

Ficha da Pesquisa

Título do Trabalho	Análise de Contribuições de UX em Repositórios
Autor(res) e instituição	Matheus de Sousa Rodrigues (UEM) Ana Paula Maganha Carvalho (UEM) Dr. Igor Wiese, (UTFPR)
Email do autor(res)	pg405543@uem.br ; pg406022@uem.br ;
Orientador(es)	Gislaine Camila Lapasini Leal; Thelma Elita Colanzi Lopes
Tipo	() TCC (X) Só para cumprir a disciplina
Contexto	<p>Em qual contexto a sua pesquisa está sendo desenvolvida? É parte de um projeto maior? É aplicada a uma empresa ou a um contexto específico?</p> <p>A pesquisa do Matheus está sendo desenvolvida no contexto de um estudo de caso aplicado ao desenvolvimento de MVPs em startups, utilizando o método StartFlow, proposto pelo Guilherme C. Guerino. O foco é na análise de contribuições de UX em repositórios de startups, visando entender como práticas de UX, como <i>wireflows</i> e <i>wireframes</i>, são integradas e evoluem ao longo do ciclo de vida do produto.</p> <p>A pesquisa está inserida em um contexto de estudo acadêmico, que explora o uso de <i>wireflows</i> para auxiliar no desenvolvimento de MVPs. A aplicação prática é direcionada à startup na qual trabalha atualmente, com o objetivo de validar e aprimorar a metodologia proposta pelo StartFlow, examinando como a qualidade da UX impacta o sucesso do desenvolvimento de software em ambientes de startups.</p>
Objetivo da pesquisa	Investigar a natureza e frequência das contribuições focadas em UX nos repositórios de <i>startups</i> . O estudo pode revelar como as práticas de UX, como <i>wireflows</i> , são integradas e mantidas ao longo do ciclo de vida do software.
Referencial teórico	Baseia-se em princípios de design centrado no usuário (DCU), abordagens de desenvolvimento ágil, e literatura sobre métodos de design de UX como <i>wireflows</i> e <i>wireframes</i> . Além disso, estudos sobre a integração de práticas de UX em ambientes de desenvolvimento de software e a importância dessas práticas para a criação de produtos bem-sucedidos em startups fornecem a base teórica para esta pesquisa.
Trabalhos relacionados	<p>Cite até 5 trabalhos relacionados (um trabalho relacionado por linha) com uma frase resumindo a principal contribuição de cada trabalho. Pode agrupar trabalhos correlacionados.</p> <p>SAAD, J.; MARTINELLI, S.; MACHADO, L. S.; SOUZA, C. R. B.; ALVARO, A.; ZAINA, L. UX work in software startups: A thematic analysis of the literature. <i>Information and Software Technology</i>, v. 140, p. 106688, 2021. ISSN 0950-5849. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0950584921001452. Acesso em: 30 ago. 2024. DOI: https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106688.</p> <p>Identificação de sete temas que elucidam os desafios, oportunidades e práticas associadas à adoção de UX em startups de software, oferecendo novas direções de pesquisa para adaptar a UX ao ambiente dinâmico e disruptivo dessas empresas.</p> <p>SAAD, J. G. O. User Experience em startups de software: um paralelo da literatura com a prática diária. 2021. Disponível em: https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14454. Acesso em: 30 ago. 2024.</p> <p>Análise das práticas recomendadas na literatura sobre UX são implementadas na prática diária das startups, destacando possíveis divergências e desafios enfrentados.</p> <p>SOUZA, F. W. Investigando o uso do Questionário de Experiência do Usuário e Análise Hierárquica de Tarefas para Avaliação e Melhoria de Mobile UX: Reflexões de uma Startup em Scale-Up. 2022. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/64387/1/2022_tcc_fwsousa.pdf. Acesso em: 30 ago. 2024.</p> <p>Investiga o uso do Questionário de Experiência do Usuário (UEQ) e da Análise Hierárquica de Tarefas (HTA) como ferramentas para a avaliação e melhoria da experiência do usuário (UX) em aplicativos móveis, no contexto de uma startup em fase de scale-up.</p> <p>GUERINO, Guilherme Corredato, de Assumpção, Marcos, José da Silva, Thiago, Hokkanen, Laura, Balancieri, Renato, Lapasini Leal, Gislaine Camila, User Experience Practices in Software Startups: A Systematic Mapping Study, <i>Advances in Human-Computer Interaction</i>, 2022, 9701739, 13 pages, 2022. https://doi.org/10.1155/2022/9701739</p>
Problema de pesquisa	Defina, em uma frase, qual é o problema que sua pesquisa busca resolver ou reduzir. Caracterize-se como um problema de pesquisa (para gerar conhecimento) e não como um problema técnico (que pode ser resolvido por meio de uma técnica ou tecnologia conhecida).

	É desejado saber como são aplicadas nos repositórios de startups e como essa aplicação impacta o desenvolvimento de MVPs.
Justificativa e relevância	<p>Justifique sucintamente a importância de se resolver o problema da pesquisa (no máximo 10 linhas). O problema é relevante? As soluções atuais não resolvem bem o problema?</p> <p>A resolução do problema de como aplicar práticas de UX em startups sem especialistas é crucial, pois essas empresas enfrentam restrições significativas de recursos e conhecimento. A prototipação sob incertezas pode levar a produtos que não atendem às necessidades dos usuários, comprometendo a competitividade da startup. As soluções atuais, como a terceirização ou a aplicação sem experiência, são insuficientes e arriscadas, muitas vezes resultando em MVPs frágeis e não centrados no usuário. Abordar esse problema permitirá que profissionais não especialistas implementem práticas de UX de maneira mais eficiente, potencializando a criação de produtos de maior valor e aumentando as chances de sucesso no mercado.</p>
Evidências do problema	<p>Indique evidências de que o problema existe. Inclua, se tiver, evidências quantitativas sobre a frequência com que o problema ocorre e sobre o impacto do mesmo.</p> <p>Pesquisas indicam que startups de software enfrentam desafios ao tentar incorporar processos de desenvolvimento de software em seu dia a dia (KLOTINS; UNTERKALMSTEINER; GORSCHKE, 2019; UNTERKALMSTEINER et al., 2016; GIARDINO et al., 2016). Entre os desafios está a dificuldade em adotar práticas de User Experience (UX). Startups, que estão constantemente em busca de um modelo de negócio escalável e sustentável (WANG et al., 2016; RIES, 2011), podem se beneficiar da prática de UX, pois ajuda a garantir que o modelo de negócio esteja alinhado às necessidades dos usuários reais. Dessa forma, a adoção de práticas de UX pode trazer vantagens para startups ainda nas fases iniciais do desenvolvimento (HOKKANEN; KUUSINEN; VÄÄNÄNEN, 2015).</p>
Hipótese/Questão	SE as práticas de UX, como wireflows e wireframes, são integradas de maneira consistente em repositórios de startups que desenvolvem MVPs, ENTÃO observar uma correlação positiva entre a adoção dessas práticas e a qualidade percebida do código, a colaboração entre os membros da equipe e o sucesso do MVP (medido por métricas como número de estrelas, forks, e issues resolvidas).
Proposta de Solução	Dada a hipótese para resolver o problema ou a questão de pesquisa para investigar o problema, o que será desenvolvido ou implantado? Você conduzirá algum estudo empírico? Onde? (por exemplo, em uma empresa, em sala de aula, ou em um comunidade de software live?) Será desenvolvido algum software? Para que? O software por si só não é a finalidade da pesquisa, e sim um meio para se atingir o objetivo (ex: investigar a viabilidade de uma nova abordagem, os efeitos da tecnologia x na situação y, comparar soluções, etc.)
Projeto de Avaliação	O que será feito para avaliar a hipótese/solução ou para investigar a questão de pesquisa? Ou seja, como você pretende avaliar a proposta de solução para ter certeza que ela resolve o problema que você está estudando?
Falseamento	(apenas caso a pesquisa seja explanatória) Em função dos dados coletados, quais valores indicarão que talvez a hipótese seja verdadeira? E, principalmente, que valores possibilitarão concluir que a hipótese é falsa?
Abordagem	() Teórica (X) Empírica Se empírica: () Quantitativa () Qualitativa (X) Mista
Finalidade	() Explanatória (X) Exploratória () Descritiva
Método a ser seguido na pesquisa	() Experimento () Levantamento/survey (X) Estudo de caso () Grounded Theory () Etnografia () Pesquisa-ação () Outro:
Técnicas de coleta de dados	() Medição () Questionário () Entrevista () Grupo focal () Observação direta (X) Coleta de Documentos () Benchmark () Outras:
Dados	Os dados a serem coletados incluem <i>commits</i> , <i>issues</i> , <i>pull requests</i> , número de estrelas, <i>forks</i> relacionados a UX nos repositórios da startup.
Técnicas de análise dos dados coletados	() Estatística descritiva () Estatística inferencial () Análise do discurso (X) Análise de conteúdo () Codificação de dados () Outra:
Validade Como você auto-avalia a validade da pesquisa?	Validade interna (o quão robusto é o estudo em relação à possível introdução de erros ou vieses)? Péssimo () 0 () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 Excelente Validade externa (o quão generalizável ou aplicável em contextos diferentes são os resultados)? Péssimo () 0 () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 Excelente
Contribuições científicas	Espera-se gerar novos conhecimentos sobre a integração de práticas de UX no desenvolvimento de MVPs, contribuindo para a melhoria de processos em startups.
Contribuições tecnológicas	O estudo pode levar ao aprimoramento do método StartFlow e à criação de diretrizes práticas para a integração eficaz de UX em repositórios de startups.
Estágio do trabalho	(X) Proposta não defendida () Proposta já defendida
Cronograma	

(Sugestão de atividades)	2024			
	08	09	10	11
Estudo da literatura	X			
Definição da proposta	X			
Desenvolvimento		X		
Implementação		X	X	
Preparação do estudo (experimento/est. de caso/etc)	X	X		
Aplicação da solução / Coleta dos dados	X	X		
Análise dos dados		X	X	
Escrita da monografia				
Escrita de artigos		X	X	
Entrega				X

Outros comentários	Opcional. Por exemplo, indique as principais dificuldades enfrentadas, ou os desafios que ainda precisam ser superados, ou os pontos ainda em aberto na pesquisa. Se você tem dúvidas sobre algum aspecto da sua pesquisa, aproveite a oportunidade para escrever sobre isto neste quadro.
---------------------------	--

Referências citadas neste documento.

GUERINO, Guilherme Corredato; de ASSUMPÇÃO, Marcos; da SILVA, José; HOKKANEN, Laura; BALANCIERI, Renato; LAPASINI LEAL, Gislaine Camila. **User Experience Practices in Software Startups: A Systematic Mapping Study.** *Advances in Human-Computer Interaction*, 2022, 9701739, 13 pages, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1155/2022/9701739>.

HOKKANEN, L.; KUUSINEN, K.; VÄÄNÄNEN, K. **Early Product Design in Startups: Towards a UX Strategy.** In: *Product-Focused Software Process Improvement*. Cham: [s.n.], 2015. p. 217–224.

SAAD, J.; MARTINELLI, S.; MACHADO, L. S.; SOUZA, C. R. B.; ALVARO, A.; ZAINA, L. **UX work in software startups: A thematic analysis of the literature.** *Information and Software Technology*, v. 140, p. 106688, 2021. ISSN 0950-5849. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0950584921001452>. Acesso em: 30 ago. 2024. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106688>.

SAAD, Jullia Gabriella de Oliveira. **User Experience em startups de software: um paralelo da literatura com a prática diária.** 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14454>. Acesso em: 30 ago. 2024.

SOUZA, Francisco William de. **Investigando o uso do Questionário de Experiência do Usuário e Análise Hierárquica de Tarefas para Avaliação e Melhoria de Mobile UX: Reflexões de uma Startup em Scale-Up.** 2022. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/64387/1/2022_tcc_fwsouza.pdf. Acesso em: 30 ago. 2024.