

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – CEUB

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Personas

(Interação Humano-Computador)

Integrantes: Catharina Satile- 22352153

Miguel Ribeiro- 22352674

Brasília, 2025

Contexto

O presente trabalho tem como base o projeto SOMA: Análise de Vício Digital e Impacto na Saúde Mental, que busca desenvolver um dashboard voltado à análise dos impactos do vício digital na saúde mental de jovens e adultos. Pretende-se organizar e apresentar dados relevantes sobre o uso excessivo de redes sociais e outras plataformas, evidenciando padrões de comportamento, possíveis correlações com indicadores de saúde mental e o risco de desenvolvimento de dependência tecnológica.

Esta atividade propõe a criação de personas segundo a metodologia de Alan Cooper. O objetivo é compreender diferentes perfis de usuários que poderão interagir com o dashboard, considerando suas necessidades, motivações e frustrações, portanto, busca-se orientar o design da solução para que seja funcional, acessível e significativa para públicos diversos, como pesquisadores, educadores e usuários comuns.

Persona 1 (primária): Luana - Consumidora Passiva

Perfil

Luana tem 16 anos, é estudante do ensino médio e passa a maior parte do tempo nas redes sociais consumindo conteúdo. Prefere observar em vez de produzir, passando horas rolando o feed do Instagram, assistindo stories no TikTok e acompanhando influenciadores. Apesar de se manter conectada virtualmente, sente-se cada vez mais distante do mundo offline.

Cenário

Luana frequentemente deixa de cumprir tarefas escolares e atividades físicas para permanecer online. Ela se interessa pelo dashboard porque acredita que pode ajudá-la a visualizar o impacto real do seu tempo gasto nas redes sociais e, assim, repensar seus hábitos.

Citação representativa

"Se eu ficar offline sinto que vou perder tudo o que está acontecendo."

Relação com tecnologia

- Dispositivos: smartphone é o principal meio de acesso; usa computador apenas para tarefas escolares.
- Competência digital: intermediária; domina aplicativos de redes sociais, mas tem pouco interesse em ferramentas analíticas ou técnicas.
- Contexto de uso: utiliza o aplicativo diariamente em seu smartphone durante o trajeto para a universidade, nos intervalos entre as aulas e à noite, antes de dormir.

Objetivos

- Manter-se informada sobre a vida dos amigos e celebridades.
- Usar as redes como fonte de entretenimento e distração.
- Combater o tédio cotidiano através do consumo constante de conteúdo.

Necessidades

- Visualizações simples e intuitivas que mostrem seu tempo de uso das plataformas.
- Comparações fáceis de entender entre tempo online e outras atividades.
- Feedback visual sobre os impactos do uso excessivo (foco, sono, bem-estar).

Frustrações

- Ansiedade causada pelo *Fear of Missing Out* (FOMO), ao acreditar que está perdendo momentos importantes.
- Autocomparação constante, resultando em baixa autoestima ao ver vidas idealizadas online.
- Dificuldade de concentração em tarefas importantes, devido à compulsão de checar o celular repetidamente.

Aspectos emocionais

Luana vive em um ciclo de dependência digital, oscilando entre momentos de prazer imediato e sentimentos de culpa ou inadequação. A conexão constante a deixa ansiosa, mas o afastamento das redes parece impensável. Sua relação com o digital é marcada por ambivalência: necessidade de pertencimento versus desgaste emocional.

Persona 2 (secundária): Dr. Carlos - Pesquisador Acadêmico

Perfil

Dr. Carlos tem 45 anos, é pesquisador em psicologia e saúde mental e atua em uma universidade federal. Postura meticulosa e crítica e valoriza a precisão científica acima de tudo. Está coordenando uma pesquisa de grande porte sobre os impactos do uso excessivo de mídias sociais na saúde psicológica de jovens e adultos.

Cenário

Dr. Carlos precisa validar hipóteses complexas utilizando dados robustos e análises estatísticas rigorosas. O Dr. enxerga o dashboard e a documentação do projeto como ferramentas fundamentais para comunicar os resultados em uma conferência acadêmica e, posteriormente, em artigos científicos.

Citação representativa

"Um dado mal interpretado pode comprometer anos de pesquisa, então a clareza é inegociável."

Relação com tecnologia

- Dispositivos: smartphone convencional, computador de mesa institucional (Mac) e laptop pessoal para trabalho remoto.
- Competência digital: avançada em softwares estatísticos (SPSS, R, Python), mas pouco interessado em ferramentas "simplificadas" que sacrificam a precisão pela estética.
- Contexto de uso: utiliza o aplicativo apenas em momentos alocados à produção de sua pesquisa, não ultrapassando 1 hora e 30 minutos por dia.

Objetivos

- Realizar análises estatísticas avançadas para identificar correlações e causalidades.
- Garantir que as visualizações sejam cientificamente precisas, claras e sem vieses.
- Obter acesso a uma documentação metodológica completa e rastreável, para assegurar transparência acadêmica.

Necessidades

- Filtros detalhados para segmentar dados com rigor estatístico.
- Exportação de gráficos e datasets em formatos compatíveis com ferramentas de análise.
- Visualizações que priorizem clareza científica em vez de design superficial.
- Relatórios automatizados que auxiliem na replicabilidade da pesquisa.

Frustrações

- Ferramentas que priorizam estética em detrimento da profundidade analítica.
- Resultados que são difíceis de justificar estatisticamente ou carecem de respaldo metodológico.
- Falta de transparência sobre a origem, coleta e tratamento dos dados utilizados.

Aspectos emocionais

Dr. Carlos é exigente e crítico consigo mesmo e com os outros. Ele sente frustração quando se depara com recursos superficiais que não atendem ao padrão acadêmico que defende. Mesmo parecendo inflexível, sua principal motivação é garantir que seus resultados sejam sólidos, úteis e respeitados pela comunidade científica.

Persona 3 (secundária): Mariana - Estudante Ambiciosa

Perfil

Mariana tem 22 anos, é estudante de Ciência de Dados e está no último ano da faculdade. Determinada e competitiva, ela enxerga o projeto SOMA como um exemplo de projeto de conclusão de curso, e percebe uma oportunidade de consolidar seus conhecimentos técnicos e, ao mesmo tempo, conquistar reconhecimento acadêmico.

Cenário

No contexto do Projeto de Conclusão de Curso, Mariana precisa de uma ferramenta que permita explorar dados rapidamente, criar visualizações claras e gerar código replicável para documentação técnica. Com prazos apertados, ela busca eficiência sem abrir mão da qualidade.

Citação representativa

"Preciso mostrar resultados mas sem perder tempo com detalhes que não trazem valor."

Relação com tecnologia

- Dispositivos: notebook pessoal (Windows), com uso frequente de bibliotecas de análise de dados (Python/R).
- Competência digital: avançada; domina ferramentas estatísticas, mas prefere soluções que economizem tempo em tarefas repetitivas.
- Contexto de uso: utiliza o aplicativo diariamente em horários dedicados à produção do seu projeto, muitas vezes em conjunto com outros integrantes do grupo.

Objetivos

- Explorar os dados para encontrar padrões e insights relevantes.
- Criar um dashboard visualmente atraente e profissional para a apresentação final.
- Documentar o processo de análise de forma clara, garantindo aprovação e preenchendo seu portfólio acadêmico.

Necessidades

- Filtros rápidos e intuitivos para segmentar dados.
- Possibilidade de exportar gráficos e relatórios.
- Interface que equilibre clareza visual com flexibilidade técnica.

Frustrações

- Ter que escrever código extenso para tarefas simples de análise.
- Visualizações que não podem ser personalizadas ou que transmitem a mensagem de forma confusa.
- Falta de recursos que facilitem a organização e padronização da documentação técnica.

Aspectos emocionais

Mariana é motivada pela ambição e pelo desejo de provar sua competência, mas isso a torna propensa a frustração quando encontra obstáculos técnicos ou limitações de tempo. Vive em constante pressão para atingir a excelência.

Referências

CEUB. *Guia Personas IHC*. 19 set. 2024. Brasília: Centro Universitário de Brasília, 2024.

Disponível em:

https://salaonline.ceub.br/pluginfile.php/195945/mod_resource/content/1/Guia_Personas_19setembro_IHC.pdf

DAM, Rikke Friis; SIANG, Teo Yu. *Personas – A Simple Introduction*. 19 ago. 2025. Disponível em:

<https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>