

GRUPO DE FOCO / FOCAL



GRUPO DE FOCO / FOCAL

diversas pessoas (geralmente entre 3 e 10) são reunidas por uma ou duas horas numa espécie de discussão ou entrevista coletiva, guiada por um moderador experiente, num ambiente propício.

- permite obter, em pouco tempo, múltiplos pontos de vista de um grupo de pessoas;
- Obrigatório a presença de um moderador para que o grupo mantenha o foco nos assuntos debatidos.
- o **moderador** deve assegurar que pessoas mais quietas ou tímidas participem e evitar que as extrovertidas e agressivas dominem a discussão;

GRUPO DE FOCO / FOCAL

- Método de pesquisa **qualitativo (explora opiniões)**;
- Leva-se um roteiro a ser seguido com as questões pré definidas sobre o assunto/tema investigado;
- Método presencial.
- Costumam ser gravadas e/ou filmadas, se todos consentirem.

GRUPO DE FOCO

- Exemplo: **AVALIAR GAME**
- Após um tempo de jogo, os jogadores irão para uma ambiente (uma sala de reunião, etc) e responderão perguntas sobre o JOGO, sob a moderação de uma pessoa experiente no assunto.



GRUPO DE FOCO

- Exemplo: **IDENTIFICAR OPINIÕES - curso**

- Identificar prós, contras sobre o curso;
- Buscar melhorias a serem implantadas;
- Oportunidades de trabalho percebidas;
- Parcerias com empresas para estágio/emprego.



GRUPO DE FOCO

- Exemplo: **SISTEMA DE GESTÃO EM SAÚDE**
- Identificação dos requisitos;
- Crítica, análise e comparação com outros sistemas;
- Apresentação e validação de protótipos;
- Tarefas a serem automatizadas;
- Mais de um grupo:
 - Médicos
 - Enfermeiras
 - Secretárias



QUESTÕES TÍPICAS - GRUPO DE FOCO

- um “dia típico” de um usuário ou o dia de trabalho mais recente;
- as **tarefas que os usuários realizam** e como eles as realizam;
- o **domínio em geral** (terminologia, procedimentos etc.);
- **preferências e aversões** dos usuários;
- **reações, opiniões ou atitudes** dos usuários sobre um determinado produto ou conceito;
- **resultados desejados** ou objetivos de usuários para novos produtos ou funcionalidades;

ESTUDOS DE CAMPO



ESTUDOS DE CAMPO

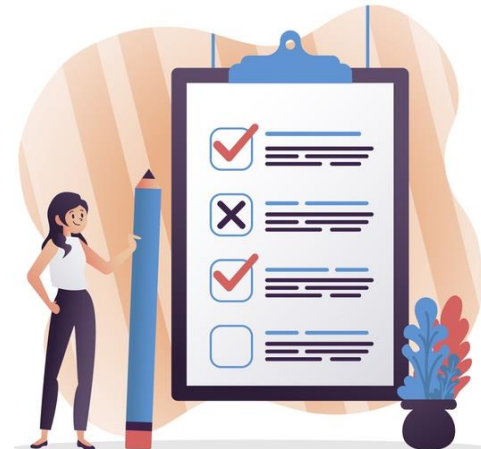
Durante um estudo de campo, um pesquisador visita usuários finais no seu próprio ambiente (e.g., lar ou local de trabalho) e os observa enquanto desempenham uma atividade

- permite entender o **comportamento natural do usuário final**, no contexto do seu próprio ambiente de atuação.
- **fornece informações que afetam o uso de um produto** — incluindo **interrupções, distrações** e outras demandas de tarefa — e contexto adicional que não podem ser capturados ou replicados num ambiente de laboratório.

ESTUDOS DE CAMPO

- **FORMATOS PARA ESTUDOS DE CAMPO:**

- **observação pura**, sem interação ou mínimo de interação do observador com os participantes;
- **observação participante**, com interação do observador, questionando, tirando dúvidas;
- **Registros/ diários de atividades...**



INVESTIGAÇÃO CONTEXTUAL



INVESTIGAÇÃO CONTEXTUAL

um estudo de campo com o envolvimento intenso do investigador como um participante **aprendiz**, incluindo entrevistas e observação.

- obtém dados sobre a estrutura do trabalho na prática;
- **torna explícito o conhecimento tácito** e não articulado sobre o trabalho, para que os designers, que não o realizam, possam entendê-lo;
- permite **conhecer os detalhes** do trabalho que se tornaram habituais e invisíveis.

INVESTIGAÇÃO CONTEXTUAL

- pesquisador observa o trabalho do usuário, exercendo o papel de **aprendiz**;
- o usuário ensina seu trabalho ao pesquisador enquanto o realiza, exercendo o papel de **mestre**;
- o conhecimento é compartilhado um modo mais simples e natural (**socialização**);
- na **investigação contextual**, o pesquisador tem a oportunidade de entrevistar o usuário, observá-lo e aprender sobre o trabalho do usuário enquanto ele o realiza.

INDICAÇÕES DE VÍDEOS

- **Entrevista semiestruturada como método de pesquisa:**

<https://www.youtube.com/watch?v=JvQFI1MgVhA>

- **Grupo focal como método de pesquisa:**

<https://www.youtube.com/watch?v=KH74ah4iQlo>

- **Pesquisa de campo:**

<https://www.youtube.com/watch?v=bbb1Bka0abg>



CANAL:
Pesquisa & Jogos



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. **Interação Humano-computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- <http://designr.com.br/matriz-csd-no-processo-de-ux-design-certezas-suposicoes-e-duvidas/>
- <https://pt.wikihow.com/Calcular-o-Tamanho-de-uma-Amostra#:~:text=Se%20voc%C3%AA%20tiver%20uma%20popula%C3%A7%C3%A3o,N%20%3D%20tamanho%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o.>