1. Notion
2. Dovetail
3. Airtable
4. Userbit

Para criação da estrutura de análise e pontos a serem investigados nas ferramentas analisadas foram utilizados diferentes apoio para decisão, os mesmos foram divididos em três grupos, são eles:

- **Estrutura**

Nesta seção foram olhados especificamente pontos relacionados ao framework Atomic Research e a possibilidade ou não de aplicação do mesmo na ferramenta, além da possibilidade de aplicação do framework foi analisado se é possível obter-se a transversalidade de análise de resultados de pesquisas diferentes pesquisas em conjunto. Foi analisado também a existência ou não de uma estrutura pré-desenvolvida para a utilização de um repositório, ou em caso negativo se o usuário é quem deve desenvolver essa estrutura na ferramenta.

- **Funções**





Neste grupo foram analisadas funcionalidades que estejam ligadas as principais funções de um repositório de UX Research, para seleção dos critérios o embasamento veio a partir da definição dos principais conteúdos e funções de um repositório de pesquisa apresentados por [Kara Pernice \(2020\)](#), critérios estes apresentados anteriormente na seção 2.1.1.2 Repositórios de UX Research.

- **Outros**

Aqui foram identificados distintos elementos como forma de acesso, pagamento, adequação ao público iniciante, documentação e orientações fornecidas pela própria ferramenta.

Segue abaixo a análise de similares com foco em funcionalidades apresentadas por ferramentas utilizadas para repositórios de UX Research.

Quadro 01 - Análise de similares - funcionalidades

Tema	Características	Analisados			
		 Airtable	 UserBit	 Dovetail	 Notion
Estrutura	Possível aplicar estrutura atomic research	✓	✗	✗	✓
	Estrutura de repositório de pesquisa pré-sugerido	✗	✓	✓	✗
	Visualizar resultados de diferentes pesquisas em conjunto por	✓	✓	✗	✓

	tagueamentos				
Funções	Taguamento pré sugeridos	✗	✗	✗	✗
	Criar tagueamentos	✓	✓	✓	✓
	Personalização da estrutura	✓	✗	✗	✓
	Vincular responsável a pesquisa	✓	✗	✓	✓
	Base de métodos de pesquisa	✓	✗	✗	✓
	Criar dashboard para visualização de resultados de pesquisa	✓	✓	✓	✓
	Base de personas	✓	✓	✗	✓
	Base de jornadas	✓	✓	✗	✓
	Acompanhar execução de projetos de pesquisa (data de início, entrega, responsável, status, etc)	✓	✗	✗	✓
	Priorização de ações	✓	✗	✗	✓
	Filtro por tagueamentos	✓	✓	✓	✓
	Outros	Específica para repositórios de pesquisa	✗	✓	✓
Exemplos preenchidos para mostrar possíveis utilizações da ferramenta no contexto de repositórios de pesquisa		✗	✓	✓	✗
Adequação ao público iniciante		✗	✓	✗	✗
		Gratuito para uso pessoal ou times pequenos, com limitação de recursos	Gratuito para uso pessoal, podendo criar apenas um projeto dando	Gratuito para acesso as ferramentas com limitações de compartilhamento e	Gratuito para acesso de quase todas funções, limitações de

Forma de acesso / venda	para criação de bases de dados mais otimizados e maiores. Planos Pro, Plus e Enterprise com mais funções liberadas conforme upgrade.	possibilidade de utilizar as funcionalidade de maneira limitada. Planos Pro e Enterprise pagos com mais funções liberadas conforme upgrade.	acesso as funcionalidades mais importantes. Planos Pro, Team e Enterprise pagos com mais funções liberadas conforme upgrade.	uploads de arquivos e compartilhamento. Planos Pro, Team e Enterprise pagos com mais funções liberadas conforme upgrade.
-------------------------	---	--	---	---

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Pontos mais relevantes da análise de similares:

a. Ferramentas não específicas para repositórios - Notion e Airtable:

- As ferramentas que possibilitam a utilização do framework Atomic Research são ferramentas não específicas para repositórios, pois nestas ferramentas - Notion e Airtable - é possível que o usuário faça o desenvolvimento da estrutura sugerida pelo framework, ou seja, demanda energia e conhecimento prévio do usuário para implementação da estrutura.
- As ferramentas não específicas para repositórios de UX Research - Notion e Airtable - são as que apresentam mais possibilidades de ações,agueamentos e possíveis correlações entre os dados, porém estas funções não são direcionadas, demanda conhecimento prévio e mais avançado do usuário no que se diz respeito a ferramenta e ao framework Atomic Research para que possa configurar as possibilidades e usufruir das mesmas.
- São mais adequadas ao público avançado no que se diz respeito ao conhecimento de repositórios de pesquisa, e minimamente intermediário no conhecimento sobre a plataforma, uma vez que necessitam que o usuário tenha conhecimento para configurar e personalizar a plataforma para construir seu repositório de pesquisa. Porém apresentam ganhos interessantes pela possibilidade de cruzar e interligar os conhecimentos advindos de diferentes estudos.

b. Ferramentas específicas para repositórios - Dovetail e Userbit:

- Possuem uma menor possibilidade de ações em decorrência da menor maleabilidade das plataformas.
- Apresentam uma possibilidade de diálogo e entendimento com o público de profissionais de UX Research uma vez que são construídas direcionadas aos mesmos, utilizando termos e recursos que dialoguem com necessidades e funções do cotidiano do profissional.
- Funcionam mais como um acervo do que um repositório, pois possuem ferramentas para centralização das pesquisas, porém são pobres em recursos para cruzamento das informações vindas de diferentes pesquisas e priorização das mesmas.
- São mais adequadas ao público iniciante e intermediário por terem contexto específico e direcionado para a atuação de UX Researcher e não demandarem conhecimento avançado na plataforma para personalizar e possibilitar o uso no contexto que necessitam

2.1.4 Análise heurística de similares


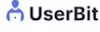



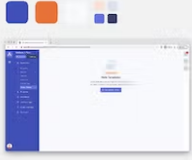




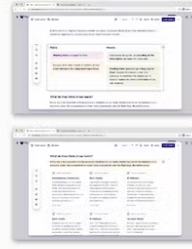

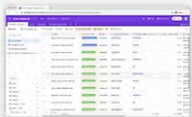


Nielsen (1993) destaca a análise de similares como uma das etapas do ciclo de engenharia de usabilidade. O autor pontua que neste momento é interessante analisar produtos existentes com base em recomendações de usabilidade.

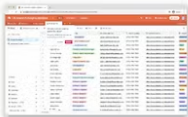









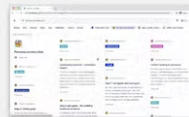
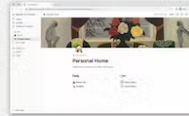





Dessa forma, dando continuidade a análise de similares descrita no tópico anterior, buscou-se analisar as 4 ferramentas selecionadas do ponto de vista das popularmente conhecidas 10 heurísticas de Nielsen. Nielsen e Molich (1994), desenvolveram um conjunto de 10 diretrizes para o desenvolvimento de interfaces buscando promover uma boa usabilidade, ao longo dos anos as diretrizes foram popularizadas e dada a sua versatilidade são amplamente aplicadas quase 3 décadas após seu desenvolvimento.

As ferramentas analisadas foram as mesmas da análise de similares apresentada anteriormente, são elas: Notion, Airtable, Dovetail e Userbit.

Segue abaixo o resultado com a análise heurísticas, comentários e registros:

Quadro 02 - Análise heurística de similares

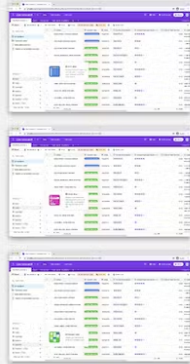
Características	Analisados			
	 Airtable	 UserBit	 Dovetail	 Notion
Tipografia	Primária: GT Eesti Display Texto / estrutura: Helvetica Neue	Inter	Manrope	Segoe UI
Código de cores	<p>Cores primárias: magenta, ciano e amarelo Cores secundárias: cartela cromática ampla e mais saturada</p> 	<p>Cor principal: violeta médio Cor secundária: laranja</p> 	<p>Cor principal: violeta escuro Cores secundárias: cartela cromática ampla com baixa saturação</p> 	<p>Cor principal: cinza Cor secundária: ciano</p> 
1. Visibilidade do Status do Sistema	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Informa aba em que usuário está com cor distinta das demais, informa conteúdo selecionado a partir de contorno em torno da célula.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Aba selecionada aparece em outra cor, micro interações quando usuário passa com o mouse acima de informação clicável apontando possível interação. Também possui aviso nos campos de texto passando o status de informações que estão sendo salvas (quando são inseridas), ou que estão salvas no sistema</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: O sistema apresenta recursos para informar o usuário sobre ações realizadas e possíveis ações, como micro animações ao arrastar o mouse acima de um campo clicável, contorno destacado em objetos clicados, e texto selecionado em cor de destaque (amarelo).</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Aba selecionada aparece em outra cor, micro interações quando usuário passa com o mouse acima de informação clicável apontando possível interação. Informa quando o usuário passa com o mouse acima de cada lida (bloco) que pode ser editado ou movimentado.</p> 
	2. Compatibilidade entre o sistema e o mundo real	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Iconografia selecionada para representar ações segue padrão usual e de fácil reconhecimento.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Iconografia e elementos de interação de fácil entendimento e compatíveis com convenções atuais, ordem de organização dos elementos também está dentro dos padrões.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: O sistema utiliza de iconografia semelhante a outras ferramentas com recursos textuais, assim como para outros elementos e ações. Sua organização de página também segue o habitual</p> 
	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Apresenta possibilidade de retornar ações realizadas e avisos sobre a</p>	<p>Atende heurística: <input type="checkbox"/> Considerações: Existem mecanismos para alertar sobre algumas ações como exclusões de</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: O usuário possui a possibilidade de recuperar elementos maiores excluídos seia</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Possibilita difentes formas para recuperação e retorno de ações</p>

<p>3. Controle e liberdade para o usuário</p>	<p>possibilidade de desfazer ações em situações de mudanças maiores na estrutura.</p> 	<p>projetos e conteúdos, porém não a maneira de recuperar ou reverter ações realizadas.</p> 	<p>pelo botão "desfazer" logo após a exclusão, ou através da lixeira presente no sistema. Vale ressaltar a que o aviso de possibilidade de recuperar o arquivo excluído não é exibido com frequência, assim como a lixeira não possui fácil acesso.</p>  	<p>feitas, além de atalhos contam com lixeira centralizando elementos excluídos, visualização de histórico de edições e possibilidade de retornar a versões anteriores assim como recuperar elementos descartados.</p>    
<p>4. Consistência e Padronização</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Apresenta consistência visual e de interação na plataforma.</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Interface mantém padrão de localização das principais ações ao lado esquerdo em diferentes seções.</p>  	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: O sistema utiliza em suas diferentes seções nomenclaturas e símbolos semelhantes, como no exemplo exemplo na página de busca e filtros. Também nas diferentes páginas para inclusão de conteúdos os recursos e ferramentas de edição são semelhantes.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Mesmo que as informações presentes sejam dispostas de diferentes formas e a interface dispona de diferentes recursos como texto, tabelas, gráficos, entre outros recursos, apresentam unidade visual e também interativa, possibilitando que sejam editados, arrastados através da página e configurados usando ações padrões.</p>  
<p>5. Prevenção de erros</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Apresenta avisos e confirmações para ações de exclusão e de grandes mudanças nas bases de dados.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: Alerta de atenção para exclusões e confirmação de exclusão requisitando inserir nome do arquivo excluído como forma de validação.</p> 	<p>Atende heurística: <input type="checkbox"/> Considerações: O sistema não consta de forma geral estratégias para prevenção de erros, por exemplo ao excluir documentos e páginas de maior estrutura e relevância não existem mensagens de confirmação para evitar ações indesejadas.</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/> Considerações: A plataforma apresenta diferentes estratégias de prevenção a depender da natureza do erro, em colunas numéricas por exemplo não é possível adicionar letras, caso seja feito a célula permanece em branco. Já em colunas referentes a períodos de tempo, caso a data inicial seja mais tardia cronologicamente do que a data de fim, a ferramenta ajusta o intervalo de dias iniciando pela data mais recente.</p>  

Avaliação heurística

6. Reconhecimento em vez de memorização

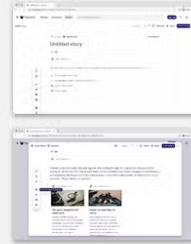
Atende heurística:
Considerações: Diferentes visualizações contam com elucidações extras no modo hover



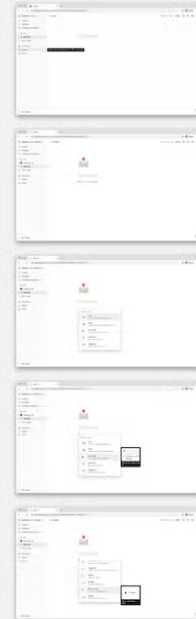
Atende heurística:
Considerações: Conta com subtítulos em seções mais importantes para elucidar sobre motivo e tipo de conteúdo presente na mesma.



Atende heurística:
Considerações: O sistema apresenta algumas estratégias que visam o reconhecimento, por exemplo ao abrir uma nova página a mesma está em branco mas conta com informações sugerindo ações a serem feitas para o preenchimento da mesma. As ferramentas e ações presentes na plataforma também apresentam legendas ao deslizar o mouse acima do botão da ação.



Atende heurística:
Considerações: Também conta com diferentes abordagens para reconhecimento, a plataforma apresenta legendas quando o mouse está acima de alguma área clicável, explicando sua ação e função. E também para adição de elementos as páginas conta com título e breve explicação do elemento, e ainda quando o mouse está acima do elemento uma prévia é exibida mostrando o elemento visualmente.



7. Eficiência e

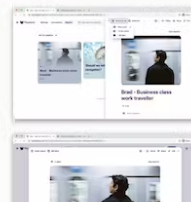
Atende heurística:
Considerações: A interface possui uma estrutura extremamente customizável e adaptável a necessidade dos dados alocados, porém também possui explicações e tutoriais para usuário menos experientes.



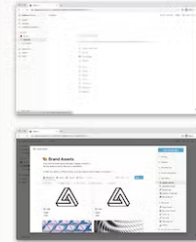
Atende heurística:
Considerações: Apesar da interface aparentemente ser mais direcionada a usuário não tão experientes e não possuir muita flexibilidade de uso, apresenta alguns pontos que abarca comportamentos tanto de usuários mais experientes quanto usuário iniciantes. Segue o exemplo de anotações para entrevistas que possui a possibilidade do usuário apenas adicionar informações que deseja, mas também apresenta pequenas dicas com atalhos e ferramentas que podem ser usadas para usuários iniciantes.

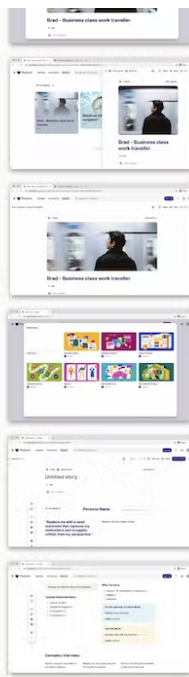









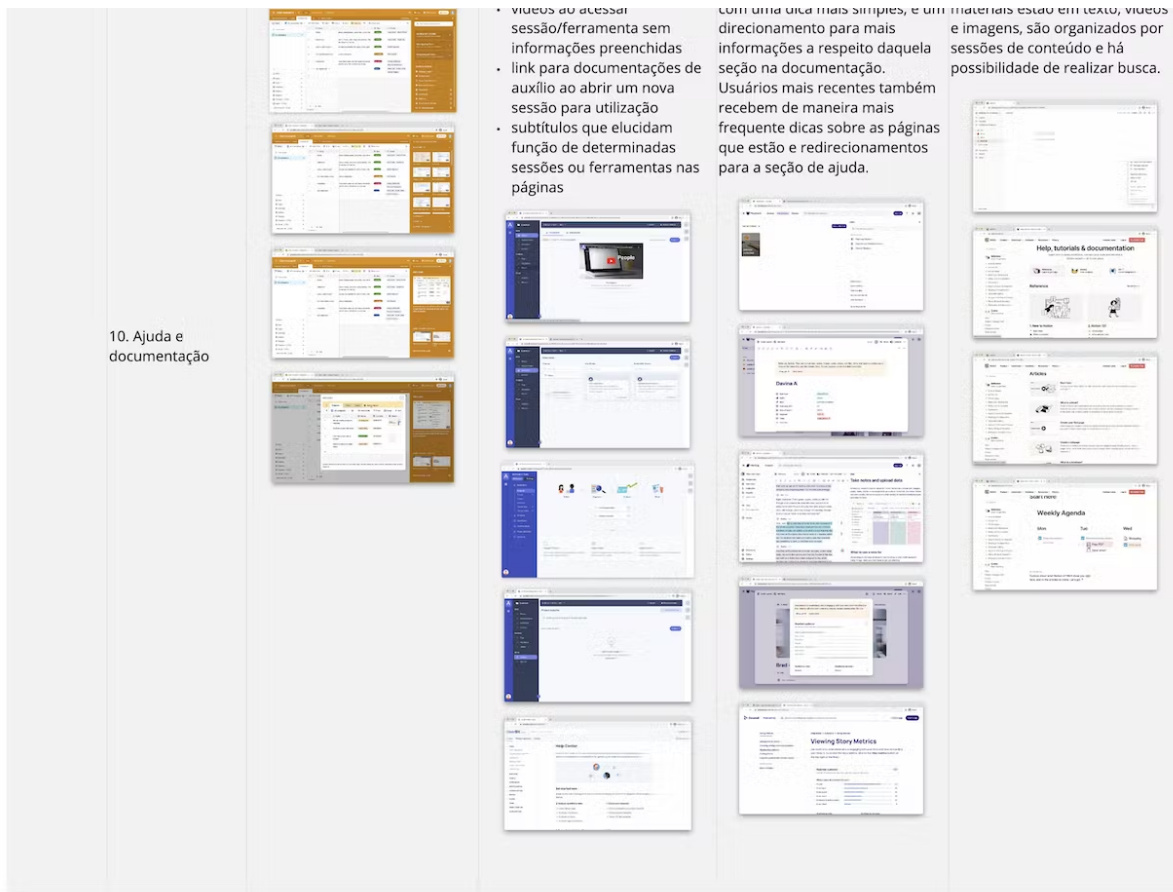
Atende heurística:
Considerações: Apresenta flexibilidade que abarcam necessidades de usuários experientes e inexperientes. A configuração da visualização da interface e padrão exibindo modais ao clicar em um novo conteúdo, porém usuários mais experientes podem customizar diferentes modos de exibição das páginas clicadas. Ao iniciar um novo documento também é apresentado um arquivo em branco, no qual o usuário pode criar a estrutura que desejar no mesmo, ou usuário que necessitam mais orientação podem clicar em templates para diferentes mapas de afinidade (jornadas, personas, etc), esses templates possuem estruturas preenchidas com indicações da melhor forma de serem preenchidas.



Atende heurística:
Considerações: É uma ferramenta com alto grau de flexibilidade, podendo ser usado para diferentes funções, desde apenas um bloco de notas, assim como para hospedar um banco de dados. Usuário mais experientes podem explorar elementos a partir de comandos e construir estruturas que se adaptem as suas necessidades, em contrapartida usuários mais inexperientes podem se basear nas legendas, explicações das funções e também utilizarem templates de exemplo e base.



flexibilidade de uso				
8. Estética e design minimalista	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Apesar de possuir uma estrutura complexa, a interface não apresenta carga cognitiva excessiva, fazendo uso de elementos como o espaço em branco.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: A interface apresenta em maioria apenas elementos necessários para a estrutura da informação que comporta, também não faz uma aplicação cromática e de elementos excessiva a ponto de causar sobrecarga cognitiva e confusão.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Apresenta exibidos recursos funcionais que são necessários para uma melhor interação e manejo do conteúdo na plataforma, mesmo utilizando de uma estrutura mais complexa de informação organiza a informação de maneira objetiva na interface.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: A ferramenta tem uma paleta cromática restrita, e utiliza deliberadamente do espaço em branco e de elementos em escala de cinza. O preenchimento da interface acaba ficando a responsabilidade do usuário, porém a plataforma apresenta diferentes elementos que mesmo em conjunto não tendem a causar sobrecarga cognitiva.</p> 
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Impossibilita usuário inserirem informações não compatíveis com configurações da tabela (exemplo: inserir letra em campo numérico), possui histórico de informações excluídas para recuperação.</p> 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Emite avisos de ações que devem ou não ser executadas, alertando usuário para erros e ações necessárias.</p> 	<p>Atende heurística: <input type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Não possui estratégias relevantes que para reconhecerem ações e erros executados na plataforma, o que acaba trazendo um percepção de confusão em alguns momentos decorrente de uma ausência de informações que a interface disponibiliza referente a maneira que o usuário está interagindo com a plataforma</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Possui legendas e instruções que auxiliam o usuário no entendimento de ações que irá realizar, assim como avisa sobre ações realizadas e a possibilidade de recuperação</p> 
	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Possui central de suporte com diferentes instruções e contatos para distintas necessidades, também possui pequenos tutoriais em gif explicitando como realizar ações mais granulares</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Apresenta documentações que são acessar em diferentes momentos e utilizam diferentes estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> constantemente no menu lateral; na tela inicial de um novo projeto 	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: A interface conta com um botão de ajuda visível a todo momento no canto superior direito, mas também possui algumas estratégias que direcionam o usuário para a seção de ajuda. Ao acessar/criar uma nova página a mesma surge com uma dica mais simples e um</p>	<p>Atende heurística: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Considerações: Apresenta central de ajuda e documentação disponível a todo momento no canto inferior da página, caso acessada direciona para central de documentação com diferentes tutoriais e instruções com alto nível de granularidade. Os materiais estão em texto, vídeos</p>



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

De maneira geral foi possível identificar que as diferentes ferramentas atendem de maneira satisfatória os elementos da análise heurística, deixando apenas um ponto de atenção na ferramentas Dovetail no que se diz respeito as heurísticas relacionadas a prevenção de erros e diagnóstico de erros e ações realizadas, pois a ferramentas peca ao sinalizar para o usuário sobre possíveis exclusões de informação e alterações realizadas na página.

De maneira conexa, a ferramenta UserBit também peca ao atender a heurística controle e liberdade, apesar da ferramenta sinalizar sobre possíveis exclusões e alertar o usuário acerca de alterações e exclusões em camadas mais importantes da ferramenta, a mesma não apresenta possibilidade de reversão caso o usuário o faça.

É interessante notar que nos diferentes casos de conflito com as heurísticas ambas se localizavam nas camadas de exclusões, alterações e reversão dessas mesmas ações, se tratando de ferramentas onde são gerenciadas informações que podem se relacionar de distantes formas e gerar complexidade na arquitetura da informação presente, abrindo possibilidades de fricções quando se trata da maneira que a informação será altera ou excluída.

2.1.5 Análise de similares - taxonomia e arquitetura da informação

Por fim, após analisar as funcionalidades apresentadas por ferramentas de repositórios, na sequência realizar uma análise heurística com as mesmas, buscou-se também analisar a taxonomia e estrutura existe em dois repositórios de pesquisa, comparando os mesmo e tendo visibilidade dos temas que convergem em ambos repositórios, tendo assim um indicativo dos elementos mais relevantes.

Quadro 03 - Análise de similares: taxonomia e arquitetura da informação

Tema	Características	Analisados
------	-----------------	------------

Tema		Características	Atomic Research base	France TV Product atomic research
Arquitetura da informação		Página de pesquisas	✓	✓
		Página de fatos	✓	✓
		Página de insights	✓	✓
		Página de ações	✗	✓
		Página para demais bases	✓	✓
Página de pesquisas		Nome	✓	✓
		Descrição	✓	✗
		ID / Código	✗	✗
		Data	✓	✓
		Produto / Serviço	✓	✗
		Persona	✗	✗
		Entregas	✗	✗
		Responsável	✓	✗
		Origem dos dados	✗	✗
		Amostra	✗	✗
		Métodos	✓	✓
		Etapas da jornada	✗	✗
		Arquivos	✓	✓
	Fato	✓	✓	
	Status	✗	✓	
	Insights	✓	✓	

Taxonomia	Página de fatos	vinculados	—	—
		Persona	✓	✗
		Tema	✓	✓
		Etapa da jornada	✗	✓
	Página de insights	Insight	✓	✓
		Status	✗	✓
		Fatos vinculados	✓	✓
		Recomendações vinculadas	✗	✓
		Tipo	✓	✗
		Tema	✗	✓
	Página de ações	Ação	✗	✓
		Tipo	✗	✓
		Time impactado	✗	✓
		Priorização	✗	✓
		Status	✗	✓
	Página de demais bases	Página para bases de apoio	✓	✓
		Base de personas	✓	✗
		Base de métodos	✓	✓
		Base de jornadas	✗	✓

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

A partir da análise dos repositórios foi possível identificar os elementos que se repetem nas diferentes estruturas, são eles:

a. **Página de experimentos**

- Nome
- Data
- Arquivos
- Métodos

b. **Página de fatos**

- Fato
- Insight vinculado
- Temas

c. **Página de insights**

- Insight
- Fatos Vinculados

d. **Página de ações**

- Apenas um dos repositórios possuía a camada de ações

e. **Página para bases de apoio**

- Métodos

2.2 Definir

A segunda etapa do duplo diamante traz o objetivo de convergir os aprendizados que foram coletados na etapa anterior, proporcionando que através da síntese da exploração inicial comece a estruturar-se bases para o desenvolvimento da solução proposta.

Segue abaixo as subetapas realizadas:

2.2.1 Persona principal

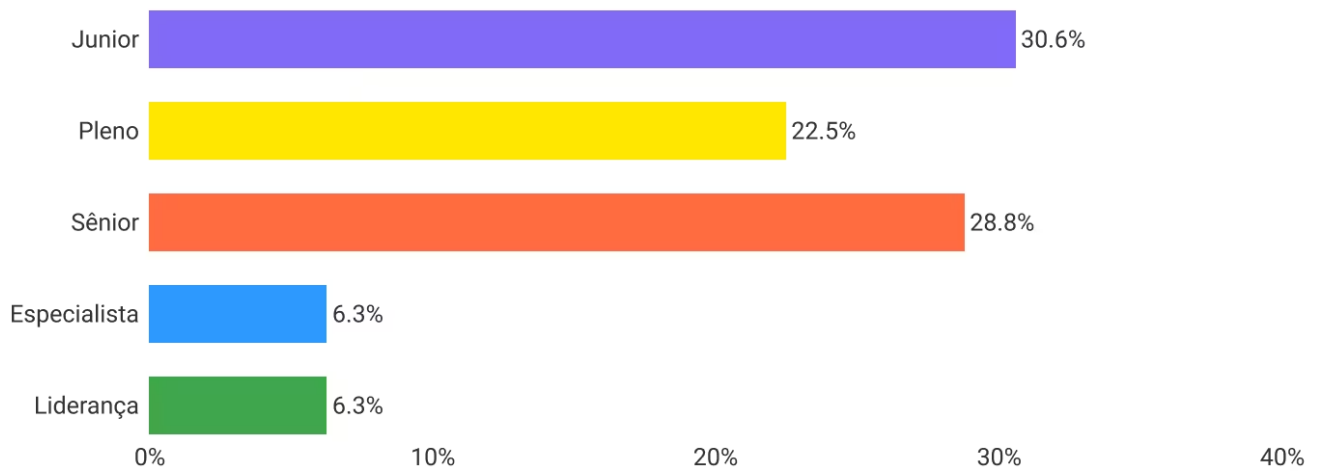
Em seu livro *About Face*, [Alan Cooper \(2014\)](#) aponta que ao iniciar um processo de criação de um produto há maior possibilidade de sucesso ao projetar para um nicho específico de usuários e suas necessidades, pois dessa maneira reduzimos a carga cognitiva da solução.

Cooper ainda aponta a técnica de Personas como uma importante ferramenta utilizada para sintetizar resultados de pesquisa, comunicar os diferentes tipos de usuários e suas necessidades, colaborando para priorizar qual tipo de usuário é mais importante para ser colocado como público-alvo no processo de design.

A persona principal do atual projeto foi desenvolvida a partir da pesquisa exploratória (2.1.2 Pesquisa exploratória) que buscou entender os padrões de comportamento e vivências de profissionais que trabalham com design no contexto de produtos digitais. Os dados foram segmentados em diferentes grupos, dando origem a concepção da persona principal e das proto-personas secundárias.

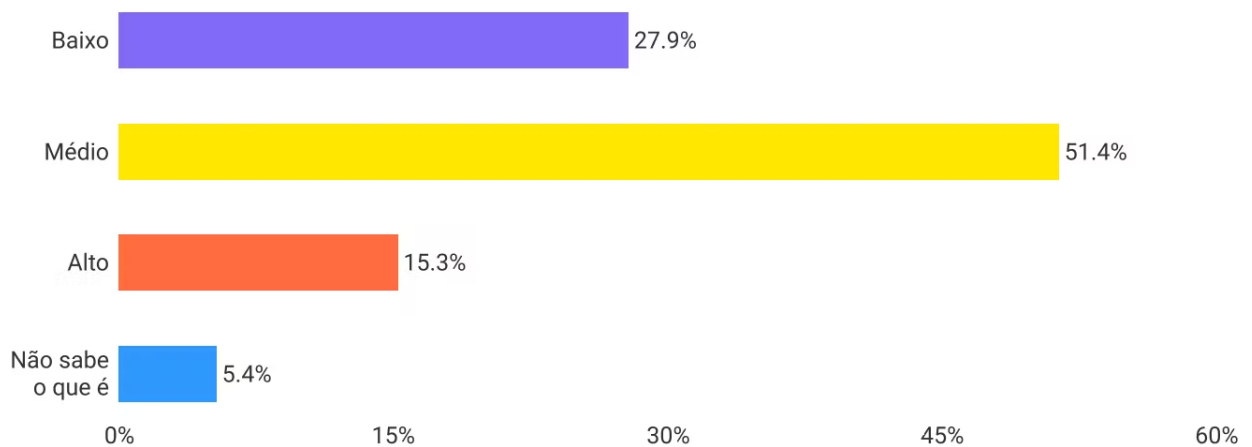
Visando definir o perfil principal para a solução primeiro focou-se em dois aspectos recolhidos na pesquisa, senioridade de atuação e nível de conhecimento em repositórios de UX Research, seguem os resultados abaixo:

Figura 11 - Níveis de senioridade dos respondentes (%)



Fonte: Pesquisa exploratória, elaborado pelo autor (2022)

Figura 12 - Nível de conhecimento e familiaridade com repositórios de UX Research (%)



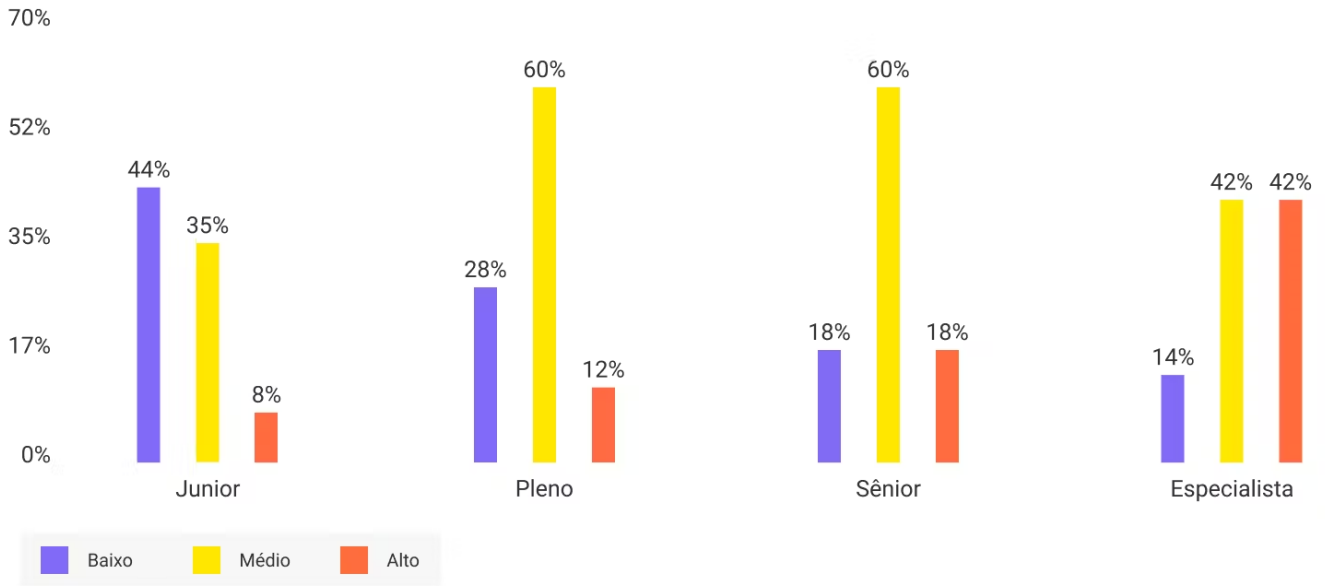
Fonte: Pesquisa exploratória, elaborado pelo autor (2022)

A maior parcela dos respondentes (53,1%) possuem senioridade de atuação entre Junior e Pleno, indicando níveis de experiências de atuação compreendidas no espectro entre o iniciante e intermediário na área.

Já quando segue-se para o nível de conhecimento acerca dos repositórios esse dado se acentua de maneira mais objetiva no espectro iniciante-intermediário uma vez que 79,3% indicaram possuir conhecimento de nível baixo ou médio, cabendo a maior representativa ao nível médio com 51,4% das respostas.

Quando olhamos para o nível de conhecimento e sua relação com a senioridade temos o seguinte padrão:

Figura 13 - Nível de conhecimento em repositórios vs Senioridade

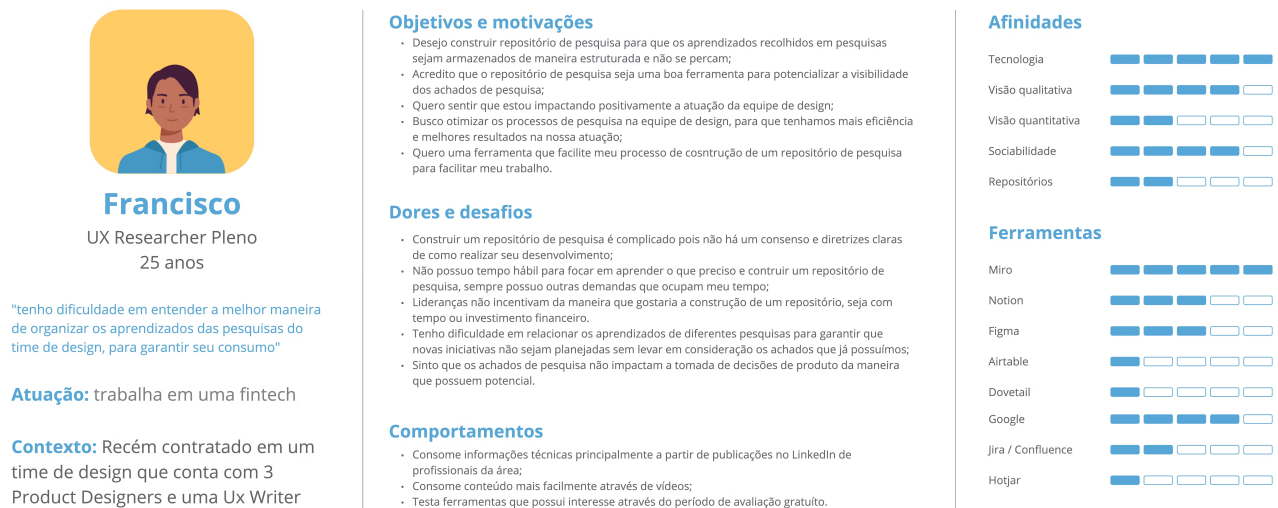


Fonte: Pesquisa exploratória, elaborado pelo autor (2022)

Explorando a interseção entre senioridade e nível de conhecimento sobre repositórios de UX Research fica mais evidente como em nível mais iniciantes como no caso dos profissionais Juniors há uma maior representatividade de respondentes com baixo conhecimento e uma pequena parcela declarando um alto nível de conhecimento. Mas a medida que subimos a senioridade há um tendência de diminuir a proporção declarando baixo conhecimento e ter um aumento de profissionais com maior grau de conhecimento.

Levando-se em que a maior parcela dos representantes está compreendida entre as experiências Junior e Pleno, assim como o conhecimento de repositórios de pesquisa estar num eixo de baixo a médio, esses dados representaram extrema importância para definição da Persona Principal.

Figura 14 - Persona principal



Fonte: Acervo do projeto, elaborado pelo autor (2022)

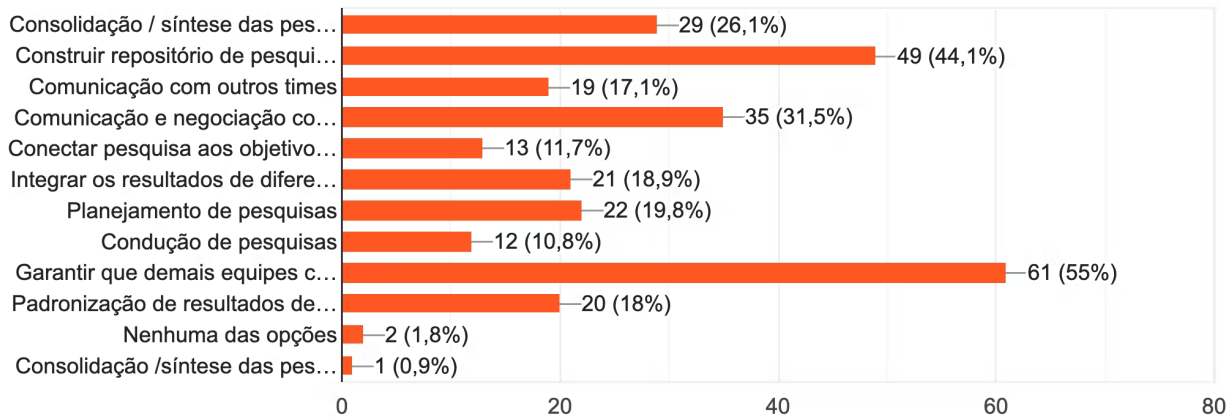
Após definir o eixo central da persona, sendo sua familiaridade com repositórios em nível médio, assim como uma senioridade intermediária - Pleno -, definiu-se seus Objetivos, Dores, Comportamentos, Afinidades e Ferramentas que

mais possui proximidade. As demais informações da persona também apoiaram-se na pesquisa exploratória.

Figura 15 - Maiores dificuldades de atuação

Onde encontra maiores dificuldades e desafios na sua atuação com pesquisa? (selecione até 3)

111 respostas



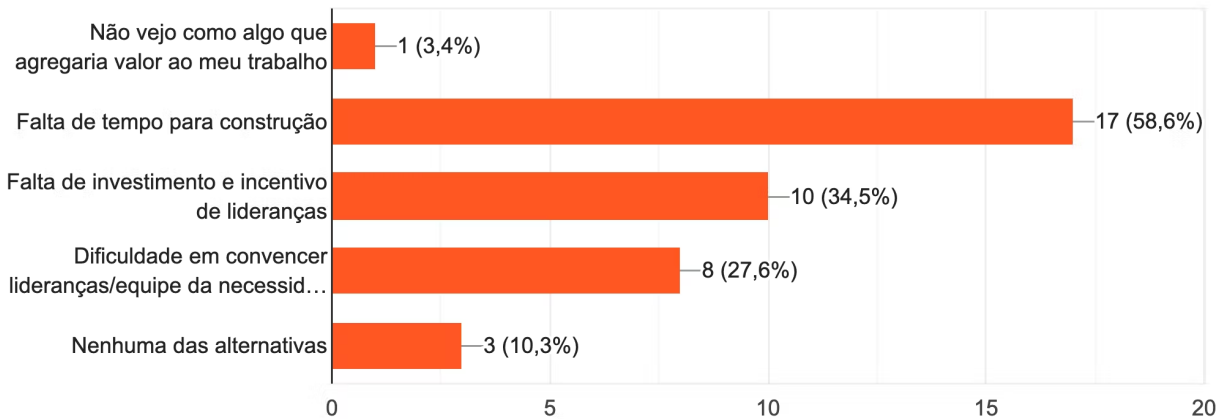
Fonte: Pesquisa exploratória, elaborado pelo autor (2022)

Quando questionados acerca das principais dificuldades e desafios na atuação, os itens com mais adesão foram "Garantir que demais equipes consumam e utilizem resultados de pesquisa" com 55%, seguido por "Construir repositório de pesquisa" com 44%. Evidenciando que a construção de um repositório é um tema de empecilho representativo, e relacionando com a maior parcela dos usuários possuindo conhecimento de nível baixo a intermediário sobre repositórios, essa construção se torna potencialmente mais custosa. Já na principal dor que se refere ao consumo dos aprendizados de pesquisa por outras equipes, também pode estar relacionada a dificuldade de gestão do conhecimento obtido em pesquisa, uma vez que o conhecimento mal gerido dificulta seu consumo e divulgação.

Figura 16 - Motivos de não possuir um repositório

Por quais motivos acredita que não possui um repositório de pesquisa em sua empresa?

29 respostas



Fonte: Pesquisa exploratória, elaborado pelo autor (2022)

Quando a parcela de respondentes que não possui um repositório de pesquisa em suas experiências atuais e/ou passadas foi questionada sobre por qual motivo acredita não possuir a ferramenta, a maior parcela (58%) apontou a falta de tempo para construção. Reforçando que a construção é uma etapa custosa, e que esta etapa torna-se potencialmente mais trabalhosa uma vez que grande parte dos respondentes possuem conhecimento baixo ou intermediário. O que apoia então na Persona principal a necessidade de uma ferramenta que forneça um maior respaldo e possua uma estrutura pré-pronta para sua utilização. Concentrando assim os esforços na alimentação ao invés da construção que pode inclusive se tornar impeditiva.

2.2.2 Proto-personas secundárias

Quando tratamos sobre personas secundárias, [Alan Cooper \(2014\)](#) indica que ela se satisfaz com a interface e solução desenvolvida para a persona primária, mas que possui necessidades específicas que podem ser integradas sem trazer desconforto para a persona principal.

No contexto do atual projeto, desenvolveu-se personas secundárias para identificar os demais atores que também podem interagir com o produto, porém que não são prioritários e não terão suas necessidades atendidas e priorizadas nesta etapa. Como as mesmas não são prioritárias no momento, mas podem representar significância em etapas posteriores de implementação e evolução do produto foi decidido realizar a demarcação da existência dos atores através de proto-personas que não possuem o mesmo grau de desenvolvimento e detalhamento que o da persona principal.

Figura 17 - Proto-persona especialista



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

A proto-persona especialista representa a parcela de UX Resarchers que possuem mais experiência de atuação e em consequência conhecimentos mais aprofundados tanto no que diz respeito a métodos e abordagens de pesquisa, assim como do acervo e utilização de repositórios. É um perfil que se beneficia de uma ferramenta com um estrutura específica e direcionada para repositórios de UX Research, mas que demandará maiores personalizações na plataforma, o que pode representar ações futuras para o desenvolvimento do produto digital, trazendo novas funcionalidades e uma maior possibilidade de flexibilização da estrutura da plataforma.

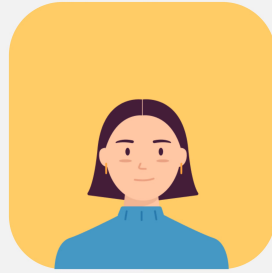
Figura 18 - Proto-persona product manager



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

A proto-persona Product Manager representa perfis com atuação mais gerencial como Product Managers, Product Owners, Gerentes de projeto e demais gestores e lideranças que atuam de maneira mais ativa na definição dos próximos passos do produto e de sua evolução. É um perfil que também se beneficia da existência de repositórios e principalmente das recomendações e ações que são resultadas dos mesmos, para que se possibilite uma evolução do produto de maneira estrutura e embasada em informações de procedência, evitando o uso apenas da opinião pessoal para decisão de próximos passos. Em próximos passos pode se beneficiar de páginas e funcionalidades específicas para o consumo e visualização de maneira mais macro da informação presente no repositório.

Figura 19 - Proto-persona colaborador da empresa



Carina

Analista de marketing
27 anos

"quero estar integrada com o restante da equipe e desenvolver estratégias de marketing que dialoguem mais assertivamente com nosso público"

Atuação: trabalha em uma fintech

Contexto: Atua em uma empresa com forte cultura de design e tem curiosidade de entender melhor os processos conduzidos pelo time tec

Fonte: elaborado pelo autor (2022)

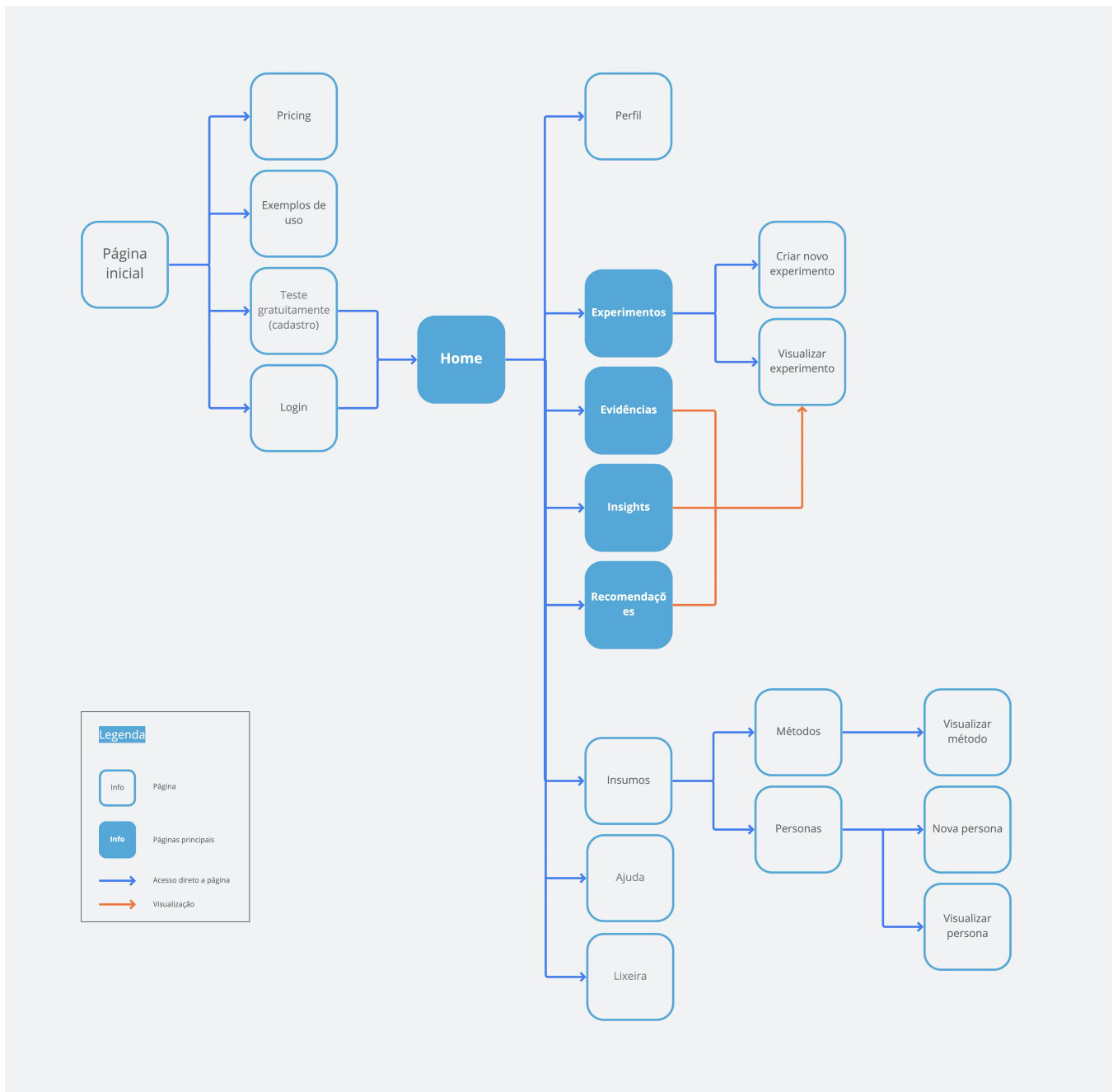
Por fim foi denhada proto-persona que representa de maneira geral o corpo de colaboradores da empresa, uma vez que, quanto mais presente e disseminada a cultura de UX e pesquisa nas instituições, mais passa a ser uma possibilidade a participação e o consumo dos aprendizados de pesquisa em times que não estão atuando de maneira tão direta com o desenvolvimento do produto, como marketing, comunicação dentre outros times. Essa proto-persona também apresenta a possibilidade de se beneficiar em de funcionalidades ligadas a visualização e síntese dos aprendizados centralizados no repositório.

2.2.3 Mapa da interface

Para finalizar a etapa de definição, fechando o primeiro diamante do framework duplo diamante, foi desenvolvido um mapa da interface, trazendo um primeiro esboço a partir das análises realizadas anteriormente sobre interfaces similares presentes no mercado.

A definição do framework Atomic Research como base para a concepção do repositório de pesquisa guiou este processo servindo como um direcionador dos requisitos de projeto. Dessa maneira o mapa de interface foi desenvolvido buscando uma estrutura que proporcionasse o tratamento das informações conforme o framework propõe

Figura 20 - Mapa da interface



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

A partir do mapa da interface nas etapas a seguir será possível realizar o detalhamento do mesmo até que se chegue no nível das funcionalidades e ações a serem realizadas pelo usuário.

2.3 Desenvolver

Após a etapa de definição do duplo diamante, iniciou-se a etapa de desenvolvimento, momento no qual a materialização da solução passou a ser prioritária no processo.

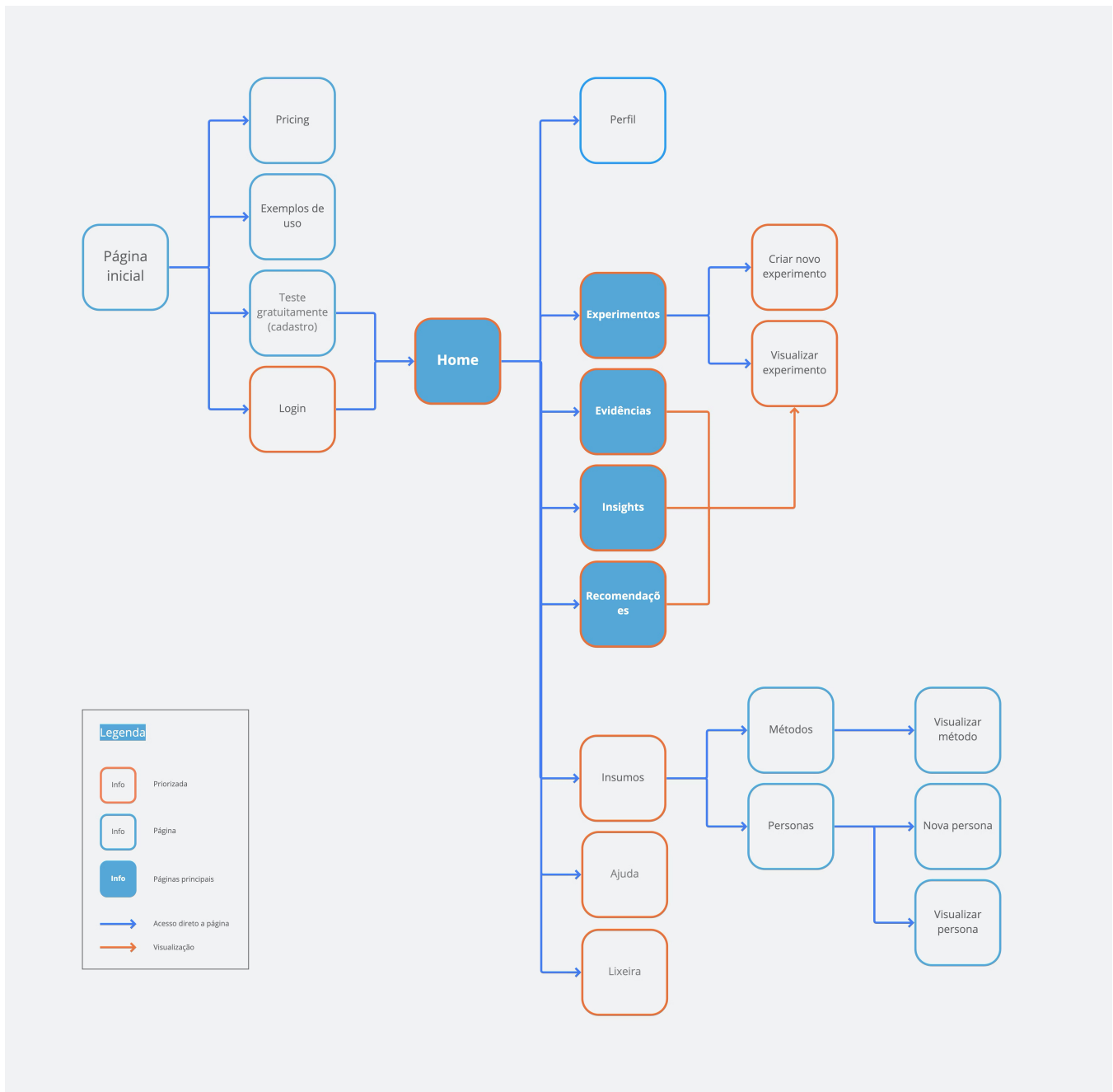
2.3.1 Telas priorizadas

Para definição das telas presentes no protótipo a ser desenvolvido foi definida a priorização das telas a partir do mapa da interface desenvolvido anteriormente, a mesma buscou definir a estrutura mínima viável para o funcionamento do repositório de UX Research, para essa decisão foram levados em conta algumas informações presentes anteriormente, são elas:

- Framework atomic research
- Dores e necessidades presentes da persona principal

A partir desses três principais pontos, foram definidas as telas prioritárias indicadas abaixo, provendo uma estrutura mínima para que fosse armazenado e tratado o dado levantado em pesquisas seguindo o framework atomic research com suas quatro etapas (Experimentos, Fatos, Insights e Conclusões), assim como endereçar as dores mapeadas pela persona principal ao oferecer uma estrutura para que seja possível centralizar os aprendizados de pesquisas sem que tenha a necessidade e tempo demandado construindo a estrutura necessária e em consequência garantindo maior rastreabilidade das informações levantadas.

Figura 21 - Telas priorizadas



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

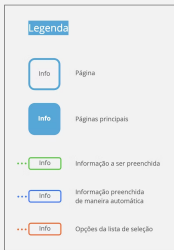
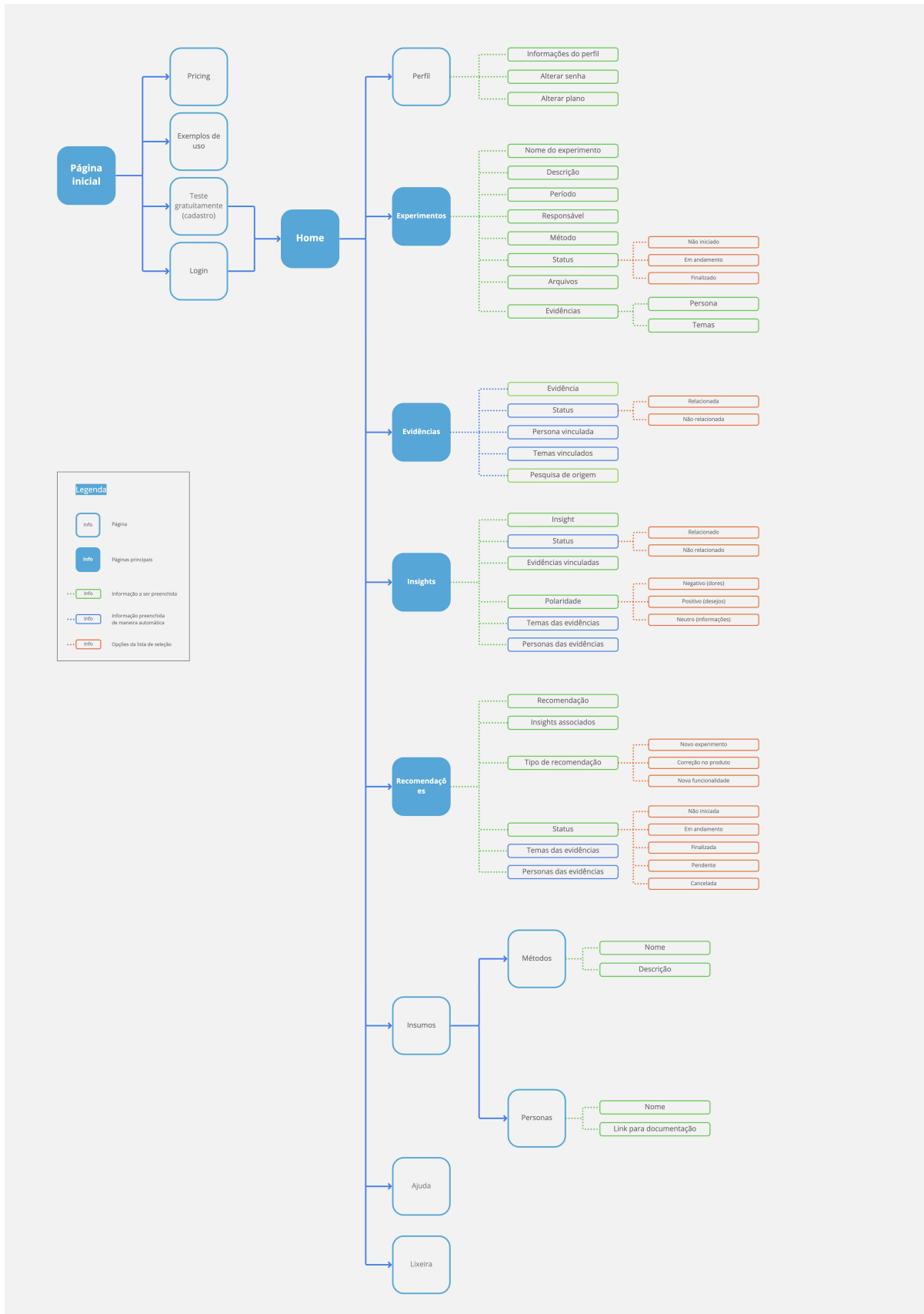
2.3.2 Mapa da interface detalhado

Após a definição das telas priorizadas na solução foi desenvolvida o delimitamento do mapa da interface, buscando trazer uma nitidez e visibilidade maior para as informações presentes da interface, possibilitando entender de maneira mais específica como as informações presentes irão se comportar e evitar possíveis sobreposições e duplicidades.

Nesta etapa identifiquei as informações presentes em cada seção, assim como seu comportamento, identificando se é um dado a ser preenchido ou preenchido automaticamente pelo sistema, e em casos de lista de seleção também explicitou-se os campos existentes, trazendo assim um maior detalhamento da informação que preencherá a plataforma e possibilitando rearranjos na estrutura tornando-a mais enxuta e objetiva.

Para seleção das informações presentes em cada seção foi levado em conta as análises de similares realizadas e as informações identificadas como mais populares de serem utilizadas (2.1.5 Análise de similares - taxonomia e arquitetura da informação), assim como as recomendações de informações presentes em repositórios de UX Research da Vice presidente senior do Nielsen Norman Group Kara Pernice apresentadas também anteriormente (2.1.1.2 Repositórios de UX Research).

Figura 22 - Mapa da interface detalhado



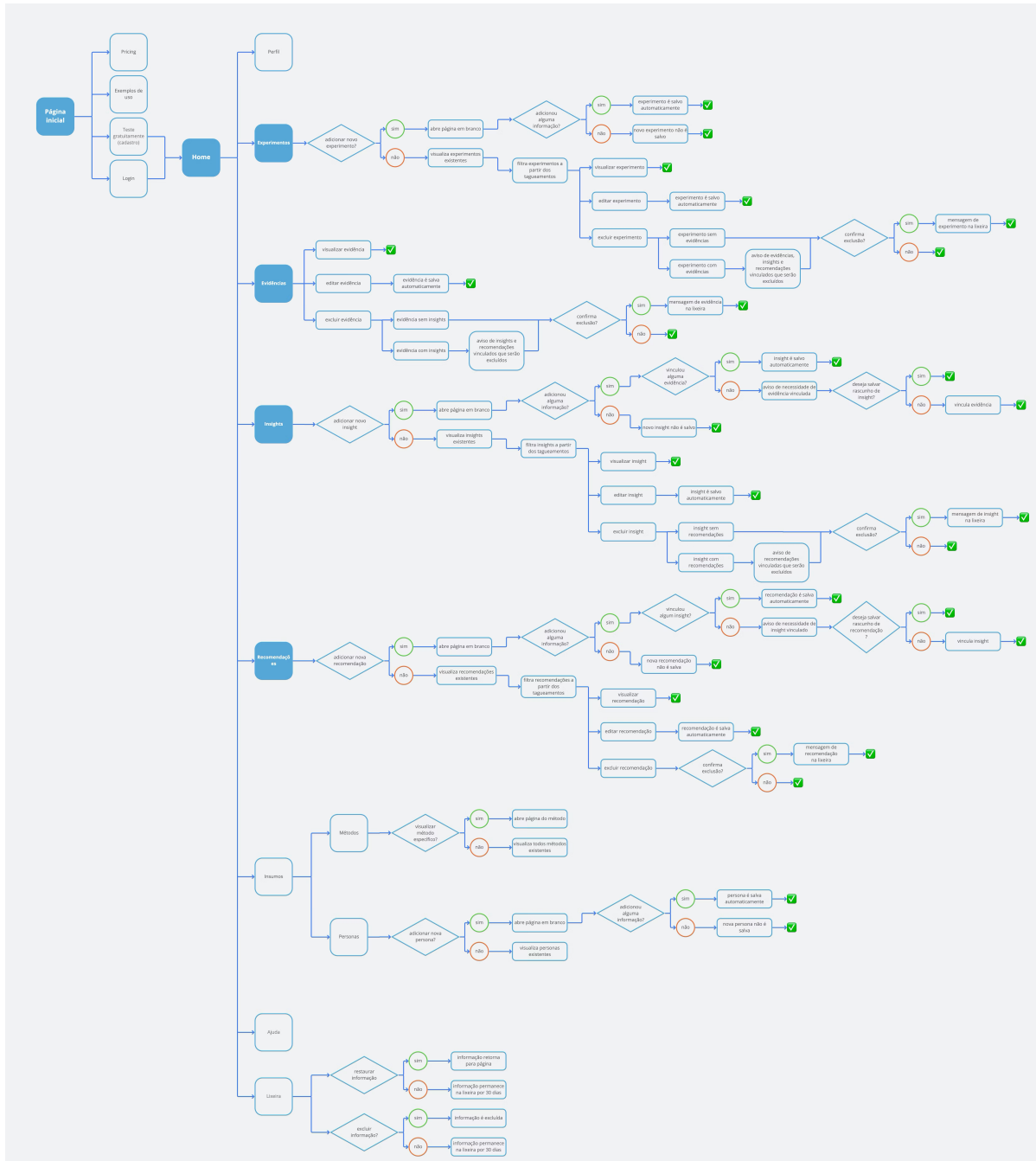
Fonte: elaborado pelo autor (2022)

2.3.3 Fluxo do usuário

Ainda na esfera do desenvolvimento e exploração dos comportamentos possíveis a partir da informação presente na interface foram desenvolvidos os fluxos de usuário, buscando proporcionar também maior visibilidade no que se refere ao comportando do usuário na plataforma, identificando possíveis pontos de fricção da experiência assim como ações que fossem imprecisdíneis e estivessem ausentes até o momento.

A construção do fluxo do usuário explorou os possíveis manejos e tratamento da informação presente na plataforma, estruturando seu fluxo de inserção, edição e exclusão principalmente, assim como a passagem da informação entre as diferentes seções presentes, as possibilidades de ação e os limites da interface.

Figura 23 - Fluxo do usuário



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

2.3.4 Pesquisa de taxonomia

Como a estrutura presente no framework atomic research foi desenvolvida em língua inglesa identificou-se a necessidade de explorar e entender com representantes da persona principal quais termos seriam mais adequados para implementação da estrutura da interface.

Dessa maneira foi desenvolvida a pesquisa de taxonomia, entre os dias 19 e 23 de Setembro de 2022, contando com 19 respondentes que possuem cargos de UX Researcher ou UX Designer de senioridade Júnior a Pleno, com faixa etária de 20 a 31 anos.

A pesquisa foi aplicada no formato de questionário semi-aberto e contou com uma breve introdução na qual apresentava o framework atomic research e a nomenclatura de suas seções em inglês em conjunto com uma breve explicação em português. Em seguida foram apresentadas 5 questões perguntando sobre qual termo seria mais interessante para cada uma das 4 seções, e também qual termo seria mais interessante para identificar a ação de relação entre as informações das diferentes página, uma vez que essa ação é presente em toda plataforma.

Quando questionados sobre o melhor termo para cada seção, foi apresentado o termo em inglês e traduções encontradas para o mesmo, também havia presente um campo aberto de "Outro" caso o respondente identificasse outro termo mais relevante que não estivesse presente.

A estrutura da pesquisa na íntegra está presente no Apêndice IV para consulta.

Seguindo a estrutura do atomic research, os termos mais adequados para cada seção segundo os respondentes foram:

- Experiments
A opção mais selecionada foi a tradução literal "Experimentos".
- Facts
A opção com maior aderência foi o termo "Evidências".
- Insights
Nesta seção o próprio termo "Insight" foi o com maior recepctividade, mesmo sendo em inglês, porém é um termo que foi incorporado há anos em diferentes áreas e de fato não possui uma tradução literal que possua tanto aderência quanto utilização. Segue abaixo um comentário retirado da própria pesquisa de uma das participantes que selecionou a opção Insight como mais apropriada:

Diria que "percepções" é mais abasileirado porém "insights" já é um termo consolidado, né?

- Conclusions
O termo que apresentou maior aderência foi "Recomendações".
- Ação de interrelação entre as informações
Para essa ação o termo mais selecionado foi o termo "Relacionado"

2.3.5 Wireframes

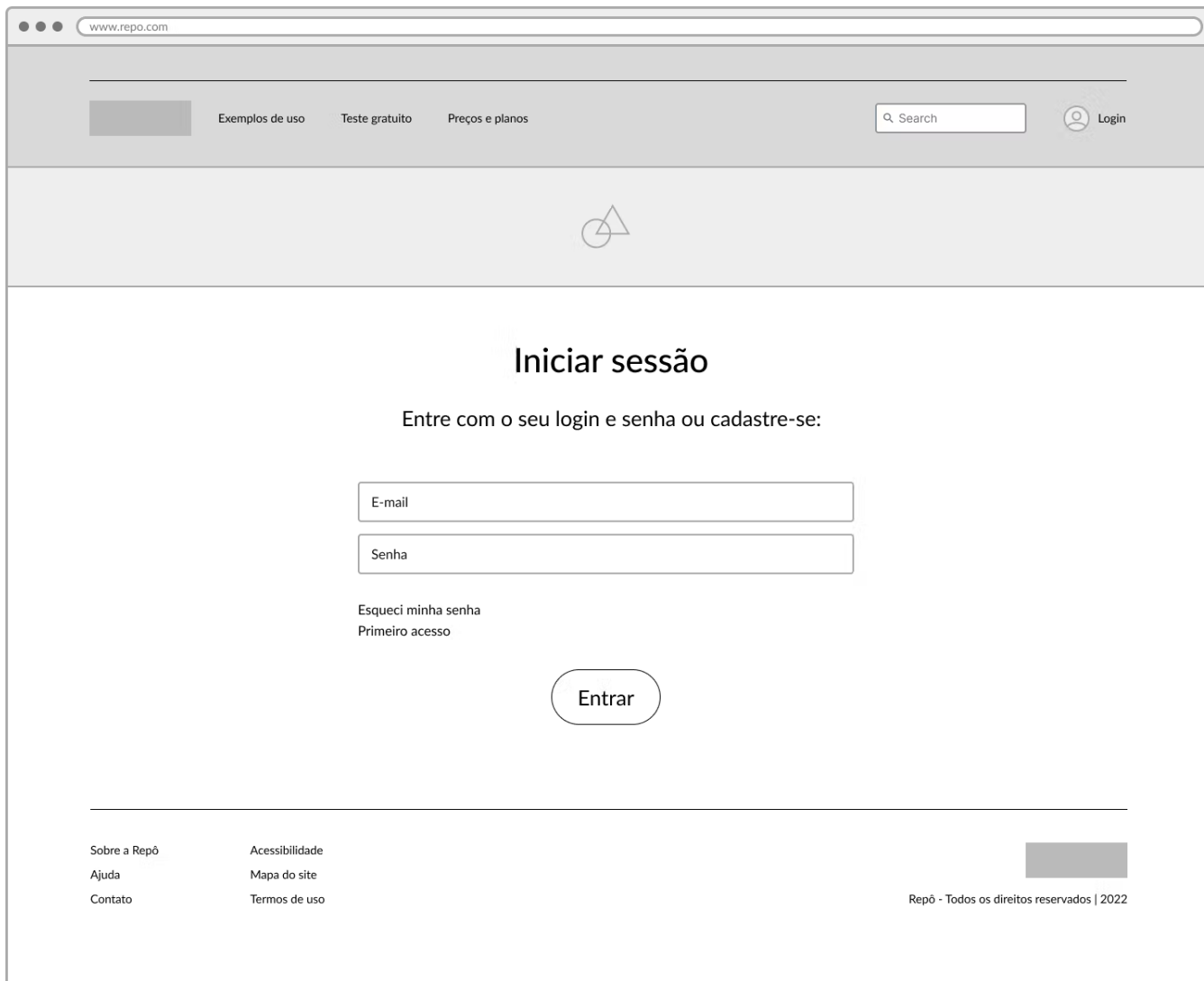
Segundo [Kelley Gordon \(2021\)](#) integrante do Nielsen Norman Group, Wireframes visualizam caminhos e/ou fluxos, assim como o layout de página, hierarquia da informação e as interações necessária. Dependendo do propósito podem variar no nível de fidelidade, indo de rascunhos rápidos até a versões mais detalhadas.

Após as definições referentes ao tratamento dos dados presentes na plataforma, fluxos de navegação e interação do usuário e de taxonomia, iniciou-se a etapa de produção do Wireframes com o objetivo de aumentar o grau de materialização da solução proposta, realizar um primeiro esboço de como essas informações validadas em passos anteriores irão se alocar no espaço da interface, e realizar uma posterior validação com possíveis usuário ainda em um nível de baixa fidelidade, proporcionando aprendizados que possam ser incorporados de maneira mais ágil.

A seguir serão apresentados as telas desenvolvidas nesta etapa.

O processo foi iniciado a partir do Wireframe da tela de Login, sendo o ponto inicial do fluxo do usuário a partir das telas que foram priorizadas para desenvolvimento.

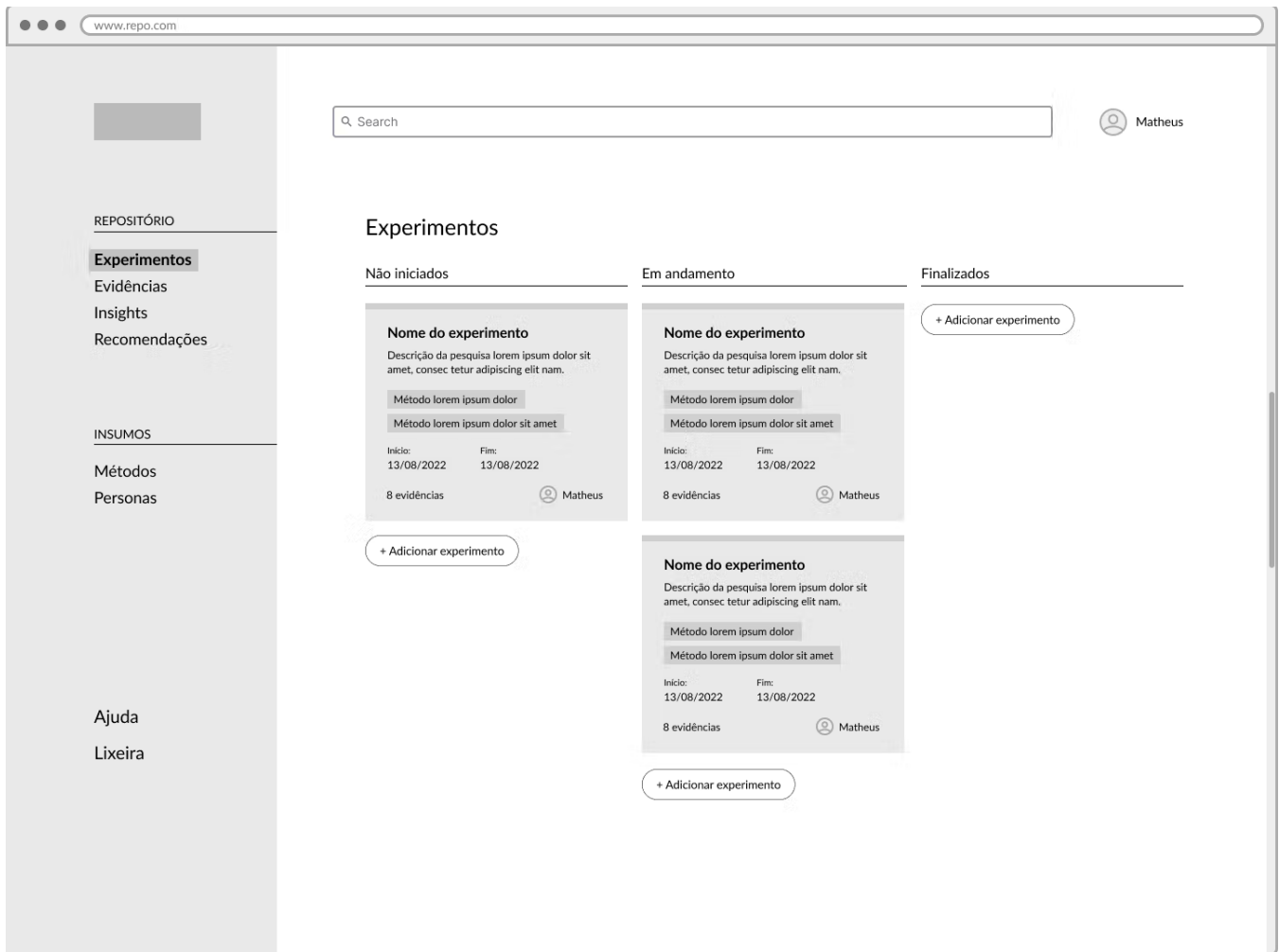
Figura 24 - Tela de login



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Com o andamento a página de **experimentos** foi desenvolvida, levando em consideração as informações elencadas na arquitetura da informação presentes na página. Na página de experimento o usuário irá cadastrar as pesquisas realizadas, podendo ter uma visibilidade do andamento das mesmas e informações prioritárias como pessoa responsável pelo estudo, métodos aplicados na pesquisa, período de ocorrência, assim como título e descrição.

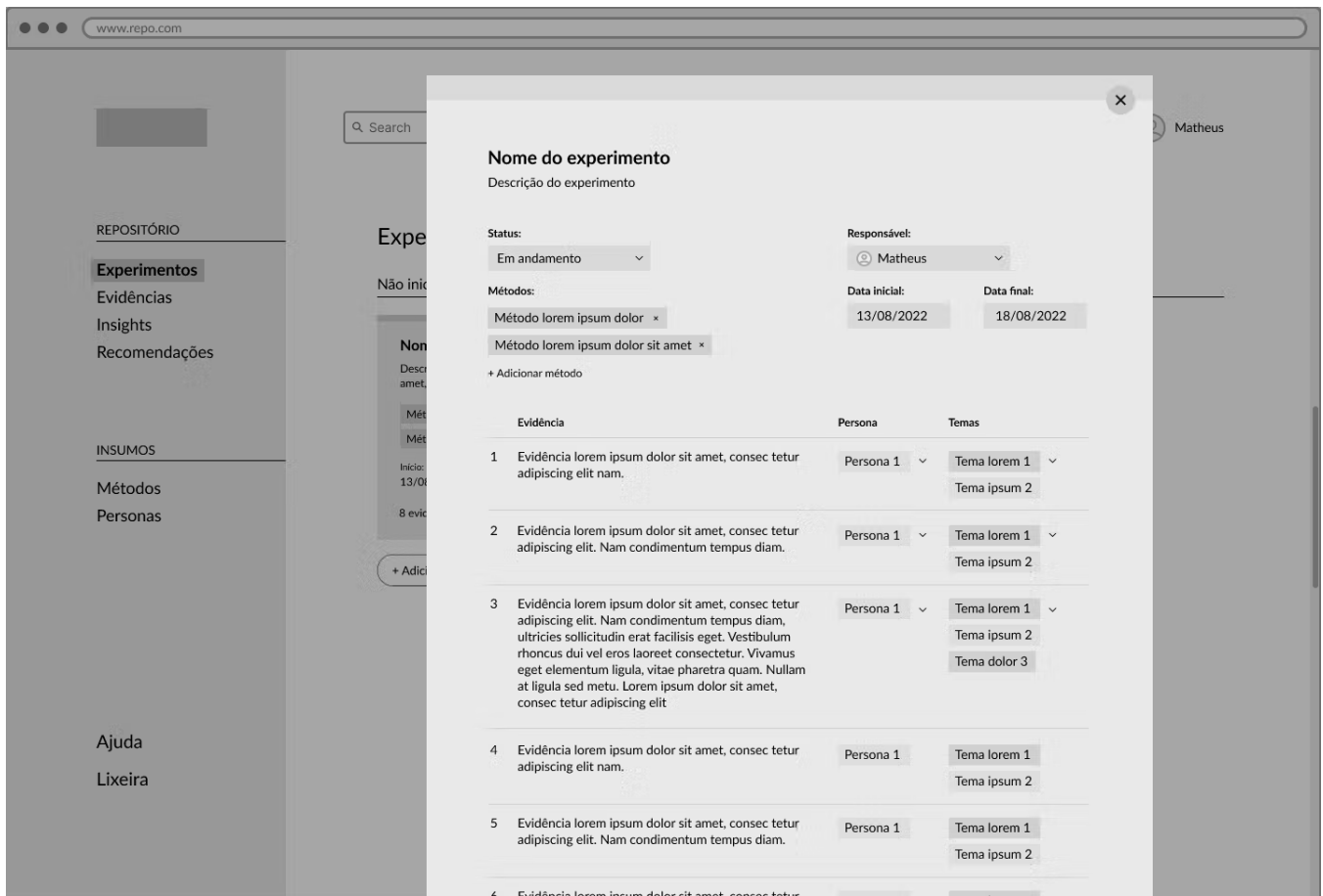
Figura 25 - Tela de experimentos



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

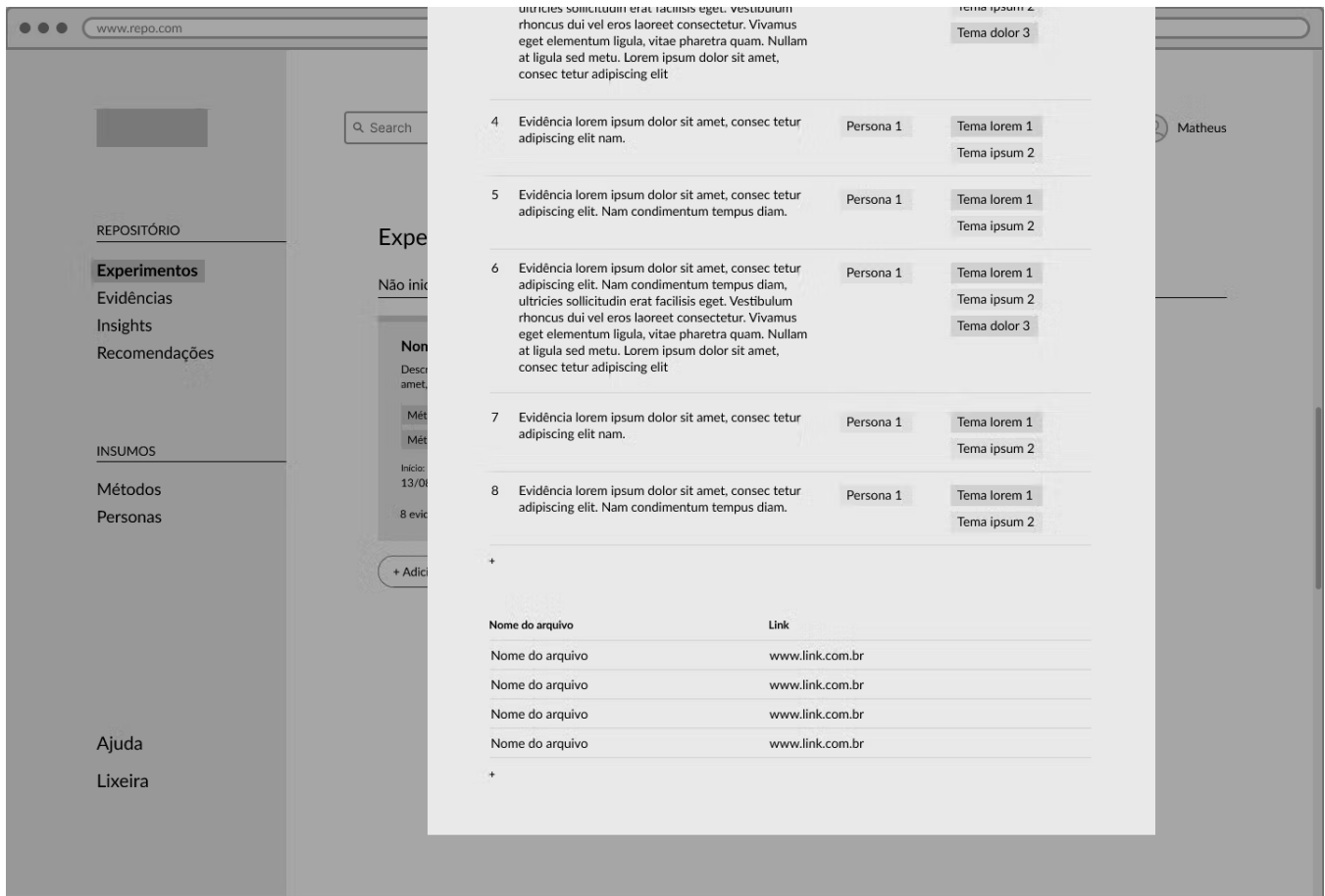
Caso deseje informações mais detalhadas o usuário pode expandir o card da pesquisa, tendo então a possibilidade de edição das informações expostas, assim como a criação de evidências relacionadas a pesquisa e vincular links de materiais que façam parte da documentação da pesquisa. Ainda no que diz respeito a criação de evidências, a cada evidência o usuário pode relacionar personas e temas que contextualizem a evidência em questão.

Figura 26 - Experimento expandido



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

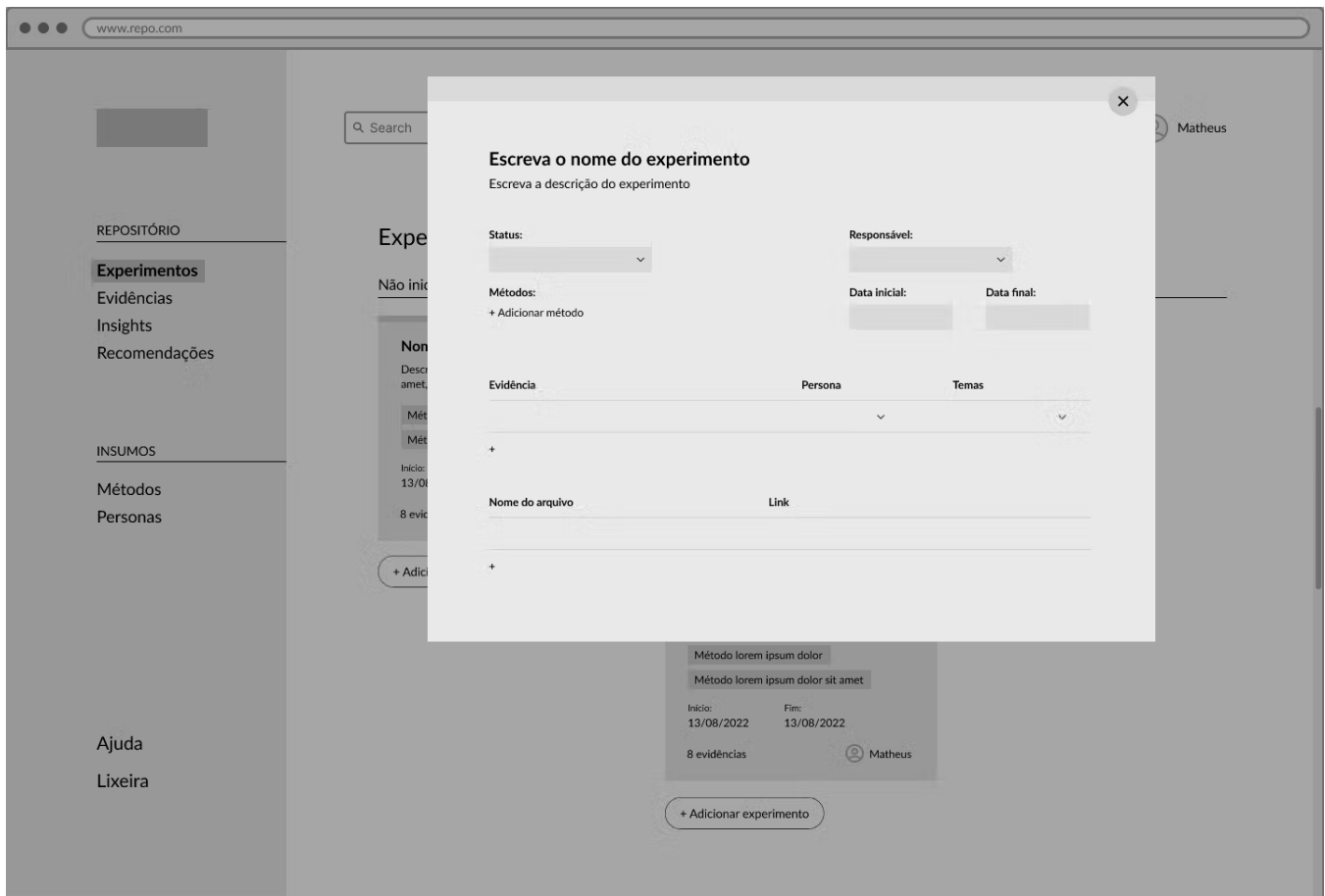
Figura 27 - Experimento expandido 02



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ainda no que diz respeito a página de **experimentos** o usuário tem a possibilidade de criar novos experimentos a partir do botão "Adicionar Experimento" presente abaixo de cada uma das três colunas, ao clicar também é aberta uma modal com as informações não preenchidas.

Figura 28 - Adicionar experimento



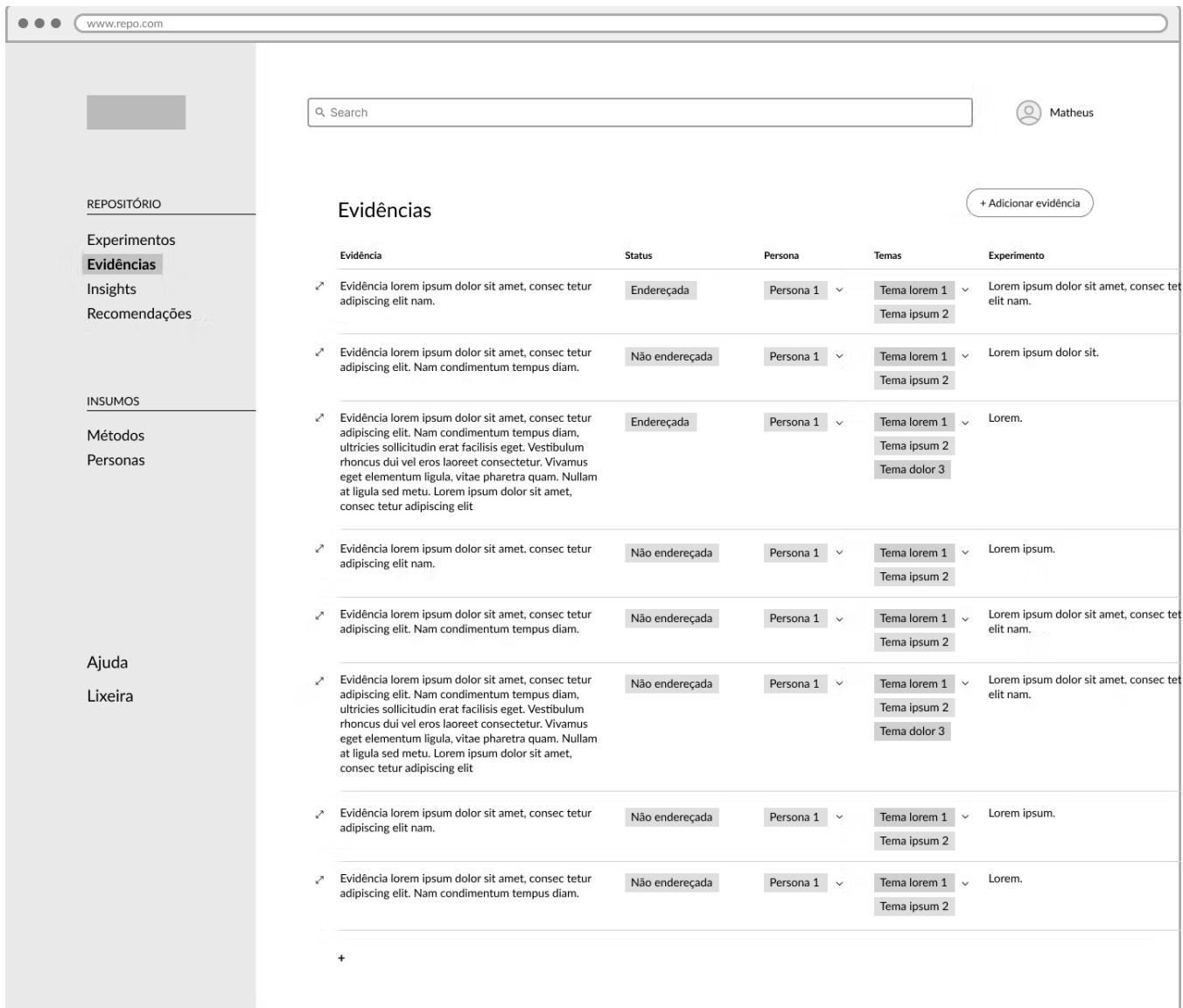
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Seguindo para a seção de **evidências**, a página oferece uma visualização para as evidências criadas na página de Experimentos, possibilita a criação de novas evidências na própria página e sua posterior vinculação ao experimento de origem, assim como a edição das evidências existentes. Diferente da tela anterior que apresentava uma visualização em formato de cards, para a página de evidências foi desenhada uma estrutura de tabela, permitindo um melhor aproveitamento da página uma vez que a tendência é existir um número maior de evidências do que de experimentos.

A tela de evidência conta com as seguintes informações:

- Evidências
- Status que informa se a evidência já foi relacionada ou não a um insight na camada posterior
- Personas relacionadas a evidência
- Temas relacionados a evidência
- Experimento que está relacionada a evidência.

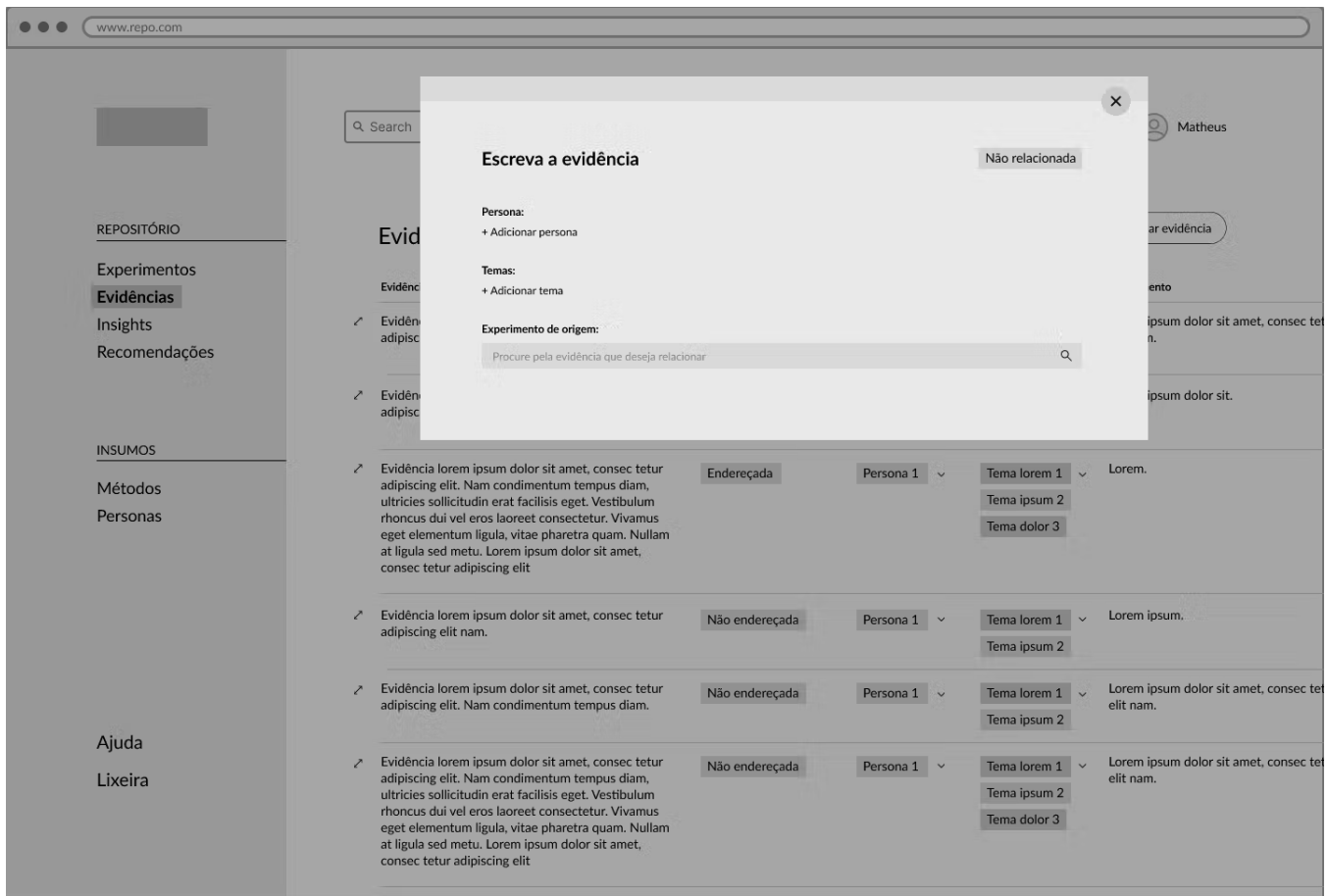
Figura 29 - Tela de evidências



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Na página de **evidências** o usuário tem a possibilidade de adicionar evidências de duas formas, a primeira é clicando no botão adicionar evidência, o qual abrirá um modal para o preenchimento e criação da evidência, e a segunda forma é adicionando uma linha no final da tabela e preenchendo a nova evidência na própria tabela. Dessa maneira a interface oferece uma determinada flexibilidade para que o usuário utilize a plataforma da maneira que mais se adapta a seus interesses, a adoção dessa dinâmica foi priorizada uma vez que na análises de similares desenvolvidas no início do estudo identificou-se que diferente similares apresentam flexibilidade semelhante em suas interfaces, seguindo esse padrão além de contribuir para uma melhor adaptação do usuário com a plataforma também é acelerado seu processo de familiarização com a mesma pois existe a possibilidade de já ter utilizado essas interações nas plataformas similares.

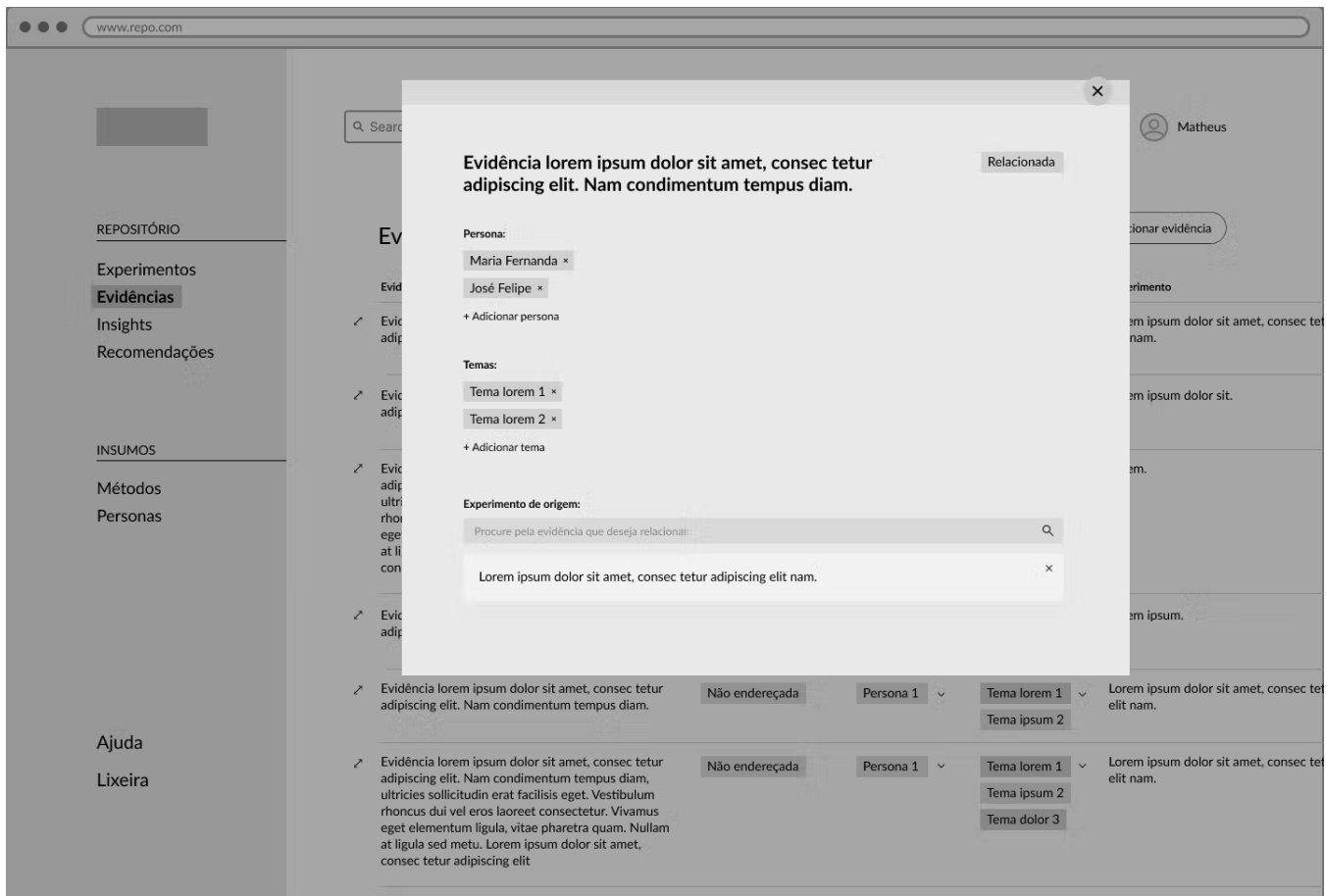
Figura 30 - Tela de criação de evidência



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ainda clicando no ícone de expansão ao lado de cada evidência, o usuário tem a possibilidade de visualizar a mesma de maneira focada através da modal que é exibida, assim como pode editar as informações que desejar sobre a evidência.

Figura 31 - Tela de evidência expandida

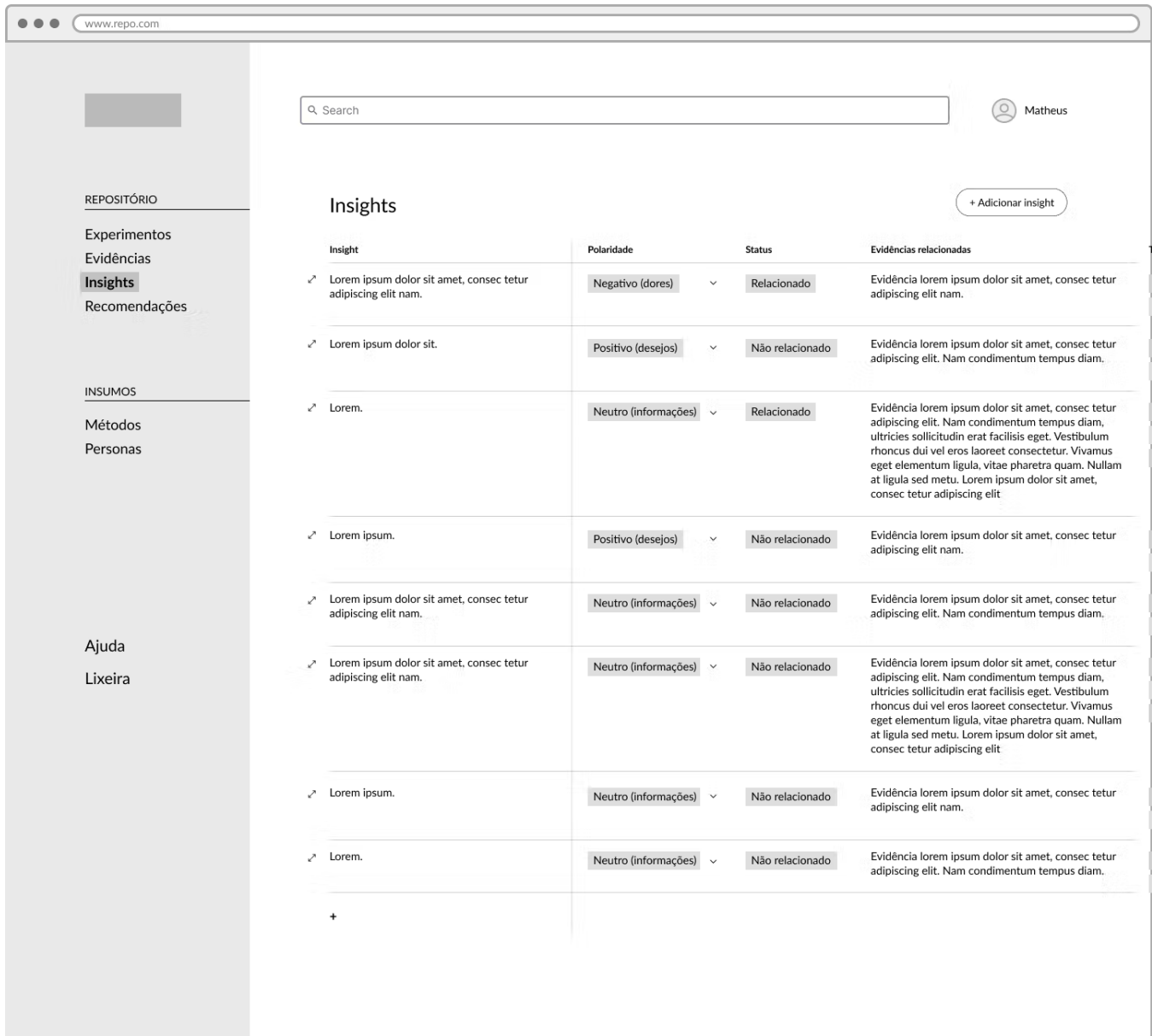


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Seguindo para a próxima seção de **insights**, a página apresenta estrutura semelhante a página de evidências uma vez que a informação se comporta de maneira semelhante. Insights são criados a partir da correlação de uma ou mais evidências, dessa forma a página conta com:

- Insight
- Status informando se o mesmo já foi relacionado a uma recomendação na camada posterior
- Personas das evidências que foram relacionadas ao insight
- Temas das evidências que foram vinculadas ao insight
- Evidências que foram relacionadas ao insight

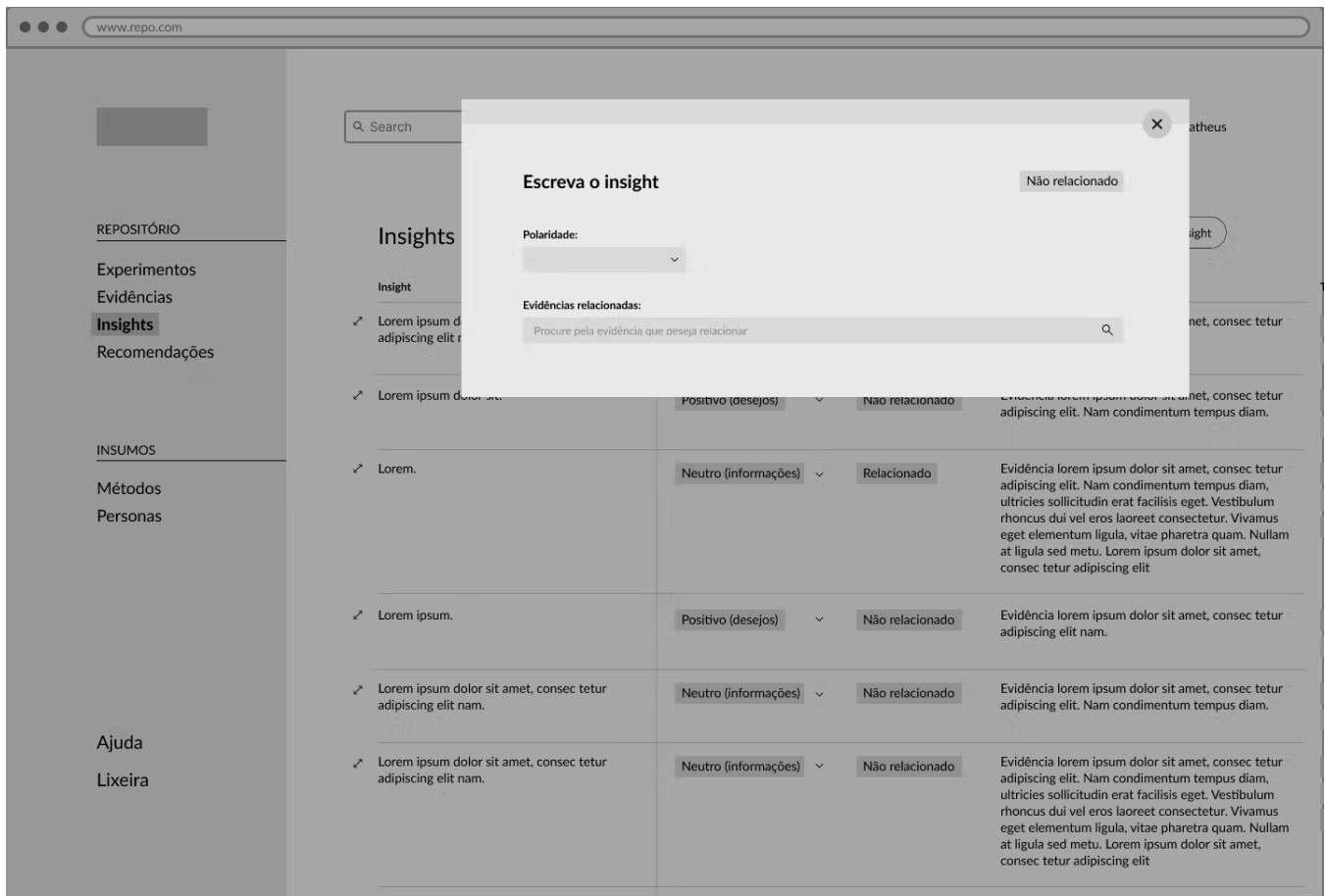
Figura 32 - Tela de insights



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Mantendo a padronização no comportamento e interações entre as diferentes páginas, o usuário também tem a possibilidade de adicionar novos insights a partir do botão de "Adicionar insight" ou criando uma nova linha ao final da tabela e redigindo o mesmo na própria página.

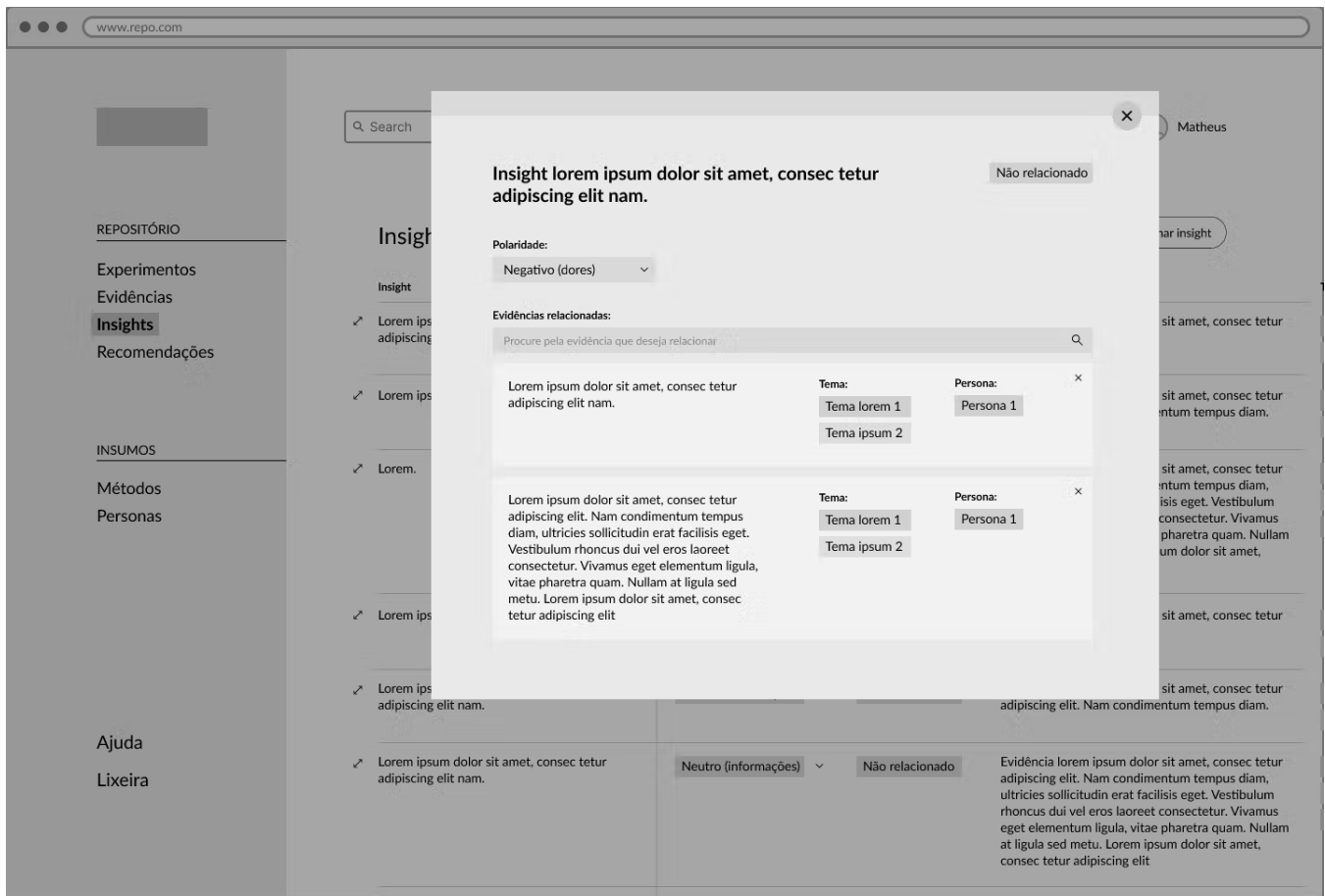
Figura 33 - Tela de adicionar insight



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Assim como na página anterior o usuário tem a possibilidade de expandir a visualização de um único insight para realizar a edição do mesmo de maneira focada ou apenas realizar a leitura se desejar.

Figura 34 - Tela de insight expandido



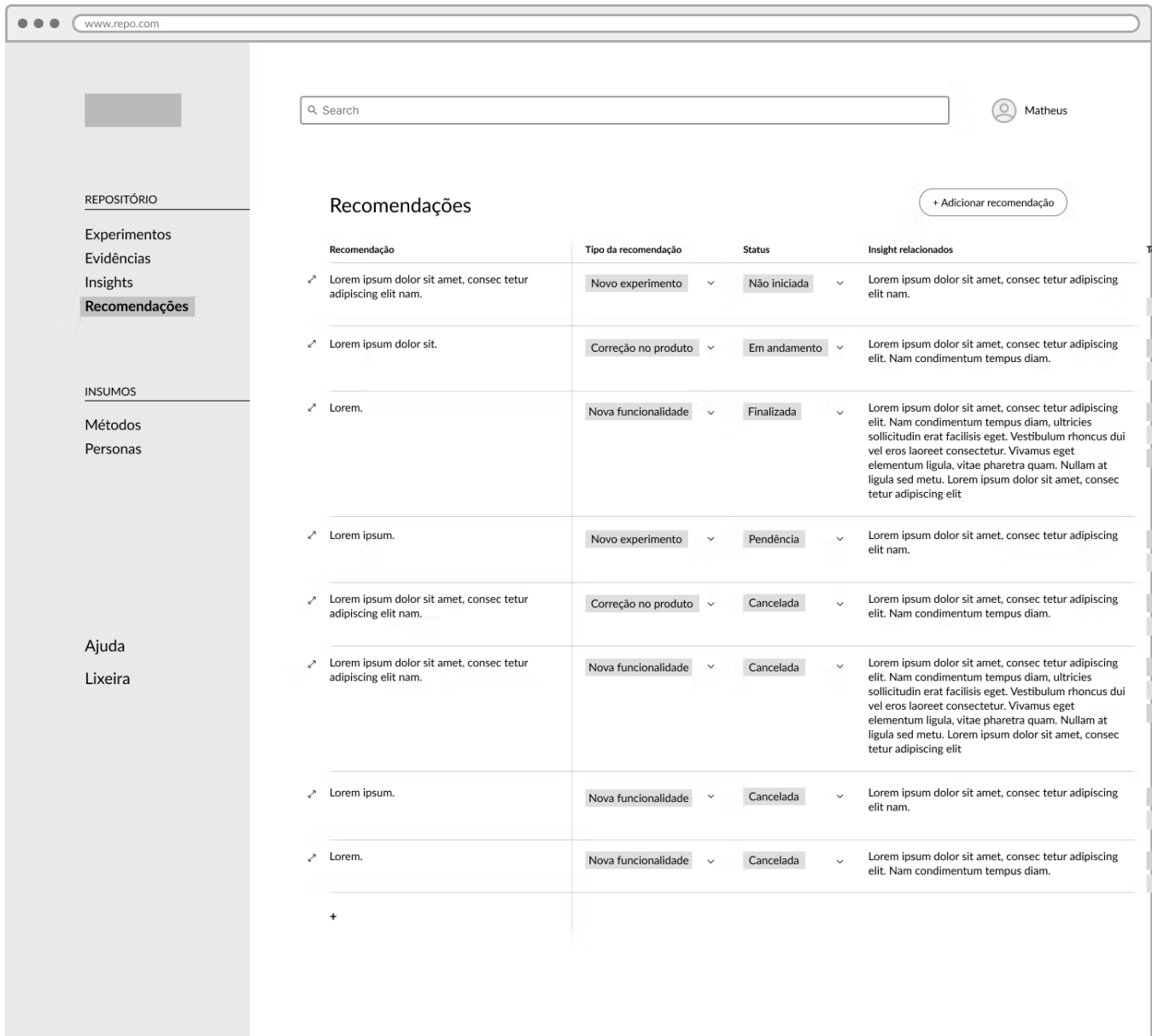
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Chegando ao fim da estrutura principal de gestão do conhecimento obtido através de pesquisas de UX Research temos a camada de **recomendações**, local no qual um ou mais insights são relacionados para a criação de recomendações de próximos passos na evolução do produto ou serviço em questão.

A página de recomendações conta com as seguintes informações:

- Recomendação
- Status, informando se não foi iniciada, foi despriorizada, cancelada, está em andamento ou foi concluída
- Tipo de recomendação, indicado se é a indicação de um novo experimento, uma melhoria no produto ou o desenvolvimento de uma nova funcionalidade
- Insights relacionados na criação da recomendação
- Personas provenientes dos insights
- Temas provenientes dos insights

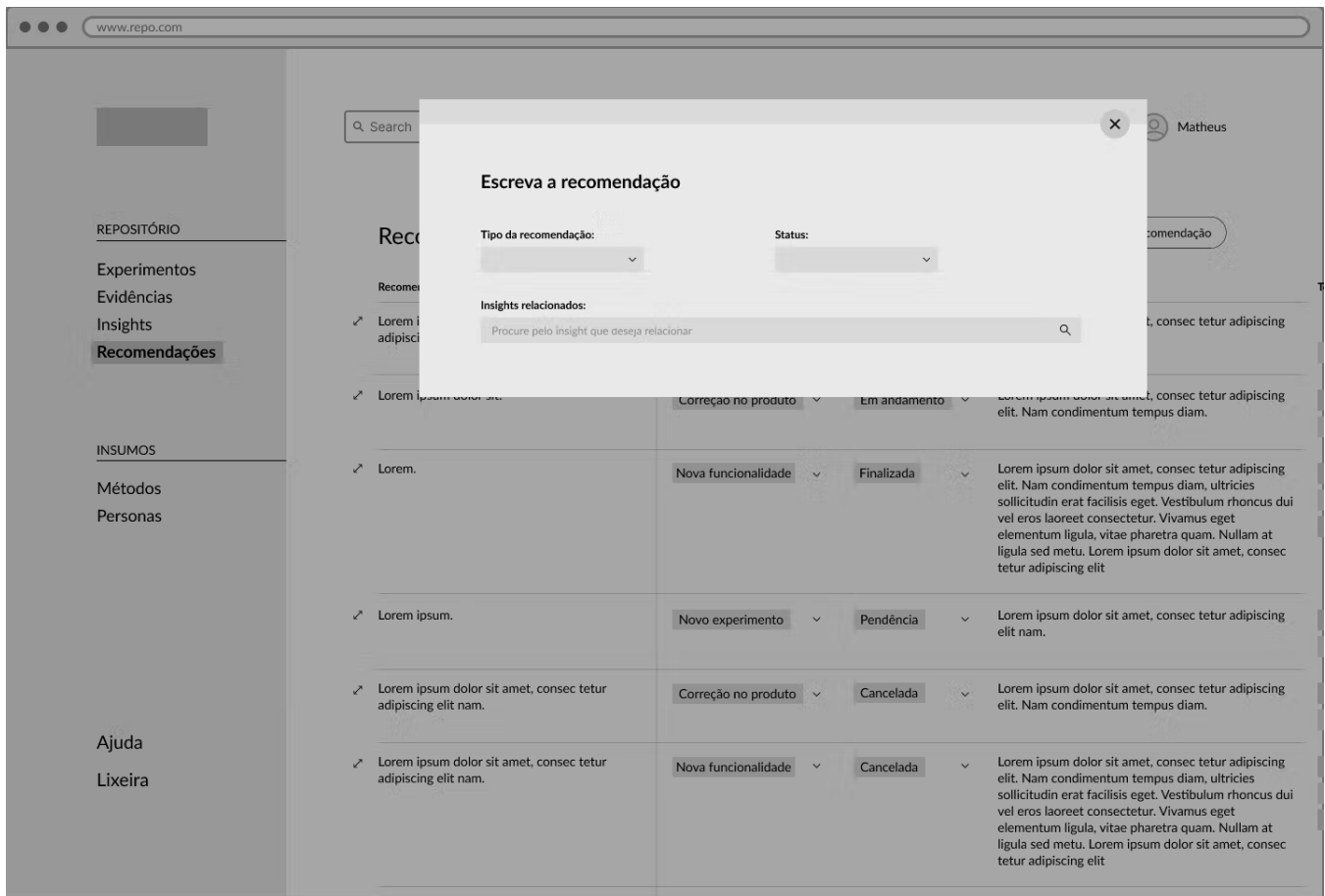
Figura 35 - Tela de recomendações



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Assim como nas duas camadas anteriores, o usuário tem a possibilidade de criar uma nova recomendação através da modal ou na própria tabela de recomendações

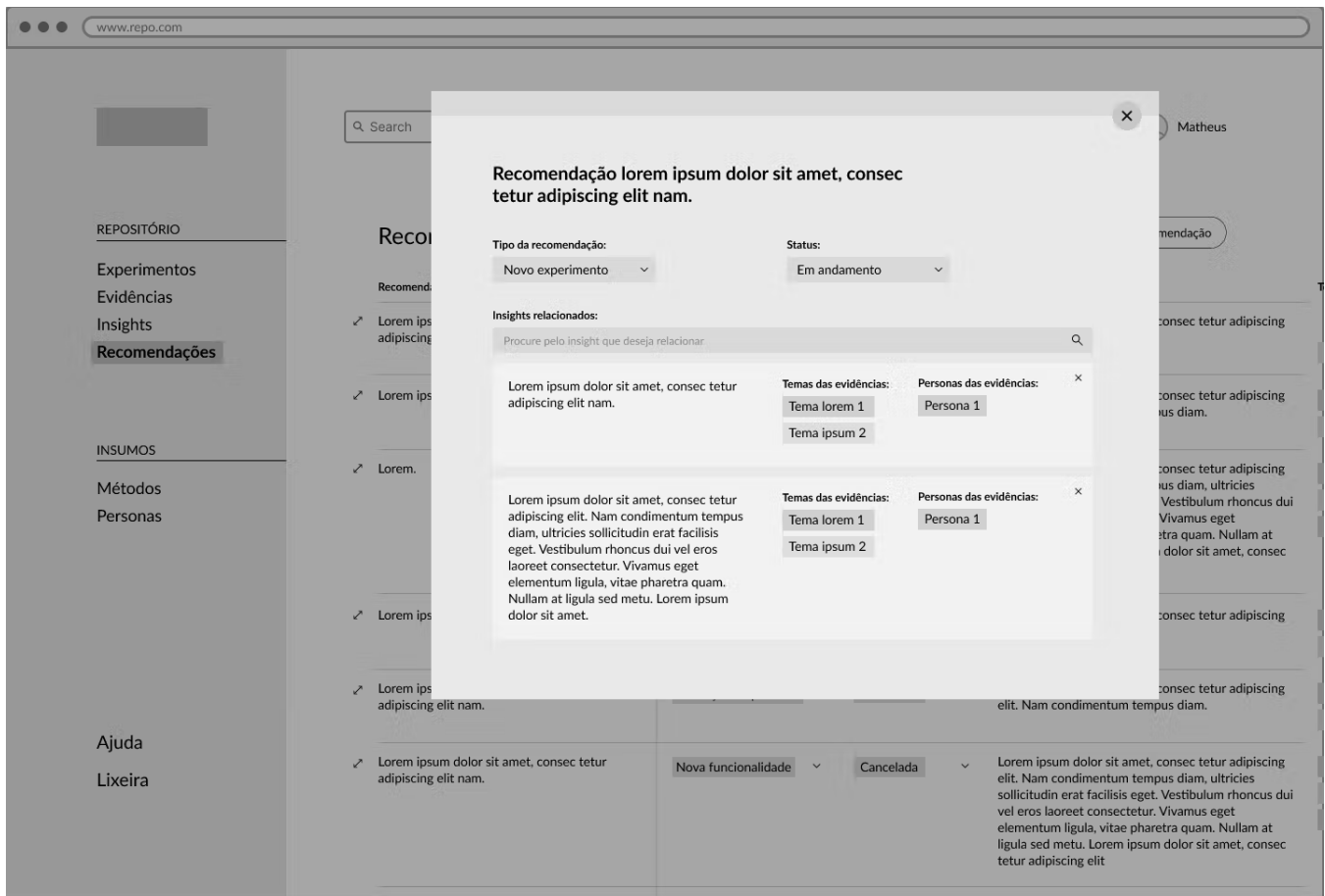
Figura 36 - Tela de adicionar recomendação



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

O usuário também segue com a possibilidade de visualização as recomendações de maneira exclusiva, através da modal que é exibida ao clicar no ícone de expansão ao lado do item desejado.

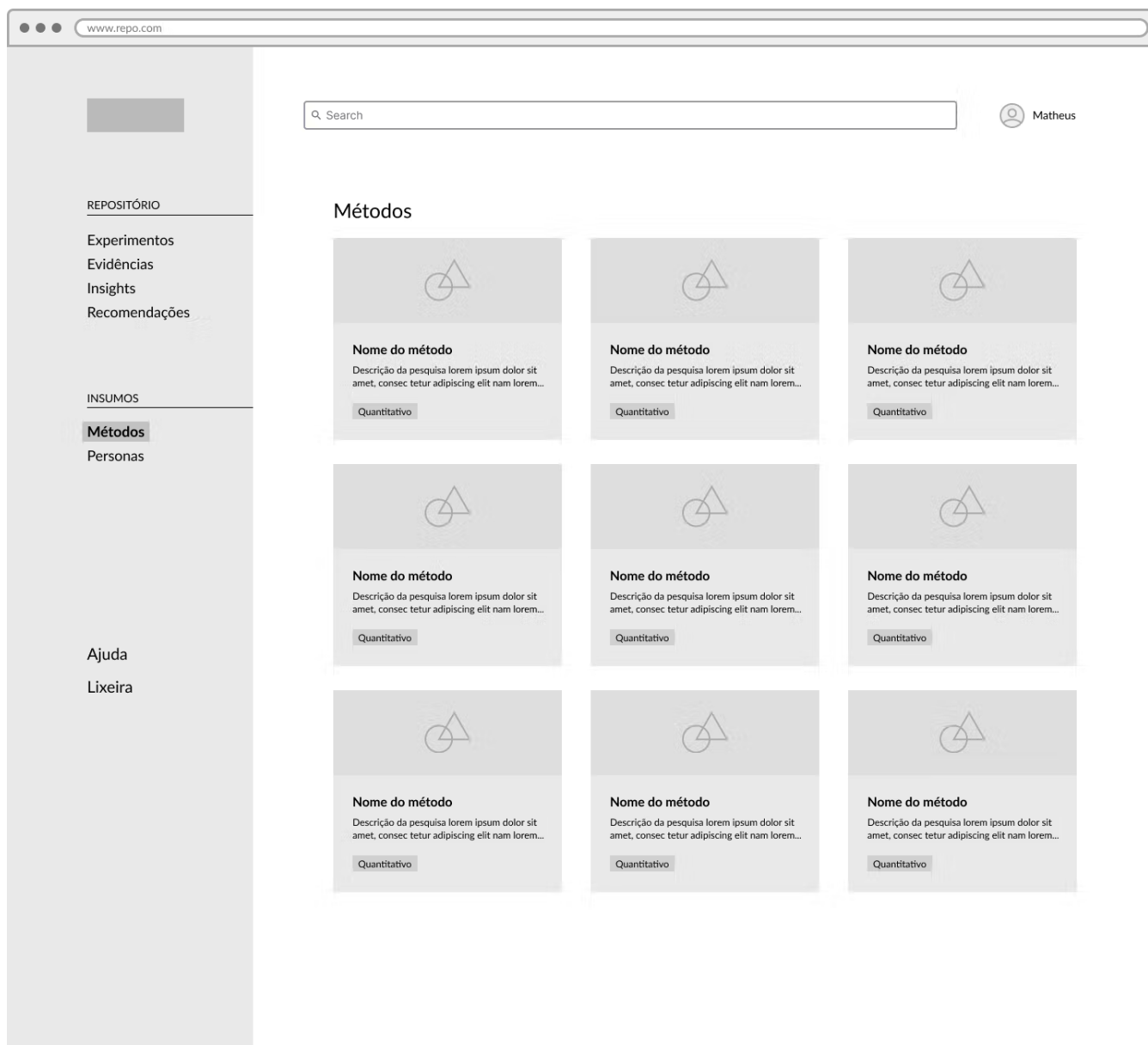
Figura 37 - Tela de visualizar recomendação



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Entrando na camada de **insumos** o usuário tem a possibilidade de acessar uma biblioteca com diversos métodos que podem ser atrelados a seus experimentos.

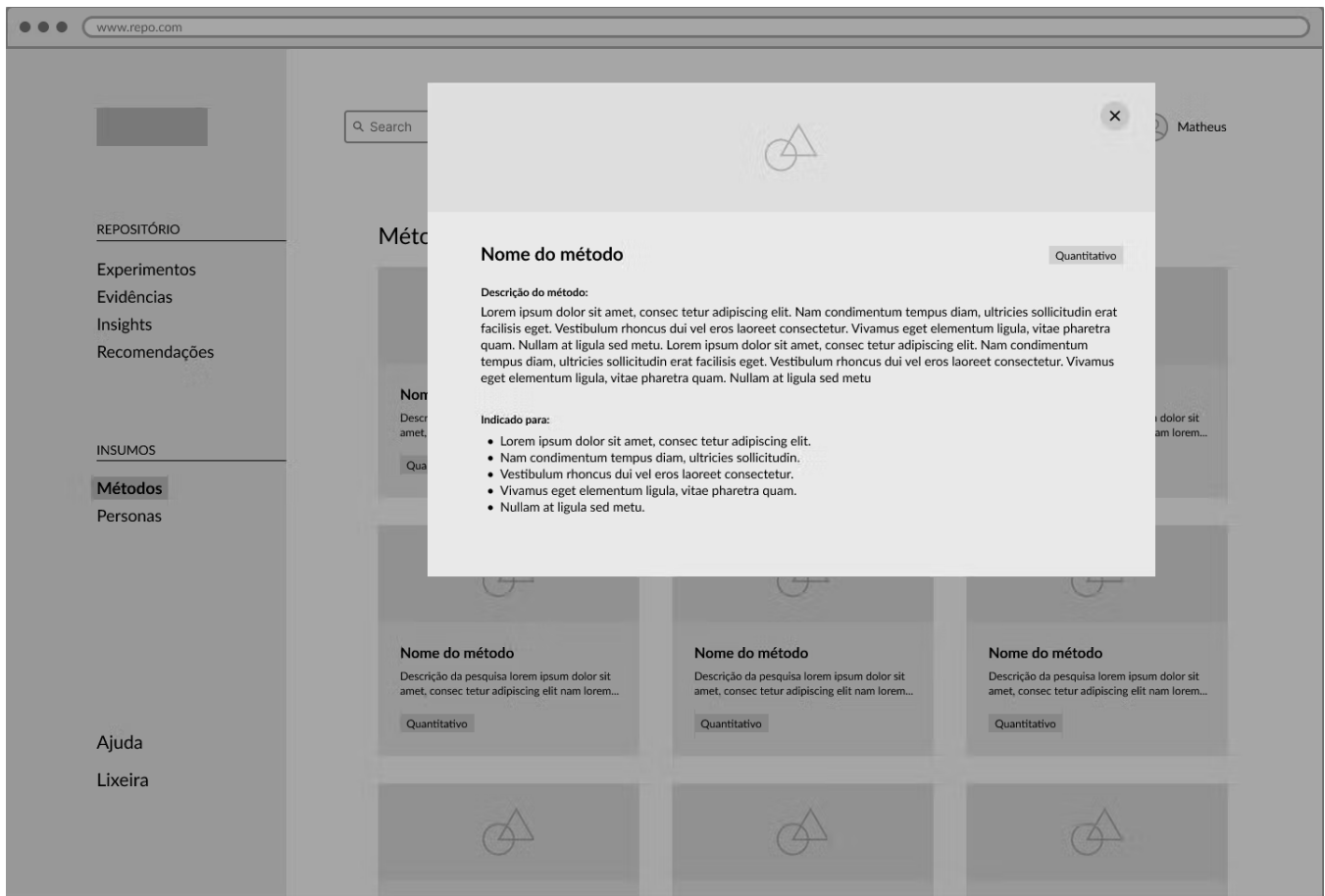
Figura 38 - Tela de métodos



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

O usuário tem a possibilidade de clicar em cada método e visualizar informações sobre o mesmo, servindo não apenas como uma base para relacionar aos experimentos, mas também uma biblioteca rápida dando instruções de possíveis métodos que o usuário pode explorar em seus experimentos. A interface não possibilita na primeira versão a criação de novos métodos, optou-se pela simplificação ao disponibilizar os métodos de mais prevalência em pesquisas de experiência do usuário.

Figura 39 - Tela de experimento expandido



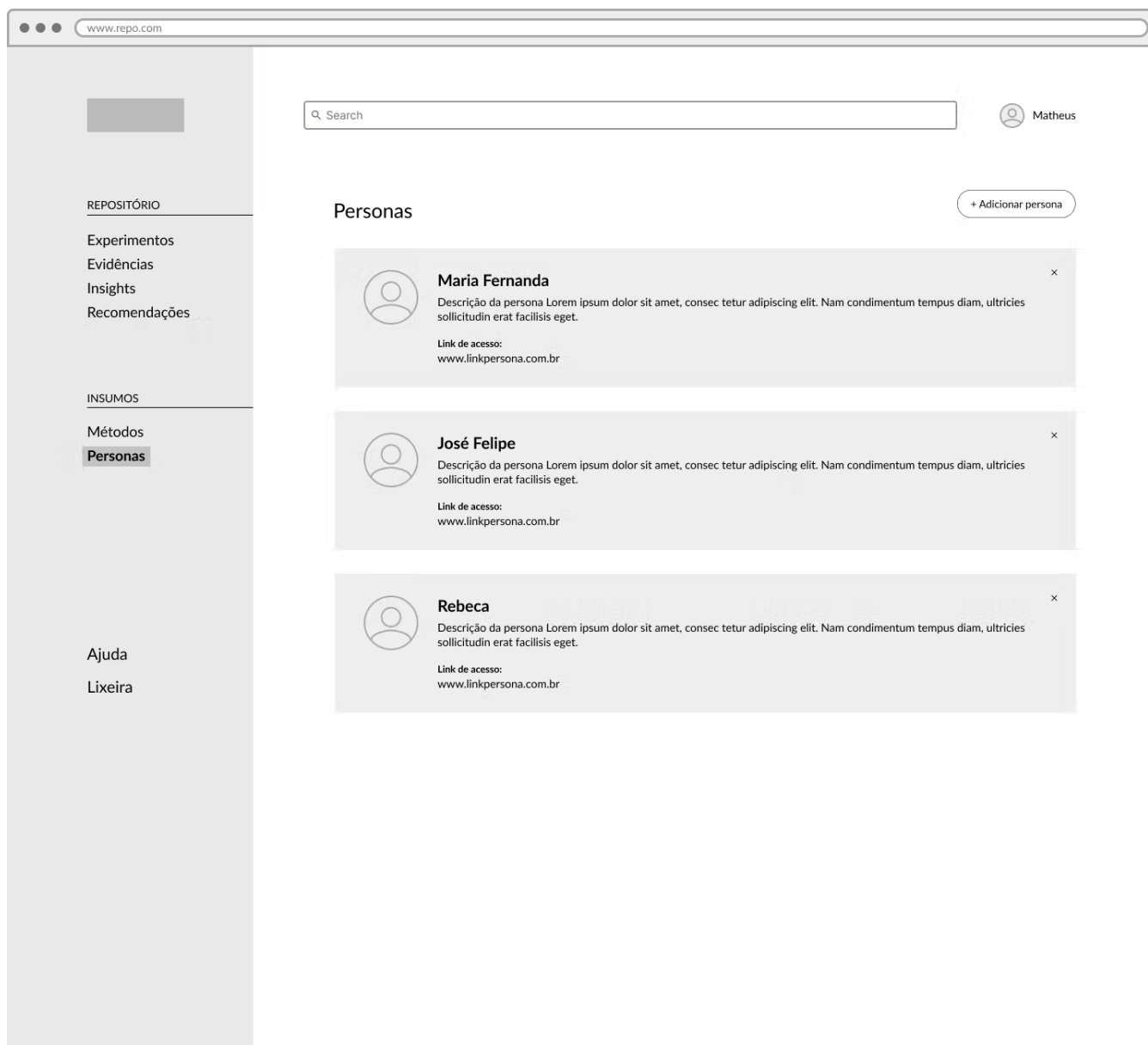
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ainda no que diz respeito aos insumos, o usuário também tem um biblioteca que pode criar as personas existentes na empresa em que trabalha. A estrutura possibilita o usuário:

- Nomear a persona
- Selecionar uma foto
- Escrever uma descrição
- Indicar o link de documentação da persona

Como o objetivo da plataforma é ser um repositório de pesquisa, em um primeiro momento não optou-se por criar a possibilidade de um layout para desenvolvimento de personas dentro da própria plataforma e sim vincular o link de documentação da persona. A decisão foi tomada uma vez que é importante possuir a indicação das personas existentes na plataforma para criar as relações com as evidências, mas não é prioridade possibilitar a criação das personas da solução.

Figura 40 - Tela de personas

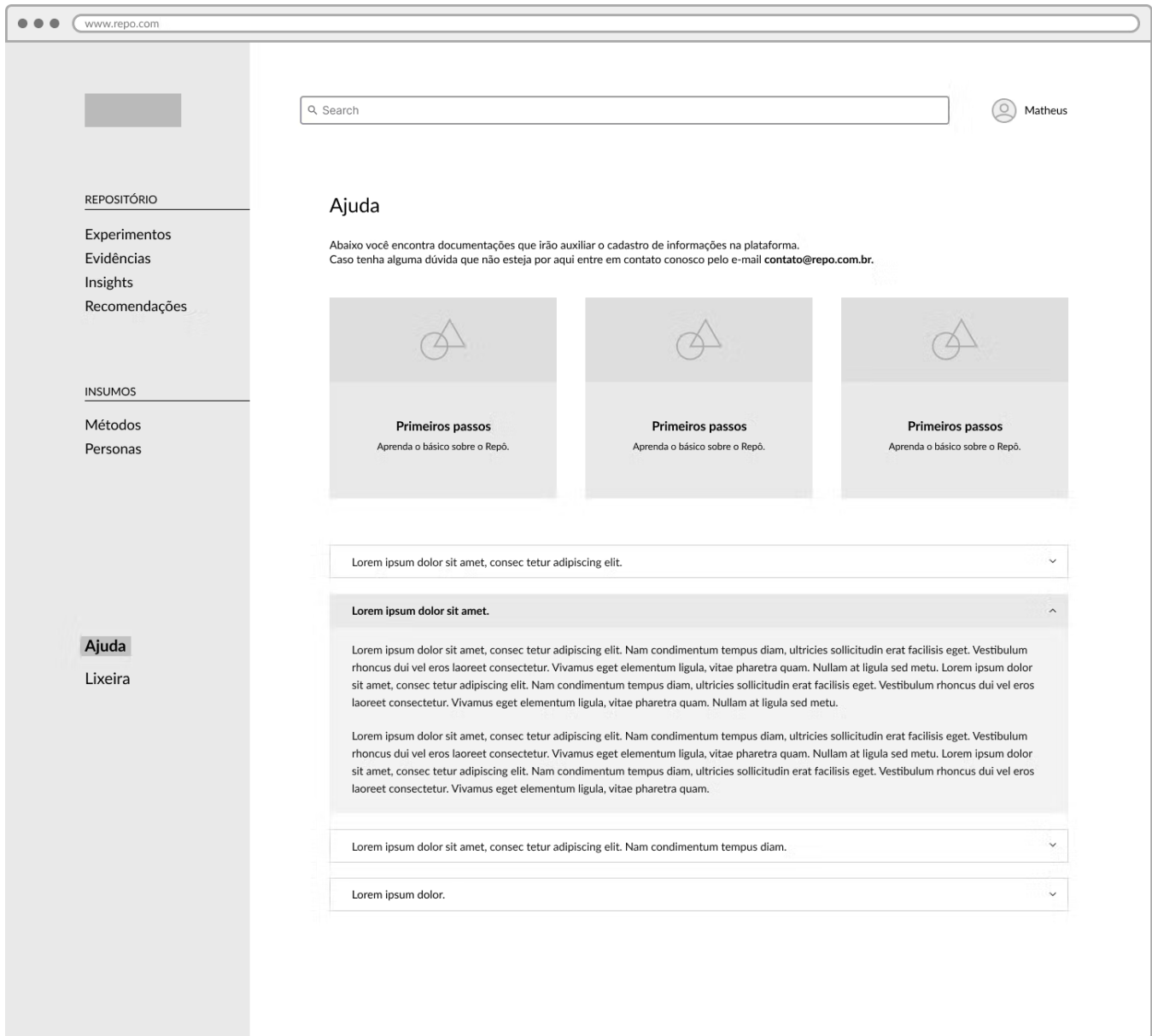


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

O usuário pode realizar a criação de novas personas a partir do botão "Adicionar persona" ou visualizar de maneira exclusiva as personas criadas clicando no card da persona desejada.

Já no quesito de auxílio do usuário em suas dúvidas e ambientação com a plataforma foi priorizada a tela de "Ajuda" centralizando informações importantes para novos usuários, ou para usuários mais experientes que estejam enfrentando alguma dificuldade.

Figura 41 - Tela de ajuda



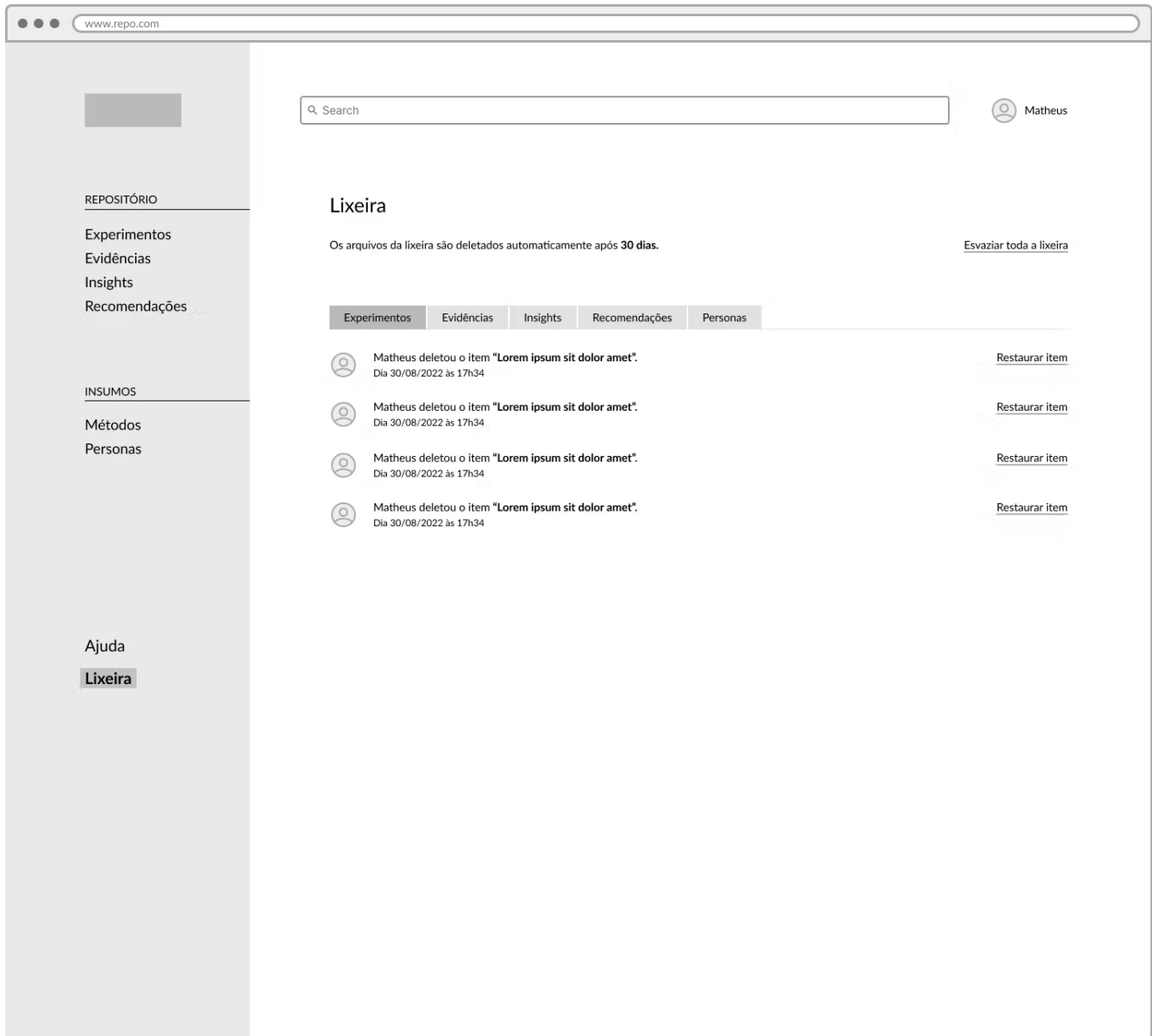
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

E por fim, buscando proporcionar segurança para que o usuário navegue e realize alterações, edições e exclusões na plataforma foi desenvolvida a página de lixeira, proporcionando que exista a possibilidade de visualização do que foi excluído, assim como a recuperação caso a ação tenha sido realizada por engano ou havendo mudança na necessidade do usuário.

A tela de lixeira conta com as camadas de experimentos, evidências, insights, recomendações e personas.

Possibilita a restauração de um item desejado, ou a ação de exclusão de toda lixeira caso seja desejado.

Figura 42 - Tela de lixeira



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

2.3.6 Teste de usabilidade

Após a finalização da construção dos wireframes, foi aplicado um teste de usabilidade com o objetivo de validar a solução até a etapa atual de desenvolvimento, visando identificar possíveis melhorias para que seja implementadas na versão seguinte do protótipo de alta fidelidade.

O teste de usabilidade foi aplicado para 4 participantes, destes:

- 3 possuem o cargo de UX Researcher, e 1 de UX Designer;
- 2 possuem senioridade Junior e 2 senioridade Pleno;
- 3 se identificam com o gênero feminino e 1 com o gênero masculino;
- Estão compreendido na faixa etária de 22 até 34 anos;
- Sabem o que são repositórios de UX Research.

O objetivo do teste foi identificar o entendimento da estrutura da plataforma, assim como as interações básicas de criação dos elementos nas páginas e navegação entre elas, para que o teste fosse aplicado foram desenvolvidos os cenários e tarefas compreendidas em cada cenário de uso.

Quadro 04 - Cenários e tarefas teste de usabilidade

Cenário	Tarefa avaliada
Você está prestes a iniciar o planejamento de uma nova pesquisa e deseja adicioná-la na ferramenta, quais passos você seguiria?	Adicionar novo experimento
Você recolheu algumas informações importantes na pesquisa que está em andamento e deseja registrar elas na ferramenta como evidências, de que forma realizaria essa ação	Adiciona nova evidência
Ao criar uma nova evidência você deseja vincular a persona que ela se refere, qual seria seu processo?	Relacionar persona a evidência
Ainda na criação da evidência você deseja criar e vincular temas que estejam no contexto dela, como faria essa tarefa?	Relacionar tema a evidência
Você está sintetizando os aprendizados de pesquisa que obteve em insights, como cadastraria um novo insight na plataforma?	Adicionar novo insight
Está chegando o final no quarter e para planejar o próximo está no processo de criar algumas recomendações para auxiliar a equipe nas iniciativas a serem planejadas, como realizaria essa tarefa?	Adicionar nova recomendação
Você em conjunto com sua equipe desenvolveram uma nova persona que identificaram ser relevante para o produto da empresa em que trabalham, em que local adicionaria essa persona no repositório?	Adicionar persona
De maneira errônea você excluiu uma pesquisa e deseja recuperá-la, como resolveria esse problema?	Recuperar item na lixeira
Você deseja encontrar uma evidência que escreveu em outro momento e lembra que provavelmente utilizou a palavra "música" na mesma, onde encontraria apenas evidência que possuem esse termo?	Testar busca

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Após a realização do teste e das percepções do uso da interface pelos usuários, foram identificadas as seguintes melhorias:

- **Adicionar colunas canceladas e pendente para pesquisas**

Dois usuários durante a navegação questionaram sobre a documentação das pesquisas que não possuem algum impedimento e estão pausadas. Dessa maneira optou-se por seguir a mesma classificação de Status presente para as recomendações que possuem as opções de "Pendente" "Cancelado"

- **Adicionar página de temas**

A tarefa que mais apresentou dificuldade foi de criação e vínculo dos temas as evidências, no geral os usuários apenas indicavam como vincularia o tema, mas não souberam apresentar uma solução para a criação dos temas que estava projetada para ser realizada no mesmo campo. Desse forma foi optado por separar a criação da seleção, adicionando uma página da aba "Insumos" para a criação dos temas.

- **Adicionar filtros logo abaixo da barra de busca**

Também de maneira espontânea dois usuários questionaram sobre as possibilidades de setorizar a informação presente nas diferentes seções, o que foi entendido como uma demanda latente e optou-se por priorizar a inserção da funcionalidade.

Todas as melhorias mapeadas foram endereçadas no momento da construção do protótipo de alta fidelidade, buscando otimizar o tempo e não postergar o trabalho realizado na estrutura dos wireframes que não representam o produto final.

2.4 Entregar

Após os testes de usabilidade realizados com os wireframes desenvolvidos durante a etapa Desenvolver iniciou-se a etapa de Entrega, na qual o foco foi direcionado para a finalização do projeto através das definições e concepções no que diz respeito ao desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade.

2.4.1 Diretrizes visuais

Buscando a estrutura, a viabilidade e a otimização para o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade primeiramente foram definidas as bases que dariam suporte para a concepção, como tipografia, biblioteca de ícones, grid, espaçamento, dentre outros elementos apresentados nos tópicos a seguir.

2.4.1.1 Logotipo e naming

Para o naming da plataforma foi realizado um brainstorming, o qual resultou na definição do termo "Repô" a partir da derivação da palavra repositório. Definindo um termo de fácil assimilação e que possua um relação direta com a temática central da plataforma.

A partir do naming foi desenvolvido o Logotipo para representar a plataforma, buscando também uma conexão com a estrutura do repositório que possui 4 camadas (Experimentos, Evidências, Insights e Recomendações) ideou-se o símbolo que possui 4 elementos que compõe um quadrado.

Figura 43 - Logotipo



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

O logotipo faz uso de uma tipografia sem serifa e é monocromático, buscando também uma representação mais minimalista, característica desejada para a interface que abarcará informações complexas e dessa maneira precisa de mais leveza e objetividade para que não haja sobrecarga cognitiva.

No que diz respeito ao matiz selecionado, será explicitado no tópico 2.4.1.3 Paleta de cores.

2.4.1.2 Tipografia

A tipografia foi selecionada com base na Matriz de avaliação tipográfica elaborada por [Lima e Gonçalves \(2019\)](#), para as tipografias avaliadas embasou-se nas famílias tipográficas encontradas na análise de similares (Segoe UI, Inter, Manrope), assim como em famílias tipográficas que possuem grande uso e versatilidade no desenvolvimento de interfaces (Lato e Roboto).

Os critérios para avaliação foram replicados a partir da Matriz recomendada por Lima e Gonçalves (2014) uma vez que se encaixam nas necessidades para o projeto, os pesos definidos com maior expressão foram Legibilidade e Família, uma vez que a interface e seu demembramento necessita além de legibilidade como um fator fundamental, a versatilidade da família é extremamente necessária e colabora para a solução de especificidades que a tipografia pode informar em seus diferentes estados e contextos.

Tabela 01 - Matriz de avaliação tipográfica

Tipografia	Legibilidade (peso 3)	Expressão (peso 1)	Família (peso 3)	Qualidade (peso 2)	Pontuação
Lato	10	8	9	10	85
Segoe UI	9	8	8	9	77
Roboto	9	8	10	9	74
Inter	8	7	8	9	73
Manrope	8	7	8	8	71

Fonte: Adaptado pelo autor a partir de Lima e Gonçalves (2014)

A partir da matriz a família tipográfica Lato foi definida para utilização no desenvolvimento do projeto. Segue abaixo definições de pesos para as hierarquias existentes na interface.

Figura 44 - Definição de pesos

Nome do estilo	Fonte	Peso	Tamanho	Exemplo
H1	Lato	Regular	40px	Plataforma Repô
H2	Lato	Regular	25px	Plataforma Repô
H3	Lato	Bold	20px	Plataforma Repô
Corpo de texto	Lato	Regular	14px	Plataforma Repô Com a ajuda da Repô você vai conseguir concentrar todas as suas informações no mesmo lugar, podendo visualizar e agrupar tudo de maneira fácil e intuitiva.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

2.4.1.3 Paleta de cores

A definição da paleta de cores foi realizada a partir das necessidades e informações apresentadas na interface, priorizando quais informações teriam uma maior relevância e conseqüentemente um maior uso de determinados matizes.

Figura 45 - Paleta de cores

Cor principal:



Cores secundárias:

Cores de textos e ícones:



Cores de fundo:

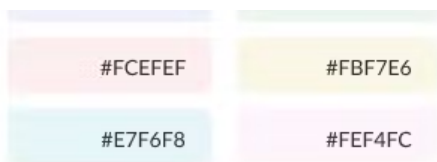


Cores de status:



Cores de tagueamentos secundários:





Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Para a cor principal foi selecionado um matiz de violeta, cor a qual possui um contraste e possibilita diferentes aplicações em menus, botões, áreas de texto dentre outras possibilidades.

No que se refere as cores de fundo foram selecionados o branco, um cinza de baixa intensidade e um violeta de baixa intensidade derivado da cor principal, buscando manter unidade e criar um identidade na interface.

Na priorização das informações que possuiriam maior destaque, e em consequência uma possibilidade maior de vínculos com a cor optou-se por priorizar os Status presentes nas páginas de Experimentos e Recomendações, buscando o auxílio da cor para informar o andamento das informações apresentadas.

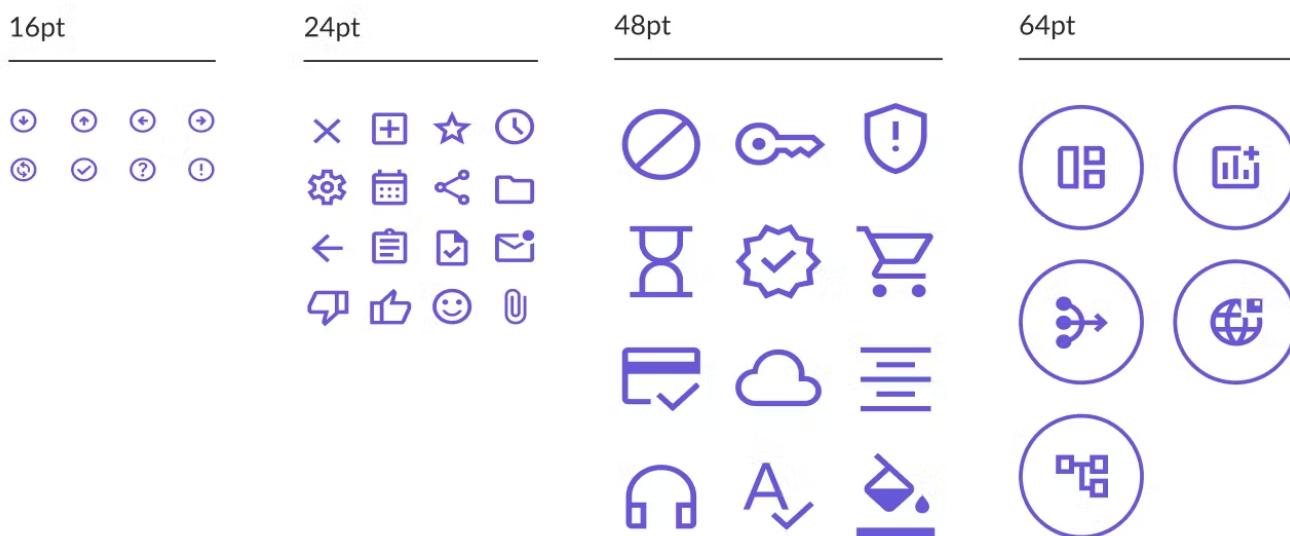
2.4.1.4 Biblioteca de ícones

Buscando maior versatilidade e agilidade no desenvolvimento da interface optou-se por utilizar o Material Icons, biblioteca de ícones oferecida pelo Google Fonts. Uma vez que a biblioteca possui um número considerável de ícones para diversas ações e contextos, possui padronização entre os diferentes elementos e também disponibiliza recursos para estilização de peso, cores e linhas presentes nos ícones.

Segue abaixo imagem com ícones selecionados inicialmente para aplicação na interface e seu exemplo de estilização definido.

Figura 46 - Biblioteca de ícones selecionada

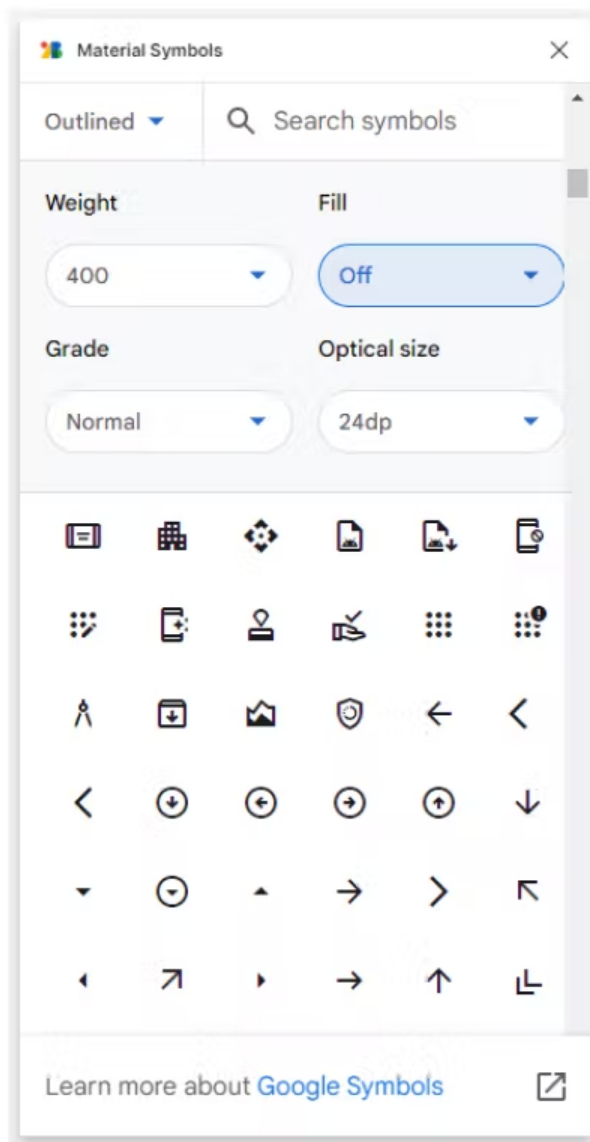
Ícones



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 47 - Estilização padrão para os ícones

Configurações do plugin



Outline

Weight: 400

Fill: Off

Grade: Normal

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

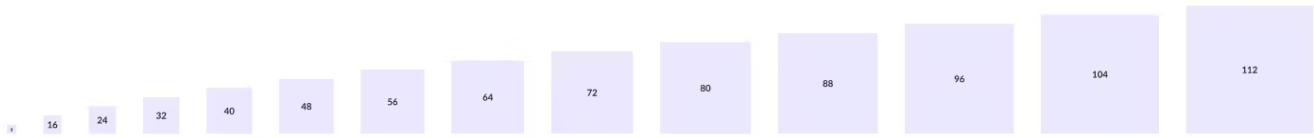
2.4.1.5 Grid e espaçamento

Buscando a consistência da interface optou-se por utilizar o grid de 8px, padrão que é utilizado pela Google no Material Design do qual o projeto já utiliza outros elementos como a biblioteca de ícones citada anteriormente.

O grid foi aplicado no modelo de 12 colunas, que apresenta grande versatilidade dado as possibilidades de divisão (6, 4, 3, 2) o que permite diferentes rearranjos para diferentes contextos do projeto e de possíveis telas a serem concebidas.

Figura 48 - Espaçamento

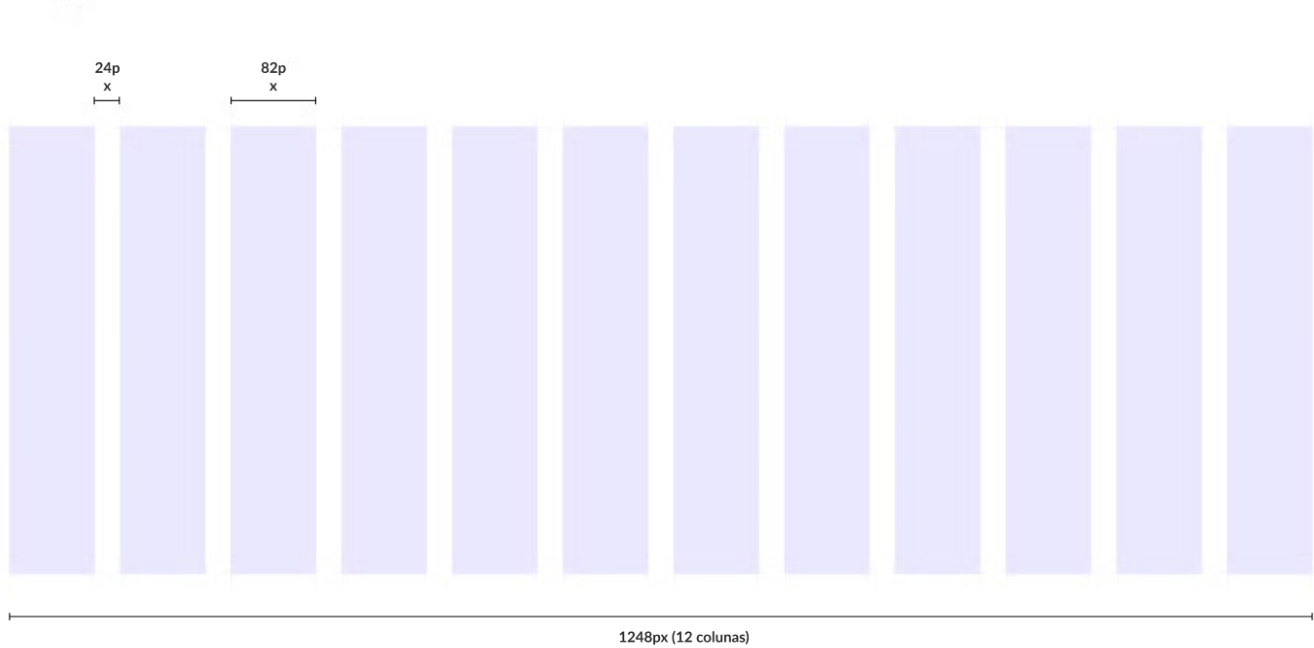
Espaçamento dos elementos



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 49 - Grid de 12 colunas

Grid de página

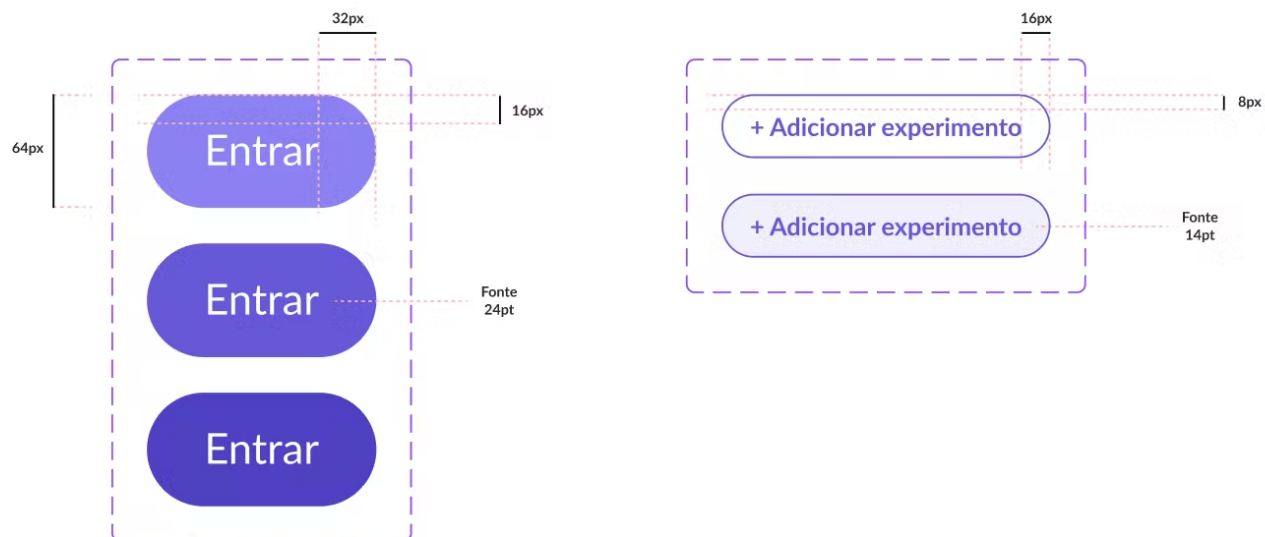


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Segue abaixo exemplo do espaçamento de 8px aplicado na concepção dos botões utilizados na interface.

Figura 50 - Exemplo de espaçamento aplicado na concepção de botões

Espaçamento dos botões



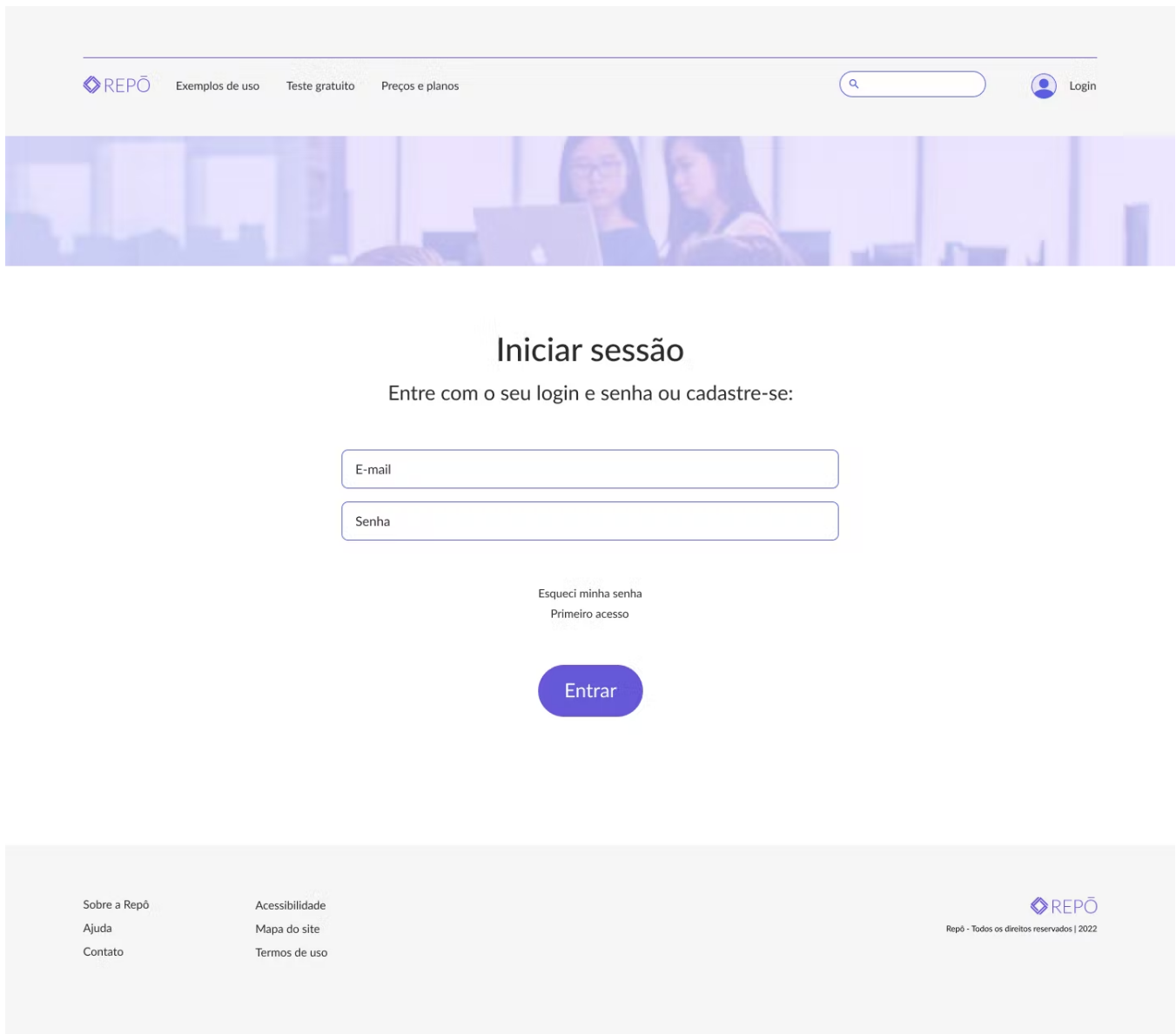
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

2.4.2 Protótipo de alta fidelidade

Após a definição das diretrizes visuais, levando em consideração também os aprendizados realizados no teste de usabilidade, iniciou-se a etapa de produção das telas referentes ao protótipo de alta fidelidade, segue abaixo resultados.

O processo de desenvolvimento iniciou pela primeira tela do fluxo, a de login.

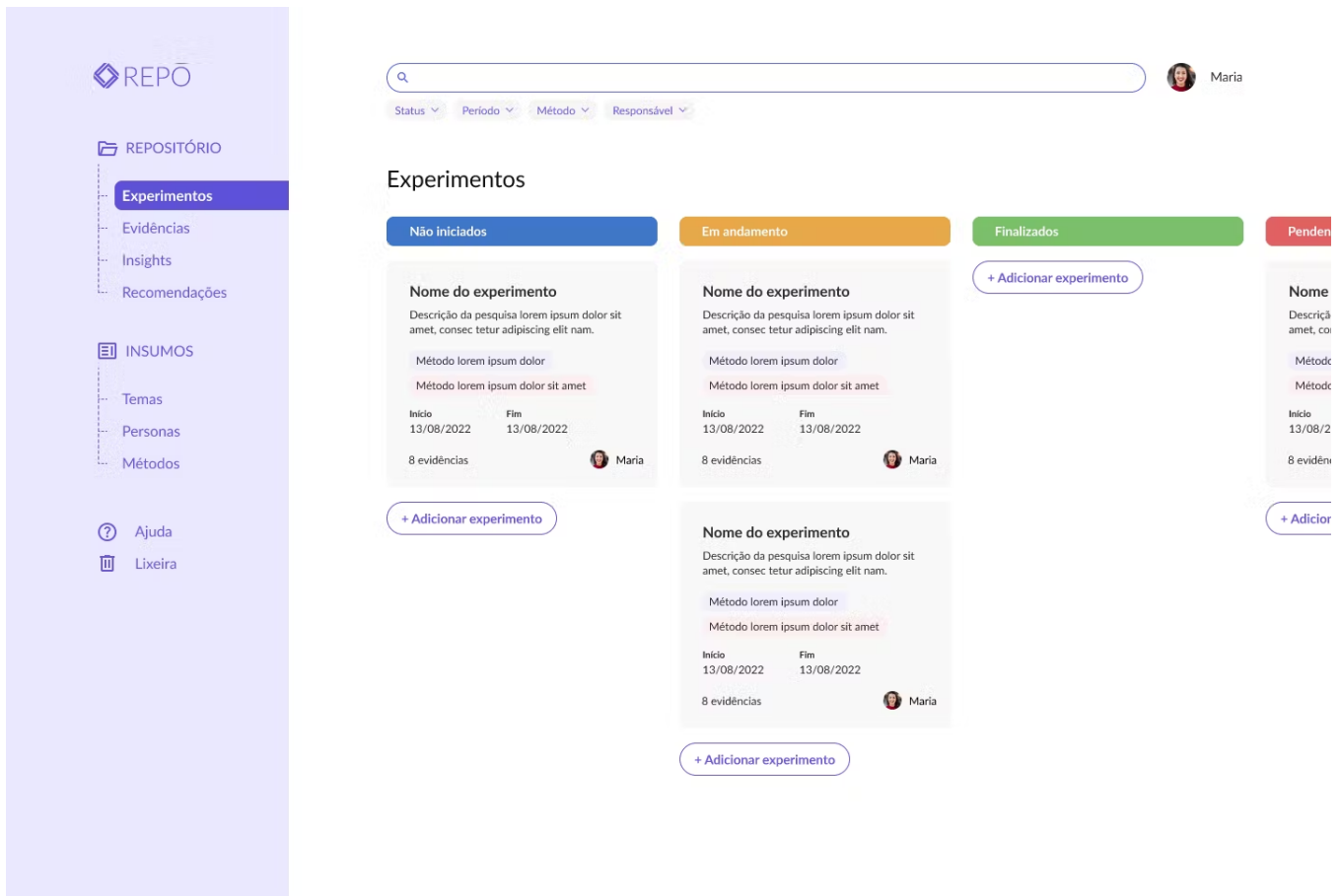
Figura 51 - Tela de Login



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Na sequência o desenvolvimento seguiu para tela de Experimentos, sendo a primeira dos 4 níveis na estrutura de documentação. A tela de experimentos contou com algumas alterações, como a inserção dos filtros para visualização e também as categorias Pendente e Cancelado nos Status dos experimentos foram adicionadas a partir dos aprendizados coletados em teste de usabilidade

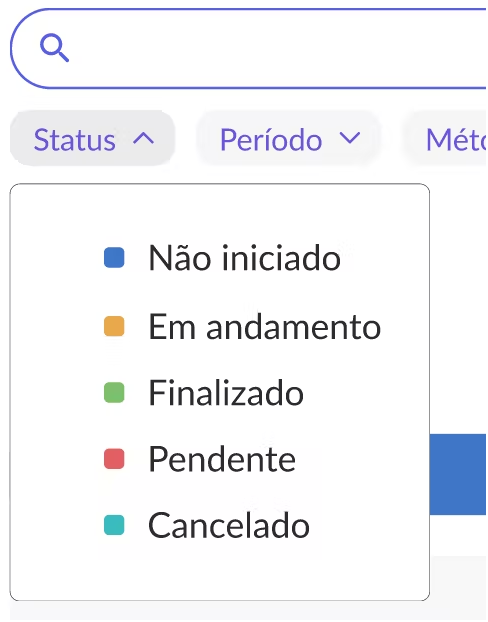
Figura 52 - Tela de Experimentos



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Os parâmetros estabelecidos para os filtros dessa camada foram Status, Período, Método e Responsável, com base nas informações que são cadastradas ao adicionar um novo experimento. Segue abaixo a exemplificação da interação para filtrar a visualização dos experimentos.

Figura 53 - Filtro de experimentos

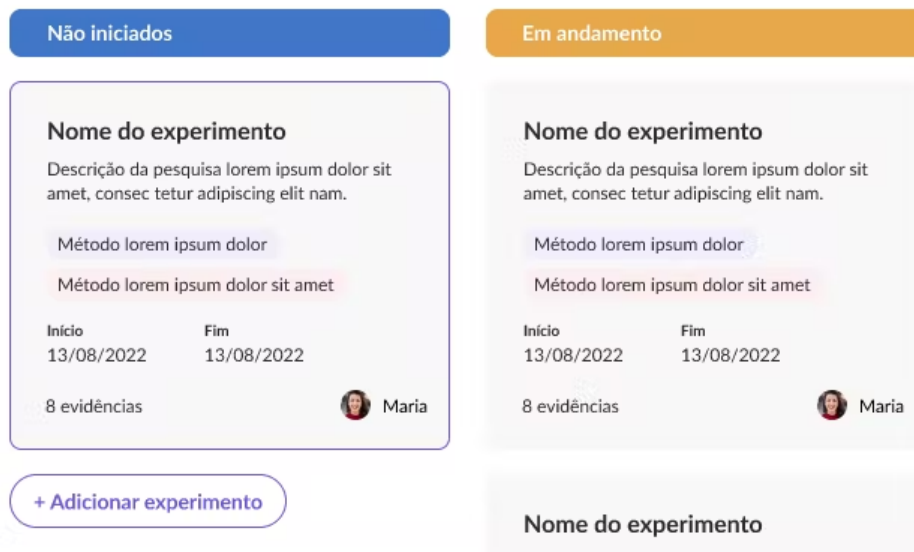


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ainda na tela de experimentos é possível visualizar o hover adicionado ao passar com o mouse acima do card (imagem abaixo, carda a esquerda), uma borda na cor principal é exibida, de maneira sutil para não causar uma sobrecarga cognitiva, porém buscando informa ao usuário a existência da possibilidade da interação, em conformidade com a primeira heurística de Nielsen "Visibilidade e Status do sistema".

Figura 54 - Hover no card de experimento

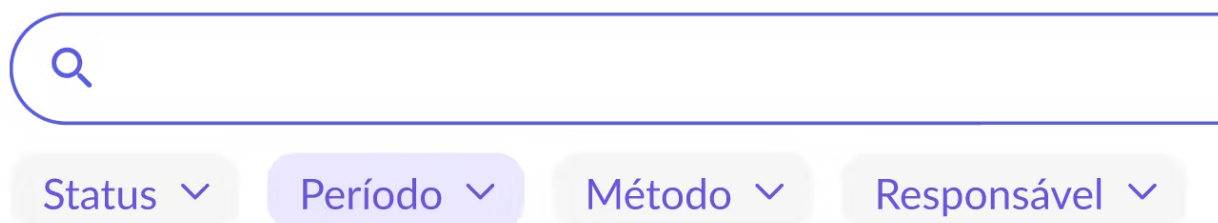
Experimentos



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Seguindo sobre as micro interações presentes, nos Status ao passar com o mouse acima das opções as mesmas apresentam um tom de violeta levemente mais atrativo , indicando ao usuário a possibilidade de interação porém sem abrir mão de uma interface mais leve e minimalista. Segue exemplo abaixo com hover aplicado no filtro de período.

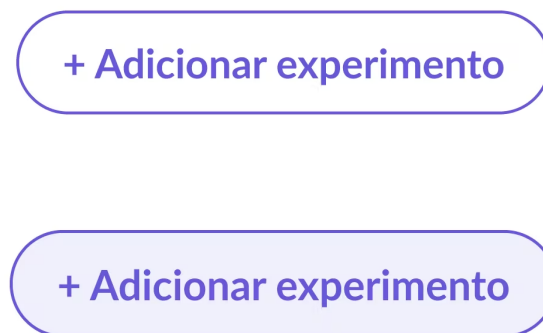
Figura 55 - Exemplo de hover nos filtro de Período



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

O botão de adicionar experimento presente em cada um dos Status de andamento também apresenta a microinteração do hover seguindo o padrão das demais interações.

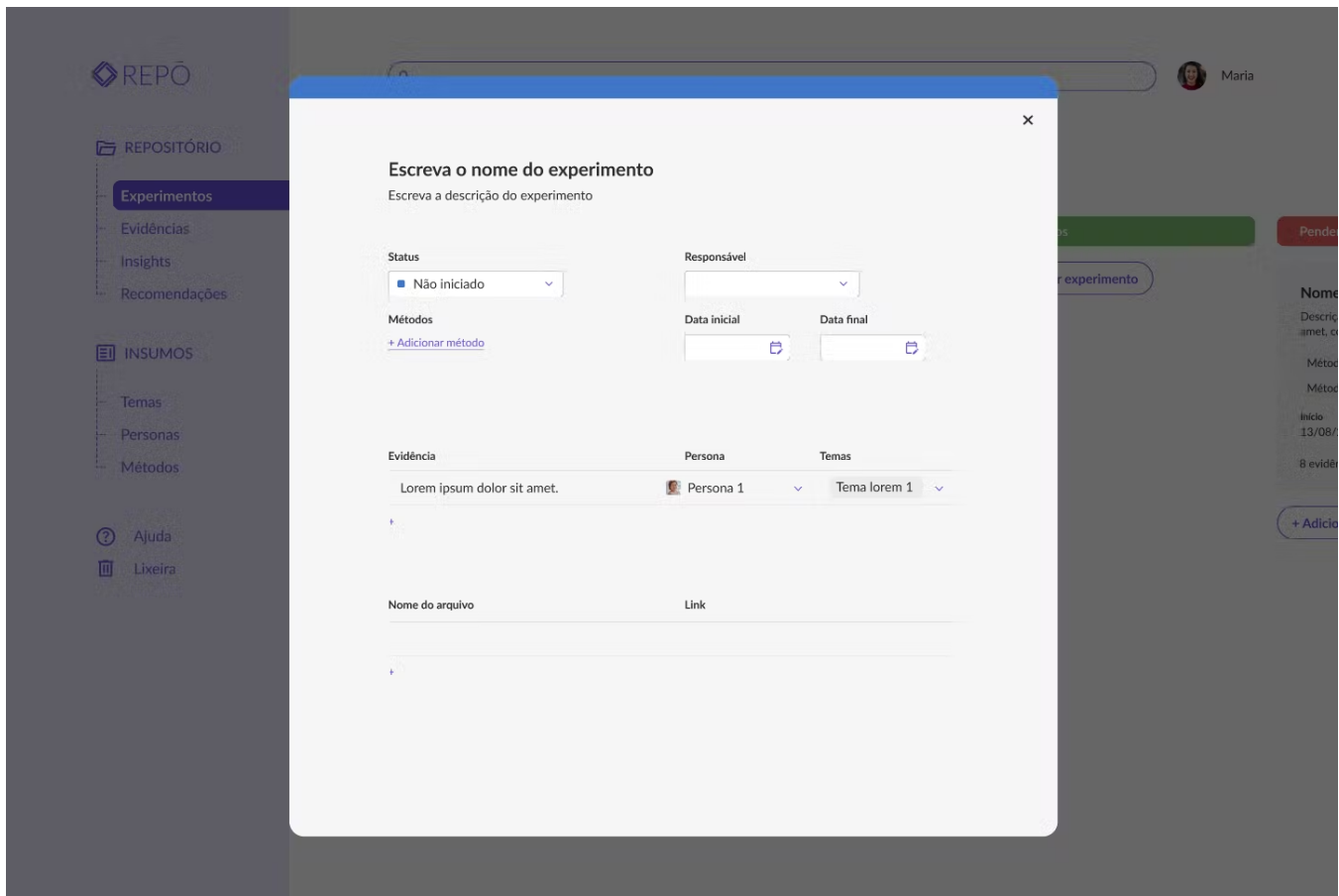
Figura 56 - Hover no botão de adicionar experimento (botão acima sem hover, abaixo com hover)



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ao clicar em adicionar experimento é aberto o card em branco para preenchimento, na parte superior do card é exibida uma faixa com a cor do status que foi selecionado para criação de um novo card, no exemplo abaixo é exibido o azul do status Não iniciado.

Figura 57 - Novo experimento



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Na região do card de novo experimento, assim como os demais cards da plataforma também existem algumas microinterações que serão exibidas nas próximas imagens.

Primeiramente, ao passar com o mouse acima da região "Escreva o nome do experimento" o mesmo apresenta um hover em cinza mais claro, indicando que existe a possibilidade de interação. O mesmo ocorre com outros campos de texto, como o de descrição logo a seguir.

Figura 58 - Hover no título do experimento (figura acima sem hover, abaixo com hover)

Escreva o nome do experimento

Escreva a descrição do experimento

Escreva o nome do experimento

Escreva a descrição do experimento

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Caso o usuário clique acima do título então, para escrever o nome selecionado para o experimento em questão, a indicação de "Escreva o nome do experimento" desaparece e é exibida a barra de texto.

Figura 59 - Título novo experimento

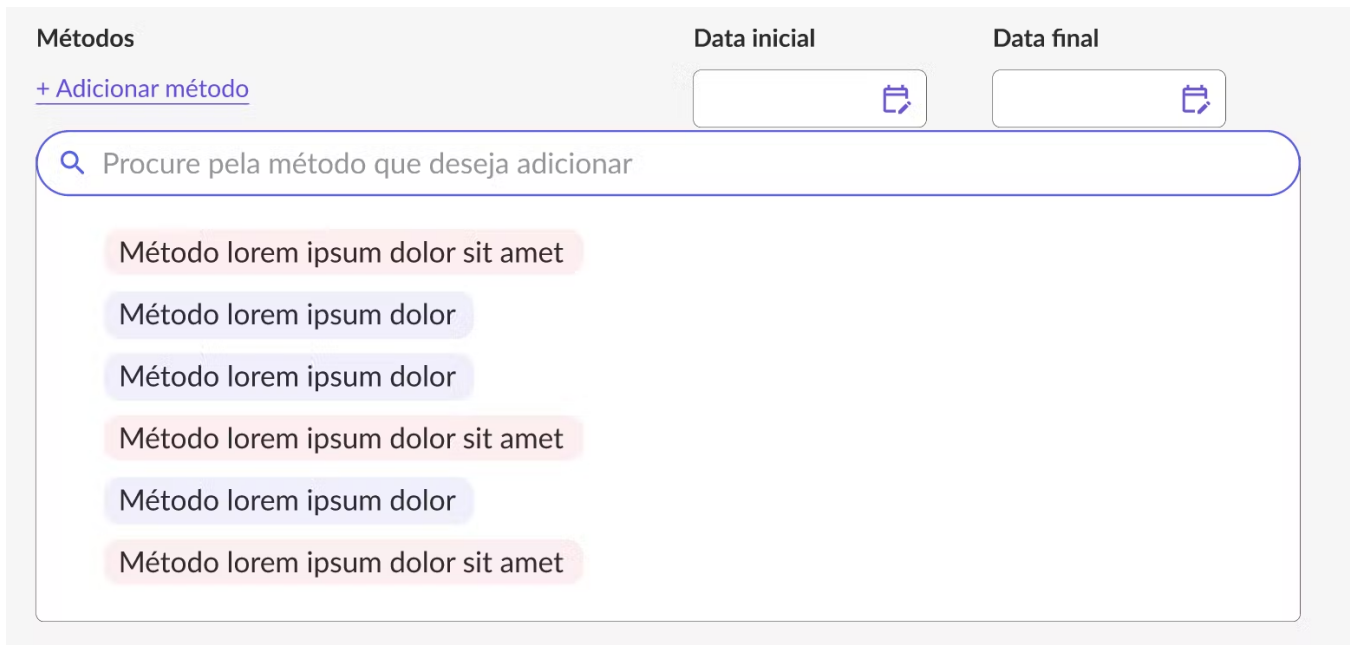
|

Escreva a descrição do experimento

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

O usuário tem a possibilidade de adicionar diferentes métodos ao seu experimento, explicitando quais técnicas estão sendo aplicadas na pesquisa. Ao clicar em adicionar método é aberta uma lista de seleção com os métodos disponíveis na plataforma, o usuário realizar a rolagem da lista ou realizar a busca por palavra-chave na barra de busca.

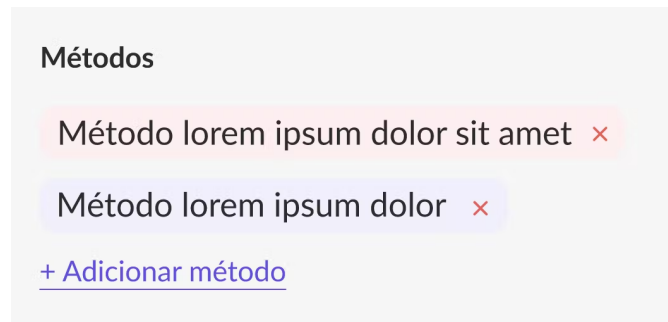
Figura 60 - Adicionar método



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Após a seleção do método os mesmos são exibidos em formato de tags e podem ser excluídos ao qualquer momento.

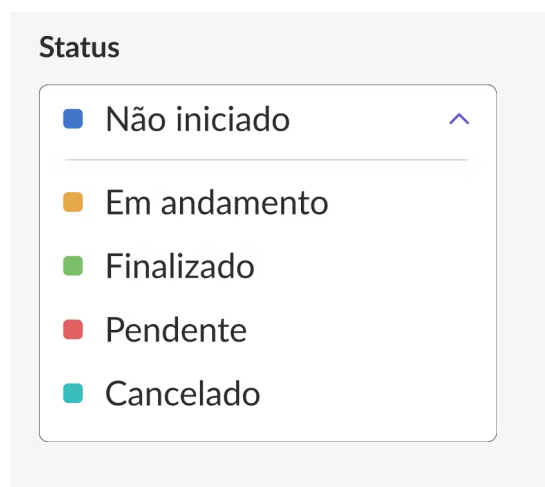
Figura 61 - Método adicionado



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Caso deseje alterar o Status o usuário também realiza a interação através de um lista de seleção com o status presentes na plataforma.

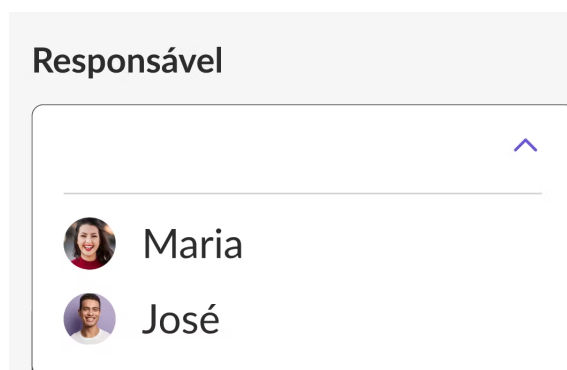
Figura 62 - Status do experimento



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Existe também a possibilidade de selecionar a pessoas que é responsável pela iniciativa através da lista de seleção, segue exemplo abaixo.

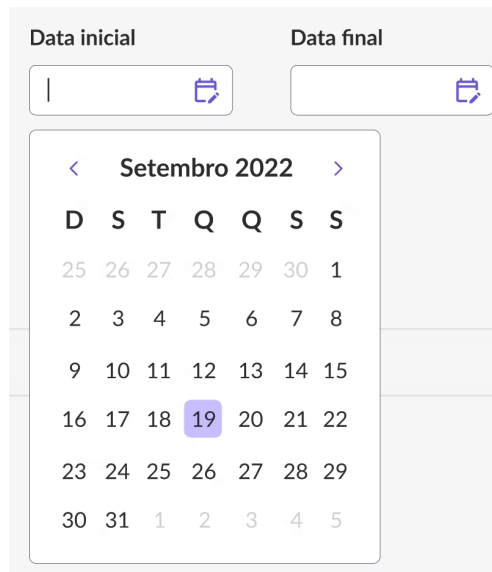
Figura 63 - Selecionar responsável



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

E no último campo referente ao planejamento da pesquisa, o usuário seleciona o período de desenvolvimento da mesma, com data inicial e final.

Figura 64 - Período da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Já no momento de acrescentar ou editar as evidências relacionadas ao experimento, optou-se por utilizar o formato de tabela para que as evidências fossem escritas e relacionadas a cada uma das personas e temas relacionadas.

Figura 65 - Tabela de evidências

Evidência	Persona	Temas
		<div style="text-align: right;">▼</div>
+		

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Buscando seguir o padrão das microinterações, a tabela apresenta alguns estados que indicam ao usuário a ação que pode ser realizada ou que está sendo realizada, a primeira delas é o hover ao passar o mouse acima de cada célula que em resposta apresenta um leve contorno em cinza, indicando ao usuário a possibilidade de edição, segue exemplo abaixo do hover na célula abaixo de Evidência.

Figura 66 - Hover tabela de evidências

Evidência	Persona	Temas
		<div style="text-align: right;">▼</div>
+		

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ao clicar na célula para edição ou preencher alguma informação a mesma apresenta um contorno na cor principal da interface, trazendo uma atenção maior para a ação que está em curso.




Figura 67 - Edição evidência


Evidência	Persona	Temas
<input type="text" value="Lorem ipsum dolor sit amet... "/>		
+		

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Após escrever a evidência, o usuário tem a possibilidade de vincular personas e temas a mesma, segue exemplos da interação.

Figura 68 - Vinculando personas e temas as evidências


Evidência	Persona	Temas
Lorem ipsum dolor sit amet.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none">  Persona 1  Persona 2  Persona 3 </div>	
Nome do arquivo	Link	

Evidência	Persona	Temas
Lorem ipsum dolor sit amet.	 Persona 1	<input type="text"/>
+		<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> Tema lorem 1 Tema ipsum 2 Tema dolor 3 </div>
Nome do arquivo	Link	

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

E por fim, após a adição da evidência segue a exemplificação do resultado final na interface, indicando a evidência desenvolvida assim como a persona e tema vinculados a mesma.


Figura 69 - Evidência preenchida

Evidência	Persona	Temas
Lorem ipsum dolor sit amet.	 Persona 1	Tema lorem 1
+		

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Caso deseje redigir e vincular ao experimento novas evidências o usuário pode clicar no símbolo de "+" abaixo da última linha da tabela, que também apresenta um hover "Adicionar evidência" para sinalizar ao usuário a possibilidade de acrescentar novas linhas a tabela.

Figura 70 - Hover adicionar evidência

Evidência	Persona	Temas
Lorem ipsum dolor sit amet.	 Persona 1	Tema lorem 1
+ Adicionar evidência		

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

E finalizando a ação caso clique em "Adicionar evidência", uma nova linha é adicionada abaixo da evidência anterior possibilitando a adição de novas evidências.

Figura 71 - Nova evidência

Evidência	Persona	Temas
Lorem ipsum dolor sit amet.	 Persona 1	Tema lorem 1
+		

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

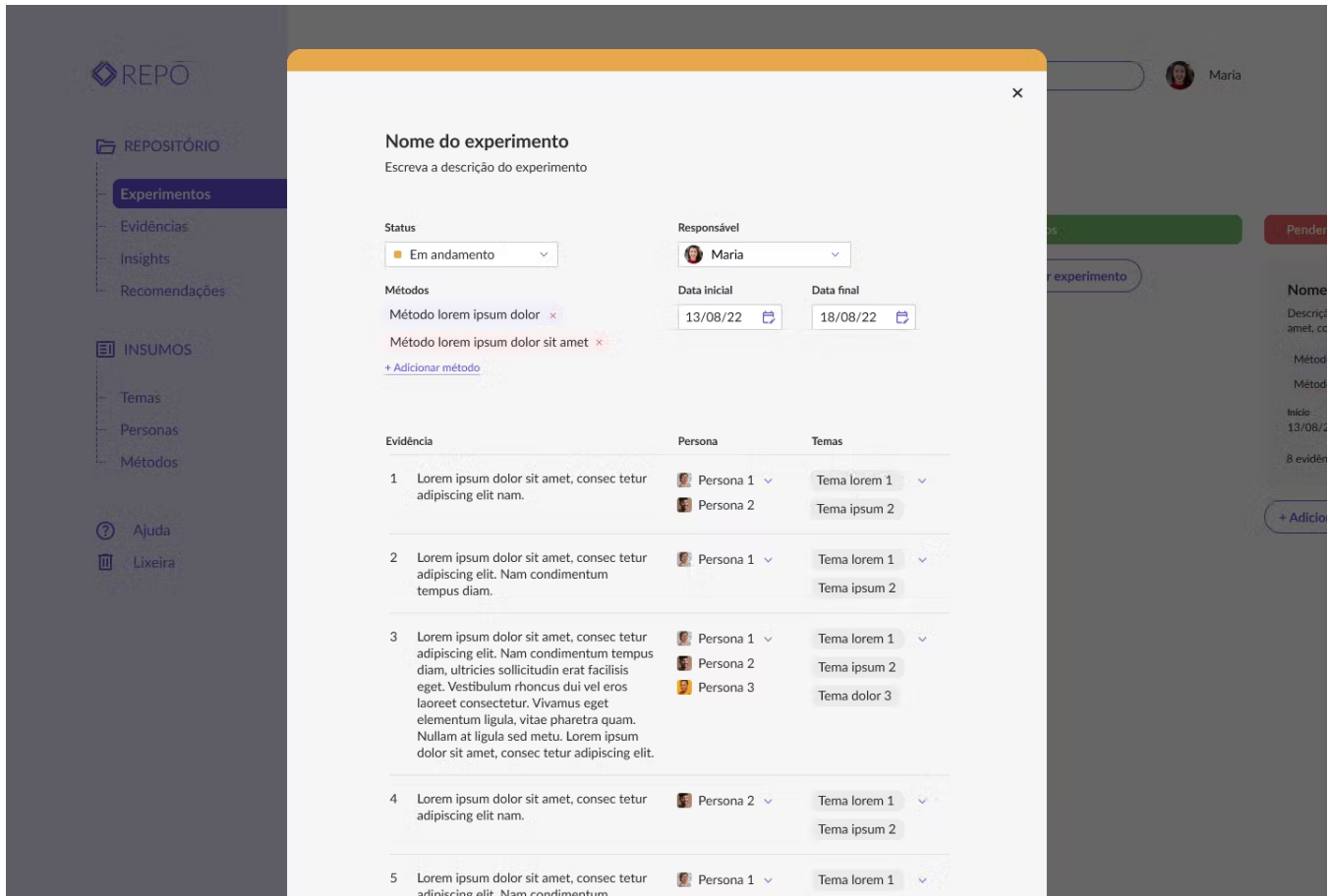
As demais tabelas presentes em cards ou em outras páginas seguem o mesmo padrão de interação e microinterações, buscando consistência e provendo visibilidade do sistema para o usuário. As microinterações foram exploradas na solução uma vez que a plataforma irá suportar um grande volume de informações (principalmente textuais), dessa maneira entendeu-se que as microinterações seriam uma estratégia relevante para evitar a sobrecarga cognitiva na interface.

Também buscando evitar a sobrecarga cognitiva optou-se pela dinâmica de autosalvamento, evitando assim a necessidade de diversos botões para ações de adicionar, editar, salvar e excluir. A estratégia também foi adotada em conformidade com as análises de similares, uma vez que grande parte dos similares também adotam o autosalvamento em suas interfaces, evitando diversos botões e ícones para ações.

Uma vez que a persona principal está habituada e tem minimamente alguma familiaridade com essas interfaces analisadas, não espera-se grande fricções e dificuldades com as ações possíveis sem que existam botões as indicando explicitamente.

Ainda no que diz respeito a tela de experimentos, segue abaixo exemplo de card preenchido com pesquisa em andamento

Figura 72 - Card de experimento preenchido



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Na segunda camada do repositório, nomeada Evidências, ficou definida a seguinte estrutura no protótipo de alta fidelidade.

Figura 73 - Tela de experimentos

The screenshot shows the REPO interface. On the left is a sidebar with a menu: REPOSITÓRIO (containing Experimentos, Evidências, Insights, and Recomendações), INSUMOS (containing Temas, Personas, and Métodos), Ajuda, and Lixeira. The main area is titled 'Evidências' and features a search bar, a user profile 'Maria', and filters for Status, Persona, and Tema. A '+ Adicionar evidência' button is in the top right. Below is a table with columns: Evidência, Status, Persona, Temas, and Experimento. The table contains seven rows of evidence items, each with a checkmark icon on the left and a status label (Relacionada or Não relacionada) in the Status column. The Persona and Tema columns show dropdown menus with selected items. The Experimento column contains text descriptions of the evidence.

Evidência	Status	Persona	Temas	Experimento
✓ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.	Relacionada	Persona 1 Persona 2	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Lorem ipsum dolor sit amet, cc adipiscing elit. Nam condiment
✓ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.	Não relacionada	Persona 1	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Lorem ipsum dolor sit.
✓ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consetetur. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit	Relacionada	Persona 1	Tema lorem 1 Tema ipsum 2 Tema dolor 3	Lorem.
✓ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam.	Não relacionada	Persona 1	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Lorem ipsum.
✓ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.	Não relacionada	Persona 1	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Lorem ipsum dolor sit amet, cc adipiscing elit nam.
✓ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consetetur. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit.	Não relacionada	Persona 1	Tema lorem 1 Tema ipsum 2 Tema dolor 3	Lorem ipsum dolor sit amet, cc adipiscing elit nam.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Assim como na tela anteriormente apresentada temos a presença da barra de busca e dos filtros, os filtros adaptam-se aos parâmetros existentes na tela de Evidência, sendo eles Status, Personas e Temas. O Status (relacionada ou não relacionada) indica se a evidência foi relacionada ou não a pelo menos um insight, a Persona indica a (ou as) Persona que está relacionada ao insight descrito, assim como os Temas que apresentam palavras-chave sobre a temática da evidência.

Seguindo o padrão da interface, a tabela de evidências possui as mesmas microinterações apresentadas anteriormente, possuindo hover em cada célula (cinza), apresentando contorno na cor principal ao clicar na célula e habilitar para edição, hover ao final da tabela indicando a possibilidade de criar nova linha para adicionar evidência e hover nos botões do adicionar evidência.

A única coluna que não apresenta as microinterações é a de Status, uma vez que o Status da evidência é definido automaticamente pelo sistema ao indentificar se a evidência está ou não relacionada a pelo menos um insight.

Segue abaixo exemplos das microinterações na tabela geral de evidências.

Figura 74 - Estados tabela de evidências (normal, hover e edição)

Evidência**Status**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseq tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.

Relacionada**Evidência****Status**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseq tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.

Relacionada**Evidência****Status**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseq tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam. |

Relacionada

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Sendo obrigatório o vínculo da evidência a um experimento para que se haja a confiabilidade proveniente de atrelar evidências a experimentos, caso uma evidência comece a ser escrita e seja abandonada antes de que um experimento seja vinculado a mesma, a evidência em questão é movida para o fim da tabela, apresentando uma cor em cinza mais escuro e tag indicando que é um rascunho. A solução foi encontrada para que o usuário não perca o que foi escrito caso deseje abandonar no meio do processo, e também evitando avisos e pop-ups que possam engessar demasiadamente e causar fadiga ao utilizar a interface

Figura 75 - Rascunho de evidência (não vinculada a experimento)

↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consec tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consectetur. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, consec tetur adipiscing elit.

Não relacionada

Persona 1 ▾

↗ Rascunho

Persona 1 ▾

Lorem ipsum dolor sit amet, consec tetur adipiscing elit nam.

↗ Rascunho

Persona 1 ▾

Lorem ipsum dolor sit amet, consec tetur adipiscing elit. Nam condimentum.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Para que o motivo pelo rascunho não causasse confusão, optou-se por adicionar um aviso ao final do experimento indicando a necessidade de vincular um experimento na célula que indica o experimento vinculado a evidência.

Figura 76 - Alerta para vincular experimento

Não relacionada

Persona 1 ▾

Tema lorem 1 ▾

Tema ipsum 2

Tema dolor 3

Lorem ipsum dolor sit amet, consec tetur adipiscing elit nam.

Persona 1 ▾

Tema lorem 1 ▾

Tema ipsum 2

Necessário adicionar experimento

Persona 1 ▾

Tema lorem 1 ▾

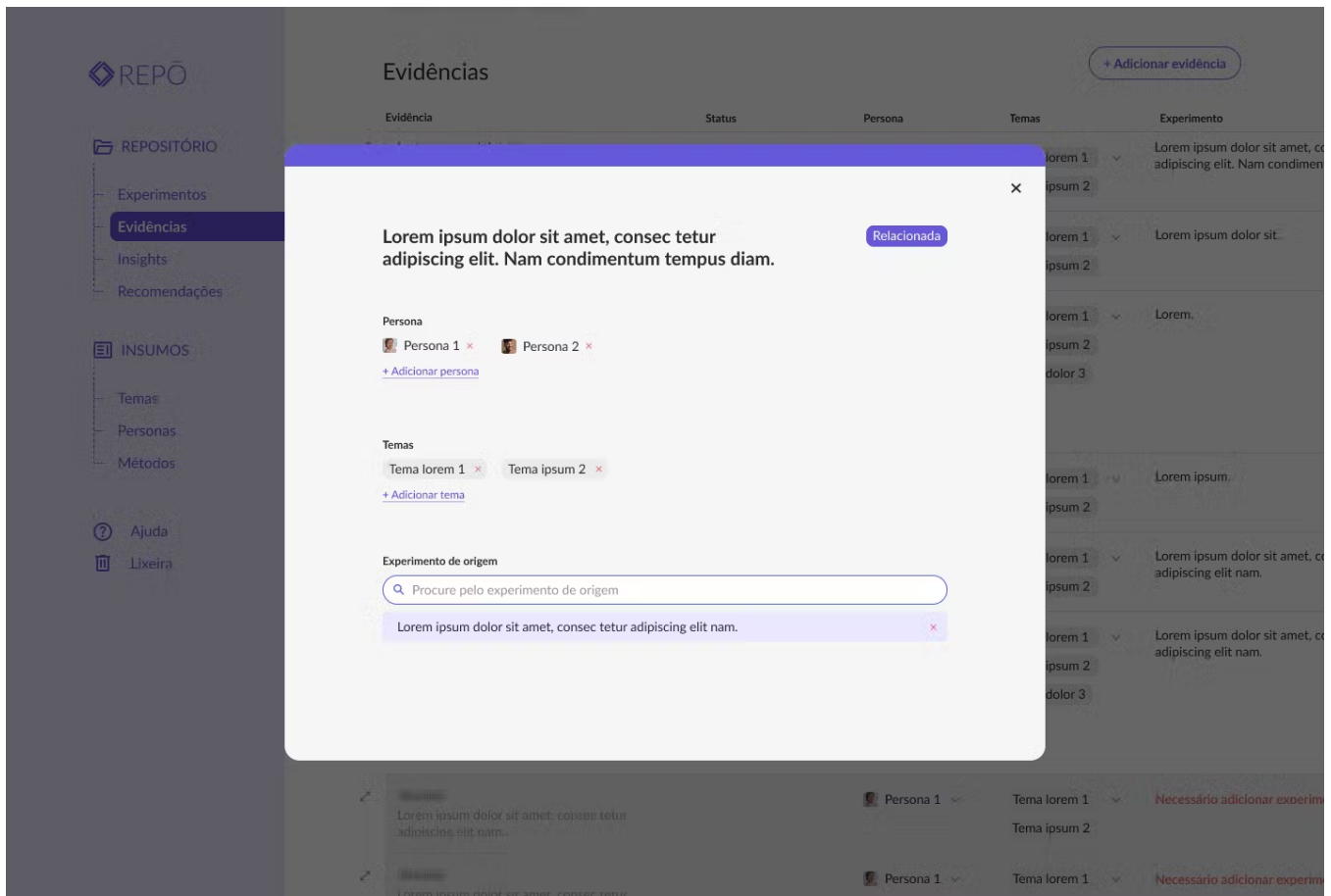
Tema ipsum 2

Necessário adicionar experimento

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Segue representação abaixo do modal exibido após o usuário clicar no ícone de expansão da evidência desejada para visualização. A mesma é exibida com faixa superior na cor do status da atual evidência, no caso do exemplo o violeta principal para evidência em status "Relacionada".

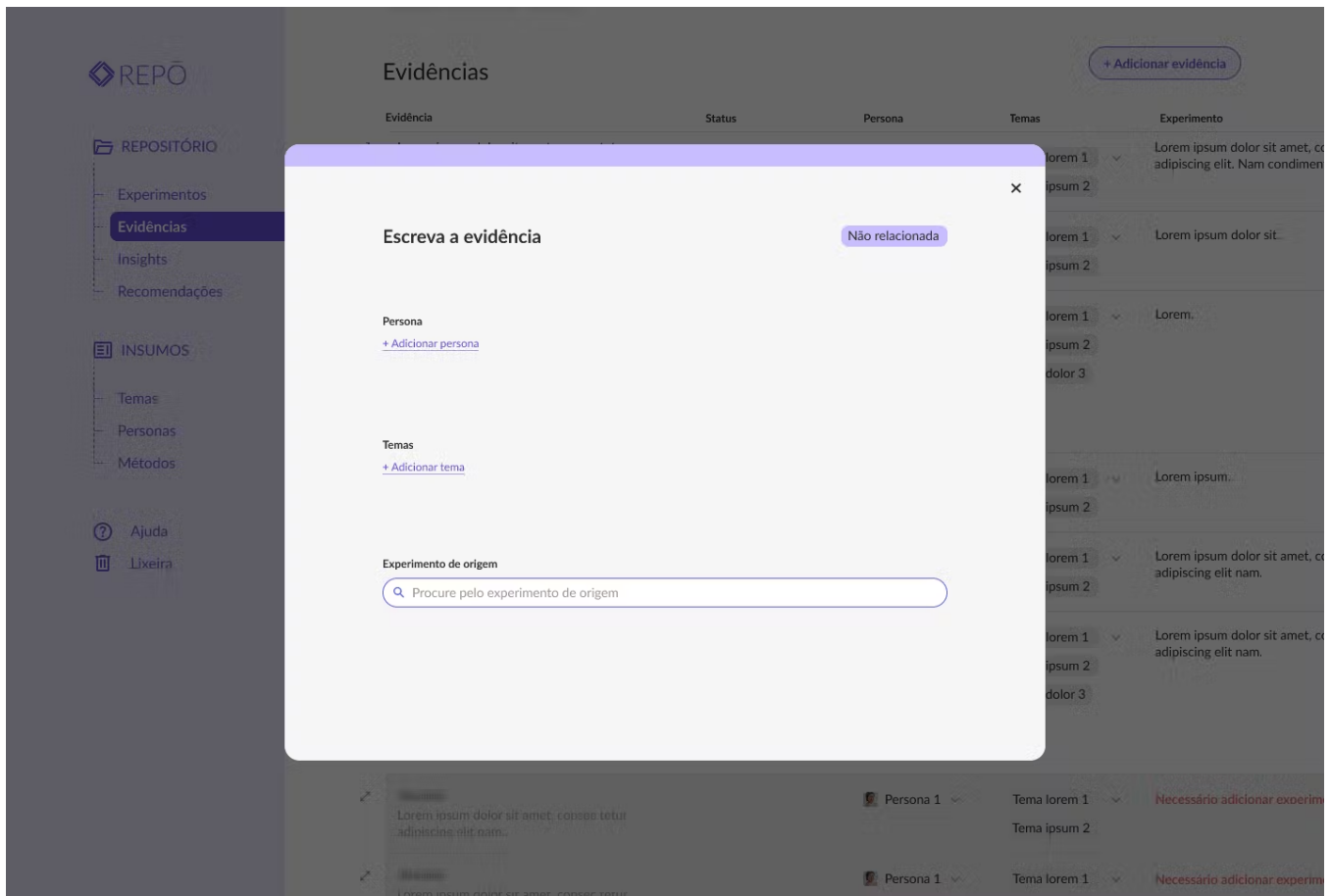
Figura 77 - Modal de evidência expandida



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Também o exemplo a seguir do modal aberto ao clicar em "Adicionar evidência", como a evidência está sendo criada o card apresenta a cor do status "Não relacionada".

Figura 78 - Modal nova evidência



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

A seguir na camada de Insights, terceiro plano da documentação na interface, apresenta padrão semelhante ao exemplificado na camada anterior de evidências.

Buscando a consistência a tela apresenta os mesmos mecanismos de criação de novos elementos, sendo por botão que habilita modal ou ao final da tabela criando nova linha, assim como as microinterações exemplificadas anteriormente. No que diz respeito aos filtros, estão adequados aos parâmetros existentes na camada de insights, são eles: Status, polaridade, persona e tema. O status relacionado e não relacionado na camada de insights informa se o mesmo foi ou não relacionado a pelo menos uma recomendação na camada posterior.

A camada de insights apresenta uma tabela mais extensa horizontalmente, e assim como as demais tabelas da interface apresenta rolagem horizontal e vertical.

Figura 79 - Tela de insights

REPO

REPOSITÓRIO

- Experimentos
- Evidências
- Insights**
- Recomendações

INSUMOS

- Temas
- Personas
- Métodos

Ajuda

Lixeira

q

Status ▾ Polaridade ▾ Persona ▾ Tema ▾

Maria

+ Adicionar insight

Insights

Insight	Polaridade	Status	Evidências relacionadas
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</p>	<p>🔴 Negativo (dores) ▾</p>	<p>Relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.</p>
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.</p>	<p>🟢 Positivo (desejos) ▾</p>	<p>Não relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis. Class aptent</p>
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consectetur.</p>	<p>= Neutro (informações) ▾</p>	<p>Relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra.</p>
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam. Nam condimentum tempus diam.</p>	<p>🟢 Positivo (desejos) ▾</p>	<p>Não relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam.</p>
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.</p>	<p>= Neutro (informações) ▾</p>	<p>Não relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero.</p>
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consectetur. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</p>	<p>= Neutro (informações) ▾</p>	<p>Não relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam.</p>
<p>✎</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam</p>	<p>= Neutro (informações) ▾</p>	<p>Não relacionada</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate</p>

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 80 - Tela de insights, rolagem horizontal

REPO

REPOSITÓRIO

- Experimentos
- Evidências
- Insights**
- Recomendações

INSUMOS

- Temas
- Personas
- Métodos

Ajuda

Lixeira

Q

Status Polaridade Persona Tema

+ Adicionar insight

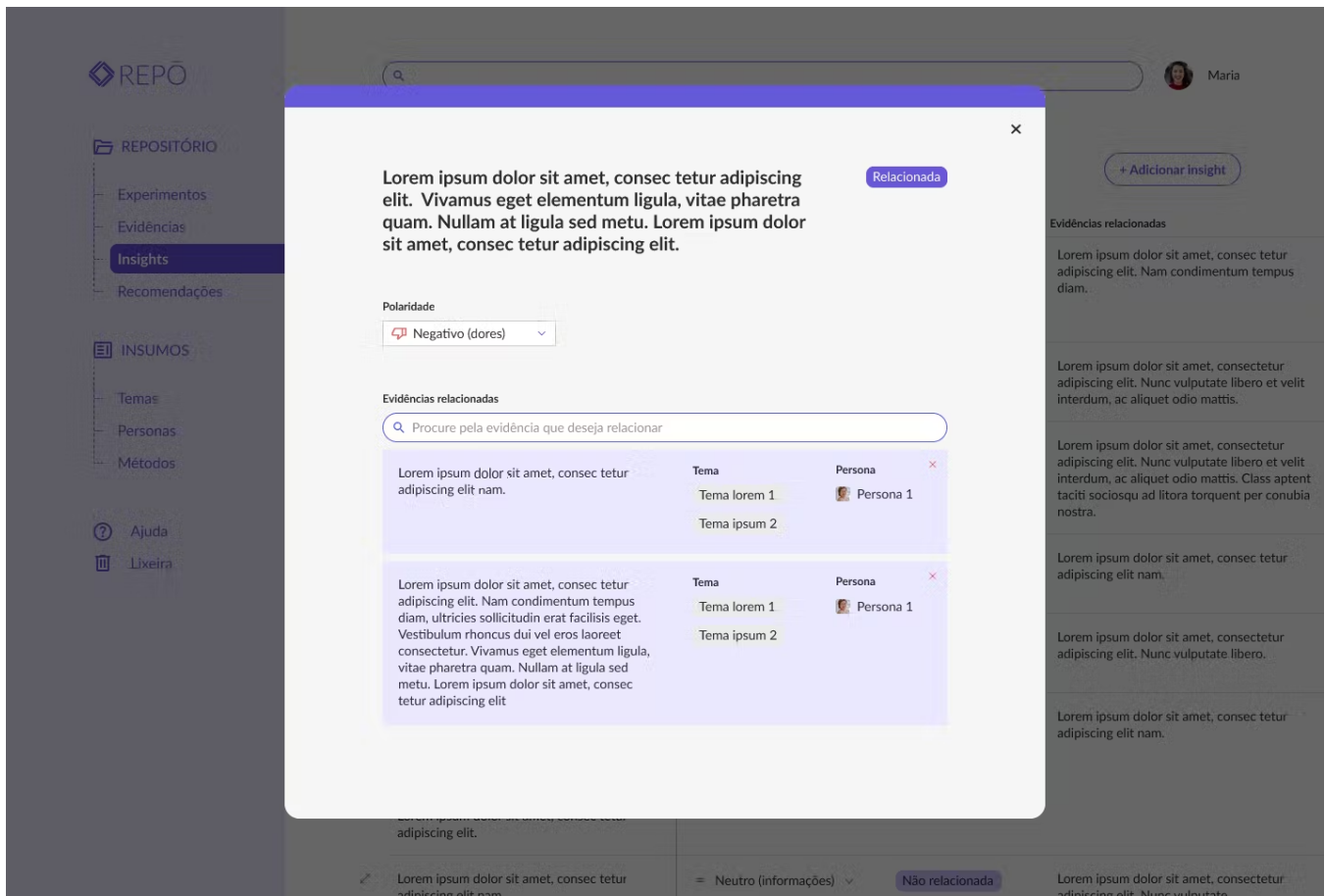
Insights

Insight	Insights relacionadas	Temas das evidências	Personas das evidências
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus</p>	<p>Tema lorem 1</p> <p>Tema ipsum 2</p>	<p>Persona 1</p> <p>Persona 2</p>
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velitum, ac aliquet odio mattis.</p>	<p>Tema lorem 1</p> <p>Tema ipsum 2</p>	<p>Persona 1</p>
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consectetur.</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velitum, ac aliquet odio mattis. Class aptent sociosqu ad litora torquent per conubia</p>	<p>Tema lorem 1</p> <p>Tema ipsum 2</p> <p>Tema dolor 3</p>	<p>Persona 1</p>
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam. Nam condimentum tempus diam.</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam.</p>	<p>Tema lorem 1</p> <p>Tema ipsum 2</p>	<p>Persona 1</p>
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero.</p>	<p>Tema lorem 1</p> <p>Tema ipsum 2</p>	<p>Persona 1</p>
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consectetur. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed metu. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam.</p>	<p>Tema lorem 1</p> <p>Tema ipsum 2</p> <p>Tema dolor 3</p>	<p>Persona 1</p>
<p>✓</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam</p>	<p>ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate</p>	<p>Tema lorem 1</p>	<p>Persona 1</p>

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Segue abaixo exemplo de modal para visualização de Insight já preenchido.

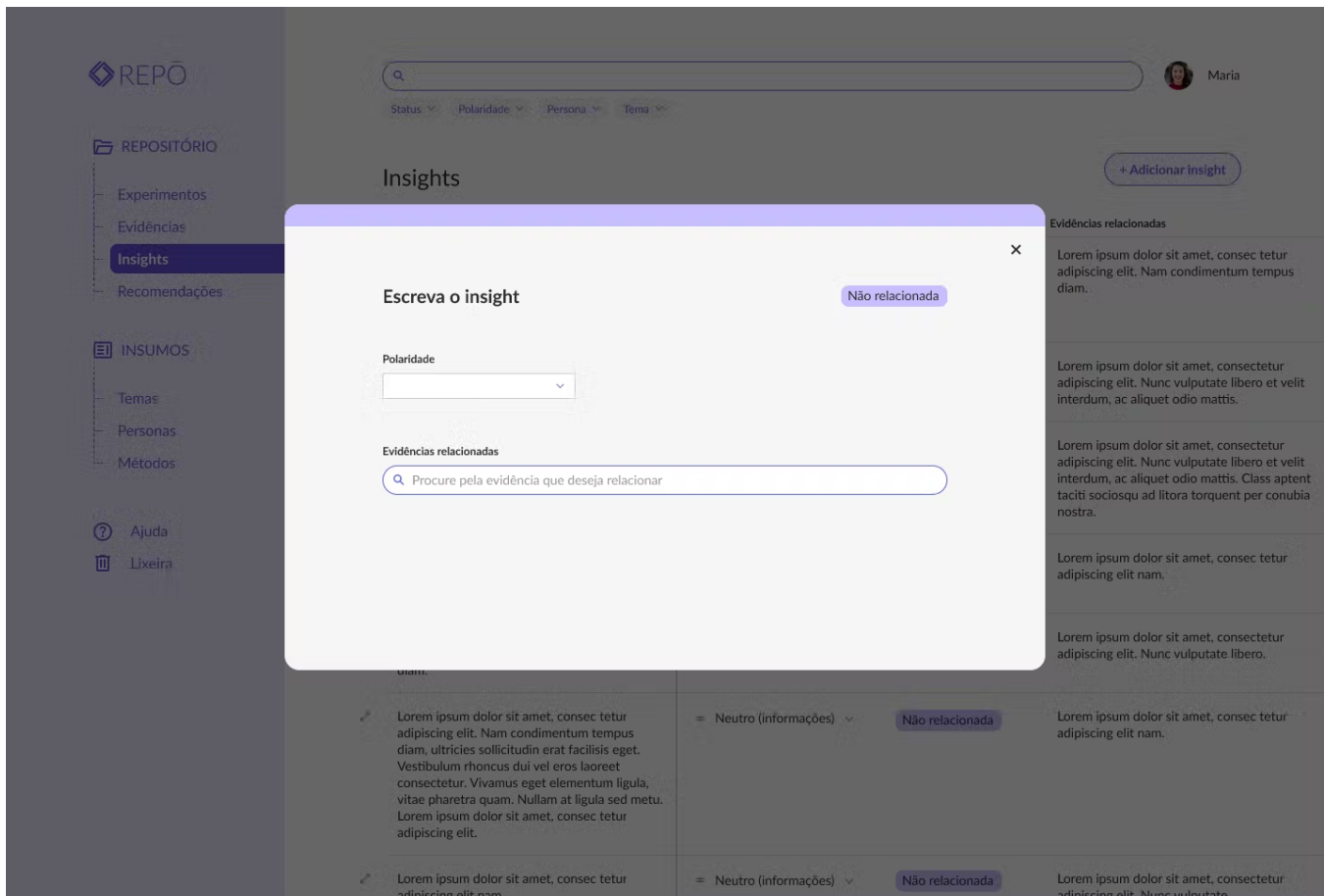
Figura 81 - Modal insight preenchido



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Exemplo de modal para preencher novo insight após clicar em "Adicionar Insight".

Figura 82 - Modal novo insight



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

E dando fim a estrutura de documentação do conhecimento obtido em pesquisas por times de pesquisadores de experiência do usuário, apresenta-se a camada de Recomendações, na qual insights são relacionados para o desenvolvimento de novas recomendações.

Como nas telas anteriores, os mesmos padrões de interação para criação, edição, salvamento e demais ações foram preservados, assim como a possibilidade de filtragem a partir dos parâmetros da etapa, e também as microinteração permanecem com consistência.

A tela também apresenta rolagem horizontal e vertical em sua tabela

Figura 83 - Tela de recomendações

REPO

REPOSITÓRIO

- Experimentos
- Evidências
- Insights
- Recomendações**

INSUMOS

- Temas
- Personas
- Métodos

Ajuda

Lixeira

Q

Status Tipo de recomendação Persona Tema

Maria

+ Adicionar recomendação

Recomendações

Recomendação	Tipo de recomendação	Status	Insight relacionado
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam tempus diam, ultricies sollicitudin.	Novo experimento	■ Não iniciada	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed met Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit.
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit.	Correção no produto	■ Em andamento	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget.	Nova funcionalidade	■ Finalizada	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consetetur.
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam. Nam condimentum tempus diam.	Novo experimento	■ Pendente	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam. Nam condimentum tempus diam.
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus.	Correção no produto	■ Cancelada	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consetetur.	Nova funcionalidade	■ Cancelada	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consetetur. Vivamus eget elementum ligula, vitae pharetra quam. Nullam at ligula sed met Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit.
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam	Nova funcionalidade	■ Cancelada	Lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 84 - Tela de recomendações, rolagem horizontal



Q

Status Tipo de recomendação Persona Tema

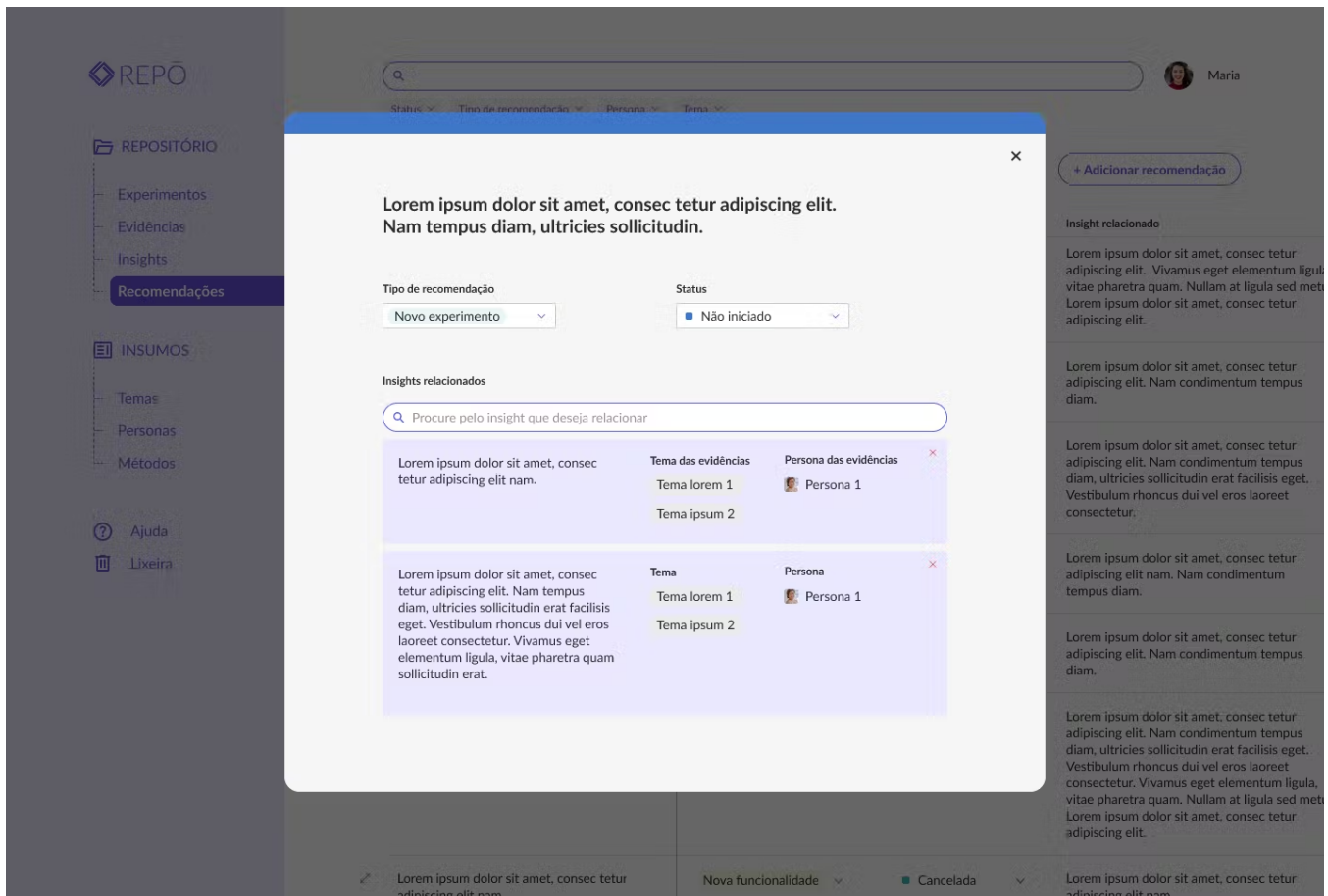
Recomendações + Adicionar recomendação

Recomendação	Relacionado	Temas das evidências	Persona das evidências
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam tempus diam, ultricies sollicitudin.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus eget elementum ligula, iaculis quam. Nullam at ligula sed metus. ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Persona 1 Persona 2
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Persona 1
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Cum rhoncus dui vel eros laoreet etur.	Tema lorem 1 Tema ipsum 2 Tema dolor 3	Persona 1
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam. Nam condimentum tempus diam.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam. Nam condimentum tempus diam.	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Persona 1
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus	Tema lorem 1 Tema ipsum 2	Persona 1
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Vestibulum rhoncus dui vel eros laoreet consectetur.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Cum rhoncus dui vel eros laoreet etur. Vivamus eget elementum ligula, iaculis quam. Nullam at ligula sed metus. ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.	Tema lorem 1 Tema ipsum 2 Tema dolor 3	Persona 1
↗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam.	ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit nam.	Tema lorem 1	Persona 1

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

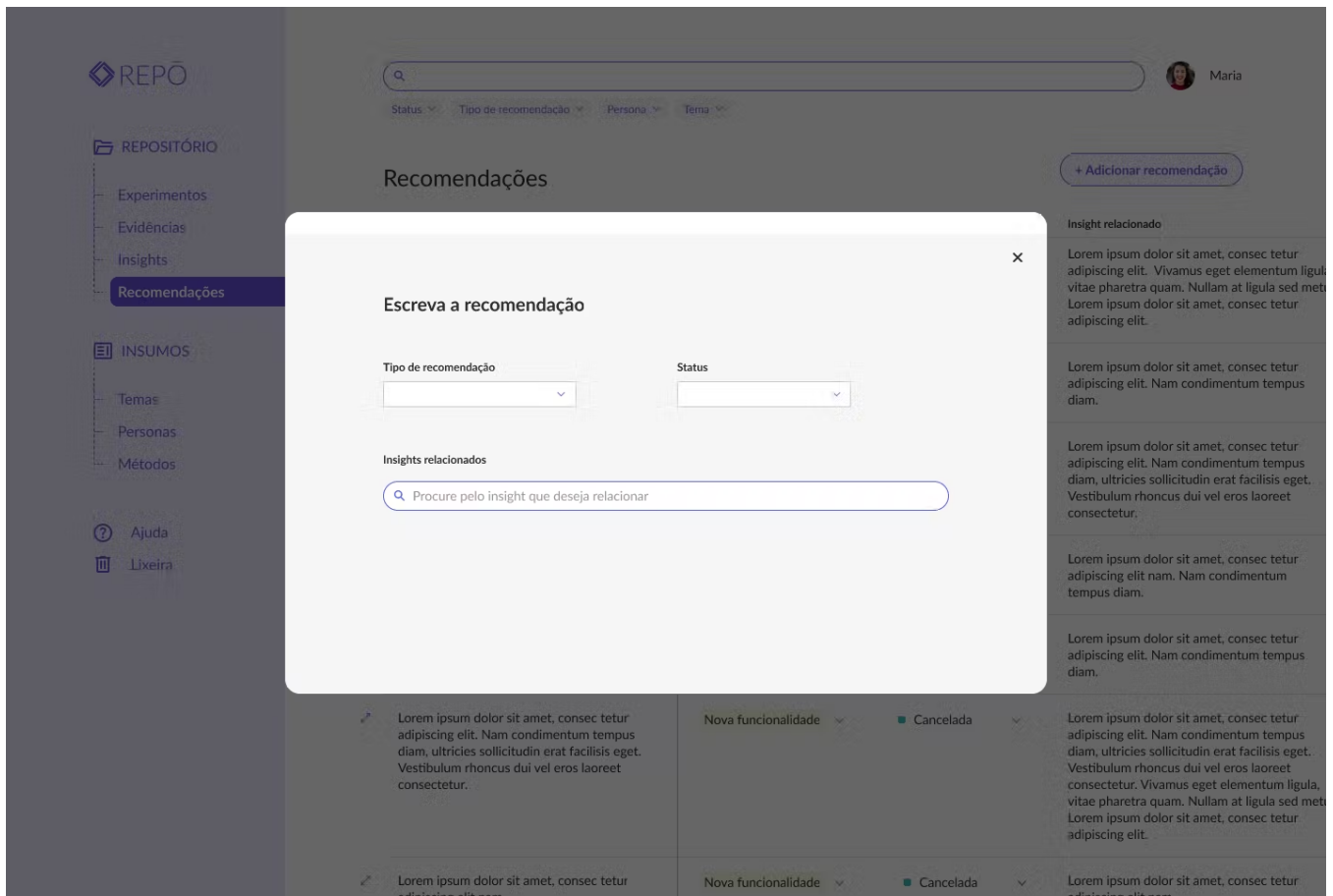
Segue abaixo a representação para os modais de visualização de recomendação já desenvolvida, assim como o modal exibido para a criação de nova recomendação.

Figura 85 - Modal recomendação



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 86 - Moda nova recomendação

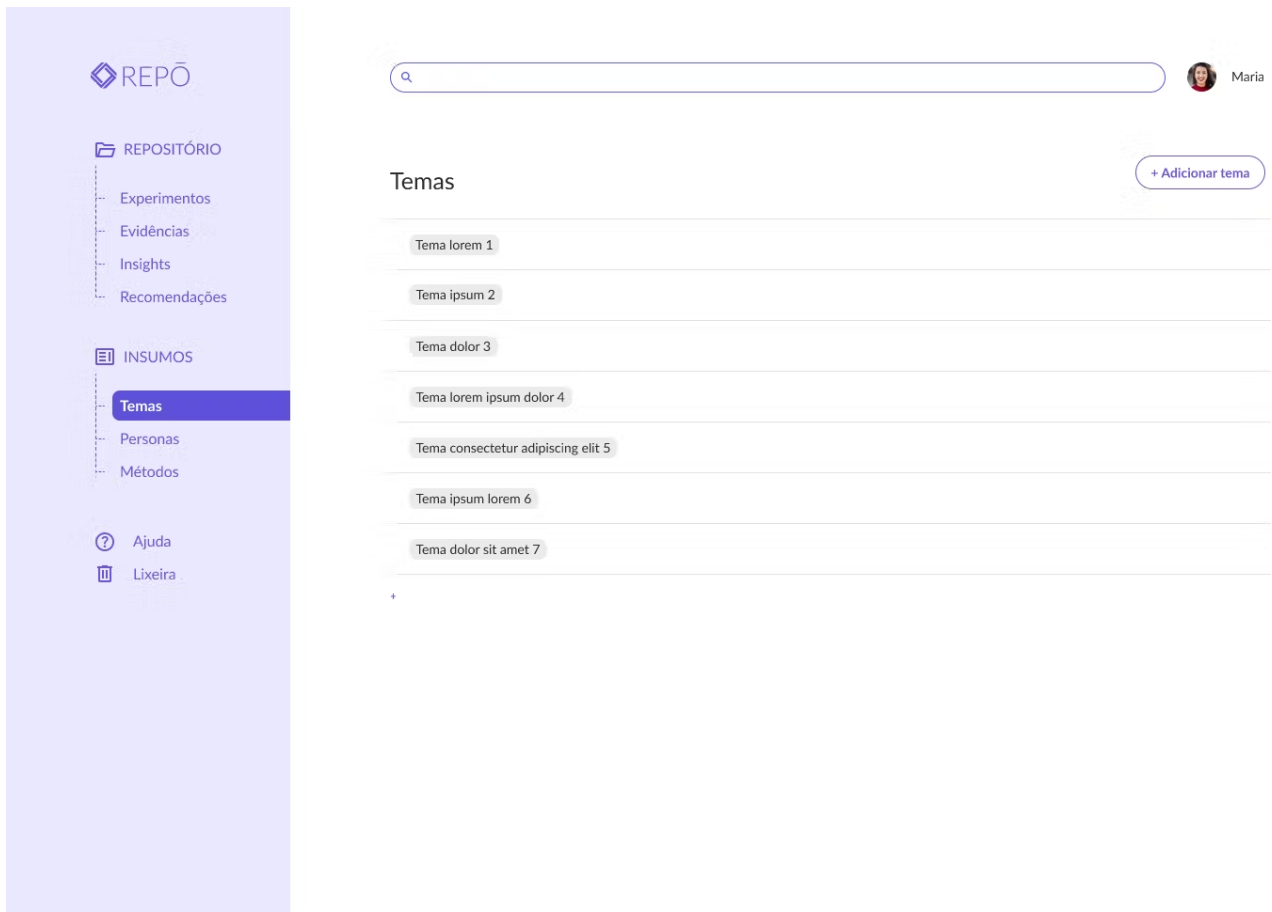


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

No que diz respeito a área de insumos da interface, foi adicionada a página de Temas a partir das dificuldades encontradas no teste de usabilidade dos wireframes. Na primeira proposta temas seriam adicionados e selecionados no mesmo local da interface, no momento de adicionar evidência, porém ficou explícito no teste a tendência de entendimento que a única ação possível era a de seleção, havendo confusão para criar novos temas.

Como solução optou-se por descentralizar a criação de temas do momento de seleção de temas, e seguir o mesmo padrão existente para as Personas que possuem sua criação na seção dos insumos. A solução foi priorizada por entender que traria maior consistência entre os elementos existentes na plataforma e aplicar o mesmo padrão a todos. Segue abaixo exemplo da tela, que assim como as demais segue os mesmos padrões de microinterações e para criação, sendo possível adicionar novo tema pela própria tabela ou através do modal.

Figura 87 - Tela de temas



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Na próxima seção de insumos temos as Personas, tela que não apresentou mudanças em sua hierarquia a partir dos wireframes.

Figura 88 - Tela de personas

REPO

REPOSITÓRIO

- Experimentos
- Evidências
- Insights
- Recomendações

INSUMOS

- Temas
- Personas**
- Métodos

Ajuda


Lixeira

q

Maria

+ Adicionar persona

Personas




Persona 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Nam condimentum tempus diam.

Link de acesso

www.linkpersona.com.br




Persona 2

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Nam condimentum tempus diam.

Link de acesso

www.linkpersona.com.br



Persona 3

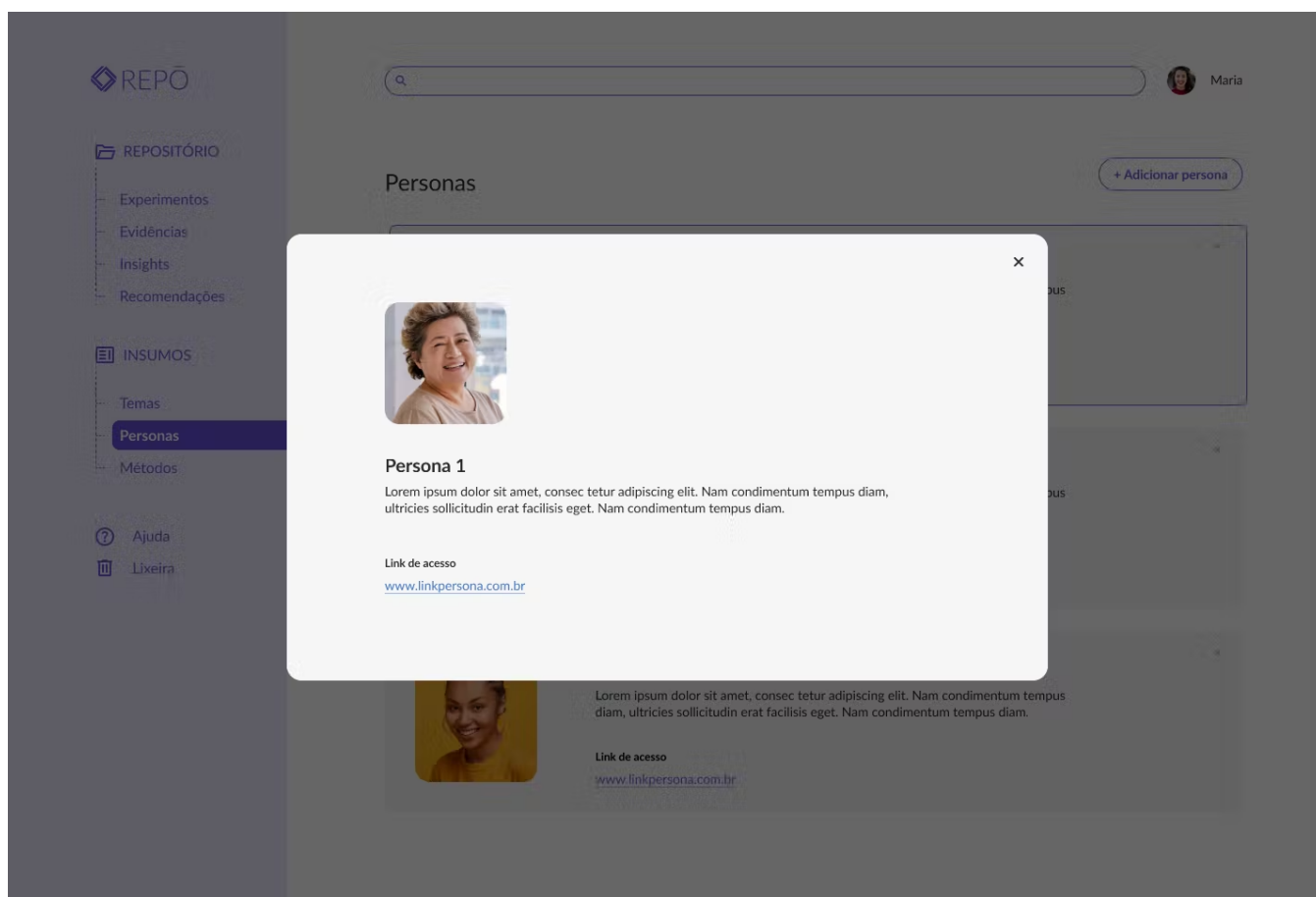
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Nam condimentum tempus diam, ultricies sollicitudin erat facilisis eget. Nam condimentum tempus diam.

Link de acesso

www.linkpersona.com.br

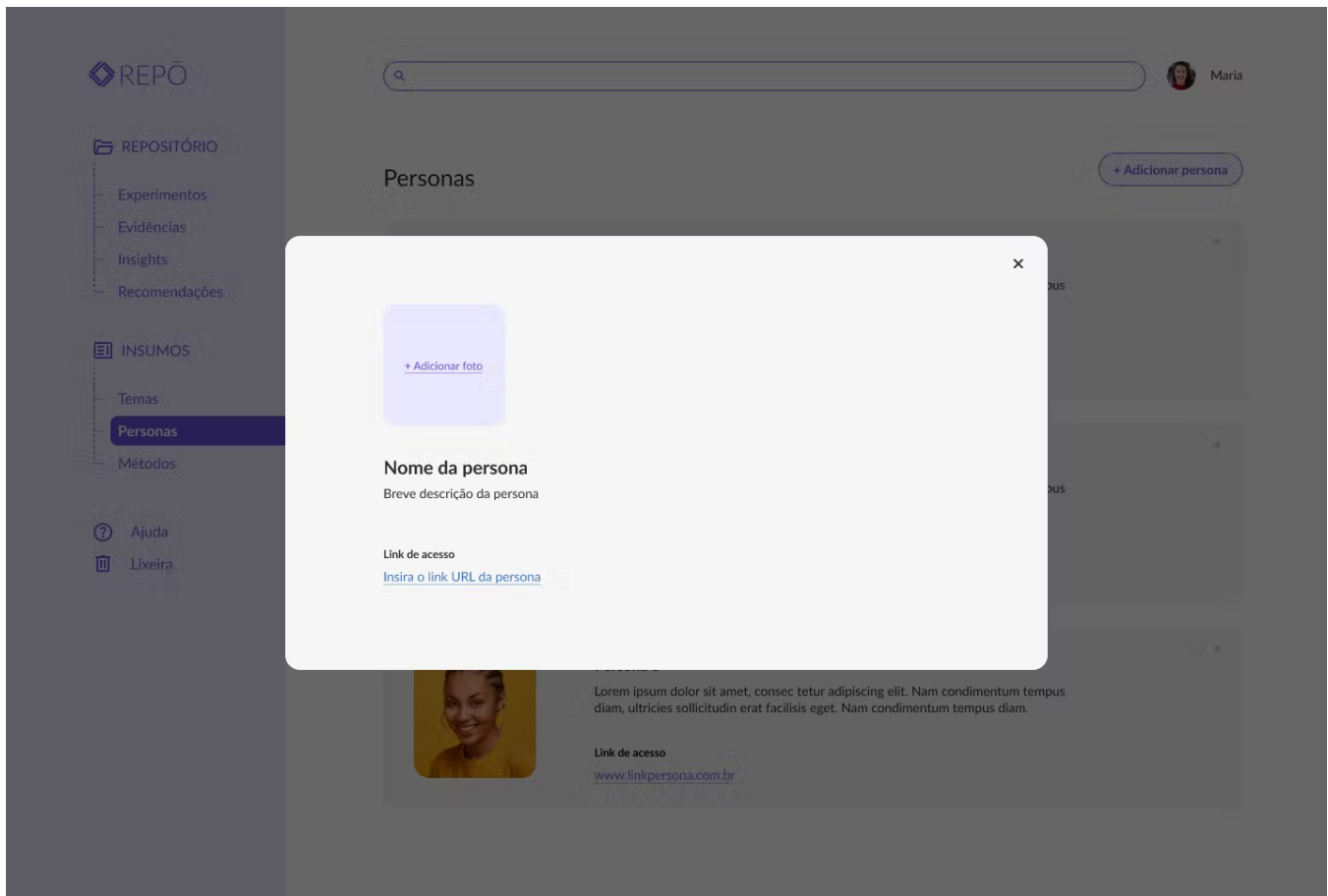
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 89 - Modal de persona expandida



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 90 - Modal criação de nova persona



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Por fim, em insumos existe a biblioteca de métodos, local no qual está centralizado os métodos que podem ser vinculados a experimentos e possui breve explicação sobre cada um.

Figura 91 - Tela de métodos

REPO

REPOSITÓRIO

- Experimentos
- Evidências
- Insights
- Recomendações

INSUMOS


- Temas
- Personas
- Métodos**

Ajuda

Lixeira

Abordagem


Métodos



Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...


Quantitativo



Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...

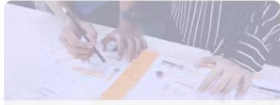
Qualitativo



Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...


Quantitativo



Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...

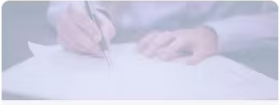
Qualitativo



Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...


Quantitativo



Nome do método


Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...

Qualitativo




Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...



Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...

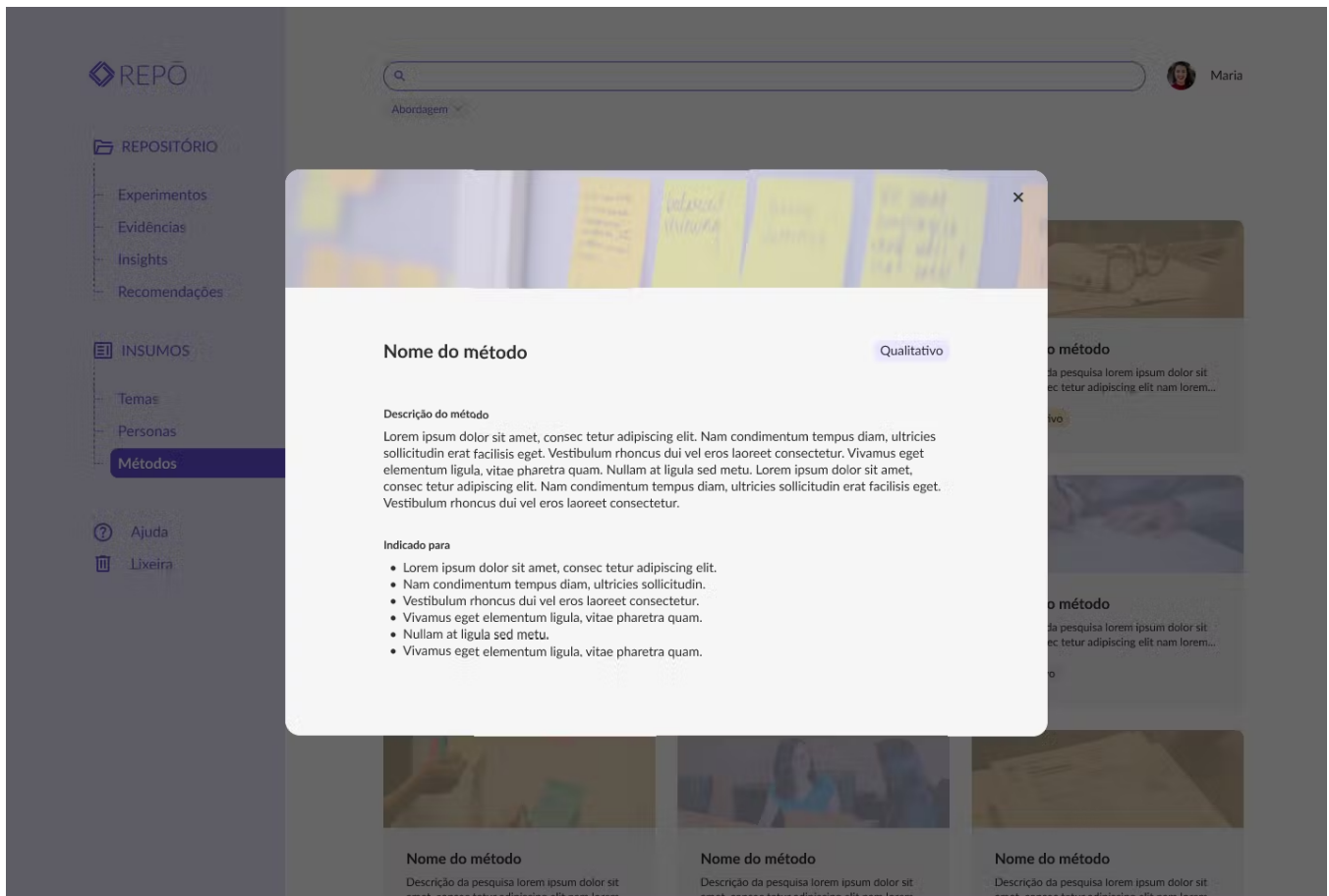


Nome do método

Descrição da pesquisa lorem ipsum dolor sit amet, conset tetur adipiscing elit nam lorem...

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 92 - Modal de método



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Para o suporte e entedimento referente a utilização da plataforma existe no menu principal a seção de Ajuda.

Figura 93 - Tela de ajuda



Ajuda

Abaixo você encontra documentações que irão auxiliar o cadastro de informações na plataforma. Caso tenha alguma dúvida que não esteja por aqui entre em contato conosco pelo e-mail contato@repo.com.br.



Primeiros passos: entenda como funciona cada seção
Aprenda o básico sobre o Repô.



Como cadastrar o seu primeiro experimento
Entenda passo a passo o primeiro cadastro



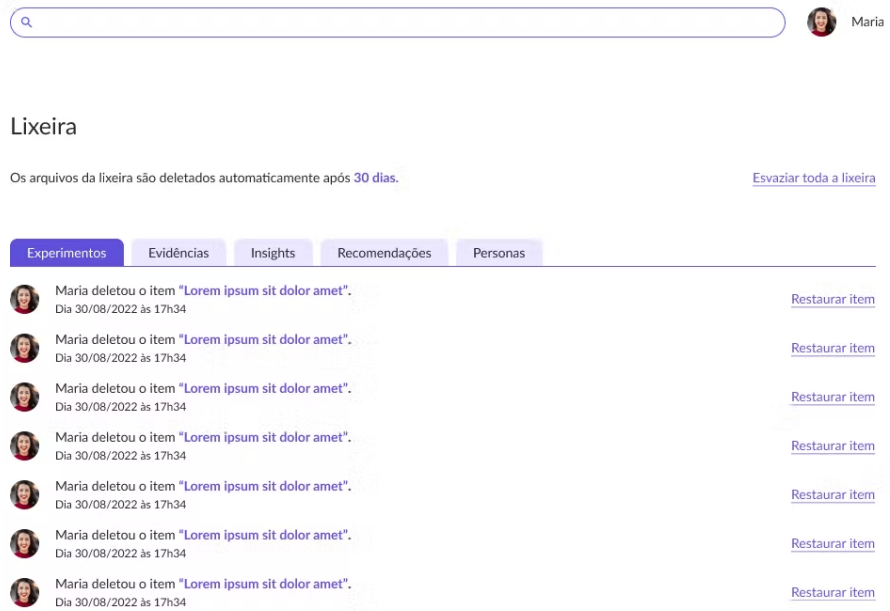
Como restaurar uma informação excluída
Restaure as informações que deseja

- ▼ Lorem ipsum dolor sit amet, conseq tetur adipiscing elit.
- ▼ Lorem ipsum dolor sit amet, conseq tetur adipiscing elit. Nam condimentum tempus diam.
- ▼ Lorem ipsum dolor.
- ▼ Lorem ipsum dolor sit amet.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

E como último elemento do menu está a lixeira, local no qual o usuário pode visualizar, recuperar ou excluir definitivamente Experimentos, Evidências, Insights e Recomendações.

Figura 94 - Tela da lixeira



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

2.4.3 Teste de usabilidade

Após a finalização da construção do protótipo de alta fidelidade, foi aplicado um teste de usabilidade com o objetivo de validar a solução até a etapa atual de desenvolvimento, visando identificar possíveis melhorias para serem implementadas e iteradas na etapa final de entrega do protótipo de alta fidelidade, utilizando durante todo o processo de concepção da solução pontos de contato com potenciais usuários.

O teste de usabilidade foi aplicado para 3 participantes, destes:

- 3 possuem o cargo \geq de UX Researcher;
- 2 possuem senioridade Junior e 1 senioridade Pleno;
- 3 se identificam com o gênero feminino;
- Estão compreendido na faixa etária de 23 até 27 anos;
- Sabem o que são repositórios de UX Research.

O objetivo do teste foi identificar o entendimento da estrutura da plataforma, assim como as interações básicas de criação dos elementos nas páginas e navegação entre elas, para que o teste fosse aplicado foram desenvolvidos os cenários e tarefas compreendidas em cada cenário de uso.

Quadro 05 - Cenários e tarefas teste de usabilidade 02

Cenário	Tarefa Avaliada
Você está prestes a iniciar o planejamento de uma nova pesquisa e deseja adicioná-la na ferramenta, quais passos você seguiria?	Adicionar novo experimento
Você recolheu algumas informações importantes na pesquisa que está em andamento e deseja registrar elas na ferramenta como evidências, de que forma realizaria essa ação	Adiciona nova evidência
Ao criar uma nova evidência você deseja vincular a persona que ela se refere, qual seria seu processo?	Relacionar persona a evidência
Ainda na criação da evidência você deseja criar e vincular temas que estejam no contexto dela, como faria essa tarefa?	Relacionar tema a evidência
Você está sintetizando os aprendizados de pesquisa que obteve em insights, como cadastraria um novo insight na plataforma?	Adicionar novo insight
Está chegando o final no quarter e para planejar o próximo está no processo de criar algumas recomendações para auxiliar a equipe nas iniciativas a serem planejadas, como realizaria essa tarefa?	Adicionar nova recomendação
Você em conjunto com sua equipe desenvolveram uma nova persona que identificaram ser relevante para o produto da empresa em que trabalham, em que local adicionaria essa persona no repositório?	Adicionar persona
De maneira errônea você excluiu uma pesquisa e deseja recuperá-la, como resolveria esse problema?	Recuperar item na lixeira
Você deseja encontrar uma evidência que escreveu em outro momento e lembra que provavelmente utilizou a palavra "música" na mesma, onde encontraria apenas evidência que possuem esse termo?	Testar busca
Você vai relacionar as evidências de um experimento, mas antes deseja cadastrar um novo tema que será utilizado no tagging, de qual forma realizaria essa ação	Cadastrar novo tema
Você deseja visualizar apenas evidências que estejam relacionadas a personas 1, de que maneira faria essa visualização?	Utilizar filtro

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

As tarefas aplicadas foram similares as tarefas aplicadas no teste de usabilidade anterior, buscando entender se com o protótipo de alta fidelidade segue havendo o entendimento necessário para navegação na solução.

Adicionou-se a tarefa para criação de temas, tela que foi adicionada após a aplicação do teste de usabilidade no estágio dos wireframes, para entender se a solução ideada de fato endereçou a dificuldade mapeada anteriormente. Por fim também foi adicionada a tarefa relacionada a utilização dos filtros disponíveis, que também foi mapeada durante a primeira aplicação dos testes de usabilidade no estágio de wireframes.

Após a realização do teste e das percepções do uso da interface pelos usuários, foram identificadas as seguintes melhorias:

- **Adicionar ícone de informação ao lado das colunas**

Durante o teste existiu a tendência dos usuários questionarem mais informações referentes algumas colunas presentes nas páginas de Experimentos, Evidências, Insights e Recomendações. Essa movimentação levou a conceber a aplicação de ícones de informação ao lado dos títulos das colunas, trazendo assim informações básicas sobre a definição de cada elemento da página.

- **Trocar ícone de X em persona para lixeira**

Uma usuária clicou no ícone de X ao lado da persona acreditando que a mesma seria fechada e não excluída, identificou-se a confusão ocasionada pela seleção do ícone e optou realizar a troca para o ícone de lixeira.

- **Incluir ícone de excluir experimentos**

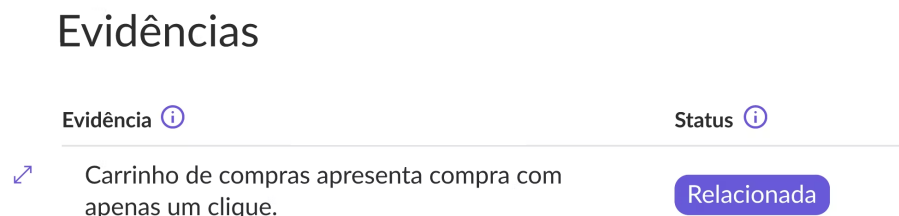
Foi indagado por uma usuária a possibilidade de exclusão de uma pesquisa caso desejado e notou-se que a ação prevista e priorizada não estava habilitada, definiu-se a criação do ícone para exclusão no card de cada experimento. Nas demais telas (Evidências, Insights, Recomendações) o ícone não se faz necessário, uma vez que a exclusão ocorre ao selecionar a linha da tabela e apertar o delete.

2.4.4 Melhorias finais

A partir do teste de usabilidade realizado com o protótipo de alta fidelidade, as melhorias mapeadas foram implementadas e estão representadas abaixo.

Foi implementada a melhoria referente as intruções e detalhamento sobre cada uma das colunas presentes no repositório, optou-se pelo ícone de informação ao lado do título da coluna na cor principal da plataforma

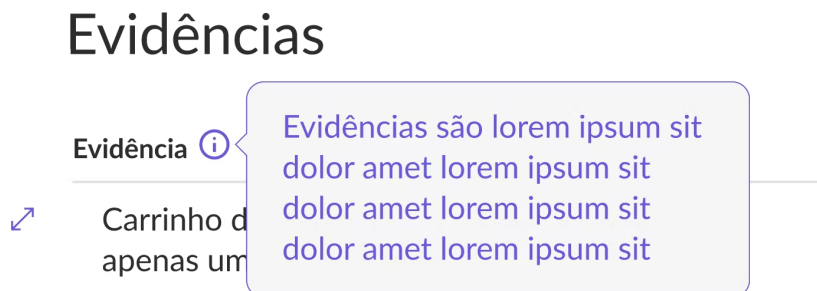
Figura 95 - Ícones de informação



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ao clicar no ícone de informação, o texto instrutivo informando de maneira objetiva qual o conteúdo da coluna é exibido, propiciando que o usuário tenha mais autonomia e facilidade no entendimento da plataforma.

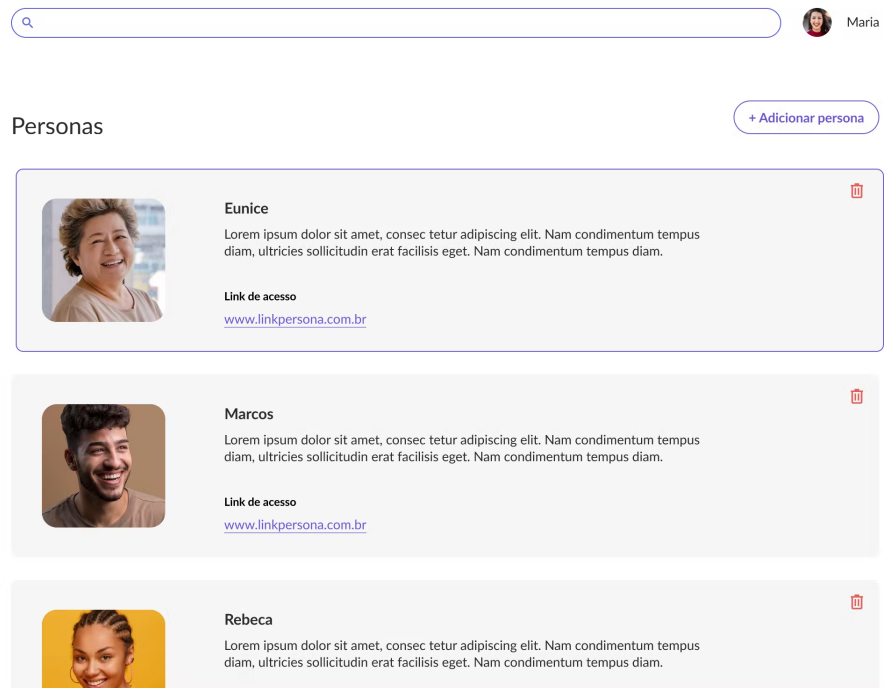
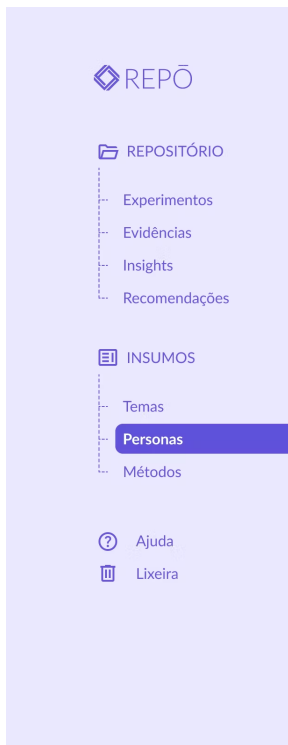
Figura 96 - Caixa de texto de informação



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Na seção de Personas foi substituído ícone "x" que estava sendo utilizado para a ação de exclusão para o ícone de lixeira.

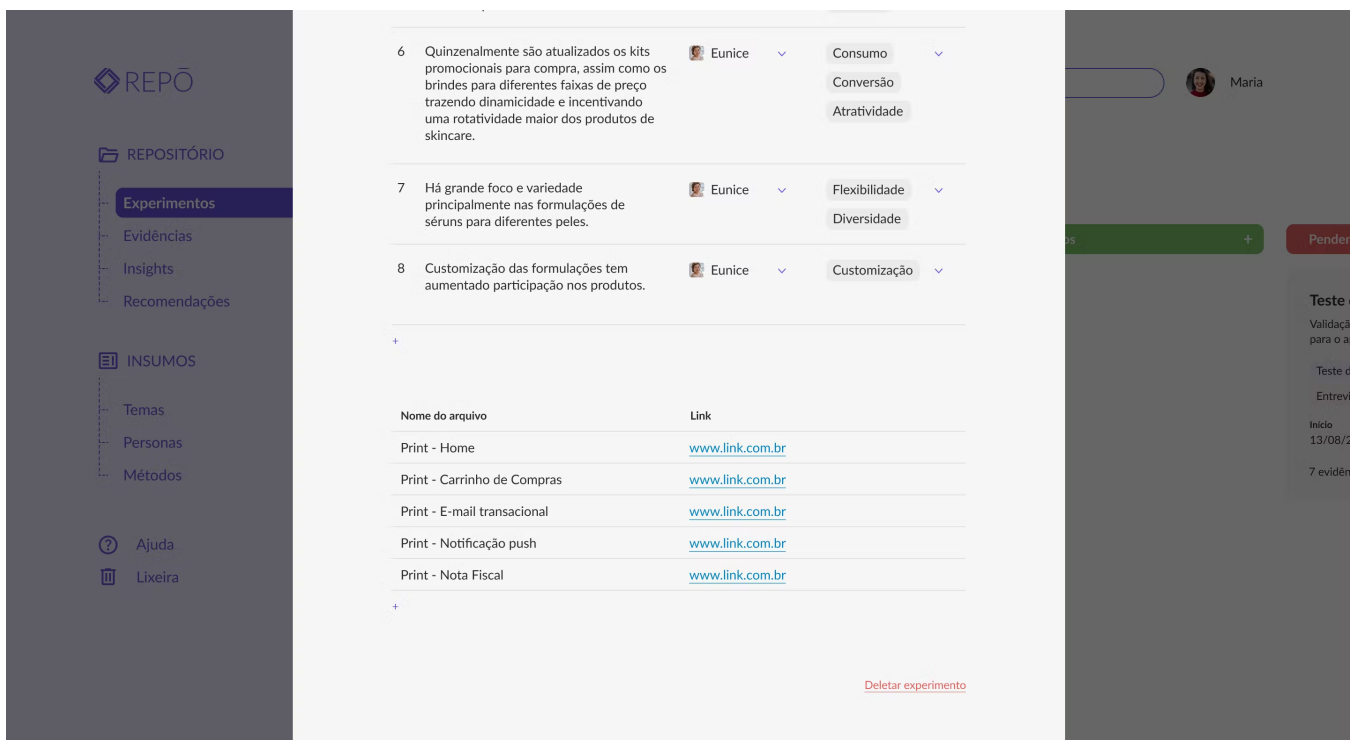
Figura 97 - Página de personas



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Já na parte inferior do card de cada experimento, foi adicionado a ação para exclusão, necessidade também mapeada no teste de usabilidade.

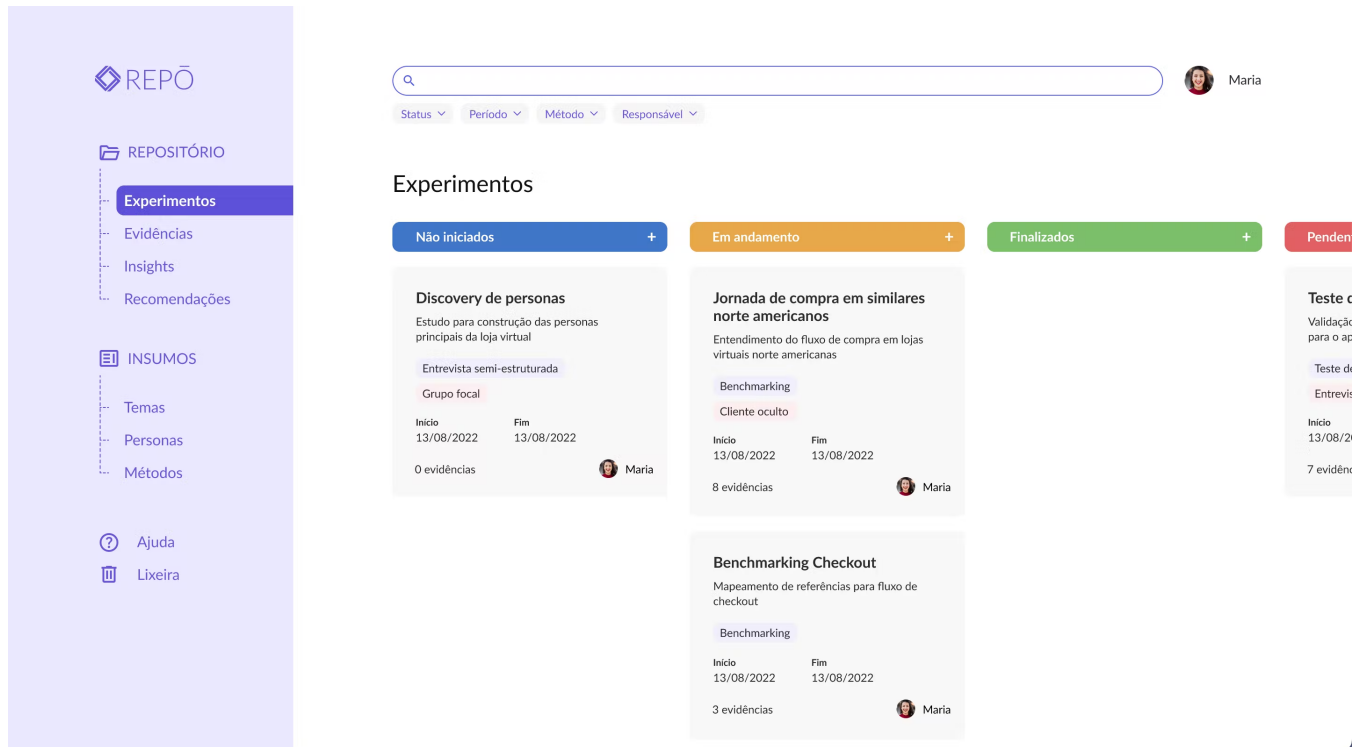
Figura 98 - Deletar experimento



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Para além das melhorias mapeadas a partir do teste de usabilidade, também foi realizada uma alteração originada dos processos de revisão da plataforma.

Figura 99 - Alteração adicionar novo experimento



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Anteriormente a ação de adicionar novo experimento era representada pelo botão "Adicionar experimento" abaixo dos cards de cada coluna, porém ao revisar o comportamento da página com um número maior de experimentos cadastrados notou-se que a ação ficaria fora do campo de visão do usuário, necessitando que o mesmo realizasse a rolagem na página. Dessa forma para manter a ação sempre em visibilidade optou-se por substituir o botão pelo ícone "+" ao lado do título de cada status, além de diminuir futuros atritos na interação, também contribuiu reduzindo o espaço que era ocupado na tela pelos botões anteriores.

3. Conclusões

O atual projeto de conclusão de curso teve como objetivo o desenvolvimento de uma interface para a centralização de achados de pesquisa conduzidas mais especificamente por times e/ou profissionais das áreas de UX Research, mas também englobando UX Designers, Product Designers, Ux Writers. O projeto atingiu de maneira satisfatória seu objetivo no desenvolvimento da solução anteriormente apresentada.

Para que tal fosse possível, os frameworks Atomic research e double diamond tiveram grande relevância. O atomic research colaborou para estruturar as possíveis relações e segmentações das informações coletadas nas pesquisas, o que resultou nas primeiras versões do mapa da interface. Já o Double Diamond por sua vez foi responsável por orientar a movimentação do pensamento convergente-divergente durante todo o projeto, abrindo espaço para o momentos de exploração, entendimento do problema, desenvolvimento de alternativas (divergência), mas também auxiliando nos momentos de sintetizar o que foi coletado, definir e estruturar a solução (convergência).

Para o resultado do projeto também foi extremamente importante os momentos dedicados a pesquisa, seja nos níveis mais iniciais com a análise biliográfica que colaborou para fundamentação do projeto, pesquisa com potenciais usuários que auxiliou no entendimento do problema e resultou na construção das personas, análises de similares que

proporcionaram um melhor entendimento do que vem sendo apresentado pelo mercado se inspirando em acertos e buscando o distanciamento de erros mapeados. A pesquisa nos níveis mais avançados de projeto como a de taxonomia para identificação do melhor vocabulário a ser utilizado, e testes de usabilidade no nível de wireframes e protótipo de alta fidelidade. Todas estas etapas contribuíram de maneira relevante para a fundamentação do projeto, iteração das soluções que estavam sendo concebidas e evidenciam a importância e relevância da pesquisa também no meio corporativo, em que instituições podem se beneficiar de métodos de pesquisa e do contato e valorização de pesquisadores no desenvolvimento de produtos, serviços e soluções que de fato dialoguem com o público desejado, trazendo mais possibilidade eficiência e lucratividade. A sociedade como um todo se beneficia do investimento em pesquisa e na valorização da ciência.

Para possíveis próximos passos de desenvolvimento da solução fica registrado a possibilidade de investimento em funcionalidades que possibilitem maior versatilidade e personalização da plataforma, atendendo a persona secundária de pesquisadores experientes, com funções como:

- Criação de novos campos nas diferentes camadas do repositórios, possibilitando que o mesmo se adapte a parâmetros específicos de cada empresa;
- Criação e edição dos métodos;
- Desenvolvimento integral da persona na plataforma, habilitando templates para que as mesmas sejam desenvolvidas integralmente na plataforma;
- Desenvolvimento de jornadas na plataforma, possibilitando também os achados de pesquisa serem relacionados a etapas específicas das jornadas existentes.

Ainda para próximos passos, pensando em contemplar a persona secundária representada pelos Project Managers (PMs), desenvolvimento de funções como:

- Criação de dashboards para que diferentes times façam o consumo dos achados de pesquisa;
- Possibilidade de priorização das recomendações na própria plataforma.

Reiterando, o atual projeto teve como foco a persona com baixo ou médio conhecimento em repositórios de pesquisa assim como na construção dos mesmos. Dessa maneira ao desenvolver uma ferramenta que proporciona estrutura para a centralização de insumos de pesquisas de experiência do usuário, sem que o pesquisador necessite se aprofundar na disciplina de repositórios para desenvolvê-la, atende as necessidades da persona principal do projeto.

Durante todas etapas do projeto existiram pontos de contato com representantes da persona principal, buscando validação e iteração, ações que garantiram a que o projeto incorporasse as perspectivas do usuário ao longo do processo de desenvolvimento.

Dessa maneira entende-se que o atual projeto de conclusão de curso atendeu seus objetivos, assim como as necessidades mais latentes da persona principal em seu contexto de atuação.

4. Referências

PIDCOCK, Daniel. **What is Atomic UX Research?**. 2018. Disponível em:

<https://blog.prototypr.io/what-is-atomic-research-e5d9fbc1285c>. Acesso em 25 ago. 2022.

FREITAS, Flávio. **Atomic UX Research: como armazenar e distribuir os aprendizados de UX**. 2018. Disponível em:

<https://brasil.uxdesign.cc/atomic-ux-research-armazenar-e-distribuir-os-aprendizados-de-ux-16c341af03aa>. Acesso em: 25 ago. 2022.

FARREL, Susan. **UX Research Cheat Sheet**. 2017. Disponível em:

<https://www.nngroup.com/articles/ux-research-cheat-sheet/>. Acesso em: 27 ago. 2022.

USER INTERVIEWS. **The state of user research 2022**. 2022. Disponível em:

<https://www.userinterviews.com/state-of-user-research-2022-report>. Acesso em: 27 ago. 2022.

- USER INTERVIEWS. **The State of User Research 2021**. 2021. Disponível em: <https://www.userinterviews.com/blog/state-of-user-research-2021-report>. Acesso em: 28 ago. 2022.
- PERNICE, Kara. **Research Repositories for Tracking UX Research and Growing Your ResearchOps**. 2020. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/research-repositories/>. Acesso em: 29 ago. 2022.
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION. **What is UX Research?**. 2021. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-research>. Acesso em: 29 ago. 2022.
- FGV. **Pesquisa Anual do Uso de TI**. 2022. Disponível em: <https://eaesp.fgv.br/producao-intelectual/pesquisa-anual-uso-ti>. Acesso em: 29 ago. 2022.
- DESIGN COUNCIL. **Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond**. 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- BENATHY, Bela. **Designing Social Systems in a Changing World**. 1996. Disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4757-9981-1>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- KUCZYNSKY, Adriana. **Double Diamond na prática: como redesenhei uma plataforma interna de registro de ponto sob a perspectiva do design**. 2020. Disponível em: <https://medium.com/cwi-software/como-trabalhei-o-redesign-de-uma-aplicacao-em-meio-a-uma-pandemia-5f412470279c>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- BARBOSA, Simone. **Interação Humano-Computador**. 2010. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=qk0skwr_cewC&dq=S.+Barbosa+and+B.+Silva.+Intera%C2%B8c%CB%9Cao+Humano-Computador.+Elsevier+Brasil,+2010.&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 01 set. 2022.
- HALL, Erika. **Just Enough Research**. 2013. Disponível em: https://books.google.com.br/books/about/Just_Enough_Research.html?id=8jP_nQEACAAJ&redir_esc=y. Acesso em: 01 set. 2022.
- COOPER, Alan. **About Face**. 2014. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/About_Face/4c4XBAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=about+face&printsec=frontcover. Acesso em: 01 set. 2022.
- PADOVANI, Stephania. **Desenvolvimento e aplicação de modelo descritivo-normativo para análise de websites**. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prod/a/JfsykCSrsVKQW9BPdfkv3Qh/?lang=pt#:~:text=A%20an%C3%A1lise%20de%20similares%20aparece,ou%20an%C3%A1lise%20param%C3%A9trica%20de%20similares>. Acesso em: 01 set. 2022.
- CYBYS, Walter. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. 2007. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=AOa5CgAAQBAJ&pg=PP1&hl=pt-BR&pg=PP1&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 02 set. 2022.
- NIELSEN, Jakob. **Usability Engineering**. 1994. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Usability_Engineering/DBOowF7LqIQC?hl=pt-BR&gbpv=0. Acesso em: 03 set. 2022.

NIELSEN, Jakob. **Improving a Human-Computer Dialogue**. 1990. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/77481.77486>. Acesso em: 03 set. 2022.

GORDON, Kelley. **How to Draw a Wireframe (Even if You Can't Draw)**. 2021. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/draw-wireframe-even-if-you-cant-draw/>. Acesso em: 06 set. 2022.

LIMA, Mary; GONÇALVES, Berenice. **Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial**. 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/74616818/Modelo_de_apoio_%C3%A0_sele%C3%A7%C3%A3o_tipogr%C3%A1fica_no_contexto_do_design_editorial. Acesso em: 06 set. 2022.

5. Apêndices

Apêndice I - Roteiro da pesquisa exploratória

Introdução

Olá! :D

Fico muito grato por se disponibilizar a participar dessa pesquisa, é um levantamento sem fins lucrativos com o objetivo de fundamentar o desenvolvimento do meu TCC, no qual exploro o desenvolvimento de pesquisas em UX.

O questionário é breve, possui perguntas de múltipla escolha e pode ser respondido em cerca de 5 minutos.

As informações coletadas a seguir são anônimas, você não terá seus dados pessoais e/ou imagem coletados.

Caso tenha dúvidas é só me chamar!

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/cruzmr/>

Perguntas

1. Qual seu cargo atual?
 - a. UX researcher
 - b. Product designer
 - c. UX writer
 - d. UX Designer
 - e. UX/UI Designer
 - f. UI Designer
 - g. Nenhum dos cargos acima
2. Qual sua senioridade?
 - a. Pessoa estagiária
 - b. Júnior
 - c. Pleno
 - d. Sênior
 - e. Especialista
 - f. Posições de gestão e liderança
 - g. Outros
3. Onde encontra maiores dificuldades e desafios na sua atuação com pesquisa? (selecione até 3)

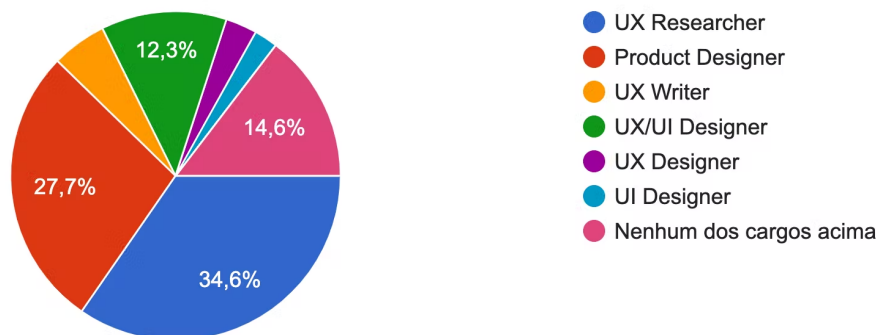
- a. Consolidação / síntese das pesquisas
 - b. Construir repositório de pesquisa eficiente
 - c. Comunicação com outros times
 - d. Comunicação e negociação com líderes e Product Managers
 - e. Conectar pesquisa aos objetivos de negócio
 - f. Integrar os resultados de diferentes pesquisas
 - g. Planejamento de pesquisas
 - h. Condução de pesquisas
 - i. Garantir que demais equipes consumam e utilizem resultados de pesquisa
 - j. Padronização de resultados de pesquisa
 - k. Nenhuma das opções
4. Quais ferramentas utiliza em sua rotina de trabalho? (selecione pelo menos 1)
- a. Miro
 - b. Figma
 - c. Notion
 - d. Ferramentas google
 - e. Ferramentas microsoft
 - f. Airtable
 - g. Dovetail
 - h. Outros
5. Como considera seu nível de conhecimento sobre repositórios de pesquisa?
- a. Baixo
 - b. Médio
 - c. Alto
 - d. Não sei o que é um repositório de pesquisa
6. Em alguma das suas experiências profissionais contou com algum repositório de pesquisa?
- a. Sim (pessoa é direcionada para questões de número 7 e 8)
 - b. Não (pessoa é direcionada para questões de número 9 e 10)
 - c. Não sei o que é um repositório de pesquisa (pessoa é direcionada para questões de número 9 e 10)
7. Com quais ferramentas já trabalhou para hospedar repositórios? (selecione pelo menos 1)
- a. Notion
 - b. Coda
 - c. Airtable
 - d. Dovetail
 - e. Excel/Google sheets
 - f. Ferramenta própria/interna da empresa
 - g. Outros
8. Para você quais os maiores desafios com repositórios de pesquisa? (selecione até 2)

- a. Conseguir convencer gestores/equipe da necessidade de um repositório
 - b. Criação do repositório (selecionar estrutura, taxonomia, informações que estarão presentes etc.)
 - c. Alimentar o repositório com os resultados das pesquisas
 - d. Garantir que equipes acessem e consumam resultados do repositório
 - e. Conseguir utilizar ferramenta em que o repositório está hospedado
 - f. Assegurar que aprendizados do repositório impactem estratégia e ações na empresa
 - g. Nenhuma das alternativas
9. Por quais motivos acredita que não possui um repositório de pesquisa em sua empresa?
- a. Não vejo como algo que agregaria valor ao meu trabalho
 - b. Falta de tempo para construção
 - c. Falta de investimento e incentivo de lideranças
 - d. Dificuldade em convencer lideranças/equipe da necessidade de um repositório
 - e. Nenhuma das alternativas
10. Gostaria de utilizar um repositório de pesquisa em seu trabalho?
- a. Sim
 - b. Não
 - c. Não sei

Apêndice III - Resultados na íntegra da pesquisa exploratória

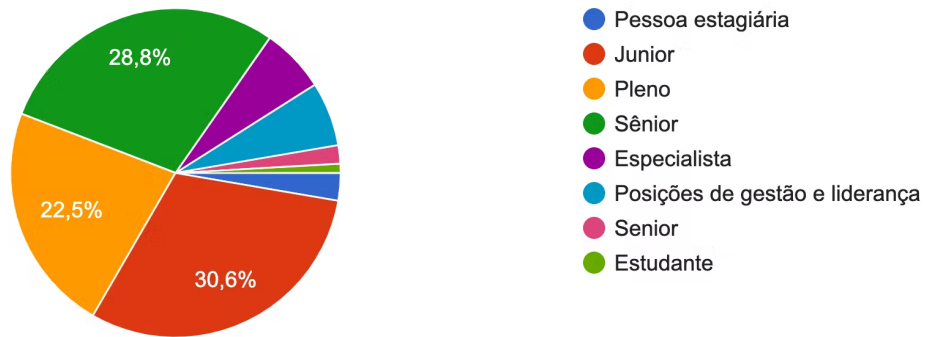
Qual seu cargo atual?

130 respostas



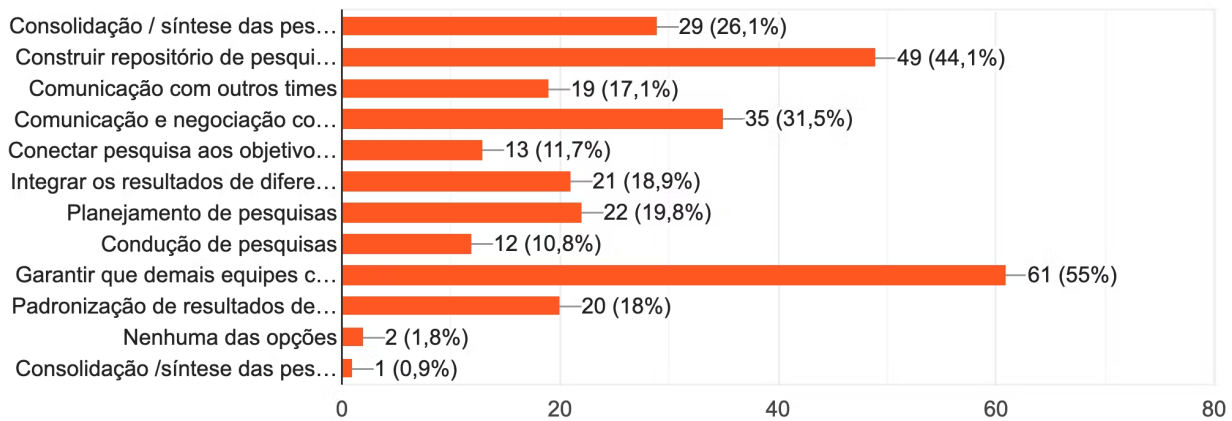
Qual sua senioridade?

111 respostas



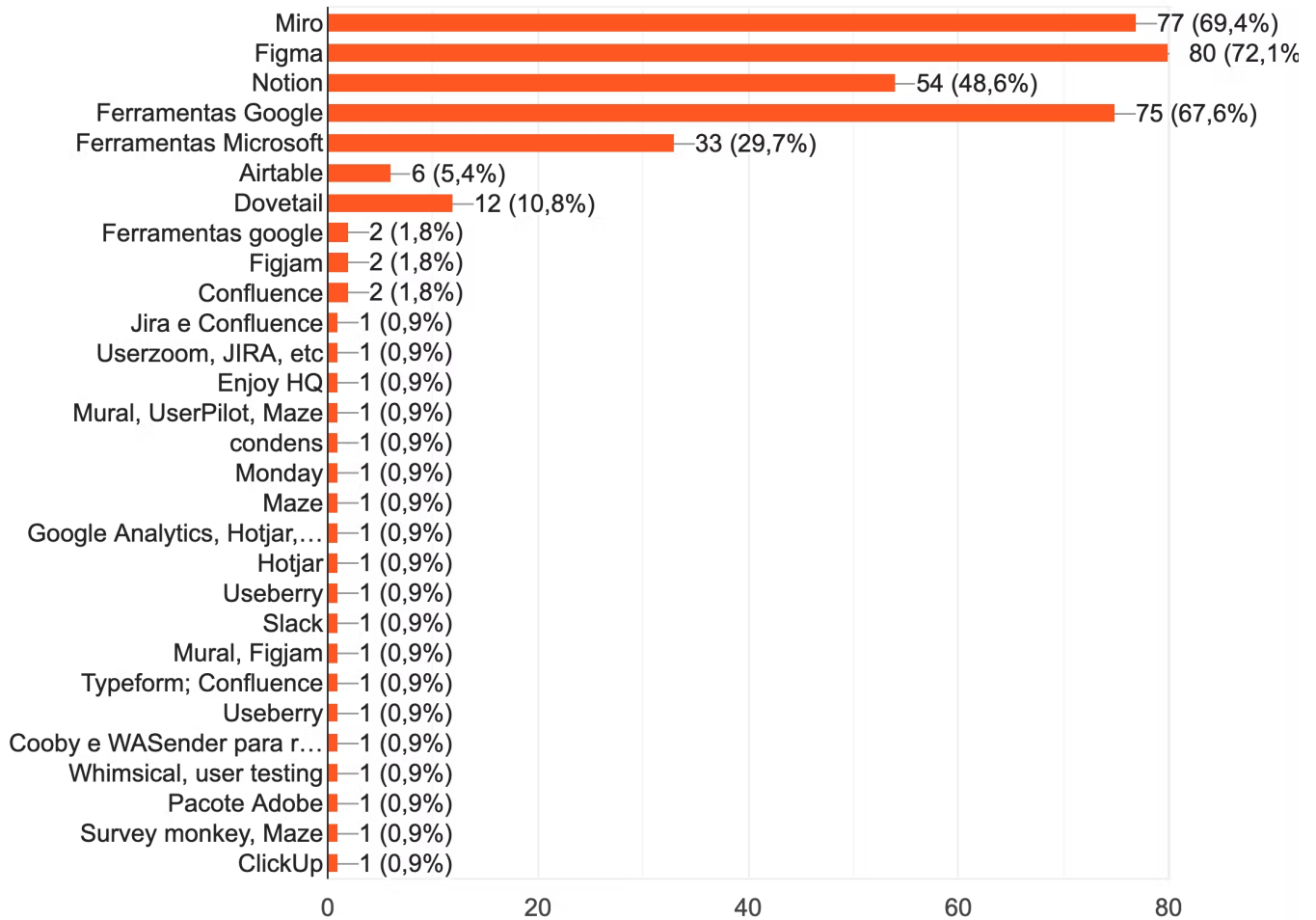
Onde encontra maiores dificuldades e desafios na sua atuação com pesquisa? (selecione até 3)

111 respostas



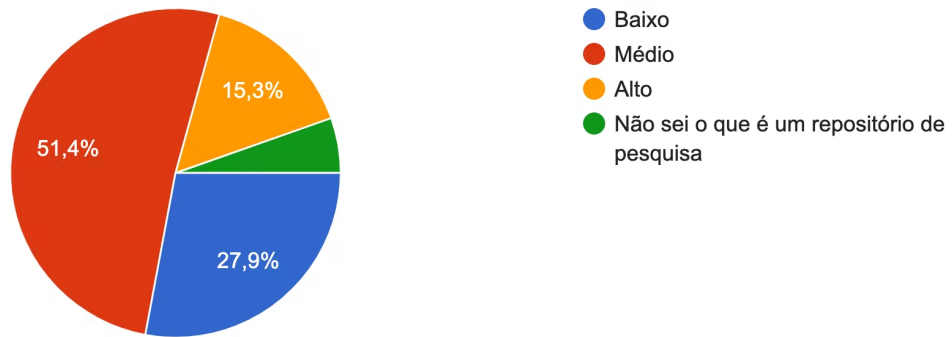
Quais ferramentas utiliza em sua rotina de trabalho? (selecione pelo menos 1)

111 respostas



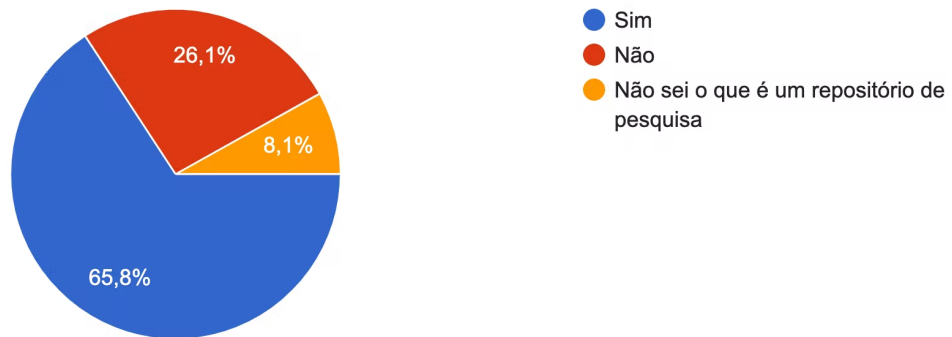
Como considera seu nível de conhecimento sobre repositórios de pesquisa?

111 respostas



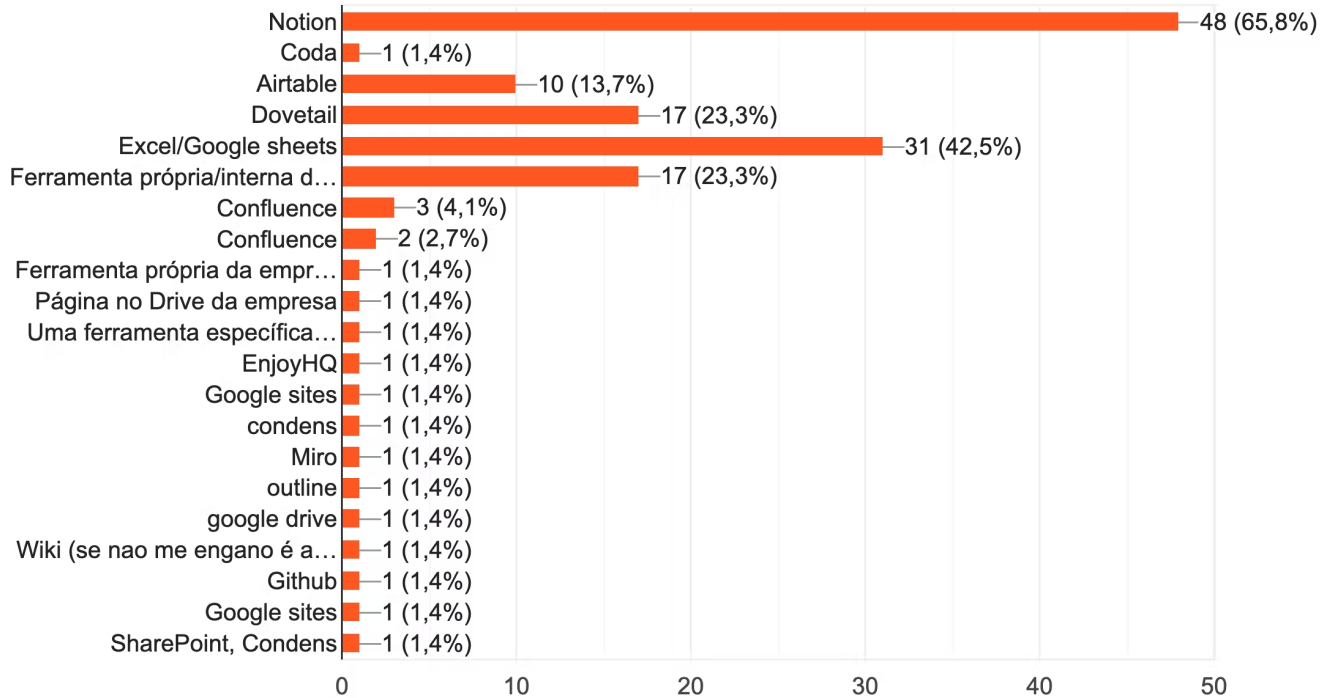
Em alguma das suas experiências profissionais contou com algum repositório de pesquisa?

111 respostas



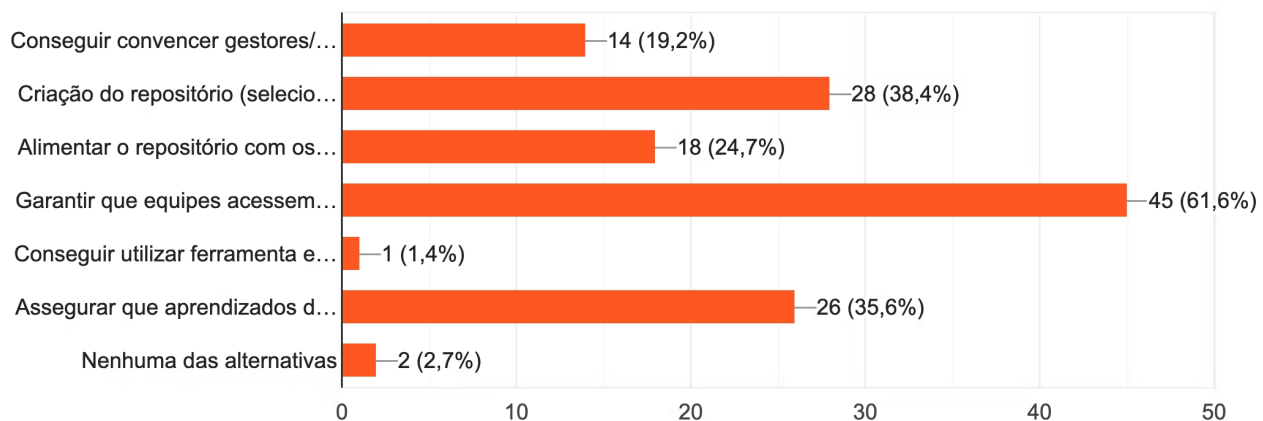
Com quais ferramentas já trabalhou para hospedar repositórios? (selecione pelo menos 1)

73 respostas



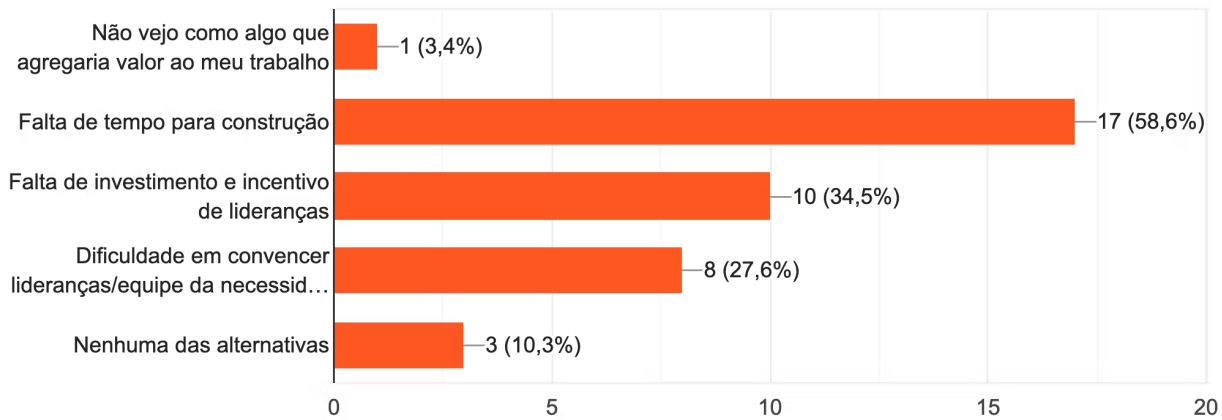
Para você quais os maiores desafios com repositórios de pesquisa? (selecione até 2)

73 respostas



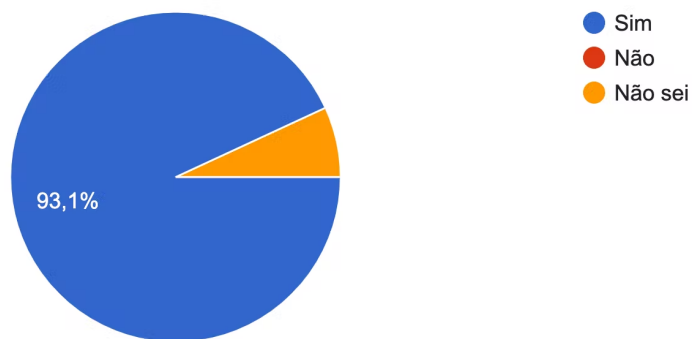
Por quais motivos acredita que não possui um repositório de pesquisa em sua empresa?

29 respostas



Gostaria de utilizar um repositório de pesquisa em seu trabalho?

29 respostas



Apêndice IV - Pesquisa de taxonomia

Introdução

Esse questionário tem apenas 4 perguntas e busca entender a melhor nomenclatura para os termos do método de estruturação de repositórios conhecido por "Atomic Research".

O "Atomic Research" possui 4 camadas para organizar o que é coletado em pesquisas, são elas:

1. Experiments

Os experimentos são os métodos de pesquisas que utilizamos para produzir os dados

2. Facts

Analisamos os dados ou as informações produzidas no experimento e geramos fatos concretos

3. Insights

Ao interpretar os fatos podemos ter insights. É aqui que você pode interpretar os fatos que descobriu.

4. Conclusions

Quando chegamos ao insights conseguimos visualizar os conhecimentos adquiridos nas pesquisas e como serão os próximos passos do time de produto se baseando completamente em evidências.

As perguntas a seguir possuem o objetivo de entender quais possíveis termos são mais adequados para utilização no nosso contexto atual.

Questões

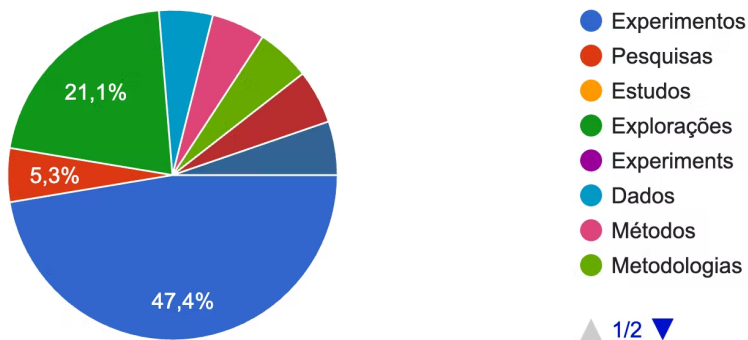
1. Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Experiments"?
 - a. Experiments
 - b. Pesquisas
 - c. Estudos
 - d. Explorações
 - e. Experimentos
 - f. Dados
 - g. Outro. Qual?
2. Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Facts"?
 - a. Facts
 - b. Fatos
 - c. Aprendizados
 - d. Evidências
 - e. Informações
 - f. Outro. Qual?
3. Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Insights"?
 - a. Insights
 - b. Percepções
 - c. Conhecimentos
 - d. Outro. Qual?
4. Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Conclusions"?
 - a. Conclusions
 - b. Conclusões
 - c. Ações
 - d. Acionáveis
 - e. Recomendações
 - f. Sabedoria
 - g. Outro. Qual?
5. No "atomic research" quando unimos diferentes elementos da camada "Facts" criamos um elemento na camada "Insights". Dessa maneira os "Facts" estão _____ ao "Insight". Qual acredita ser o termo que melhor preenche o espaço anterior?

- a. Vinculados
- b. Relacionados
- c. Ligados
- d. Associados
- e. Conectados
- f. Atrelados
- g. Outro. Qual?

Resultados

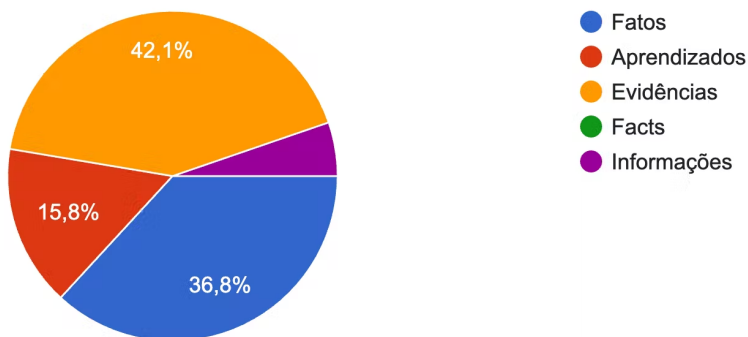
Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Experiments"?

19 respostas



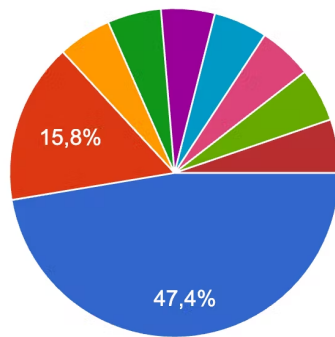
Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Facts"?

19 respostas



Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Insights"?

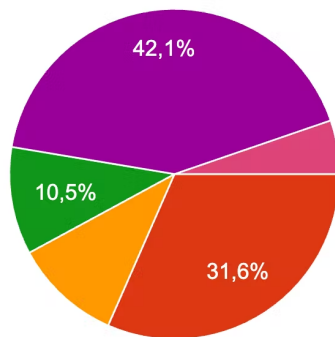
19 respostas



- Insights
- Percepções
- Conhecimentos
- Diria que "percepções é mais abrasileirado porém "insights" já é um...
- Oportunidades ou Correlações
- Aprendizados
- aprendizados
- Aprendizados
- Ideias

Qual o termo que acredita se encaixar melhor para nomear a camada "Conclusions"?

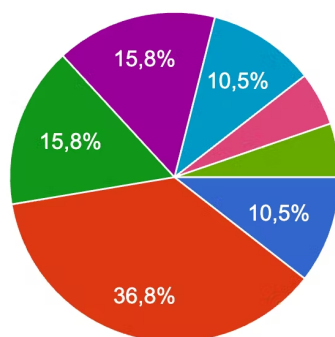
19 respostas



- Conclusions
- Conclusões
- Ações
- Acionáveis
- Recomendações
- Sabedoria
- Aprendizados, porque muitas vezes aquilo pode não ser um fato dependendo do experimento aplicado e nível de evidência gerado

No "atomic research" quando unimos diferentes elementos da camada "Facts" criamos um elemento na camada "Insights". Dessa maneira os... o termo que melhor preenche o espaço anterior?

19 respostas



- vinculados
- relacionados
- ligados
- associados
- conectados
- atrelado
- Insights são um conjunto de Facts
- alimentam o insight

Ficha de identificação

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Cruz, Matheus

Repô: Uma plataforma para repositórios de UX Research /
Matheus Cruz ; orientadora, Mary Vonni Meürer de Lima, 2022.
103 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. UX Research. 4. UX / UI
Design. 5. Repositório. I. Vonni Meürer de Lima, Mary. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Agradecimentos

Quero começar agradecendo ao meu marido João que ao longo desta graduação foi a pessoa que sempre esteve ao meu lado incentivando, dando suporte, conselhos, sendo minha calma e segurança nos momentos mais conturbados assim como meu parceiro nos momentos mais felizes. Nunca vou conseguir te agradecer à altura por te me apresentado (e seguir apresentando) o mais genuíno amor.

Também quero agradecer minha família que desde sempre me incentivou em meus contatos com os estudos, em especial minha mãe Vera, meu avô Francisco, e minhas avós Teresa e Encarnación, que mesmo sem terem tido acesso a universidade sempre me incentivaram e deram o suporte possível e impossível. Acreditar em nós mesmos se torna mais fácil quando quem está próximo também o faz.

Não poderia deixar de agradecer a minha Orientadora Mary, que durante todo o processo de desenvolvimento do projeto trouxe leveza e me guiou de uma maneira muito tranquila e sábia, sempre trazendo pontuações relevantes que colaboraram para o resultado final do projeto. A professora Berenice, participante da banca, que no início da minha graduação me proporcionou o privilégio de ser minha orientadora em um projeto de iniciação científica, me apresentou a pesquisa em design de uma maneira singular e até hoje é referência na minha trajetória profissional. A professora Luciane Fadel, também participante da banca, que tive o prazer de ser seu aluno e colaborou fortemente para a fundamentação de bases no design de interação que constituem minha atuação. É um prazer finalizar essa graduação com três professoras e pesquisadoras que são referências para mim.

Resumo

A constante crescente do mercado de tecnologia vem ao longo dos últimos anos causando diversos impactos não apenas no mercado de trabalho e em suas dinâmicas, mas também na sociedade como um todo. Dado esse contexto novas profissões surgem, ofícios já existentes se ramificam e ganham capilaridade, assim como algumas carreiras deixam de existir. Nesse cenário as carreiras de UX e UI Design passaram a apresentar maior demanda no mercado e com o crescimento de suas equipes esses profissionais passaram a apresentar uma maior especialização de atuação, levando o crescimento de áreas como UX Writing, UX Research, Product Design, UX Strategy dentre outras. Com o aumento da demanda pela pesquisa de experiência do usuário (UX Research) e sua incorporação a rotina de diversas empresas ampliou também a necessidade de soluções para centralização dos aprendizados coletados, sendo o repositório de UX Research uma das soluções, evitando a perda de informações relevantes e também potencializando a possibilidade de consumo e aplicação dessas informações. É a partir dessa necessidade que o atual projeto foi concebido, buscando a estruturação e desenvolvimento de um repositório de UX Research, demanda latente entre profissionais desta área. O projeto de conclusão de curso foi planejado em quatro etapas a partir do framework Double Diamond: descobrir, definir, desenvolver, entregar. Tendo como resultado o desenvolvimento da arquitetura da informação, fluxos de navegação, personas e por fim o protótipo navegável da interface idealizada. O repositório desenvolvido por sua vez proporciona que pesquisas sejam cadastradas e seu desenvolvimento acompanhado, assim como os dados coletados sejam submetidos a estrutura proposta pelo framework Atomic Research, propiciando um consumo mais orientados dos resultados obtidos em pesquisas de experiência do usuário.

Palavras-chave: UX Research; Repositório; UX Design; UI Design; Design de interação.

Abstract

The constant growth of the technology market has been causing several impacts over the last few years, not only on the job market but also on society at all. Given this context, new professions emerge, existing jobs branch out and gain capillarity, as well as some careers cease to exist. In this scenario, UX and UI Design careers began to show greater demand in the market and with the growth of their teams, these professionals started to present a higher specialization in their work, leading to the growth of areas such as UX Writing, UX Research, Product Design, UX Strategy etc. With the increase in demand for user experience research (UX Research) and its incorporation into the routine of several companies, the need for solutions to centralize the collected learning has also increased, with the UX Research repository being one of the solutions, avoiding the loss of relevant information and also enhancing the possibility of consumption and application of this information. It is from this need that the current project was conceived, seeking the structuring and development of a UX Research repository, a latent demand among professionals in this area. The course conclusion project was planned in four stages based on the Double Diamond framework: discover, define, develop, deliver. Resulting in the development of information architecture, navigation flows, personas and finally the navigable prototype of the idealized interface. The developed repository allows research to be registered and its monitored, as well as the data collected to be submitted to the structure proposed by the Atomic Research framework, providing a more efficient consumption of the results obtained in user experience researches.

Keywords: UX Research; Repository; UX Design; UI Design; Interaction design.

Lista de figuras

Figura 01 - Framework double diamond

Figura 02 - Framework double diamond etapa descobrir

Figura 03 - Framework double diamond etapa definir

Figura 04 - Framework double diamond etapa desenvolver

Figura 05 - Framework double diamond entregar

Figura 06 - Crescimento de times profissionais de UX Research ao longo dos anos (Porcentagem de respondentes vs Número de profissionais exclusivamente dedicados a UX Research na empresa)

Figura 07 - Framework atomic research

Figura 08 - Exemplo framework atomic research

Figura 09 - Conexões framework atomic research

Figura 10 - Ferramentas já utilizadas para repositórios de pesquisa (%)

Figura 11 - Níveis de senioridade dos respondentes (%)

Figura 12 - Nível de conhecimento e familiaridade com repositórios de UX Research (%)

Figura 13 - Nível de conhecimento em repositórios vs Senioridade

Figura 14 - Persona principal

Figura 15 - Maiores dificuldades de atuação

Figura 16 - Motivos de não possuir um repositório

Figura 17 - Proto-persona especialista

Figura 18 - Proto-persona product manager

Figura 19 - Proto-persona colaborador da empresa

Figura 20 - Mapa da interface

Figura 21 - Telas priorizadas

Figura 22 - Mapa da interface detalhado

Figura 23 - Fluxo do usuário

Figura 24 - Tela de login

Figura 25 - Tela de experimentos

Figura 26 - Experimento expandido

Figura 27 - Experimento expandido 02

Figura 28 - Adicionar experimento

Figura 29 - Tela de evidências

Figura 30 - Tela de criação de evidência

Figura 31 - Tela de evidência expandida

Figura 32 - Tela de insights

Figura 33 - Tela de adicionar insight

Figura 34 - Tela de insight expandido

Figura 35 - Tela de recomendações

Figura 36 - Tela de adicionar recomendação

Figura 37 - Tela de visualizar recomendação

Figura 38 - Tela de métodos

Figura 39 - Tela de experimento expandido

Figura 40 - Tela de personas

Figura 41 - Tela de ajuda

Figura 42 - Tela de lixeira

Figura 43 - Logotipo

Figura 44 - Definição de pesos

Figura 45 - Paleta de cores

Figura 46 - Biblioteca de ícones selecionada

Figura 47 - Estilização padrão para os ícones

Figura 48 - Espaçamento

Figura 49 - Grid de 12 colunas

Figura 50 - Exemplo de espaçamento aplicado na concepção de botões

Figura 51 - Tela de Login

Figura 52 - Tela de Experimentos

Figura 53 - Filtro de experimentos

Figura 54 - Hover no card de experimento

Figura 55 - Exemplo de hover nos filtro de Período

Figura 56 - Hover no botão de adicionar experimento (botão acima sem hover, abaixo com hover)

Figura 57 - Novo experimento

Figura 58 - Hover no título do experimento (figura acima sem hover, abaixo com hover)

Figura 59 - Título novo experimento

Figura 60 - Adicionar método

Figura 61 - Método adicionado

Figura 62 - Status do experimento

Figura 63 - Selecionar responsável

Figura 64 - Período da pesquisa

Figura 65 - Tabela de evidências

Figura 66 - Hover tabela de evidências

Figura 67 - Edição evidência

Figura 68 - Vinculando personas e temas as evidências

Figura 69 - Evidência preenchida

Figura 70 - Hover adicionar evidência

Figura 71 - Nova evidência

Figura 72 - Card de experimento preenchido

Figura 73 - Tela de experimentos

Figura 74 - Estados tabela de evidências (normal, hover e edição)

Figura 75 - Rascunho de evidência (não vinculada a experimento)

Figura 76 - Alerta para vincular experimento

Figura 77 - Modal de evidência expandida

Figura 78 - Modal nova evidência

Figura 79 - Tela de insights

Figura 80 - Tela de insights, rolagem horizontal

Figura 81 - Modal insight preenchido

Figura 82 - Modal novo insight

Figura 83 - Tela de recomendações

Figura 84 - Tela de recomendações, rolagem horizontal

Figura 85 - Modal recomendação

Figura 86 - Modal nova recomendação

Figura 87 - Tela de temas

Figura 88 - Tela de personas

Figura 89 - Modal de persona expandida

Figura 90 - Modal criação de nova persona

Figura 91 - Tela de métodos

Figura 92 - Modal de método

Figura 93 - Tela de ajuda

Figura 94 - Tela da lixeira

Figura 95 - Ícones de informação

Figura 96 - Caixa de texto de informação

Figura 97 - Página de personas

Figura 98 - Deletar experimento

Figura 99 - Alteração adicionar novo experimento

Lista de quadros

Quadro 01 - Análise de similares - funcionalidades

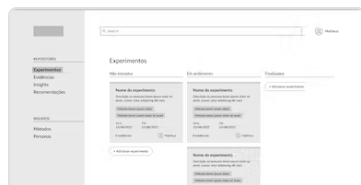
Quadro 02 - Análise heurística de similares

Quadro 03 - Análise de similares: taxonomia e arquitetura da informação

Quadro 04 - Cenários e tarefas teste de usabilidade

Quadro 05 - Cenários e tarefas teste de usabilidade 02

Lista de protótipos

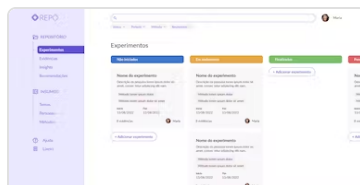


Wireframes

DESCRIÇÃO

Wireframes idealizados para a primeira materialização da interface

LINK



Protótipo de alta fidelidade

DESCRIÇÃO

Versão final do protótipo de alta fidelidade desenvolvido durante o projeto

LINK



Lista de abreviaturas

UX Research - Pesquisa de experiência do usuário

UXR - UX Research

UX Design - Design de experiência do usuário

UI Design - Design da interface do usuário

Lista de tabelas

Tabela 01 - Matriz de avaliação tipográfica