

Relatório do Experimento de Aceitação de  
Tecnologia (TAM)  
em Realidade Aumentada (RA) Não Imersiva

4 de dezembro de 2025

# Introdução

Este relatório apresenta a simulação de um experimento para avaliar a percepção de usuários iniciantes sobre um sistema de **Realidade Aumentada (RA) Não Imersiva** (visualização de mobiliário via smartphone), utilizando como base o **Technology Acceptance Model (TAM)** e a estrutura de avaliação do estudo de Realidade Virtual (RV) para vendas de imóveis.

## Aplicação e Objetivo

- **Tecnologia:** Realidade Aumentada (RA) Não Imersiva (via smartphone).
- **Aplicação:** Aplicativo para Visualização de Mobiliário em Espaços Reais.
- **Objetivo:** Avaliar a **Utilidade Percebida, Facilidade de Uso Percebida, Atitude e Intenção de Uso** da RA.
- **Público-Alvo (N=5):** Estudantes sem experiência prévia com RA, com interesse em compra de móveis.

## 1. Participantes (Estudantes)

Os 5 participantes simulados são estudantes sem experiência prévia em Realidade Aumentada. A tabela a seguir resume suas informações demográficas.

Tabela 1: Participantes (Estudantes)

Nº	Idade	Gênero	Exp. Prévia RA
P1	25	M	Não
P2	21	M	Sim
P3	23	M	Sim
P4	19	M	Não
P5	20	M	Não

## 2. Observações e Comportamentos

A observação comportamental durante o teste revelou as seguintes reações (comentários chave simulados, adotando um tom de estudante com leve experiência técnica):

- **P1:** Demonstrou alta satisfação e entusiasmo, movendo o celular rapidamente para explorar. *Comentário:* "O tracking inicial foi rápido, surpreendente. A latência é mínima, isso ajuda muito a explorar."
- **P2:** Teve dificuldade inicial com a calibração do piso e agiu lentamente. *Comentário:* "Tive que recalibrar o plano umas duas vezes até fixar bem, mas a noção de profundidade e a escala no ambiente real são um diferencial claro."
- **P3:** Priorizou a observação da harmonia de cores e da luz projetada; notou falhas na renderização. *Comentário:* "A proporção está correta, mas a iluminação do modelo não está interagindo bem com o ambiente real. A textura do tecido está muito chapada, o que quebra o fotorrealismo."
- **P4:** Focou na eficiência e na confirmação da funcionalidade. *Comentário:* "A precisão dimensional parece alta. O grande ganho é poder confirmar a folga lateral e o bloqueio de fluxo de forma imediata, sem cálculos manuais."
- **P5:** Notou e criticou falhas técnicas. *Comentário:* "A interface é intuitiva, mas o sistema apresentou *jitters* (trepidação) ao mover o celular rapidamente. A estabilidade do objeto virtual é o ponto mais fraco da implementação atual."

## 3. Resultados do Questionário (Escala Likert 1-5)

O questionário foi baseado nos quatro construtos do TAM (Escala: 1 = Discordo Fortemente a 5 = Concordo Fortemente).

Tabela 2: Resultados Agregados do Questionário (Escala 1-5)

Dimensão / Pergunta	P1	P2	P3	P4	P5	Média
<b>Facilidade de Uso Percebida</b>						
1. Etapas simples e claras.	5	3	4	5	4	<b>4.2</b>
2. Navegação fácil de entender.	5	3	4	4	4	<b>4.0</b>
3. Uso com destreza.	4	2	4	4	3	<b>3.4</b>
<b>Utilidade Percebida</b>						
4. Ajuda a entender se o móvel caberia.	5	4	5	5	5	<b>4.8</b>
5. Útil para combinar com decoração.	5	4	5	4	4	<b>4.4</b>
6. Permitiu identificar problemas.	5	4	4	5	5	<b>4.6</b>
<b>Atitude do Usuário</b>						
7. Forma positiva de comprar móveis.	5	4	5	5	4	<b>4.6</b>
8. Gosto da experiência.	5	4	5	4	4	<b>4.4</b>
<b>Intenção de Uso</b>						
9. Procuraria ativamente um app de RA.	5	3	5	5	4	<b>4.4</b>
10. Recomendo o uso para amigos.	5	4	5	5	4	<b>4.6</b>

## 4. Análise e Considerações Finais

Os resultados simulados confirmam a relevância dos construtos do TAM para a avaliação de tecnologias de Realidade Mista e apresentam padrões análogos aos encontrados no estudo de RV.

## Aspectos Positivos: Sucesso da Utilidade (Analogia com H2)

O construto **Utilidade Percebida** obteve a pontuação mais alta ( $\bar{x} = 4.6$ ), indicando que os usuários percebem a RA como significativamente mais vantajosa que os materiais tradicionais (fotos e medidas).

- A RA demonstrou ser eficaz na resolução da principal dor do consumidor: o medo do erro dimensional e estético.
- A capacidade de **reduzir o fosso cognitivo** (*cognitive gap*) entre o produto esperado e o produto real é o principal motor da aceitação, o que é um benefício crucial para estudantes que buscam soluções eficientes.

## Aspectos Negativos: Desafio da Operação (Analogia com H1)

O maior desafio reside na **Facilidade de Uso Percebida** ( $\bar{x} = 3.8$ ), especificamente na **destreza e controle operacional** (Q3,  $\bar{x} = 3.4$ ).

- As observações técnicas apontaram para falhas no **rastreamento** (*tracking*) e na **calibração** ("Tive que recalibrar o plano"), além de *jitters* e a baixa qualidade de renderização de luz e textura, elementos que afetam a confiança e a satisfação do usuário.
- Assim como no estudo de RV, onde a operação era um desafio majoritário, as tecnologias de RA ainda enfrentam barreiras de **usabilidade** que podem impactar a adoção em massa, apesar da sua utilidade inquestionável.

## Intenção e Atitude

A **Atitude** e a **Intenção de Uso** (Média 4.5) foram elevadas, sendo positivamente influenciadas pela alta utilidade percebida. O entusiasmo gerado pela experiência imersiva e a resolução prática de problemas funcionam como fortes impulsionadores de recomendação e futura utilização (análogo a H3 e H4).