



Universidade Federal De Pernambuco

Centro de Artes e Comunicação | Departamento Design



Análise de experiência do usuário no aplicativo Notion

Utilizando o Método de Autoconceito para compreender a relação entre as emoções do usuário e a jornada de produtos digitais.

Ingrid Santana Gomes do Nascimento

Recife, 2024



Universidade Federal De Pernambuco

Centro de Artes e Comunicação | Departamento Design



Análise de experiência do usuário no aplicativo Notion

Utilizando o Método de Autoconceito para compreender a relação entre as emoções do usuário e a jornada de produtos digitais.

TCC apresentado ao Departamento de design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.

Orientador: Guilherme Ranoya Seixas Lins.

Ingrid Santana Gomes do Nascimento

Recife, 2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Nascimento, Ingrid Santana Gomes do.

Análise de experiência do usuário no aplicativo Notion: utilizando o Método de Autoconceito para compreender a relação entre as emoções do usuário e a jornada de produtos digitais. / Ingrid Santana Gomes do Nascimento. - Recife, 2024.

77 : il., tab.

Orientador(a): Guilherme Ranoya Seixas Lins

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2024.

1. Experiência do usuário. 2. Design de produtos digitais. 3. Método de autoconceito. 4. Notion. I. Lins, Guilherme Ranoya Seixas. (Orientação). II. Título.

600 CDD (22.ed.)

/Agradecimentos

Poder finalmente escrever esses agradecimentos é uma grande vitória. Depois de árduos quase 5 anos, chegar a esse momento representa mais coisas do que jamais poderia descrever. Por isso, começo esse texto agradecendo a mim mesma, que não desisti e persisti trabalhando por aquilo que amo e acredito.

Agradeço à minha família – especialmente aos meus pais – por terem, em todos os sentidos, trabalhado uma vida inteira para que eu pudesse chegar até aqui. Sem essa base eu não seria nada e jamais teria podido acessar todas as oportunidades que acessei. Mãe e pai, obrigada por me amar e apoiar minhas escolhas, essa conquista é nossa e trilhará o caminho para milhares de outras.

À Eduardo, meu companheiro de vida, agradeço por todo amor e cumplicidade nesse último ano. A leveza da sua presença me inspira a ser minha melhor versão. Obrigada por estar presente, por ser apoio nas batalhas e companhia para celebrar as conquistas.

Aos meus amigos, que são também minha família. Todo afeto e partilhas me fazem crescer todos os dias e me inspiram a continuar caminhando por nós. Obrigada por me ensinarem que posso muito e acreditarem nisso, muitas vezes, mais do que consigo. Nos ver crescendo juntos é mágico.

À todas as pessoas que se dispuseram a colaborar com este trabalho, direta ou indiretamente, meu profundo agradecimento. Seu tempo disponibilizado e visão de mundo foram essenciais para o sucesso da minha pesquisa.

Por fim, expresso minha gratidão ao meu orientador, Guilherme Ranoya, com quem pude aprender não apenas sobre os aspectos técnicos para construção do meu projeto, mas também sobre tornar esse processo o mais humano e real possível. Nossas orientações foram um espaço de acolhimento e diálogo essencial para o meu progresso. Muito obrigada.

/Resumo

Esta pesquisa tem o objetivo de explorar caminhos de avaliação da qualidade da experiência do usuário do aplicativo Notion, investigando a relação entre as emoções e a jornada de produtos digitais através do Método de autoconceito. O experimento busca compreender como a percepção emocional do público influencia na interação com o Notion, uma ferramenta que tem ganhado destaque no ambiente organizacional. Com uma metodologia exploratória que mescla revisão de literatura e um experimento prático, o estudo foca em analisar o impacto que os sentimentos podem ter na experiência do usuário e percepção de valor sobre um produto digital. As conclusões apontam para uma relação entre avaliações positivas e maior familiaridade com a ferramenta, sugerindo o aprimoramento das orientações no processo de entrada de um novo usuário. Este trabalho colabora com o campo de Design de Experiência e destaca a importância de considerar os aspectos emocionais no desenvolvimento de produtos digitais.

Palavras-chave: Experiência do Usuário, Notion, Método de Autoconceito, Emoções, Produtos Digitais.

/Abstract

This research aims to explore ways of evaluating the quality of the Notion app user experience, investigating the relationship between emotions and the digital product journey through the Self-Concept Method. The experiment seeks to understand how the public's emotional perception influences interaction with Notion, a tool that has gained prominence in the organizational environment. With an exploratory methodology that mixes a literature review and a practical experiment, the study focuses on analyzing the impact that feelings can have on the user experience and perception of value about a digital product. The conclusions point to a relationship between positive evaluations and greater familiarity with the tool, suggesting the improvement of guidelines in the process of onboarding a new user. This work contributes to the field of Experience Design and highlights the importance of considering emotional aspects when developing digital products.

Keywords: User Experience, Notion, Self-Concept Method, Emotions, Digital Products.

/Sumário

09	/ 1. INTRODUÇÃO
	// 1.1 Contextualização
	// 1.2 Objetivo geral
	// 1.3 Objetivos específicos
	// 1.4 Justificativa
16	/ 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA
	// 2.1 Cultura de inovação e a inteligência coletiva
	// 2.2 Método de Autoconceito
	// 2.3 O aplicativo Notion
27	/ 3. METODOLOGIA
	// 3.1 Desk Research
	// 3.2 Pré-teste
	/// 3.2.1 Seção 1: Coleta de dados demográficos e profissionais
	/// 3.2.2 Seção 2: Entendimento da experiência com o aplicativo Notion
	/// 3.2.3 Seção 3: Entendimento da satisfação com o App Notion para celular
	/// 3.2.4 Seção 4: Entendimento da facilidade do uso e navegação do aplicativo
	/// 3.2.5 Seção 5: Mapeamento das funcionalidades mais utilizadas
	// 3.3 Experimento com método de Autoconceito
	/// 3.3.1 Preparação

/Sumário

47	/// 3.3.2 Elaboração do questionário /// 3.3.3 Metodologia de mapeamento da experiência //// 3.3.3.1 Avaliadores participantes do experimento //// 3.3.3.2 Técnicas selecionadas //// 3.3.3.3 Etapas e fases do experimento //// 3.3.3.4 Resultados e análise do experimento com o Grupo 1 //// 3.3.3.5 Resultados e análise do experimento com o Grupo 2 //// 3.3.3.6 Conclusões do experimento
72	/ CONSIDERAÇÕES FINAIS
76	/ REFERÊNCIAS

/ 1

Introdução

// 1.1

Contextualização

O processo de globalização e identificação da inovação como elemento fundamental na manutenção e sustentação de modelos de negócio, dentro de um mercado competitivo, potencializou o desenvolvimento de ferramentas de colaboração entre times. O Notion, apresentado ao público no formato de plataforma web e aplicativo móvel, é uma dessas ferramentas que tem ganhado destaque no ambiente organizacional, por dispor de uma grande variedade de recursos de colaboração. Por introduzir atividades complexas à sua rotina de utilização, pode apresentar pontos críticos na jornada de experiência em dispositivos móveis.

Os avanços dos estudos voltados à construção e aprimoramento de produtos digitais já tornaram evidente a necessidade de incorporar ao processo técnicas e metodologias que possibilitem validar se o projeto desenvolvido corresponde à real necessidade dos usuários. Na comunidade de Design, as metodologias que analisam a interface dos produtos com foco em usabilidade, a exemplo dos testes baseados nas heurísticas de Nielsen (1993), ganharam popularidade. Porém, esses métodos focam em avaliar a capacidade do produto de ser utilizado e não a experiência proporcionada por ele, deixando o aspecto emocional e afetivo entre o produto e o público em segundo plano (NEVES et al., 2021).

// 1.1 Contextualização

Nesse sentido, o Método de Autoconceito, uma ferramenta amplamente utilizada na área de Marketing, ganha destaque em projetos de Design por possibilitar uma comparação entre a experiência do usuário ideal, baseada na expectativa estabelecida, e a experiência real proporcionada pelo produto.

// 1.2

Objetivo geral

Desenvolver uma competência profissional que possibilite que a autora do texto se torne capaz de avaliar a experiência do usuário projetada para um ou mais produtos digitais já construídos ou que venham a se consolidar no futuro.

// 1.3

Objetivos específicos

- Desenvolver critérios e métricas de avaliação direta da experiência do usuário em produtos digitais;
- Aprimorar a competência profissional de condução de dinâmicas de grupo para análise de um problema específico;
- Obter a capacidade de construir relatórios que exponham os pontos positivos e construtivos a respeito da experiência proporcionada por um artefato projetado em Design.

// 1.4

Justificativa

A escolha do tema deste projeto parte, inicialmente, do desejo pessoal de explorar novos caminhos no que diz respeito às técnicas de obtenção e análise de dados, com o objetivo principal de aprimorar a experiência do usuário em produtos digitais. Também considerando a observação da necessidade do desenvolvimento de metodologias que se relacionem diretamente com as emoções das pessoas que acessam determinado artefato.

A seleção do aplicativo móvel Notion foi dada a partir do entendimento de que, com o avanço da tecnologia e necessidade de incorporação da inovação no ambiente de trabalho (BORGES, 2008), a colaboratividade no ambiente digital se tornou um elemento essencial para garantir a sustentação das estruturas organizacionais. E as ferramentas de colaboração, como a selecionada para este projeto, ganharam o protagonismo na potencialização da efetividade desse processo de gestão da inovação (TIDD et al., 2005).

// 1.4 Justificativa

Na seleção dos referenciais teóricos, um ponto importante foi o desejo de experimentar e compreender o Método de autoconceito no âmbito do Design, até então desconhecido pela autora, como um caminho possível para compreender aspectos mais humanos e subjetivos da construção de produtos. Além de processualizar os meios de escuta e troca com o público-alvo selecionado.

Diante de tais fatores, a escolha de elaborar e conduzir um experimento parte do desejo de colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o momento de consolidação da fundamentação teórica, podendo assim contribuir para os estudos de novos meios de obtenção e análise de dados voltados ao sucesso de jornadas de experiência em produtos digitais.

/ 2

Fundamentação teórica

// 2.1

Cultura de inovação e a inteligência coletiva

Várias definições já foram atribuídas ao termo inovação. Para Tidd, Bessant e Pavitt (2005), inovar significa tornar uma oportunidade identificada em uma ideia e usufruir dela das mais diversas formas, refletindo seu impacto em toda a estrutura do mercado competitivo, fazendo com que a organização detentora da ideia ganhe destaque diante do todo (MIRANDA et al., 2021). Esses resultados representam um ponto determinante na identificação da necessidade de incorporar a inovação e soluções tecnológicas por parte de empresas de todo o mundo (BORGES, 2008).

Apesar da existência de uma vasta variedade de processos estruturados para consolidar a inovação, existe um aspecto que pode ser tomado como um consenso entre elas: inovar é por natureza interdisciplinar e, para alcançar bons resultados, é necessário promover a integração entre as diferentes pessoas, informações e conhecimentos do ambiente organizacional (MIRANDA et al., 2021). Nesse sentido, os recursos tecnológicos exercem um papel fundamental na viabilização dessa transformação cultural interna.

// 2.1 Cultura de inovação e a inteligência coletiva

McAfee (2010) nomeou as ferramentas que corroboram com esse processo de inovação tecnológica de Plataformas Emergentes de Softwares Sociais (PESS), uma vez que, através dessas ferramentas é possível realizar, em grupo, atividades de criação, edição, pesquisa distribuída e organização de um mesmo projeto conduzido por pessoas que podem estar num mesmo ambiente físico ou a milhares de quilômetros de distância, de forma síncrona ou assíncrona.

Por fim, as PESS, dentro de ambientes que posicionam a inovação como indicador de sucesso, são elementos essenciais no aproveitamento da inteligência coletiva gerada a partir da colaboração. Para designers, elucida-se a necessidade de analisar e desenvolver jornadas de experiência que potencializam esse processo durante o uso das ferramentas.

// 2.2

Método de Autoconceito

Como metodologia para execução do experimento, foi selecionado o Método de Autoconceito (ROSENBERG, 1979), conceito de psicologia que passou a ser incorporado na área de marketing, a partir da década de 60 (NEVES et al., 2021) e, em pesquisas recentes, tem sido também introduzido ao universo do Design como meio de avaliação da experiência em artefatos projetados.

O Autoconceito, também conhecido como autoimagem, é caracterizado por representar o conjunto de pensamentos e sentimentos de um indivíduo acerca de si mesmo, atrelando os aspectos afetivo e cognitivo sobre o “quem” e “o que” as pessoas são (NEVES, 2017). E o resultado da construção do Autoconceito é o resultado das interações pessoais e interpessoais presentes na vida do indivíduo, podendo ser mutável de acordo com as mudanças de percepção sobre si e o mundo (LAKE, 2009).

Ao longo do tempo, foi proposta uma série de variantes de Autoconceitos, sendo elas: real, ideal, social, social ideal, obrigatório, esperado e estendido (SIRGY, 1982; BELK 1988). Para esta pesquisa, será empregada uma ênfase em duas das categorias citadas: o Autoconceito ideal e o Autoconceito real.

// 2.3

O aplicativo Notion

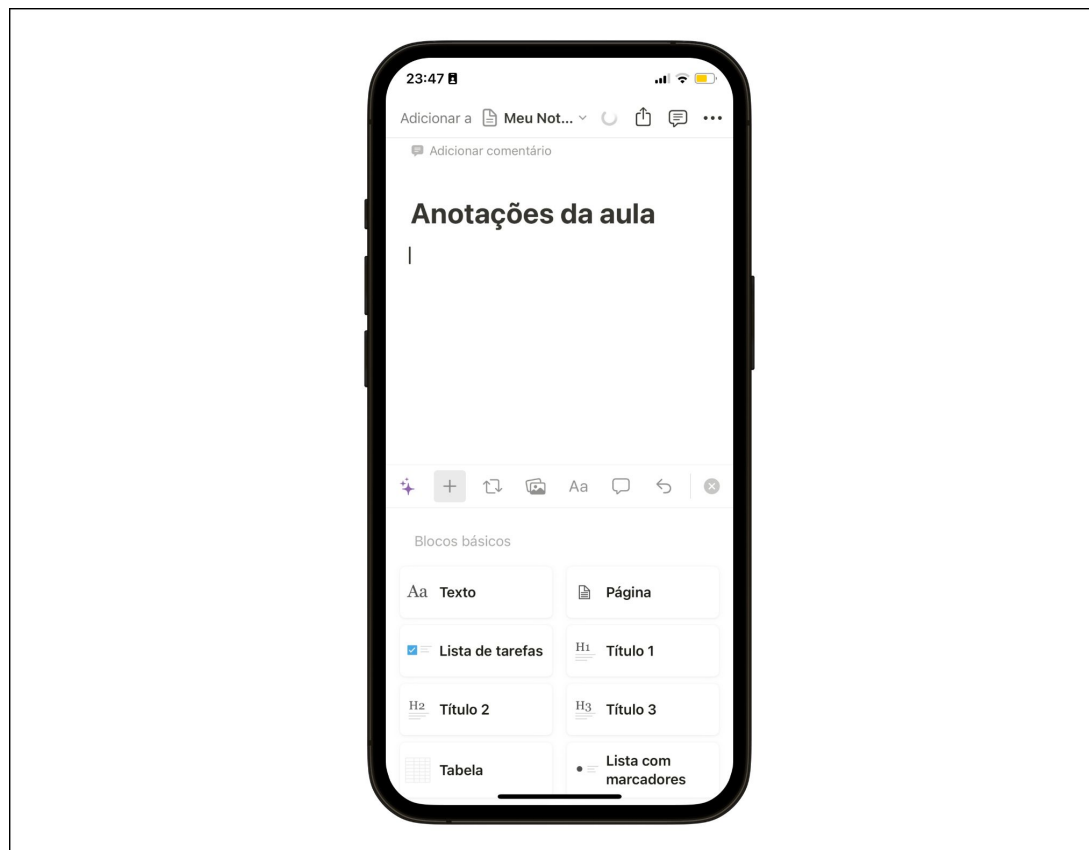
Para que seja possível executar um experimento a partir do método de autoconceito, é necessário definir um objeto de estudo que virá a representar o referencial de onde as indagações devem partir. Nesta pesquisa, foi selecionado como tema central da discussão o aplicativo para celulares da plataforma Notion.

Notion é uma plataforma online com uma vasta diversidade de funcionalidades. Segundo o site da organização, a plataforma pode ser definida como um espaço para redigir documentos, organizar conhecimentos e gerenciar projetos em um único lugar (NOTION, 2024).

A seguir, serão exemplificadas as principais funcionalidades do Notion. É a partir desse panorama da ferramenta que serão desenvolvidos os próximos passos desta pesquisa.

// 2.3 O aplicativo Notion

Figura 1 - Bloco de notas

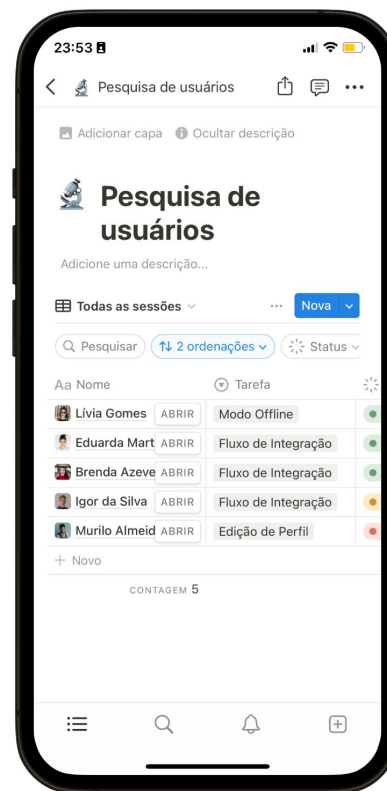


Fonte: Própria
(2024)

Bloco de notas: Como o próprio nome sugere, uma funcionalidade que permite que o usuário faça suas anotações a respeito de um projeto, de seu dia a dia ou qualquer outro assunto que vier a ser de seu interesse (Figura 1).

// 2.3 O aplicativo Notion

Figura 2 - Tabelas e banco de dados

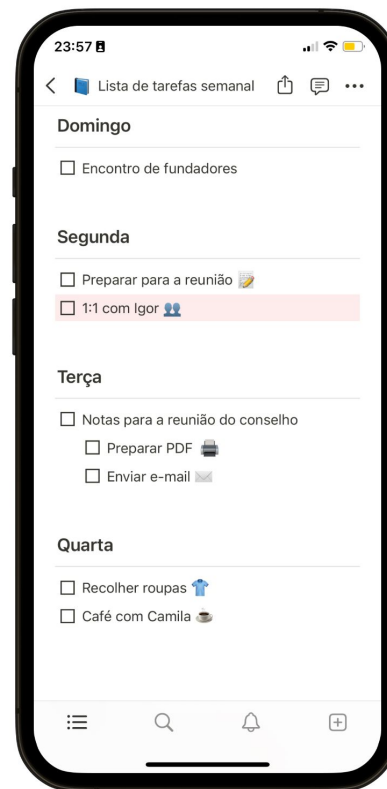


Fonte: Própria
(2024)

Tabelas e bancos de dados: Essas são funcionalidades que podem ser usadas na criação de componentes que facilitem o acompanhamento de projetos, como a criação de tarefas relacionadas à noção de progresso (Figura 2).

// 2.3 O aplicativo Notion

Figura 3 - Checklists

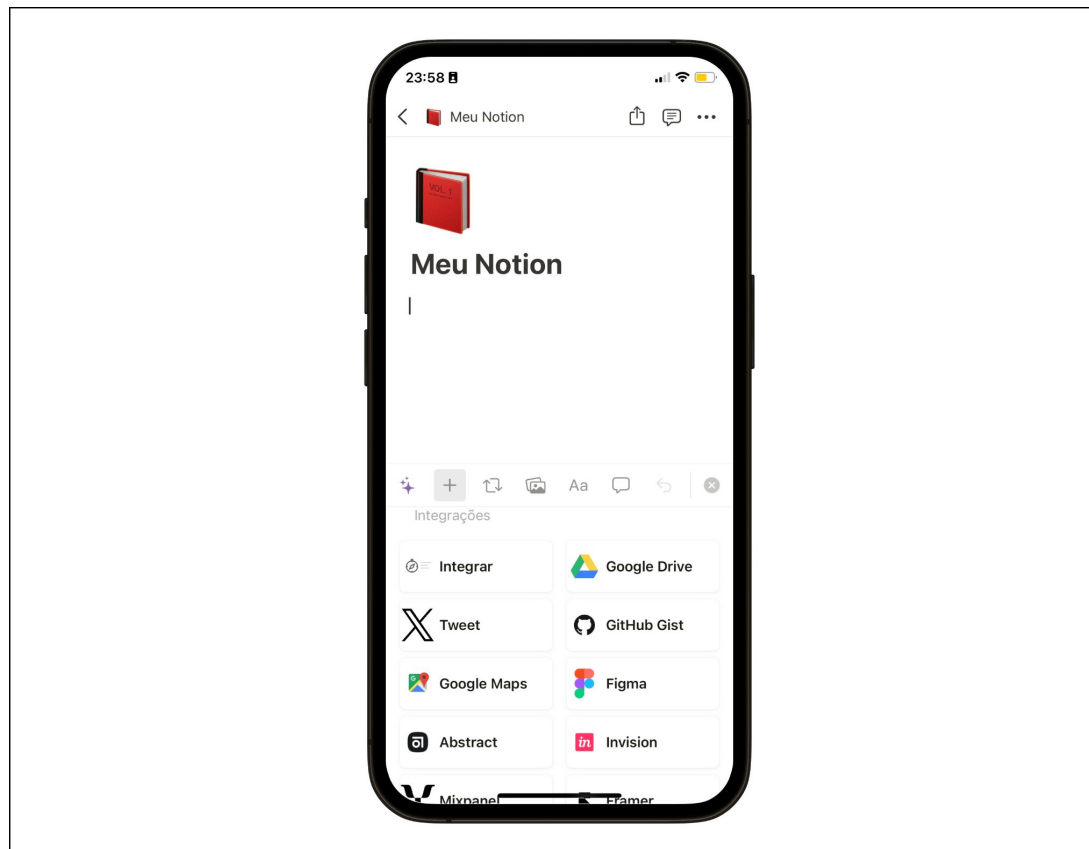


Fonte: Própria
(2024)

Checklists: Listas que podem se encaixar tanto no dia a dia profissional como pessoal do usuário (Figura 3).

// 2.3 O aplicativo Notion

Figura 4 - Integração multiplataforma

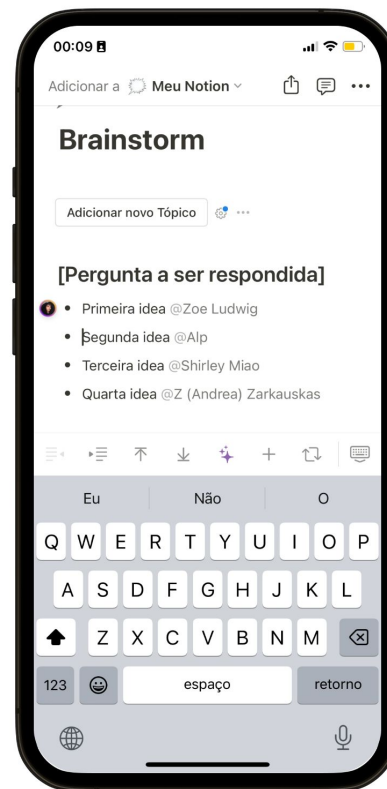


Fonte: Própria
(2024)

Integração multiplataforma: No Notion, é possível conectar diversas plataformas externas ao espaço de trabalho construído (Figura 4).

// 2.3 O aplicativo Notion

Figura 5 - Colaboração em equipe

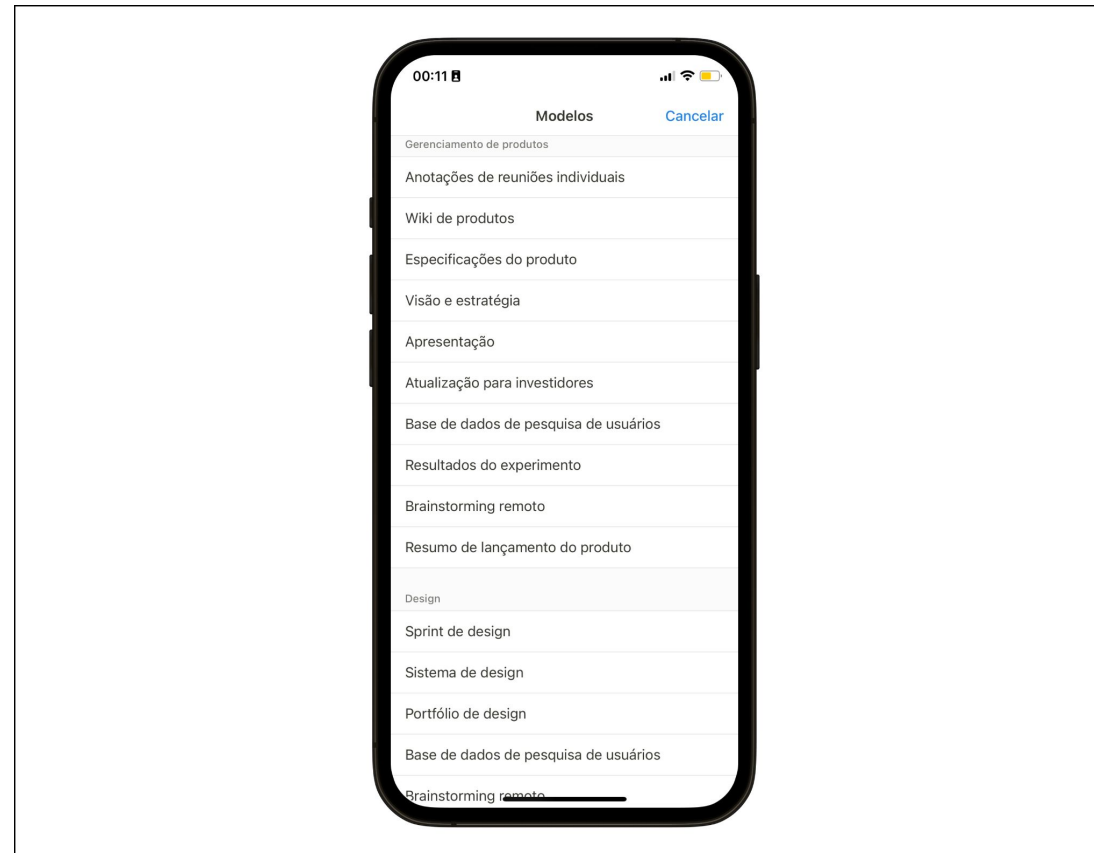


Fonte: Própria
(2024)

Colaboração em equipe: Esta é uma ferramenta que possibilita o trabalho simultâneo entre diferentes pessoas (Figura 5).

// 2.3 O aplicativo Notion

Figura 6 - Galeria de modelos



Fonte: Própria
(2024)

Galeria de modelos: A plataforma possui uma robusta base de templates com aplicações diversas (Figura 6).

/ 3

Metodologia

/ 3 Metodologia

Este é um projeto de pesquisa teórico de caráter exploratório e envolverá diferentes ferramentas que possibilitem a real delimitação do cenário da pesquisa, no que diz respeito a objeto de estudo e público-alvo, além de condução do experimento.

O caráter exploratório da pesquisa será conduzido considerando duas diferentes vertentes de aprendizado: (1) analisar especificamente a versão mobile do aplicativo Notion, isto é, a aplicação para celulares; (2) estudar e experimentar o método de Autoconceito aplicado a projetos de Design.

As etapas do processo serão descritas a seguir.

// 3.1

Desk Research

Revisão de literatura realizada para tomar conhecimento das publicações realizadas a respeito da metodologia de pesquisa visada para a execução do experimento. Além de ser a base inicial para a fundamentação teórica do trabalho e validação a respeito da problemática selecionada.

// 3.2

Pré-teste

De acordo com a empresa especializada em consultoria e pesquisa OPUS (2018), o pré-teste tem o objetivo de buscar uma validação prévia dos parâmetros do procedimento de pesquisa oficial, bem como identificar características do recorte de público definido.

Para esta pesquisa, o pré-teste foi utilizado como uma forma de viabilizar a seleção dos qualificadores a serem utilizados posteriormente na aplicação do experimento do autoconceito. Além disso, o caráter experimental da pesquisa possibilitou a exploração de características gerais do público alvo, envolvendo dados demográficos e de mercado de trabalho.

Como ferramenta para realização da etapa, foi utilizado o Google Forms que, para direcionar o público, foi compartilhado com profissionais da área de tecnologia que têm ou já tiveram contato com a ferramenta Notion no ambiente de trabalho.

O formulário foi construído com o objetivo de ter um caráter geral e, por isso, foi dividido em 5 seções, que serão melhor descritas a seguir.

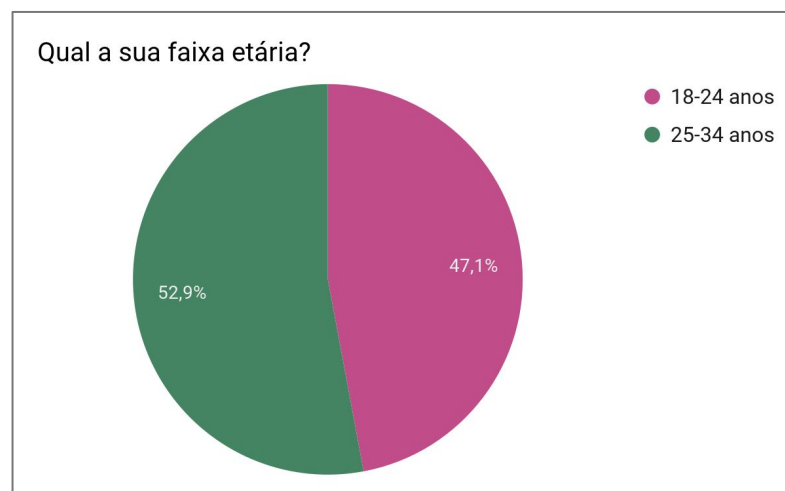
/// 3.2.1

Seção 1: Coleta de dados demográficos e profissionais

Na primeira etapa da coleta, foram solicitados dados de demografia com o objetivo de conhecer o perfil de usuário que estava respondendo o formulário. Através das perguntas, foi possível obter recortes de faixa etária, identidade de gênero, localização geográfica, nível de escolaridade e profissão dentro do mercado de tecnologia.

Como resultado da primeira coleta de dados, foram obtidos os seguintes dados:

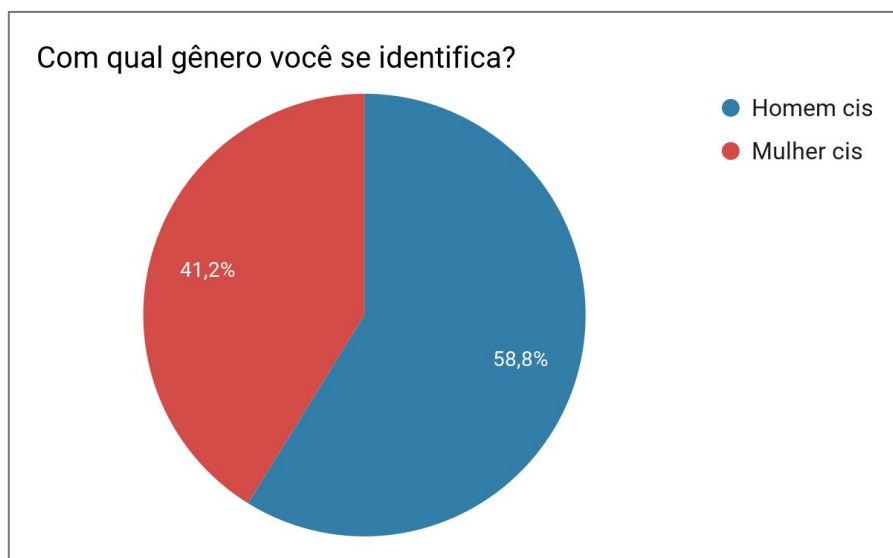
Gráfico 1 - Qual a sua faixa etária?



Fonte: Própria (2024)

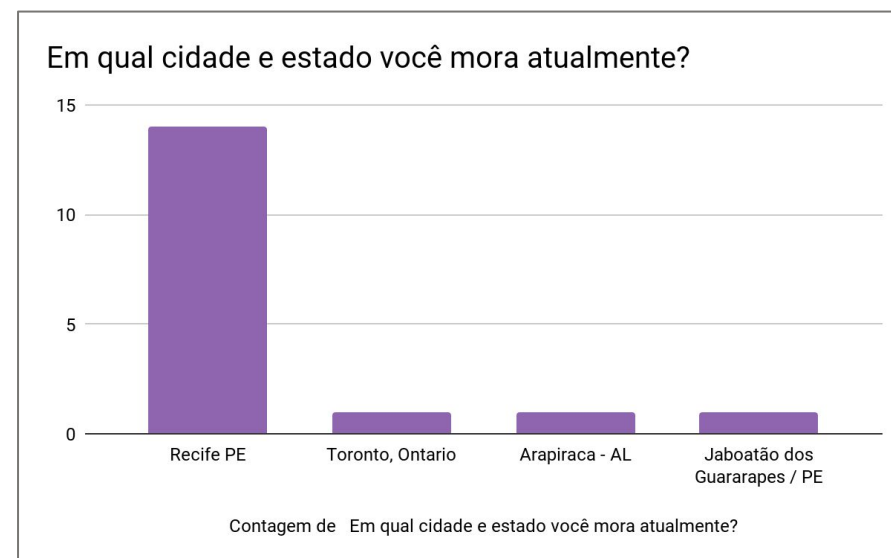
/// 3.2.1 Seção 1: Coleta de dados demográficos e profissionais

Gráfico 2 - Com qual gênero você se identifica?



Fonte: Própria (2024)

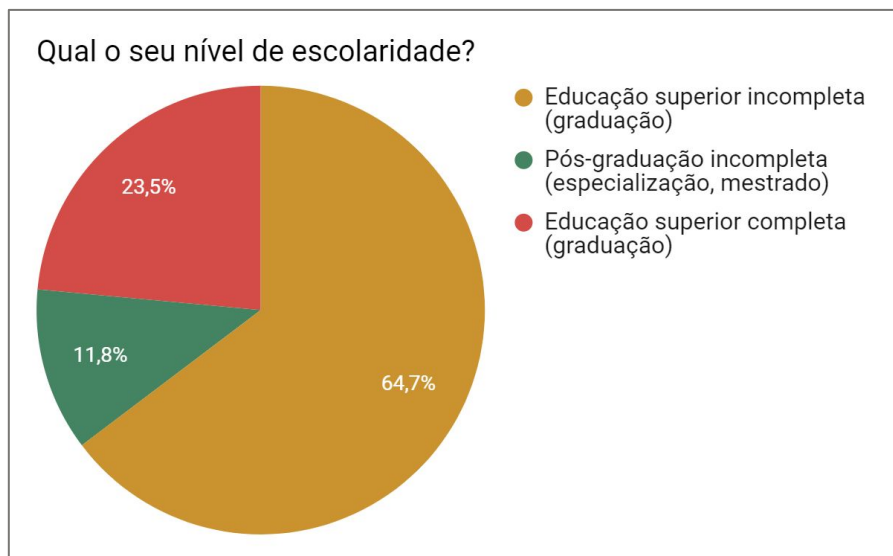
Gráfico 3 - Em qual cidade e estado você mora atualmente?



Fonte: Própria (2024)

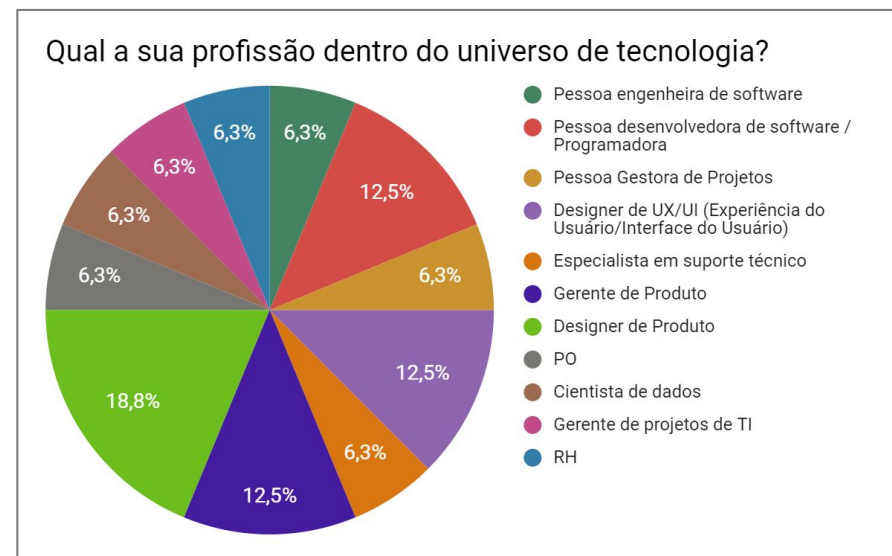
/// 3.2.1 Seção 1: Coleta de dados demográficos e profissionais

Gráfico 4 - Qual o seu nível de escolaridade?



Fonte: Própria (2024)

Gráfico 5 - Qual sua profissão dentro do universo da tecnologia?



Fonte: Própria (2024)

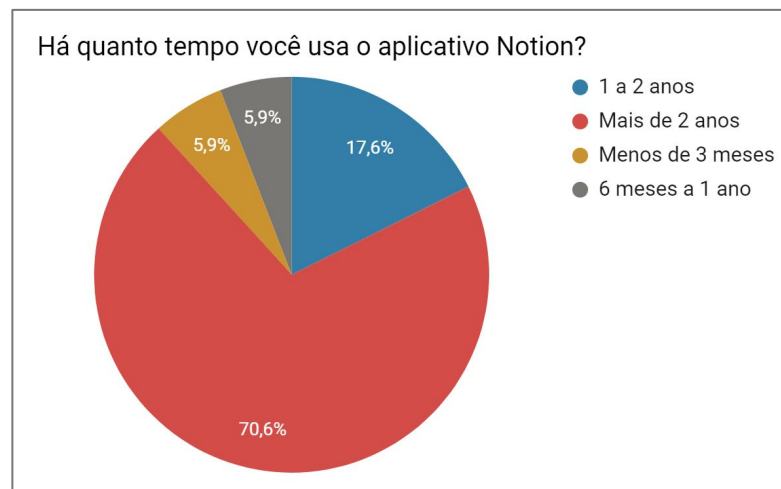
/// 3.2.2

Seção 2: Entendimento da experiência com o aplicativo Notion

A segunda etapa da coleta girou em torno do entendimento da relação dos participantes com a plataforma analisada. Através das perguntas, foi possível obter recortes de tempo de uso da plataforma, frequência de utilização do aplicativo pelo celular e principais objetivos de uso.

Como resultado da coleta de dados, foram obtidos os seguintes dados:

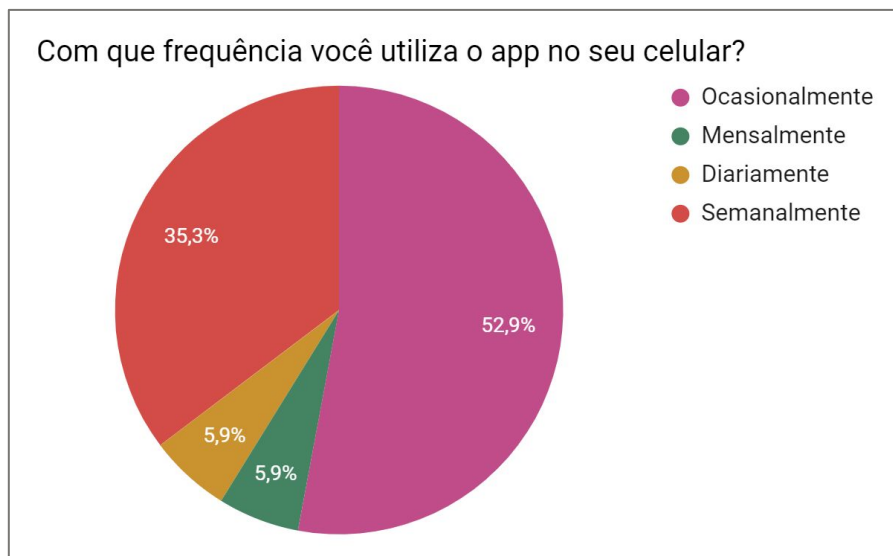
Gráfico 6 - Há quanto tempo você usa o aplicativo Notion?



Fonte: Própria (2024)

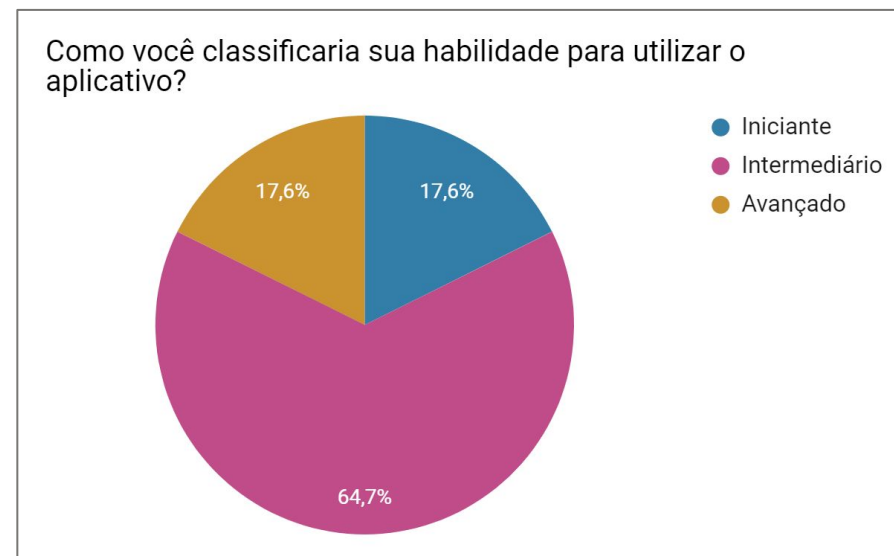
/// 3.2.2 Seção 2: Entendimento da experiência com o aplicativo Notion

Gráfico 7 - Com que frequência você utiliza o app no seu celular?



Fonte: Própria (2024)

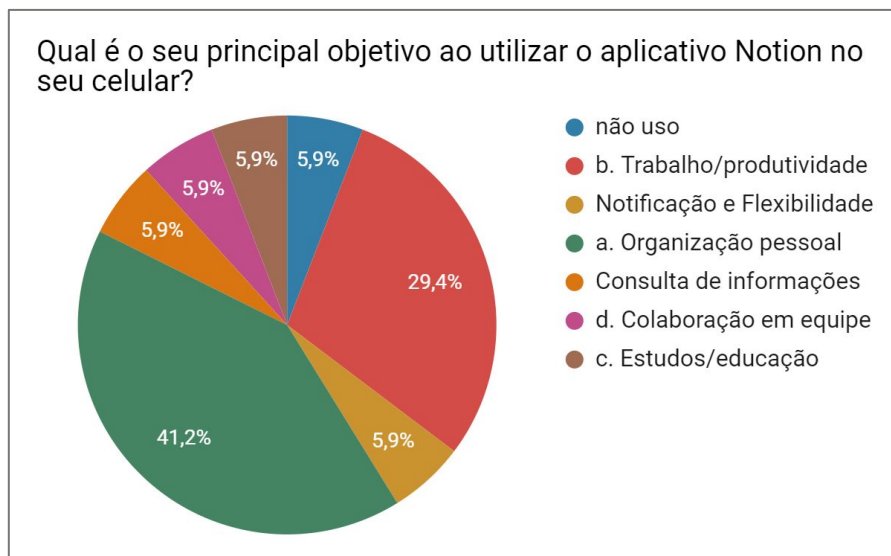
Gráfico 8 - Como você classificaria sua habilidade para utilizar o aplicativo?



Fonte: Própria (2024)

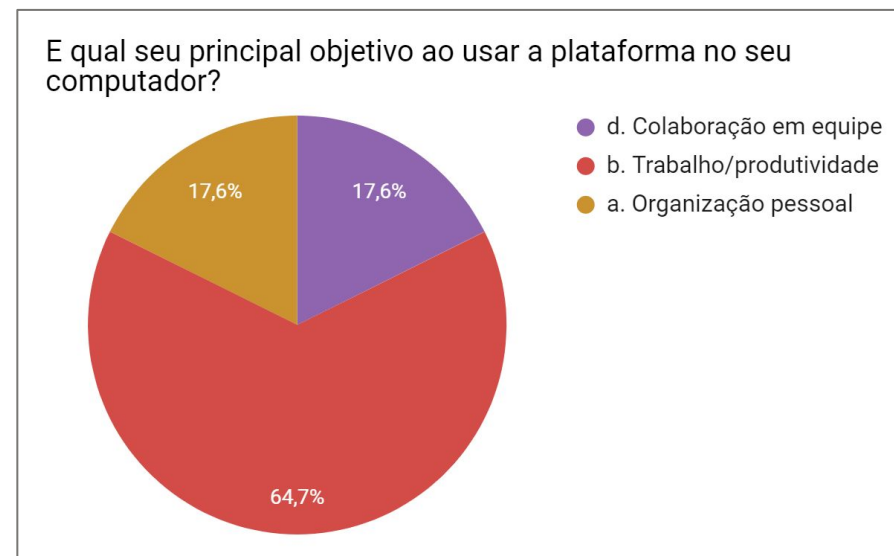
/// 3.2.2 Seção 2: Entendimento da experiência com o aplicativo Notion

Gráfico 9 - Qual é o seu principal objetivo ao utilizar o aplicativo Notion no seu celular?



Fonte: Própria (2024)

Gráfico 10 - E qual seu principal objetivo ao usar a plataforma no seu computador?



Fonte: Própria (2024)

/// 3.2.3

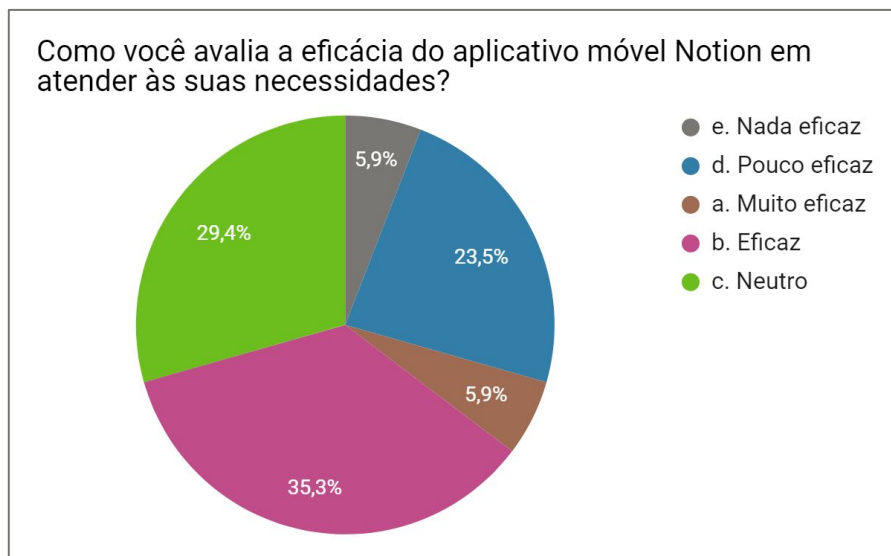
Seção 3: Entendimento da satisfação com o App Notion para celular

A terceira etapa da coleta buscou investigar a satisfação dos usuários do aplicativo móvel do Notion. Para além dos dados de eficácia e preferências questionados, foi neste ponto onde a gama de prováveis sentimentos – e que virão a ser o principal guia do próximo passo da pesquisa – foram apresentados às pessoas respondentes do formulário.

Como resultado da coleta de dados, foram obtidos os seguintes dados:

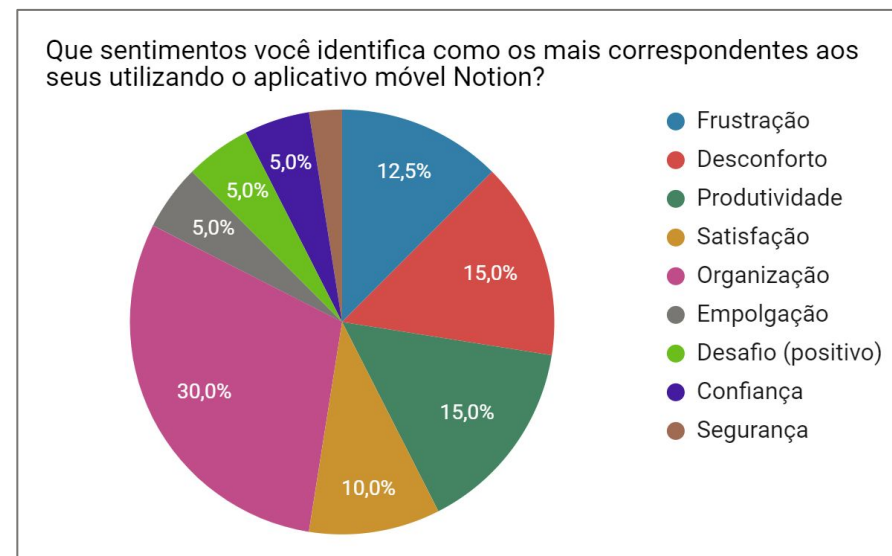
/// 3.2.3 Seção 3: Entendimento da satisfação com o App Notion para celular

Gráfico 11 - Como você avalia a eficácia do aplicativo móvel Notion em atender às suas necessidades?



Fonte: Própria (2024)

Gráfico 12 - Que sentimentos você identifica como os mais correspondentes aos seus utilizando o aplicativo móvel Notion?



Fonte: Própria (2024)

/// 3.2.3 Seção 3: Entendimento da satisfação com o App Notion para celular

Para além dos dados quantitativos, também foi possível obter as seguintes informações a respeito dos usuários da plataforma:

- O que mais gostam no aplicativo:
 - **Modificação de páginas:** A possibilidade de personalizar as páginas de forma semelhante a um site.
 - **Praticidade móvel:** Mobilidade para visualizar informações enquanto estiver em movimento ou na rua.
 - **Plataforma versátil:** Ideal para diversas necessidades, com destaque para a criação de templates e organização flexível das informações.
 - **Design atraente:** Esteticamente atraente e consistente com a versão *desktop* do Notion.
 - **Customização e flexibilidade:** Facilidade para personalizar espaços de trabalho compartilhados, adaptar processos, criar cronogramas e fazer formatar o texto das anotações.

/// 3.2.3 Seção 3: Entendimento da satisfação com o App Notion para celular

- **Integrações:** Facilidade para integrar com ferramentas externas.
- **Sincronização:** Sincronia do conteúdo produzido através do computador e do celular.
- O que menos gostam no aplicativo:
 - **Excesso de detalhes:** A quantidade de informações na tela do celular dificulta a realização de tarefas.
 - **Complexidade:** A percepção de que a ferramenta é difícil de usar foi relatada como um fator que gera insegurança no momento de realizar as atividades. Existe um receio de cometer erros.
 - **Aplicativo lento:** Abertura do aplicativo demorada, apontada como causa de desânimo no momento do uso.
 - **Dificuldade de usar com frequência:** A complexidade do aplicativo foi apontada como um fato que causa desestímulo para usar a ferramenta.

/// 3.2.3 Seção 3: Entendimento da satisfação com o App Notion para celular

- **Desafio de uso multiplataforma:** Relatada a sensação de bagunça e má sincronia entre a plataforma *desktop* e *mobile*.
- **Baixa intuitividade:** Considerado pouco intuitivo, sendo mencionado como exemplo o fato de a tela principal ser o menu, não a página principal, como convencionalmente acontece em outras plataformas.
- **Interações acidentais frequentes:** Foi apontada a existência de interações confusas, por meio das quais os usuários podem mover elementos involuntariamente.
- **Dificuldade em ter um uso ágil:** Questão apontada principalmente em se tratando da adição e organização de itens nas páginas.

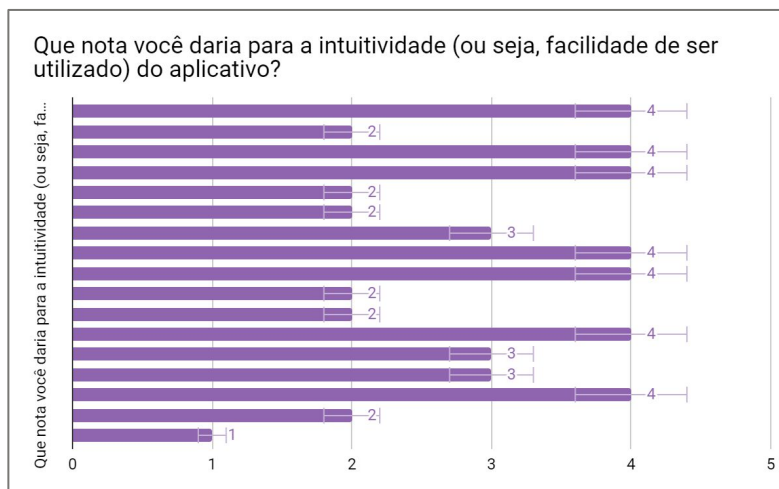
/// 3.2.4

Seção 4: Entendimento da facilidade do uso e navegação do aplicativo

A quarta etapa da coleta metrificar a percepção de facilidade de uso da solução através da perspectiva dos usuários. Através das perguntas, foi possível compreender o nível de intuitividade da plataforma para os participantes da pesquisa e as principais dificuldades e problemas enfrentados na utilização.

Como resultado da coleta de dados, foram obtidos os seguintes dados:

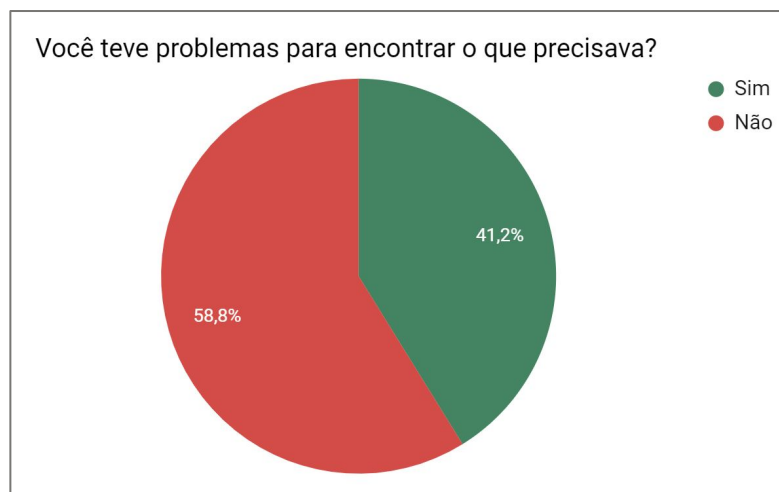
Gráfico 13 - Que nota você daria para a intuitividade (ou seja, facilidade de ser utilizado) do aplicativo?



Fonte: Própria (2024)

/// 3.2.4 Seção 4: Entendimento da facilidade do uso e navegação do aplicativo

Gráfico 14 - Você teve problemas para encontrar o que precisava?



Fonte: Própria (2024)

Além dos dados quantitativos, pode-se observar no detalhamento dos problemas e dificuldades enfrentados no uso a presença de pontos similares às características da ferramenta que os usuários menos gostam, explicitadas na seção anterior a esta.

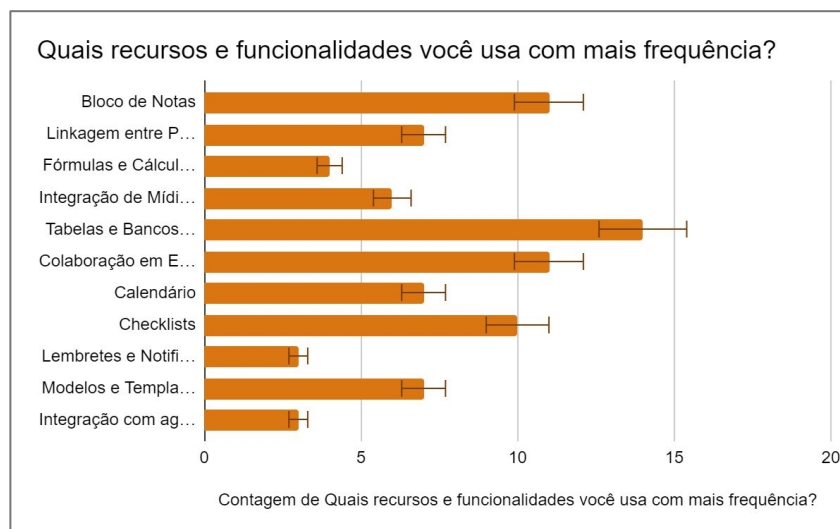
/// 3.2.5

Seção 5: Mapeamento das funcionalidades mais utilizadas

A última etapa da pesquisa teve o objetivo de entender com quais funcionalidades da aplicação os usuários mais se relacionam. Dessa forma, é possível correlacionar os pontos críticos da experiência com os recursos disponíveis.

Como resultado da coleta de dados, foram obtidos os seguintes dados:

Gráfico 15 - Quais recursos e funcionalidades você usa com mais frequência?



Fonte: Própria (2024)

// 3.3

Experimento com método de Autoconceito

Como referencial para estruturação do projeto, seguindo o Método de Autoconceito de teor quantitativo e qualitativo, será utilizada uma estrutura similar à elucidada por Neves, Eloy, Campos e Correia (2021), seguindo os seguintes passos descritos nas páginas seguintes.

/// 3.3.1

Preparação

Fase inicial do experimento na qual o principal foco é definir o desafio que será abordado no momento de execução usando o Autoconceito, bem como selecionar o perfil de participantes que participarão das rodadas do processo.

Também é nesta etapa que são delimitados os parâmetros – ou, no caso desta pesquisa, qualificadores – a serem considerados na próxima etapa, de elaboração do questionário.

/// 3.3.2

Elaboração do questionário

Nesta etapa, foi selecionada a ferramenta de Revisão da Literatura para balizar o processo de definição dos qualificadores do questionário, isto é, os adjetivos (ou outros termos) utilizados para representar os sentimentos das pessoas participantes do experimento.

Na Revisão da Literatura, fez-se relevante a pesquisa de outras produções que tenham utilizado o método de autoconceito em sua execução para, enfim, ser elaborada a versão adaptada ao contexto do experimento em questão.

Como guia para a elaboração do questionário, foi usado como referência o resultado da pesquisa pré-teste especificado no Gráfico 12, da seção anterior. Com base no preenchimento do formulário, foram identificados os sentimentos mais recorrentes entre os participantes e avaliadas as possibilidades de incluir novos sentimentos não mapeados anteriormente, porém citados por usuários.

Uma vez definidos os qualificadores principais de avaliação, a elaboração do questionário seguiu a seguinte sequência:

/// 3.3.2 Elaboração do questionário

- **Atribuição de sentimentos opostos:** Para cada sentimento escolhido, deve ser selecionado um sentimento antônimo que possa ser utilizado como parâmetro no extremo oposto da escala de avaliação (NEVES, 2017);
- **Definição da escala de avaliação:** Para este experimento, foi selecionada a escala tipo Likert com 5 pontos por apresentar um bom nível de confiabilidade nos resultados e ser mais facilmente lida por públicos com diferentes níveis de habilidade (DALMORO et. al, 2013);
- **Atribuição de cenários para avaliação:** Seguindo o princípio do método de Autoconceito, no qual se faz necessário avaliar a experiência ideal e, após a interação com o artefato, avaliar também a experiência real, foram elaborados cenários que correspondam a cada um desses contextos.

Uma vez estabelecidos os parâmetros para elaboração, foi possível construir o modelo de questionário de avaliação da experiência ideal conforme a Figura 7 abaixo:

/// 3.3.2 Elaboração do questionário

Uma vez estabelecidos os parâmetros para elaboração, foi possível construir o modelo de questionário de avaliação da experiência ideal conforme a Figura 7 ao lado:

Figura 7 - Questionário de autoconceito ideal

Hora de definir as expectativas!

Considere a situação:

Você está iniciando um projeto e precisa começar listando as atividades que precisa fazer e o montando o cronograma. Você começa a fazer essas requisições. Após alguns momentos, como você idealmente gostaria de se sentir?

Avaliação de sentimentos						
	1	2	3	4	5	
Aborrecido(a)						Satisfeita(o)
Frustrado(a)						Empolgada(o)
Improdutivo(a)						Produtiva(o)
Desorganizado(a)						Organizada(o)
Insegura(o)						Confiante
Desconfortável						Confortável

Fonte: Própria (2024)

/// 3.3.2 Elaboração do questionário

Assim como no mapeamento de experiência ideal, os mesmo qualificadores foram utilizados para elaboração do questionário de avaliação da experiência real, conforme exibido na Figura 8.

Para viabilizar as respostas durante o experimento, os questionários foram adaptados para um formulário online. Com as ferramentas estabelecidas, a pesquisa seguiu para a etapa de execução do experimento, que será detalhada na próxima seção.

Figura 8 - Questionário de Autoconceito real

Hora de entender a realidade!

Você simulou a situação:
 "Você está iniciando um projeto e precisa começar listando as atividades que precisa fazer e montando o cronograma. Você começa a fazer essas requisições **através do App Notion**. Após a realização das atividades, como você está se sentindo?"

Avaliação de sentimentos						
	1	2	3	4	5	
Aborrecido(a)						Satisfeita(o)
Frustrado(a)						Empolgada(o)
Improdutivo(a)						Produtiva(o)
Desorganizado(a)						Organizada(o)
Insegura(o)						Confiante
Desconfortável						Confortável

Fonte: Própria (2024)

/// 3.3.3

Metodologia de mapeamento da experiência

O mapeamento da experiência nesta pesquisa tem como objetivo explorar a utilização do método de Autoconceito como um caminho de avaliação da qualidade de artefatos de Design, neste caso, o aplicativo móvel Notion.

O primeiro passo para iniciar o planejamento do mapeamento da experiência consistiu em identificar que tipos de agrupamento e correlações poderiam ser feitas entre os perfis de usuários dos avaliadores do experimento. Os parâmetros foram estabelecidos de acordo com os dados coletados na pesquisa Pré-teste, descrita na seção 3.3.2.

Esta etapa e as demais subsequentes serão descritas nas seções seguintes.

//// 3.3.3.1

Avaliadores participantes do experimento

Foram selecionados dois grupos distintos de profissionais do ramo da tecnologia para participar do experimento, tendo estes sido alocados a partir de semelhanças identificadas entre eles ao longo das respostas atribuídas no formulário descrito na seção 3.2. Como parâmetro central para distribuição dos avaliadores nos 2 grupos, considerou-se a nota atribuída à pergunta “Que nota você daria para a intuitividade (ou seja, facilidade de ser utilizado) do aplicativo?”, dentro de um espectro que parte da nota 1 até a nota 5. Dessa forma, foi estabelecida a seguinte alocação: (1) Avaliadores que atribuíram uma nota menor ou igual a 3; (2) Avaliadores que atribuíram uma nota maior que 3.

Como principal motivação para escolha do parâmetro central, pode-se citar o fato de que avaliadores que atribuíram nota menor ou igual a 3 apresentaram como semelhança também a seleção de frustração ou desconforto na relação com a ferramenta. Enquanto isso, avaliadores que consideraram a intuitividade com nota superior a 3 relacionaram sua experiência, predominantemente, a sentimentos de produtividade e empolgação.

//// 3.3.3.1 Avaliadores participantes do experimento

Diante desse cenário, o primeiro grupo do experimento contou com 2 profissionais de tecnologia, sendo 1 pessoa desenvolvedora de software e uma pessoa designer de produtos digitais. Já o segundo grupo contou com 3 pessoas, sendo 1 designer de produtos digitais, 1 pessoa do setor de recursos humanos e uma pessoa gestora de produtos digitais.

//// 3.3.3.2

Técnicas selecionadas

Para a execução do experimento com Autoconceito, foi construída uma dinâmica que reuniu uma mescla de características das técnicas focus group e dinâmica grupal com realização de atividades associadas ao preenchimento de formulário. A estrutura do momento seguiu a mesma base para ambos os grupos definidos anteriormente.

A realização do focus group tem o objetivo de coletar organicamente as impressões das pessoas voluntárias acerca da experiência e captar as emoções envolvidas no processo, estimulando que elas sejam verbalizadas. O formato do workshop, síncrono e coletivo, possibilita que divergências e convergências de opinião sejam compartilhadas e enriqueçam a discussão de forma superior ao que seria possível em entrevistas individuais.

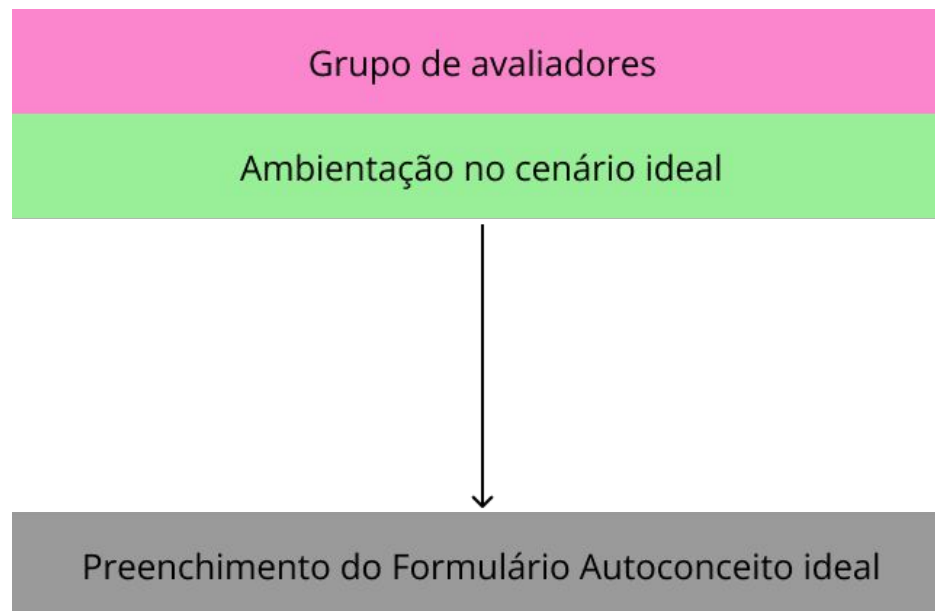
Em contrapartida, a inclusão de atividades surge da necessidade de atribuir um contexto único de discussão para as pessoas presentes no momento, com o objetivo de captar as emoções provocadas nos diferentes indivíduos baseadas em um mesmo referencial. Aliado a isso, o preenchimento do formulário durante a dinâmica foi selecionado como uma ferramenta de apoio para tornar a atribuição de notas aos qualificadores mais ágil, tanto no contexto de Autoconceito ideal quanto para o Autoconceito real percebido após a realização das atividades.

//// 3.3.3.3

Etapas e fases do experimento

Para o experimento, foram elaboradas duas etapas distintas. Na primeira, os dois grupos de avaliadores preencheram o questionário de Autoconceito ideal, seguindo o cenário estabelecido na elaboração do questionário descrita na seção 3.3.2, conforme a Figura 9.

Figura 9 - Descrição da primeira etapa do experimento

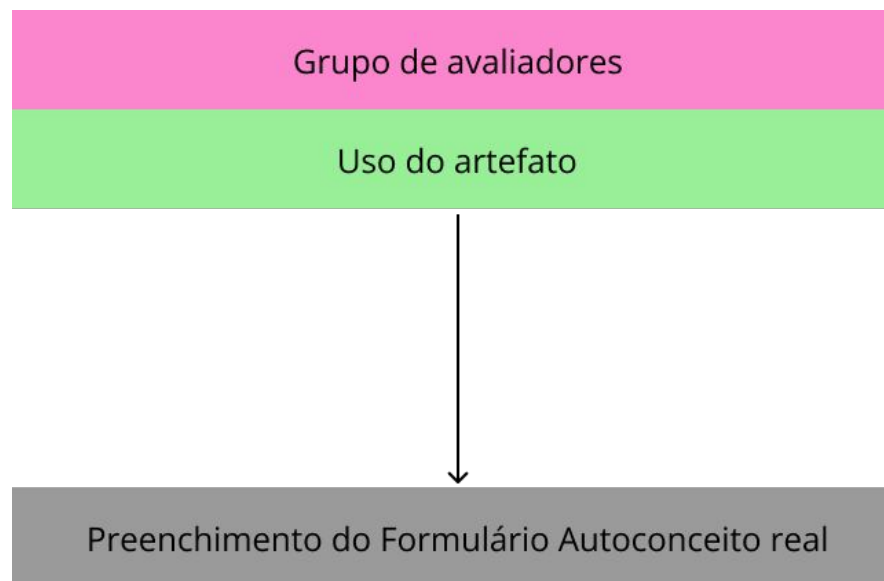


Fonte: Adaptado de Neves, 2016.

//// 3.3.3.3 Etapas e fases do experimento

Na segunda etapa, os dois grupos de avaliadores desempenharam atividades utilizando o aplicativo móvel do Notion e, em seguida, preencheram o questionário de Autoconceito real, seguindo o cenário estabelecido na elaboração do questionário descrita na seção 3.3.2 e as novas percepções adquiridas após a realização das tarefas, conforme a Figura 10.

Figura 10 - Descrição da segunda etapa do experimento



Fonte: Adaptado de Neves, 2016.

//// 3.3.3.3 Etapas e fases do experimento

A primeira etapa do experimento teve as fases de preparação e execução, sendo:

- Na fase de Preparação do Autoconceito, os grupos de avaliadores receberam as instruções de como utilizar o formulário de Autoconceito ideal;
- Na fase de Execução, foi solicitado que cada avaliador individualmente preenchesse a parte do formulário relativa ao autoconceito ideal.

A segunda etapa do experimento teve as fases:

- Execução, o grupo de avaliadores recebeu explicação sobre o aplicativo *Notion* e cada avaliador interagiu com o mesmo, seguindo duas atividades atribuídas ao grupo;
- Discussão, após a utilização do artefato em cada uma das atividades, o grupo de avaliadores debateu sobre seu desempenho nas atividades, destacando os pontos positivos e pontos críticos da experiência;

//// 3.3.3.3 Etapas e fases do experimento

- Avaliação, onde os grupos de avaliadores receberam as instruções de como utilizar o formulário de Autoconceito real e também foi solicitado que cada avaliador individualmente preenchesse a parte do formulário relativa ao autoconceito real, agora considerando o cenário de utilização do artefato em análise.

O Quadro 1 detalha as atividades realizadas em cada fase de forma específica. Em seguida, serão detalhados os resultados do experimento realizado com os grupos descritos ao longo das seções anteriores.

Quadro 1 - Descrição das atividades do experimento (Continua)

Etapa	Fases	Participantes	Atividades
Primeira	Preparação	Grupo de avaliadores	Recebeu as instruções de preenchimento do formulário.
	Execução	Cada avaliador	Preencheu a parte do formulário relativa ao Autoconceito ideal.
Segunda	Preparação	Grupo de avaliadores	Recebeu explicação sobre o aplicativo Notion.

Fonte:
Adaptado de
Neves, 2016.

//// 3.3.3.3 Etapas e fases do experimento

Quadro 1 - Descrição das atividades do experimento (Continuação)

Etapa	Fases	Participantes	Atividades
Segunda	Execução	Cada avaliador	Realizou a atividade de criar um Kanban simples, no qual fosse possível visualizar as propriedades de “data limite”, e “nível de dificuldade”.
	Discussão	Grupo de avaliadores	Debateu sobre seu desempenho nas atividades, destacando os pontos positivos e pontos críticos da experiência
	Execução	Cada avaliador	Realizou a atividade de criar um cronograma para um projeto de 5 etapas, com duração de 2 dias cada e sendo possível visualizar o responsável por cada uma delas.
	Discussão	Grupo de avaliadores	Debateu sobre seu desempenho nas atividades, destacando os pontos positivos e pontos críticos da experiência
	Avaliação	Cada avaliador	Preencheu a parte do formulário relativa ao Autoconceito real.

Fonte:
Adaptado de
Neves, 2016.

//// 3.3.3.4

Resultados e análise do experimento com o Grupo 1

Como citado anteriormente, na seção 3.3.3.1, este grupo foi composto por dois avaliadores que tiveram como critério de agrupamento a nota atribuída para a intuitividade do aplicativo Notion, sendo, neste caso, menor ou igual a 3, numa escala de 1 a 5.

No Quadro 2, é possível observar um detalhamento acerca do perfil dos avaliadores do Grupo 1, considerando dados obtidos a partir da pesquisa realizada através de formulário, conforme descrito na seção 3.2.

Quadro 2 - Descrição dos avaliadores do Grupo 1 (Continua)

Característica	Avaliador 1	Avaliador 2
Faixa etária	18-24 anos	25-34 anos
Gênero	Homem cis	Mulher cis
Localidade	Recife, PE	Recife, PE
Grau de escolaridade	Educação superior incompleta (graduação)	Educação superior completa (graduação)

Fonte: Própria (2024).

//// 3.3.3.4

Resultados e análise do experimento com o Grupo 1

Quadro 2 - Descrição dos avaliadores do Grupo 1 (Continuação)

Característica	Avaliador 1	Avaliador 2
Profissão em tecnologia	Pessoa desenvolvedora de software / Programadora	Designer de UX/UI (Experiência do Usuário/Interface do Usuário)
Tempo de uso do aplicativo Notion	Mais de 2 anos	Mais de 2 anos
Frequência de uso do aplicativo móvel	Mensalmente	Ocasionalmente
Nível de habilidade	Intermediário	Intermediário
Principal objetivo ao utilizar o aplicativo no celular	Trabalho/produtividade e	Organização pessoal
Eficácia do aplicativo móvel Notion em atender às necessidades	Pouco eficaz	Eficaz
Sentimentos atrelados à experiência de uso	Produtividade, Frustração	Organização, Produtividade, Desconforto
Quais recursos e funcionalidades você usa com mais frequência?	Tabelas e Bancos de Dados, Checklists, Calendário, Colaboração em Equipe, Fórmulas e Cálculos (em Tabelas)	Bloco de Notas, Checklists, Integração de Mídias (Imagens, Vídeos), Linkagem entre Páginas, Modelos e Templates

Fonte: Própria (2024).

//// 3.3.3.4 Resultados e análise do experimento com o Grupo 1

Ao longo das atividades da segunda etapa da dinâmica descrita no Quadro 1, realizadas após o preenchimento do formulário com os qualificadores de Autoconceito ideal, os avaliadores puderam expressar suas impressões num momento de discussão.

Dentre os sentimentos verbalizados, inicialmente, foram citados “frustração”, “confusão” e “incômodo”. As motivações apresentadas se traduzem nas dificuldades enfrentadas para encontrar os caminhos para realização da tarefa recebida e por não identificar as semelhanças com a versão do aplicativo para computadores, que traria a familiaridade necessária para o desempenho da atividade mais rapidamente. Podendo-se notar, inclusive, uma melhora nas impressões da segunda atividade em relação à primeira, uma vez que, ao passar pelo momento inicial de entendimento da ferramenta, o fluxo de trabalho evoluiu de forma efetiva.

Para a análise das avaliações de Autoconceito ideal e real, foi utilizada nesta pesquisa a fórmula do cálculo da distância euclidiana entre dois pontos (Figura 11), que possibilitará a verificação da distância entre os autoconceitos de acordo com o preenchimento do questionário por parte dos avaliadores.

//// 3.3.3.4 Resultados e análise do experimento com o Grupo 1

Figura 11 - Fórmula para o cálculo da distância euclidiana entre dois pontos

$$x_{ab}^2 = \sum_{j=1}^n (d_{aj} - d_{bj})^2$$

Fonte: Evans; Jamal;
Foxal (2006)

Nesta fórmula matemática, quanto mais próximo de 0 o resultado da diferença entre o ideal e o real, melhor é a avaliação (NEVES, 2016).

O Grupo 1 seguiu fielmente as instruções concedidas sobre como utilizar o formulário Autoconceito para metrificar os sentimentos sobre a expectativa da experiência de realização das atividades, isto é, Autoconceito ideal, bem como para realizar o mesmo processo no cenário de avaliação do Autoconceito real.

O resultado das avaliações, explicitado na Tabela 1, demonstra que, considerando a escala de 1 a 5, para o Avaliador 1 houve uma diferença que se pode considerar moderada entre a expectativa e a realidade mapeadas, uma vez que o resultado está próximo ao ponto médio da escala.

//// 3.3.3.4 Resultados e análise do experimento com o Grupo 1

Tabela 1 - Avaliações Autoconceito Grupo 1

Avaliador	Autoconceito
Avaliador 1	2,65
Avaliador 2	3,32
Média	2,98

Fonte: Própria (2024).

Em contrapartida, para o Avaliador 2, pode-se observar que a diferença entre o ideal e o real é considerável, representando uma discrepância entre a intensidade dos sentimentos que se esperava sentir e o verdadeiro cenário após a realização das atividades.

Ao final do momento síncrono, foi solicitado que os avaliadores atribuíssem de forma verbal uma classificação para sua experiência, independente das notas atribuídas no formulário Autoconceito. Tanto Avaliador 1 quanto Avaliador 2 classificaram sua experiência como mediana – no espectro de 1 a 5 – e pontuaram que, apesar das dificuldades encontradas, o aplicativo Notion ainda é um produto que desperta desejo de utilização por possibilitar a construção de materiais que, de acordo com sua percepção, não são facilmente percebidos em ferramentas similares.

//// 3.3.3.5

Resultados e análise do experimento com o Grupo 2

Como também citado na seção 3.3.3.1, este grupo foi composto por três avaliadores que tiveram como critério de agrupamento a nota atribuída para a intuitividade do aplicativo Notion, sendo, neste caso, maior que 3, numa escala de 1 a 5.

No Quadro 3, é possível observar um detalhamento acerca do perfil dos avaliadores do Grupo 2, considerando dados obtidos a partir da pesquisa realizada através de formulário, conforme descrito na seção 3.2.

Quadro 3 - Descrição dos avaliadores do Grupo 2 (Continua)

Característica	Avaliador 4	Avaliador 5	Avaliador 6
Faixa etária	25-34 anos	25-34 anos	18-24 anos
Gênero	Homem cis	Homem cis	Mulher cis
Localidade	Recife PE	Recife PE	Recife - PE
Grau de escolaridade	Educação superior incompleta (graduação)	Educação superior completa (graduação)	Educação superior incompleta (graduação)

Fonte: Própria (2024).

//// 3.3.3.5
Resultados e análise
do experimento com o
Grupo 2

Quadro 2 - Descrição dos avaliadores do Grupo 1 (Continuação)

Característica	Avaliador 4	Avaliador 5	Avaliador 6
Profissão em tecnologia	Gerente de Produto	RH	Designer de Produto
Tempo de uso do aplicativo Notion	Mais de 2 anos	Mais de 2 anos	Mais de 2 anos
Frequência de uso do aplicativo móvel	Ocasionalmente	Semanalmente	Semanalmente
Nível de habilidade	Avançado	Intermediário	Avançado
Principal objetivo ao utilizar o aplicativo no celular	Consulta de informações	Organização pessoal	Trabalho/ produtividade
Eficácia do aplicativo móvel Notion em atender às necessidades	Neutro	Eficaz	Neutro
Sentimentos atrelados à experiência de uso	Organização, Empolgação, Desconforto	Satisfação, Organização, Empolgação	Satisfação, Organização

Fonte: Própria (2024).

//// 3.3.3.5
Resultados e análise
do experimento com o
Grupo 2

Quadro 2 - Descrição dos avaliadores do Grupo 1 (Continuação)

Característica	Avaliador 4	Avaliador 5	Avaliador 6
Quais recursos e funcionalidades você usa com mais frequência?	Tabelas e Bancos de Dados, Calendário, Colaboração em Equipe	Bloco de Notas, Tabelas e Bancos de Dados, Checklists, Calendário, Integração com agenda, Integração de Mídias (Imagens, Vídeos), Colaboração em Equipe	Tabelas e Bancos de Dados, Checklists, Colaboração em Equipe, Linkagem entre Páginas, Modelos e Templates

Fonte: Própria (2024).

Seguindo um processo consistente em relação ao Grupo 1, ao longo das atividades, realizadas após o preenchimento do formulário com os qualificadores de Autoconceito ideal, os avaliadores também puderam expressar suas impressões num momento de discussão.

//// 3.3.3.5 Resultados e análise do experimento com o Grupo 2

Dentre os sentimentos verbalizados durante a primeira atividade, de criação de um quadro de atividades, foram citados “tranquilidade”, “simplicidade” e “rapidez”. Para motivar os apontamentos, os avaliadores relataram considerar a atividade simples e, por isso, a execução seguiu de forma ágil, sem problemas para encontrar elementos ou funcionalidades desde o primeiro momento. Já na segunda atividade, de criação de um cronograma de projetos, foram mencionadas maiores dificuldades relacionadas às interações no dispositivo, observando-se discrepâncias em relação à versão para computadores que prejudicaram a velocidade de realização da tarefa, o que fez com que o Avaliador 5 relatasse se sentir “perdido”.

Para a análise das avaliações de Autoconceito ideal e real, foi utilizada novamente a fórmula do cálculo da distância euclidiana entre dois pontos melhor detalhada na seção anterior.

O Grupo 2 seguiu fielmente as instruções concedidas sobre como utilizar o formulário Autoconceito para metrificar os sentimentos sobre a expectativa da experiência de realização das atividades, isto é, Autoconceito ideal, bem como para realizar o mesmo processo no cenário de avaliação do Autoconceito real.

O resultado das avaliações, explicitado na Tabela 2, expõe valores aproximados de autoconceito que, por sua vez, se encaixam na classificação de pequena a moderada distância entre os pontos ideal e real.

//// 3.3.3.5 Resultados e análise do experimento com o Grupo 2

Tabela 2 - Avaliações Autoconceito Grupo 2

Avaliador	Autoconceito
Avaliador 4	2,83
Avaliador 5	2,00
Avaliador 6	2,65
Média	2,49

Fonte: Própria (2024).

Assim como para o Grupo 1, ao final do momento síncrono com o Grupo 2, foi novamente solicitado que os avaliadores atribuísem de forma verbal uma classificação para sua experiência, independente das notas atribuídas no formulário Autoconceito. Avaliador 4 e Avaliador 6 classificaram sua experiência como mediana, isto é, como nota 3 na escala adotada ao longo desta pesquisa, por considerar que a ferramenta apresenta uma eficiência muito maior na versão para computadores, tendo deixado a desejar ao longo do experimento com dispositivo móvel. Já o Avaliador 5 atribuiu ao aplicativo a nota 4, motivada pelo fato de que, mesmo tendo apresentado dificuldades de interação, ainda atende bem suas necessidades de utilização.

//// 3.3.3.6

Conclusões do experimento

Ao analisar os resultados do Grupo 1, no qual foram alocados avaliadores que consideraram a intuitividade no Notion menor ou igual a 3, pode-se identificar uma notável diversidade entre as características dos participantes. Para o Avaliador 1, o resultado foi mais equilibrado, apresentando uma diferença moderada entre Autoconceitos. Já para o Avaliador 2, é necessário destacar a grande distância entre os contextos avaliados, o que representa a desconexão expressiva entre o cenário idealizado e a experiência real.

Ao longo das atividades, notou-se uma curva de sentimentos que iniciou entre frustração, confusão e incômodo, verbalizados pelos participantes, e a melhoria das impressões expressas ao longo do desenrolar do momento. Este contexto sugere que, apesar de haver uma dificuldade inicial de compreensão da ferramenta, há também o espaço para adaptação e progresso da experiência.

Partindo para a análise aritmética a partir da fórmula de distância euclidiana, foi verificado que o Grupo 1 teve uma média de diferença considerada moderada entre os Autoconceitos ideal e real, fazendo-se importante também destacar as variações nas percepções individuais. Embora tenha enfrentado dificuldades, os

//// 3.3.3.6 Conclusões do experimento

os avaliadores consideraram a experiência mediana, mencionando o potencial da plataforma Notion.

Avaliando o Grupo 2, composto por participantes que classificaram a intuitividade do Notion como uma nota maior que 3, os avaliadores apresentaram experiências mais convergentes. Durante as atividades, foi percebido o desenrolar de uma experiência mais positiva, considerando a menção a sentimentos de tranquilidade, simplicidade e rapidez.

Utilizando a distância euclidiana para avaliar o experimento do Grupo 2, a média de diferença entre os Autoconceitos ideal e real encontrada se encaixa numa classificação de pequena a moderada. O compartilhamento de avaliações verbais ao final da dinâmica destaca a percepção geral dos avaliadores de que os desafios enfrentados são considerados pequenos em razão do valor percebido na plataforma. Colocando o Notion, para este grupo, numa perspectiva mais positiva em relação ao Grupo 1.

Em síntese, os resultados da pesquisa demonstram que o nível de percepção da intuitividade do Notion influenciam na qualidade percebida da experiência do usuário, bem como na variação dos sentimentos provocados ao longo da utilização. Os avaliadores que consideram o aplicativo menos intuitivo apresentaram dificuldades iniciais, enquanto aqueles que atribuíram notas mais altas puderam experimentar atividades mais fluidas.

/

Considerações finais

/ Considerações finais

Este trabalho utilizou o Método de Autoconceito como uma possibilidade de ponte para alcançar o objetivo de investigar a qualidade da experiência do usuário no aplicativo móvel Notion, traçando assim um paralelo entre as emoções expressas e a jornada de utilização do produto digital em questão. Como resultado da análise realizada, destacaram aspectos significativos de impacto para a classificação da experiência de uso como positiva ou não, dentre eles, a relevância da construção de um produto intuitivo e que permite que seu público alvo disponha da flexibilidade necessária para adequar a plataforma às necessidades particulares dos indivíduos.

Na análise de resultados, o critério de intuitividade, estabelecido como central para alocação dos grupos do experimento, se revelou como um fator relevante na construção da percepção de valor dos usuários do Notion, sendo possível concluir também que tem influência na satisfação relatada para com o produto. Observa-se que usuários mais intimidade com a plataforma apresentam experiências mais positivas, em contrapartida, pessoas com menos intimidade se deparam com uma utilização com mais atritos, requerendo maior curva de aprendizado. Esses apontamentos indicam a necessidade de aprimoramentos no processo de educação

/ Considerações finais

de novos usuários – ou que façam uso da ferramenta com menor recorrência – a respeito do uso do produto, especialmente no contexto de uso da plataforma no ambiente profissional de tecnologia.

Este estudo contribui com a área de Design de Interface e Experiência do Usuário ao apresentar resultados de um experimento que investiga a conexão entre os sentimentos e percepções dos usuários com as interações com produtos digitais e como este processo pode impactar na qualidade da experiência proporcionada. Ademais, corrobora com estudos prévios que incluem o Método de Autoconceito como um caminho promissor para a avaliação da experiência, considerando aspectos emocionais e subjetivos nos processos de diálogo com a audiência de artefatos de Design.

É importante salientar também que este trabalho foi desenvolvido acerca de algumas limitações, a exemplo disso a restrita amostra de participantes do experimento, o que pode influenciar a generalização dos resultados. Dessa forma, recomenda-se a expansão da quantidade de avaliadores em pesquisas futuras e a realização de análises comparativas com outros produtos digitais centrados na colaboração para, assim, validar os resultados desta pesquisa e explorar novas camadas de avaliação da experiência do usuário em ambientes digitais.

Em suma, é esperado que os apontamentos e as conclusões demonstradas neste

/ Considerações finais

trabalho sirvam de base para próximos estudos da área e possam ser inspiração na construção de produtos digitais que não só considerem atender às necessidades funcionais dos usuários, mas também proporcionem experiências marcantes de conexão emocional com seu público.

/

Referências

/ Referências

BELK, R. **Possessions and the extended self.** *Journal of Consumer Research*, 15 (September), 139–68, 1988.

DALMORO, Marlon; VIEIRA, Kelmara Mendes. **Dilemas na construção de escalas Tipo Likert: o número de itens e a disposição influenciam nos resultados?**. *Revista gestão organizacional*, v. 6, n. 3, 2013.

EVANS, M.; JAMAL, A.; FOXALL, G. **Consumer behaviour**. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2006.

KRESSMANN, F.; SIRGY, J.M HERRMANN, A.; HUBBER, F.M.; LEE, D. **Direct and indirect effects of self-image congruence on brand loyalty**. *J. Bus. Res.* 59, 955–964, 2006.

LAKE, L. **Consumer behavior for dummies**. Cidade: Wiley Publishing, Inc., 2009.

McAFEE, A.. **Empresas 2.0: a força das mídias colaborativas para superar grandes desafios empresariais**. São Paulo: Campus, 2010.

MIRANDA, M. A. S., SANTOS, E. M., ALBUQUERQUE JUNIOR, A. E., MORAES, M. B., RIBEIRO, E. M., & FONSECA, P. G.. **Processo de inovação em empresas de tecnologia: um olhar sobre a contribuição dos softwares sociais e das ferramentas colaborativas**. *Exacta*, 19(2), 276-301. <https://doi.org/10.5585/exactaep.2021.13176>, 2021.

NEVES, C. E.; ELOY, M. R. S.; CAMPOS, F. F. C.; CORREIA, W. F. M. **Autoconceito como Método Disruptivo de Avaliação de Artefatos**. *fronteiras do design 2. [bem] além do digital – Vol. 2 (pp.42-71)*, 2021.

/ Referências

NEVES; Maria Alice Villas Boas Wanderley. **Caracterização do usuário através de uma perspectiva do comportamento do consumidor ——— Maria Alice Villas Boas Wanderley Neves**. Recife, 2017. 179 f.: il., fig. Orientador: Fábio Ferreira da Costa Campos. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Design, 2017. <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/24860>

NOTION. **Página Inicial**. Disponível em: <https://www.notion.so/pt-br>. Acesso em: 21 fev. 2024

OPUS PESQUISA. **Técnicas de pré-teste. Opus Pesquisa**. Disponível em: <https://www.opuspesquisa.com/blog/tecnicas/pre-teste/>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2024

ROSENBERG, M. **Self-concept research: a historical overview**. Social Forces, v. 68, n. 1, pp. 34-44, 1989.