

FACULDADE DE TECNOLOGIA DA ZONA LESTE

FELIPE SILVA MORENO
LUCAS AGUENA GATTO
MILENE TEIXEIRA DOS SANTOS
RICARDO PALMA GARCIA DE CAMPOS
VIVIANE REZENDE SILVA

ARTEFATO 1 DO PROJETO INTERDISCIPLINAR – CRIAÇÃO DE PERSONAS

SÃO PAULO
2025

FELIPE SILVA MORENO
LUCAS AGUENA GATTO
MILENE TEIXEIRA DOS SANTOS
RICARDO PALMA GARCIA DE CAMPOS
VIVIANE REZENDE SILVA

ARTEFATO 1 DO PROJETO INTERDISCIPLINAR – CRIAÇÃO DE PERSONAS

Artefato do projeto interdisciplinar apresentado à Desenvolvimento de Software Multiplataforma da Fatec Zona Leste orientado pela professora Giane Rodrigues, como requisito para nota na disciplina de Experiência do Usuário do 4º semestre.

SÃO PAULO
2025

1. RESUMO DO PROJETO.....	3
2. INTRODUÇÃO.....	4
3. PROBLEMA DE PESQUISA.....	5
4. JUSTIFICATIVA.....	6
5. OBJETIVOS.....	7
5.1. Objetivo geral.....	7
5.2. Objetivos específicos.....	7
6. METODOLOGIA.....	8
6.1. Professores.....	8
6.2. Alunos.....	8
6.3. Justificativa da metodologia.....	9
7. RESULTADO.....	10
7.1. Entrevistas com professores.....	10
7.2. Pesquisa com os alunos.....	11
7.3. Personas.....	17
7.3.1 Persona do Professor.....	18
7.3.1.1. Informações pessoais.....	18
7.3.1.2. Contexto.....	19
7.3.1.3. Objetivos.....	19
7.3.1.4. Dores / Frustrações.....	19
7.3.1.5. Motivadores.....	20
7.3.1.6. Relação com o Q&M.....	20
7.3.2. Persona do Aluno.....	20
7.3.2.1. Informações pessoais.....	21
7.3.2.2. Contexto.....	21
7.3.2.3. Objetivos.....	22
7.3.2.4. Dores / Frustrações.....	22
7.3.2.5. Motivadores.....	23
7.3.2.6. Relação com o Q&M.....	23
8. CONCLUSÃO.....	24
REFERÊNCIAS.....	26

1. RESUMO DO PROJETO

O presente documento apresenta a atividade de criação de personas vinculada ao desenvolvimento do Projeto Interdisciplinar do 4º semestre, cujo tema é a plataforma Questões & Masmorras (Q&M). O Q&M é uma ferramenta digital gamificada, inspirada em elementos de RPG de mesa, voltada para o contexto educacional. Seu principal objetivo é apoiar o processo de ensino e aprendizagem, oferecendo aos professores um recurso prático para tornar suas aulas mais interativas e dinâmicas, ao mesmo tempo em que proporciona aos alunos uma experiência de aprendizado mais envolvente.

A atividade de definição de personas foi conduzida como uma etapa metodológica essencial para o desenvolvimento do projeto e como parte da entrega do primeiro artefato da disciplina de Experiência do Usuário, assim permitindo compreender de forma aprofundada as necessidades, expectativas e dificuldades dos dois públicos principais da plataforma: professores (criadores das aventuras) e alunos (participantes das aventuras). A construção desses perfis fictícios, mas baseados em dados reais coletados por meio de questionários e entrevistas, contribui para orientar as próximas fases de concepção e validação da aplicação.

Assim, o presente documento sistematiza essa etapa do processo, reforçando a importância das personas como ferramenta de apoio ao design centrado no usuário, garantindo que o Q&M seja desenvolvido de forma coerente com seu público-alvo.

Palavras-chave: Gamificação; Educação; RPG; Personas; Interatividade; Ensino Superior; Projeto Interdisciplinar.

2. INTRODUÇÃO

O trabalho aqui apresentado integra o Projeto Interdisciplinar do 4º semestre e tem como foco a criação de personas para o sistema Questões & Masmorras (Q&M). Essa etapa é parte fundamental do processo de design centrado no usuário, pois permite traduzir dados coletados em pesquisa em perfis representativos do público-alvo, facilitando a compreensão de suas necessidades, expectativas e dificuldades.

O Q&M foi idealizado como uma plataforma digital que combina metodologias ativas e gamificação para estimular o engajamento em sala de aula. A proposta central é oferecer aos professores a possibilidade de criar aventuras temáticas relacionadas às suas disciplinas, que podem ser exploradas pelos alunos em grupos. Essas aventuras apresentam desafios narrativos que se traduzem em perguntas, enigmas ou quizzes, permitindo que os estudantes revisem conteúdos de maneira dinâmica, interajam entre si e desenvolvam competências por meio de atividades colaborativas e competitivas.

Nesse contexto, a criação de personas contribui para assegurar que o desenvolvimento da plataforma esteja alinhado ao perfil real dos seus usuários (professores e alunos universitários), garantindo maior relevância pedagógica e usabilidade prática. Dessa forma, o presente trabalho não apenas documenta a construção desses perfis, mas também demonstra como essa atividade se insere em um processo metodológico mais amplo de concepção do Q&M, reforçando sua importância para o sucesso do projeto interdisciplinar.

3. PROBLEMA DE PESQUISA

Apesar da crescente adoção de recursos digitais na educação, muitos desses instrumentos não atingem plenamente seus objetivos de engajamento. Em diversos casos, as ferramentas não contemplam as demandas práticas dos professores, como a facilidade de uso e a aplicabilidade ao conteúdo da disciplina. Por outro lado, também podem falhar em motivar os alunos, que buscam experiências mais dinâmicas, interativas e próximas de sua realidade.

No contexto do desenvolvimento do Q&M torna-se essencial compreender quem são os usuários que irão interagir com a ferramenta e quais são suas expectativas.

O problema de pesquisa, portanto, pode ser formulado da seguinte maneira:

Como representar de forma clara e objetiva os perfis de professores e alunos, de modo a guiar o desenvolvimento do Q&M e garantir que a ferramenta seja útil, atrativa e efetivamente aplicável em sala de aula?

4. JUSTIFICATIVA

A criação de personas é essencial para aproximar o desenvolvimento do Q&M dos usuários reais que farão uso da plataforma. Professores e alunos possuem papéis distintos, mas complementares, e ambos são fundamentais para a adoção efetiva e o sucesso da ferramenta em sala de aula.

Ao elaborar essas personas, foi possível:

- a. Entender como os professores planejam e conduzem suas aulas, identificando métodos de ensino, estratégias de interação e expectativas quanto ao engajamento dos alunos;
- b. Compreender como os alunos reagem a atividades interativas, avaliando preferências, motivadores, frustrações e familiaridade com recursos digitais;
- c. Identificar dores e expectativas de ambos os grupos, garantindo que o desenvolvimento do Q&M seja sensível às necessidades reais;
- d. Orientar o design da aplicação, aumentando a probabilidade de que a ferramenta seja intuitiva, envolvente e efetivamente útil no contexto educacional.

Portanto, a criação de personas não se limita a um requisito acadêmico do projeto interdisciplinar, mas constitui um recurso metodológico e prático que apoia o design centrado no usuário, contribuindo para maximizar o impacto positivo do Q&M no processo de ensino e aprendizagem.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo geral

Construir personas representativas de professores e alunos universitários, a fim de direcionar o desenvolvimento da plataforma Q&M no âmbito do Projeto Interdisciplinar, garantindo que o design da ferramenta esteja alinhado às necessidades, expectativas e comportamentos reais dos usuários.

5.2. Objetivos específicos

- a. Elaborar e aplicar questionários e entrevistas com potenciais usuários, contemplando tanto alunos quanto professores;
- b. Coletar informações sobre perfil tecnológico, preferências, motivações, dificuldades e expectativas em relação a atividades colaborativas e gamificadas;
- c. Analisar os dados coletados, identificando padrões de comportamento e insights que possam orientar o design da plataforma;
- d. Criar personas que sintetizem as características observadas, servindo como referência prática para decisões de desenvolvimento, interface, mecânicas de interação e engajamento;
- e. Garantir que as personas reflitam o público-alvo de forma representativa e aplicável, apoiando a construção de experiências educacionais mais envolventes e eficientes.

6. METODOLOGIA

A metodologia adotada para a criação das personas do projeto Q&M baseou-se em uma pesquisa exploratória com foco em User Experience (UX), inspirada em guias de referência, como os disponibilizados pelo MindMiners e pelo Sebrae, que orientam sobre a construção de perfis representativos de usuários.

6.1. Professores

As informações foram coletadas por meio de entrevistas presenciais e dialogadas com três docentes universitários. Durante as entrevistas, foram registradas respostas sobre práticas pedagógicas, percepção de interatividade em sala, uso de tecnologias digitais, experiência com ferramentas gamificadas e preferências em relação a metodologias ativas. Esse método permitiu aprofundar a compreensão do contexto de ensino, das dificuldades enfrentadas e das expectativas quanto ao engajamento dos alunos.

6.2. Alunos

Para os estudantes, foi aplicado um questionário online via Google Forms, compartilhado em grupos de alunos, redes de contato e familiares universitários. Ao todo, foram obtidas 47 respostas, abrangendo diferentes cursos, semestres e faixas etárias. O uso do questionário online permitiu coleta rápida e em maior escala, garantindo representatividade suficiente para identificar padrões de comportamento, preferências e motivações dos alunos.

6.3. Justificativa da metodologia

A combinação de entrevistas qualitativas com professores e questionários quantitativos com alunos possibilitou uma visão ampla e fundamentada, equilibrando profundidade e abrangência. Enquanto as entrevistas capturaram nuances, expectativas e práticas pedagógicas, os questionários forneceram dados sobre tendências, hábitos e interesses do público-alvo.

Essa abordagem metodológica garante que as personas construídas não sejam meramente fictícias, mas representações fundamentadas em evidências reais, fornecendo uma base sólida para o design centrado no usuário e o desenvolvimento da plataforma Q&M.

7. RESULTADO

7.1. Entrevistas com professores

Foram entrevistados três professores de cursos voltados à tecnologia, com idades entre 38 e 56 anos. As entrevistas presenciais permitiram aprofundar percepções sobre práticas pedagógicas, expectativas em relação a ferramentas digitais e metodologias ativas.

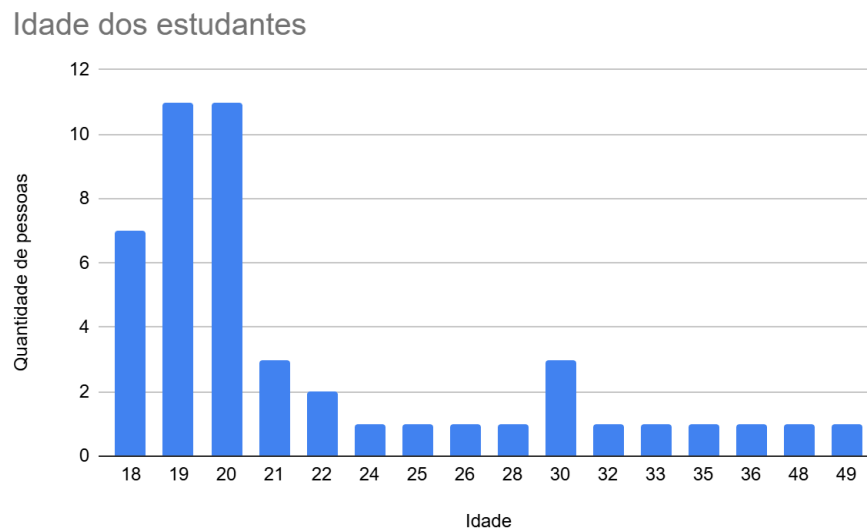
Os resultados revelaram que:

- a. Todos os professores valorizam interação em sala de aula, pois enxergam nesse contato a possibilidade de compreender melhor as necessidades individuais dos alunos.
- b. Costumam preparar aulas com slides e atividades práticas, algumas vezes utilizando plataformas digitais como Kahoot e quizzes, principalmente em disciplinas introdutórias.
- c. Há preocupação com diferenças de conhecimento e dedicação entre alunos, que podem gerar desequilíbrios em atividades colaborativas.
- d. Consideram que atividades lúdicas e gamificadas, se bem dosadas, podem aumentar o engajamento, especialmente em turmas de primeiros semestres.
- e. Todos enxergam valor em ferramentas digitais que estimulem participação e colaboração, mas reforçam que o uso deve ser complementar ao ensino tradicional.

7.2. Pesquisa com os alunos

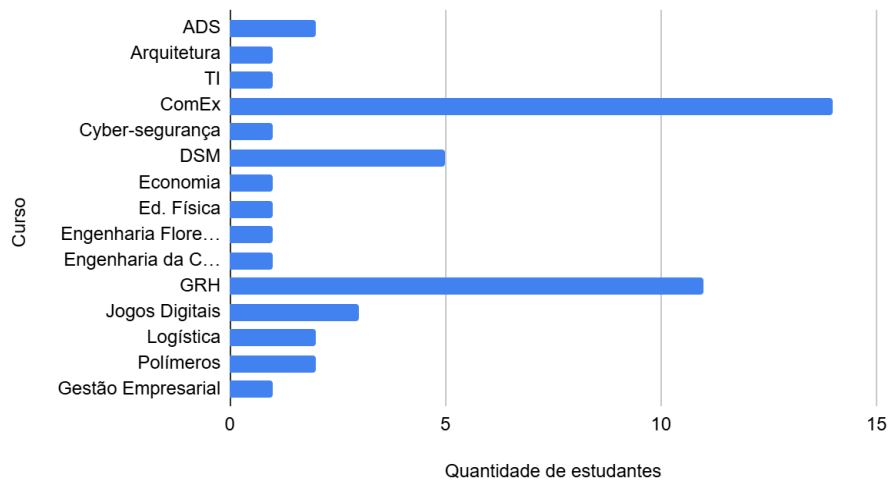
Foram coletadas 47 respostas de estudantes universitários de diferentes cursos e semestres. A seguir, destacam-se os principais resultados obtidos:

- a. Idade: A maioria dos estudantes tem 19 e 20 anos, refletindo o perfil de calouros e alunos de primeiros semestres.



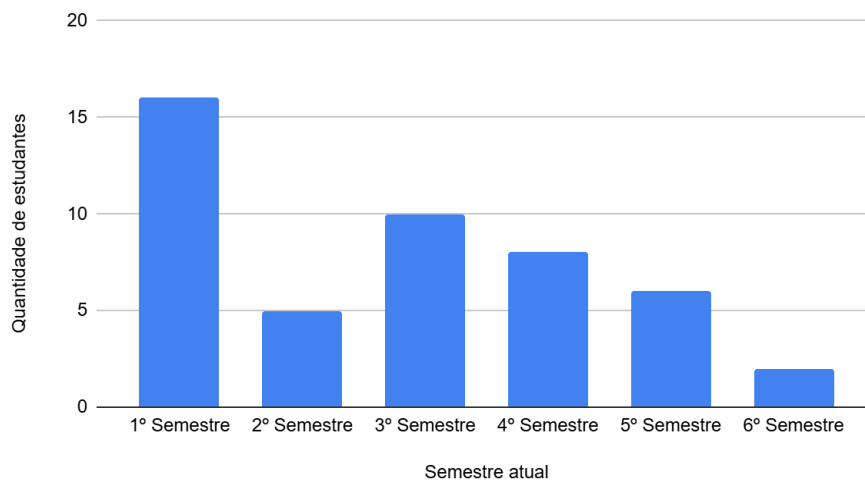
- b. Curso: O curso mais frequente foi Comércio Exterior, seguido pelo curso de Gestão de Recursos Humanos.

Cursos preferidos pelos estudantes



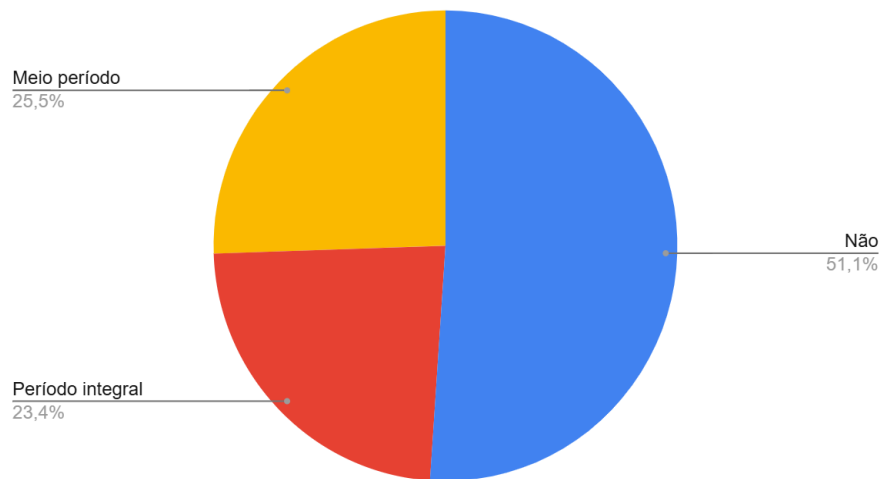
- c. Semestre: A maior parte dos participantes está no 1º semestre, reforçando que a ferramenta deve ser intuitiva para estudantes iniciantes.

Semestre com maior número de estudantes



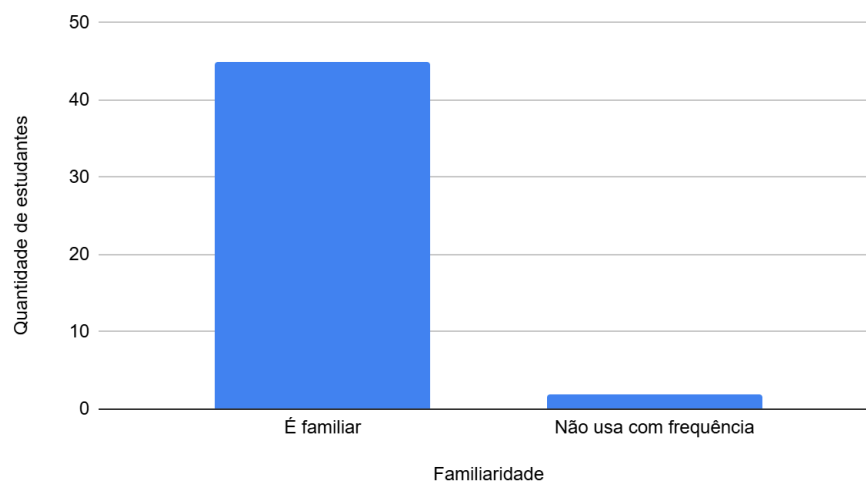
- d. Trabalho além da faculdade: Aproximadamente 51,1% não trabalha, enquanto o restante divide-se entre trabalho em período integral ou meio período.

Estudantes que trabalham

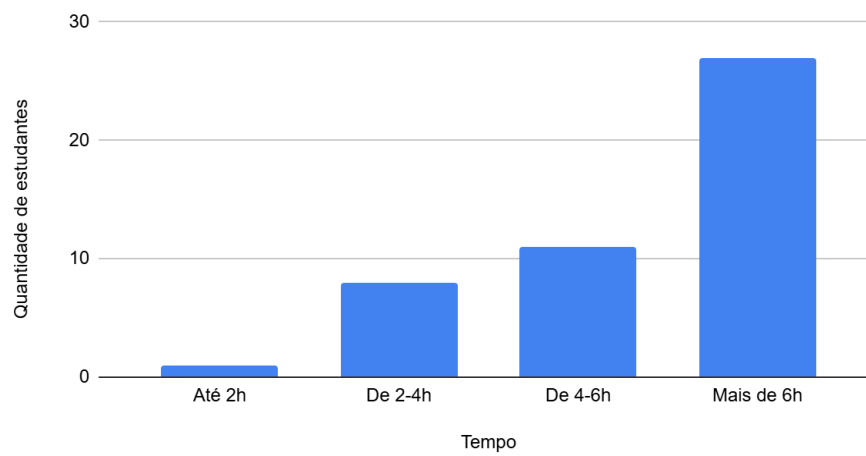


- e. Familiaridade com tecnologia: Quase todos os alunos são familiarizados com o uso de computadores e celulares, passando em média mais de 6 horas por dia online.

Familiaridade dos estudantes com a tecnologia

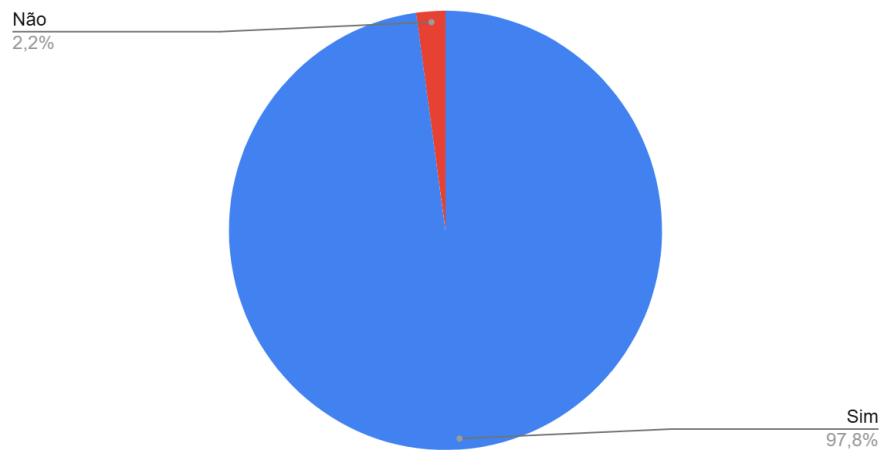


Tempo de utilização de celulares e computadores fora da instituição



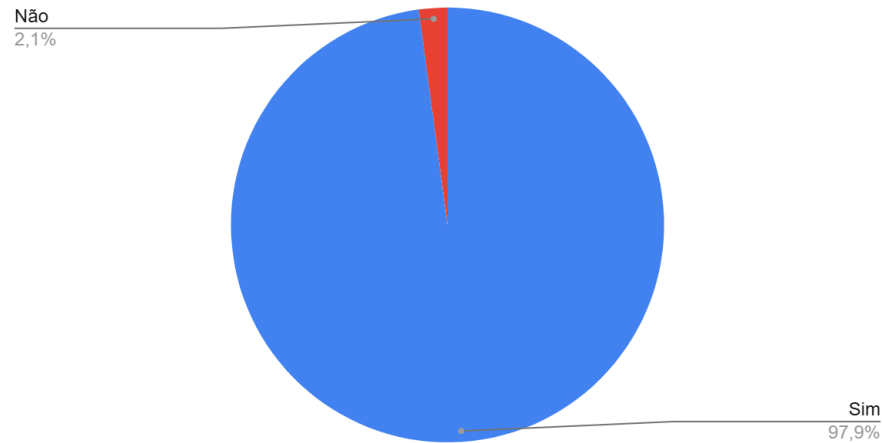
- f. Opinião sobre interação professor-aluno: Apenas 2,2% acreditam que a pouca interação não afeta seu aprendizado, mostrando a importância de metodologias que promovam engajamento.

Aulas com pouca interação entre professor e aluno prejudicam no aprendizado?



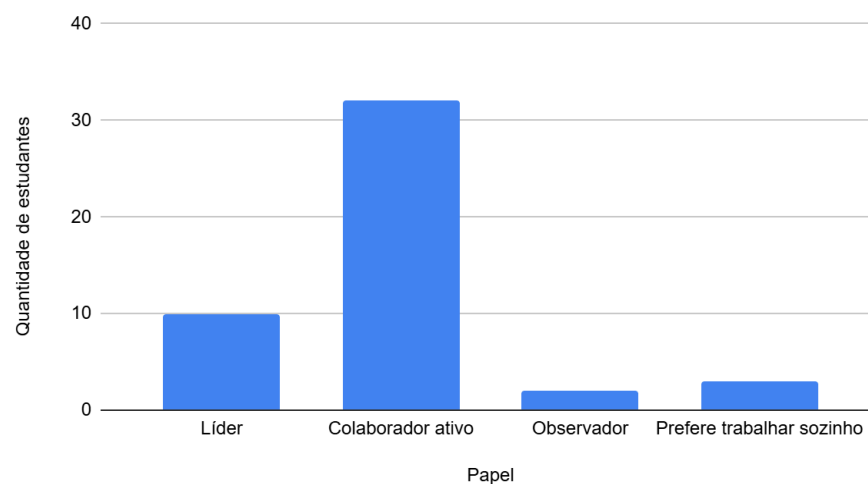
- g. Atividades em grupo: Da mesma forma, apenas 2,2% discordaram que atividades colaborativas tornam as aulas menos monótonas.

Atividades colaborativas tornam aulas menos monótonas e mais divertidas?



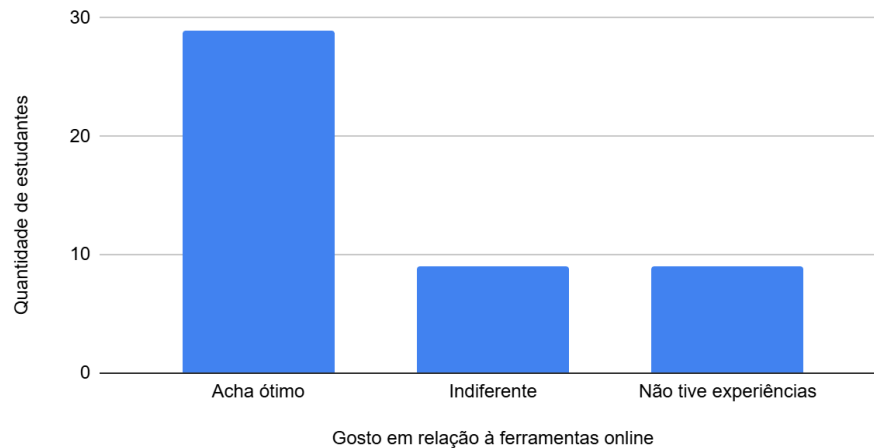
- h. Papel assumido em grupo: A maioria se considera colaborador ativo, enquanto uma parcela menor assume papéis de liderança.

Papeis assumidos em dinâmicas em grupo



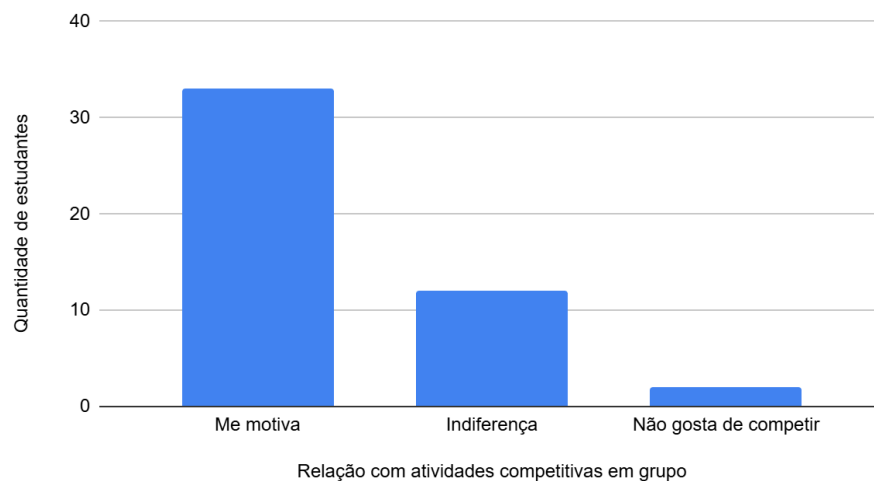
- i. Uso de ferramentas digitais (quizzes, Kahoot, etc.): A grande maioria aprecia o uso dessas ferramentas, relatando que tornam as aulas mais dinâmicas e interativas.

Gosto pessoal em relação ao uso de ferramentas online como quizzes, questionários, Kahoot, etc.



- j. Competitividade: A maioria se sente motivada por atividades competitivas saudáveis em grupo.

Gosto pessoal em relação à atividades competitivas em grupo.



- k. RPG de mesa: A maior parte já jogou ou conhece RPG, facilitando a aceitação de uma ferramenta gamificada como o Q&M.



Esses dados mostram um público jovem, familiarizado com tecnologia, receptivo a atividades colaborativas e gamificadas, com alta valorização de interatividade e práticas que mantenham o engajamento.

Em síntese, as pesquisas com alunos e professores forneceram uma base sólida para a construção das personas, permitindo identificar características, dores e motivadores de ambos os públicos, garantindo que a plataforma Q&M seja alinhada às necessidades reais de seus usuários.

7.3. Personas

7.3.1 Persona do Professor



7.3.1.1. Informações pessoais

- a. Nome: Felipe Andrade
- b. Idade: 42 anos
- c. Profissão: Professor de Desenvolvimento Web e Dispositivos Móveis
- d. Instituição: Ensino superior (graduação em tecnologia)
- e. Perfil tecnológico: Familiarizado com tecnologia, usa computador e celular mais de 6 horas por dia. Já utilizou Kahoot e quizzes em algumas aulas.

7.3.1.2. Contexto

Felipe ministra aulas em cursos de tecnologia. Costuma preparar slides e montar aplicações previamente para apoiar os alunos em atividades práticas. Valoriza a interação em sala de aula, pois acredita que somente com esse contato consegue identificar as necessidades individuais dos estudantes e adaptar sua forma de ensinar.

7.3.1.3. Objetivos

- a. Tornar as aulas mais dinâmicas, evitando monotonia.
- b. Incentivar colaboração entre os alunos, evitando sobrecarga em apenas alguns integrantes.
- c. Utilizar ferramentas digitais para medir o nível de conhecimento da turma.
- d. Estimular o aprendizado de forma leve, mas sem perder a seriedade acadêmica.

7.3.1.4. Dores / Frustrações

- a. Diferenças de dedicação e conhecimento entre alunos geram desequilíbrios.
- b. Grupos formados por afinidade reduzem a diversidade de habilidades.
- c. Competição em excesso pode gerar exclusão ou conflitos.
- d. Uso de IA em tarefas diminui o engajamento real da turma.
- e. Alunos se distraem facilmente, e nem sempre as ferramentas digitais contornam isso.

7.3.1.5. Motivadores

- a. Atividades colaborativas aumentam engajamento e troca de experiências.
- b. Competitividade é válida em alguns contextos, mas deve ser equilibrada.
- c. Valoriza novidades que tornem a aula diferente da rotina tradicional.
- d. Acredita que o Q&M pode ser útil sobretudo em semestres iniciais.

7.3.1.6. Relação com o Q&M

- a. Usaria a ferramenta como complemento em aulas específicas, principalmente em turmas menores ou de primeiros semestres.
- b. Considera a proposta lúdica mais adequada para estudantes mais jovens.
- c. Enxerga o Q&M como forma de prática e dinamização da aula, mas não substitui o ensino tradicional.
- d. Desde que simples e intuitivo, prepararia aventuras relacionadas ao conteúdo para estimular interesse.

7.3.2. Persona do Aluno



7.3.2.1. Informações pessoais

- a. Nome: Larissa Oliveira
- b. Idade: 19 anos
- c. Curso: 1º semestre de Comércio Exterior
- d. Perfil tecnológico: Muito familiarizada com tecnologia, usa celular e computador mais de 6 horas por dia. Não tem dificuldades com ferramentas digitais, mas já percebeu colegas que enfrentam problemas com softwares específicos.

7.3.2.2. Contexto

Larissa é caloura e divide sua rotina entre a faculdade e trabalhos temporários. Está acostumada a passar bastante tempo online, seja em redes sociais ou utilizando plataformas digitais para estudo e lazer. É comunicativa e gosta de atividades em grupo, assumindo geralmente o papel de colaboradora ativa, sem necessariamente liderar.

7.3.2.3. Objetivos

- a. Aprender de forma prática e aplicada, evitando aulas monótonas apenas com teoria.
- b. Ter aulas mais dinâmicas, com interatividade e atividades diferenciadas.
- c. Melhorar o engajamento com os colegas, aproveitando a troca de experiências.
- d. Se sentir motivada em sala, sem cair na rotina de conteúdos puramente expositivos.

7.3.2.4. Dores / Frustrações

- a. Aulas pouco interativas e centradas apenas em slides ou fala do professor.
- b. Competição excessiva que pode desmotivar colegas e prejudicar a colaboração.
- c. Falta de equilíbrio: se tudo for lúdico/jogo, perde o foco no aprendizado.
- d. Alguns colegas “se escondem” nos grupos, deixando o trabalho concentrado em poucos.
- e. Responsabilidades fora da sala (trabalho, vida pessoal) podem reduzir engajamento.

7.3.2.5. Motivadores

- a. Atividades colaborativas tornam as aulas mais leves e interessantes.
- b. Competição em grupo, quando equilibrada, é motivadora e ajuda na memorização.
- c. Ferramentas como Kahoot ou quizzes tornam a aula mais prática e divertida.
- d. Conhece RPG e jogos digitais, o que facilita aceitar propostas como o Q&M.
- e. Vê valor em ferramentas que tragam inovação e diferenciem a aula da rotina.

7.3.2.6. Relação com o Q&M

- a. Acredita que o Q&M pode ser divertido e útil para o aprendizado, desde que mantenha equilíbrio entre ludicidade e conteúdo.
- b. Demonstra interesse em elementos criativos, como personagens e ambientações.
- c. Enxerga a ferramenta como uma oportunidade de unir prática, colaboração e diversão.
- d. Reconhece que alguns colegas podem não se engajar tanto devido a fatores externos.

8. CONCLUSÃO

A atividade de criação de personas para a plataforma Questões & Masmorras (Q&M) possibilitou compreender de forma aprofundada os perfis de professores e alunos que serão usuários da ferramenta. A análise dos dados coletados por meio de entrevistas presenciais com professores e questionários online com alunos permitiu identificar necessidades, expectativas, dores e motivadores de cada público.

Para os professores, foi possível perceber que a interatividade em sala de aula e o uso de ferramentas digitais podem contribuir significativamente para engajar os estudantes, especialmente em turmas de primeiros semestres. A preocupação com a diversidade de conhecimento e dedicação dos alunos, bem como o equilíbrio entre colaboração e competitividade, foram pontos centrais destacados nas entrevistas.

No caso dos alunos, os resultados mostraram um público jovem, familiarizado com tecnologia, motivado por atividades colaborativas e receptivo a experiências gamificadas. Os estudantes demonstraram interesse por dinamicidade, interatividade e por ferramentas que tragam inovação ao ambiente acadêmico, equilibrando aprendizado e ludicidade.

A construção das personas Larissa Oliveira (aluna) e Felipe Andrade (professor) sintetiza essas informações, oferecendo uma representação clara e fundamentada do público-alvo da plataforma. Esses perfis servirão como guia estratégico para as próximas etapas do desenvolvimento do Q&M, garantindo que a solução seja relevante, intuitiva e adaptada às necessidades reais dos usuários.

Em suma, a criação de personas não apenas cumpriu o objetivo acadêmico do projeto interdisciplinar, mas também reforçou a importância de um design centrado no usuário, evidenciando como a compreensão dos públicos pode influenciar positivamente a concepção de ferramentas educacionais gamificadas.

REFERÊNCIAS

MATHIAS, L. Como fazer uma pesquisa de personas em 3 passos. Disponível em: <<https://mindminers.com/blog/pesquisa-de-personas>>. Acesso em: 16 set. 2025.

GUIA PRÁTICO PARA CRIAR A PERSONA DO SEU NEGÓCIO. [s.l: s.n.]. Disponível em:

<<https://sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/PE/Anexos/Guia-pratico-para-criar-a-persona-do-seu-negocio.pdf>>.