



Entrar

iniciar



Seguir

29 mil seguidores



Boletim informativo

Traduções

Publique

Cerca de

Atomic UX Research: como armazenar e distribuir os aprendizados de UX



[Flávio Freitas](#) 18 de dezembro de 2018 · 6 min de leitura



Desde que cosmi no mundo de UX desenvolver e gerenciar as pesquisas do produto sempre foram atividades "complexas" e um tanto "nebulosas", perceber que a grande maioria dos designers não passam por um processo delicado de entender como funciona, estruturar, distribuir e documentar um estudo.

Se pesquisar dados e insights são difíceis de compreender sempre que encontrarmos dificuldades de todos do tempo em absorver o aprendizado.

Talvez o maior desafio das pesquisas em UX não seja nem o processo em si, mas estruturar e distribuir o conhecimento de forma a simplificar o processo tanto para os designers quanto para o restante do tempo do produto, tenho buscado uma solução para essa dificuldade a algum tempo dentro dos projetos que participei. estruturar e distribuir o conhecimento de forma a simplificar o processo tanto para os designers quanto para o restante do produto, tenho buscado uma solução para essa dificuldade a algum tempo dentro dos projetos que participei.

Todas as pesquisas que produzimos até então tínhamos a prática de documentar o que aprendiam e como usavam esse conhecimento em PDF, Google Docs ou Slide-decks e depois arquivados no Google Drive.

Tudo ia bem, até precisarmos consultar esse conhecimento, ou utilizá-lo em outro projeto, ou ainda replicar esse conhecimento para o restante do tempo. O

Atomic Research, ainda não muito difundido, tem me ajudado a alinhar a comunicação com o tempo de produto, e escalar o processo de pesquisa e:

- **Pesquisar de maneira fácil, mas flexível**
- **Registrar e categorizar corretamente uma pesquisa**
- **Compreender a proveniência, o ambiente e as limitações da pesquisa**
- **Padrões de descobrir**
- **Tomar decisões apoiadas em evidências.**

Esse é o artigo original onde em inglês:

<p>O que é Pesquisa UX Atômica?</p> <p>Você já deve ter ouvido falar do Atomic Design - Agora vem a Atomic Research, uma nova maneira de organizar o conhecimento...</p> <p>blog.prototypr.io</p>	
--	--

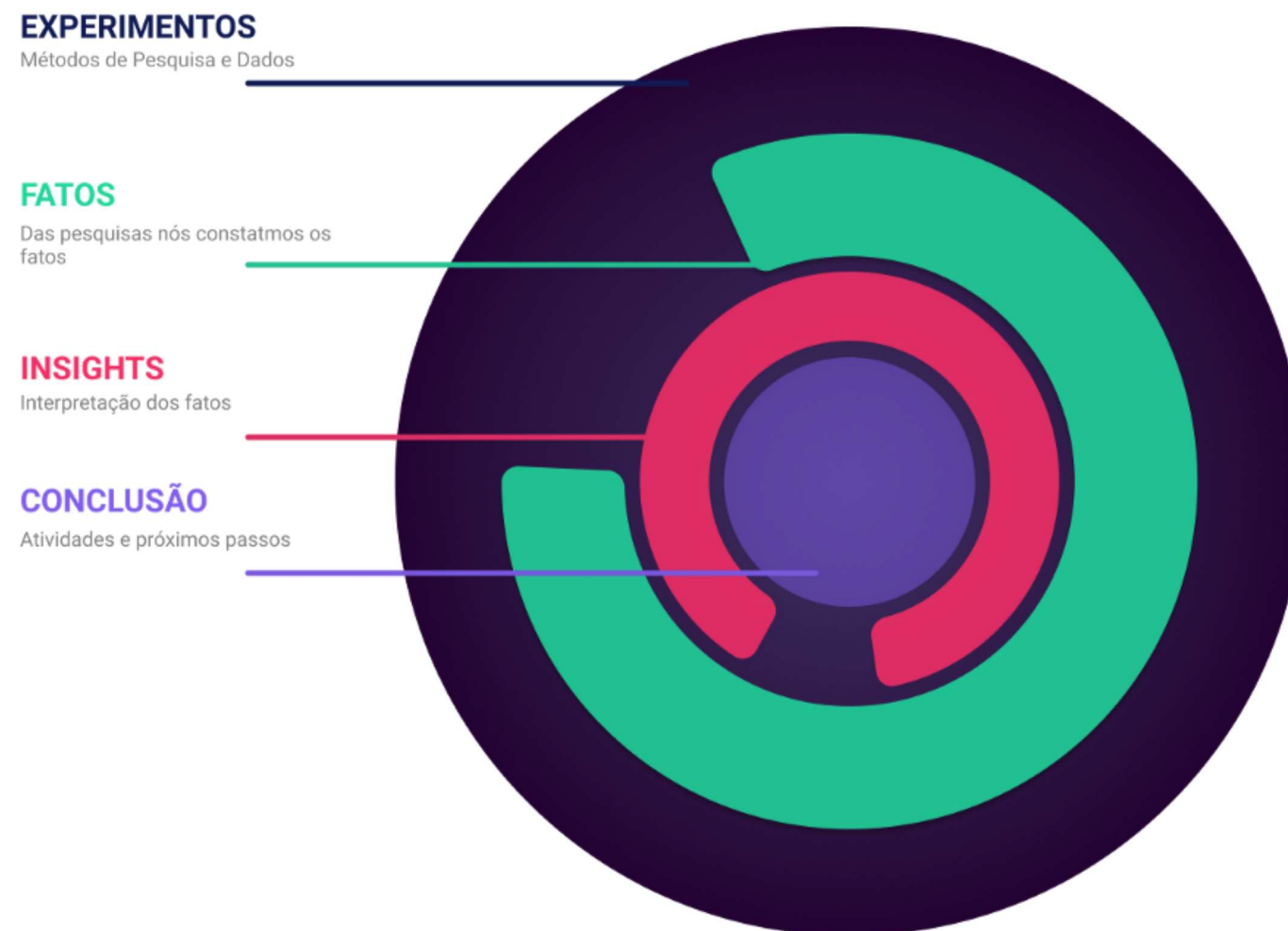
Atomizar

O conceito de atomizar as coisas é a mindset de quebrar algo até chegar a menor parte, foi bem difundindo em interfaces visuais com o Atomic Design, mas também muito utilizado em modelos de dados científicos.

Já fala da hierarquia do DIKW (Dados, Informações, Conhecimento, Sabedoria)? É um respeitado modelo de dados científicos que existe há mais de 60 anos, que ajuda a atomizar a sabedoria de forma a conhecer os dados que deram origem. Isso não faz todo sentido?

O **Atomic Reserach** traz a mentalidade da hierarquia do DIKW, com o objetivo de quebrar o conhecimento UX adquiridos, para entender e difundir a origem, encontrar padrões, escalar o conhecimento e tomar decisões baseadas em evidências.

Com uma estrutura diferente do modelo do DIKW podemos quebrar os conhecimentos que adquirimos nas pesquisas da seguinte forma:



Experimentos

Os experimentos são os métodos de pesquisas que utilizamos para produzir os dados

Fatos

Analizamos os dados ou as informações produzidas no experimento e geramos fatos concretos

Insights

Ao interpretar os fatos podemos ter insights É aqui que você pode interpretar os fatos que descobrem.

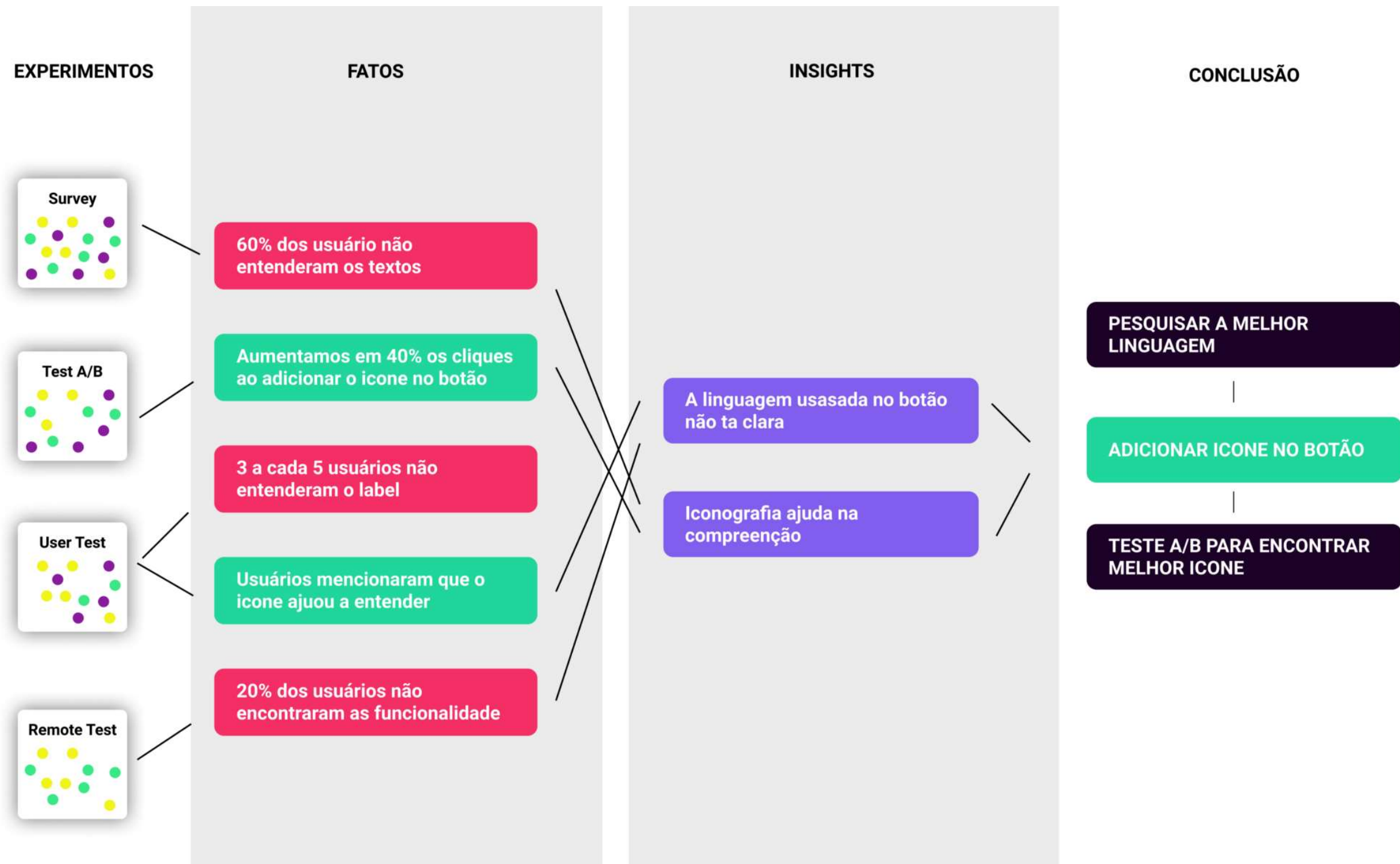
Conclusões

Quando chegamos ao insights, consiga visualizar os conhecimentos adquiridos nas pesquisas e como serão os próximos passos do tempo de produto se baseando completamente em evidências.

Mas como isso funciona na prática e como documentamos para distribuir o conhecimento ou utilizar na co-criação de conhecimentos do produto.

Mas como isso funciona na prática?

Na Prática



Experimentos  apoiam o mesmo fato
mais consolidado ele é.

Fatos 

Isngihts 

Conclusões 

Experimentos 

Fatos 

Isngihts 

Conclusões 

No caso de várias
pesquisas que apoiam
várias pesquisas, como
ferramenta que são
apoiadas pelo maior
número de fatos
podem ter prioridade
na execução.

P) Pesquisas - “Nós concordamos isso...”

As ferramentas a partir das quais originamos nossos fatos.

F) Fatos - “... e descobrimos isso...”

Das pesquisas, podemos coletar fatos. Fatos não fazem suposições, eles nunca devem refletir sua opinião, apenas o que foi descoberto ou o sentimento dos usuários.

EXEMPLO : 90% dos usuários não se cadastraram porque achou que era pago

I) Insights - ”... o que nos faz pensar isso...”

É aqui que você pode interpretar os fatos que descobrem. Um ou mais fatos podem se conectar para criar um insight, Mesmo se eles originam de outras experiências, alguns fatos podem refutar um insight.

EXEMPLO : deixar mais claro que o cadastro é gratuito

C) Conclusões - “... então vamos fazer isso.”

As atividades são as suas recomendações sobre como usar as informações valiosas que você coletou dos fatos.

Quanto mais os insights se conectam às ferramentas, mais evidências você tem sobre seus valores, ajudando na priorização do trabalho.

EXEMPLO : vamos colocar no texto do botão: Cadastre-se Grátis

Cenários

Pesquisa atômica força o pensamento baseado em evidências, eu não posso criar uma conclusão se eu não tiver insights que suportem isso, não consigo criar insights quanto fatos, mais fontes eu tiver para cada um, mais confiantes estaremos sobre minhas direito.

Você pode ter mais de um fato apoiando ou refutando um insight, mais de um insight pode apoiar ou refutar uma conclusão.

Um mesmo fato pode ser retirado de várias fontes ou pesquisas, isso pode fortalecer mais um fato.

Um fato pode ser entendido de várias maneiras e pode haver seleção a serem tiradas de um insight.

Pesquisa não pode ser um processo linear.

Transforme exclusivo em Hipóteses.

Quando chegamos em uma conclusão, por mais fatos ou insights que temos como apoio para ela, ainda não podemos considerar-se uma verdade absoluta, pois ainda é necessário testar a Conclusão.

No exemplo que usei a acima: Adicionar um ícone ao botão

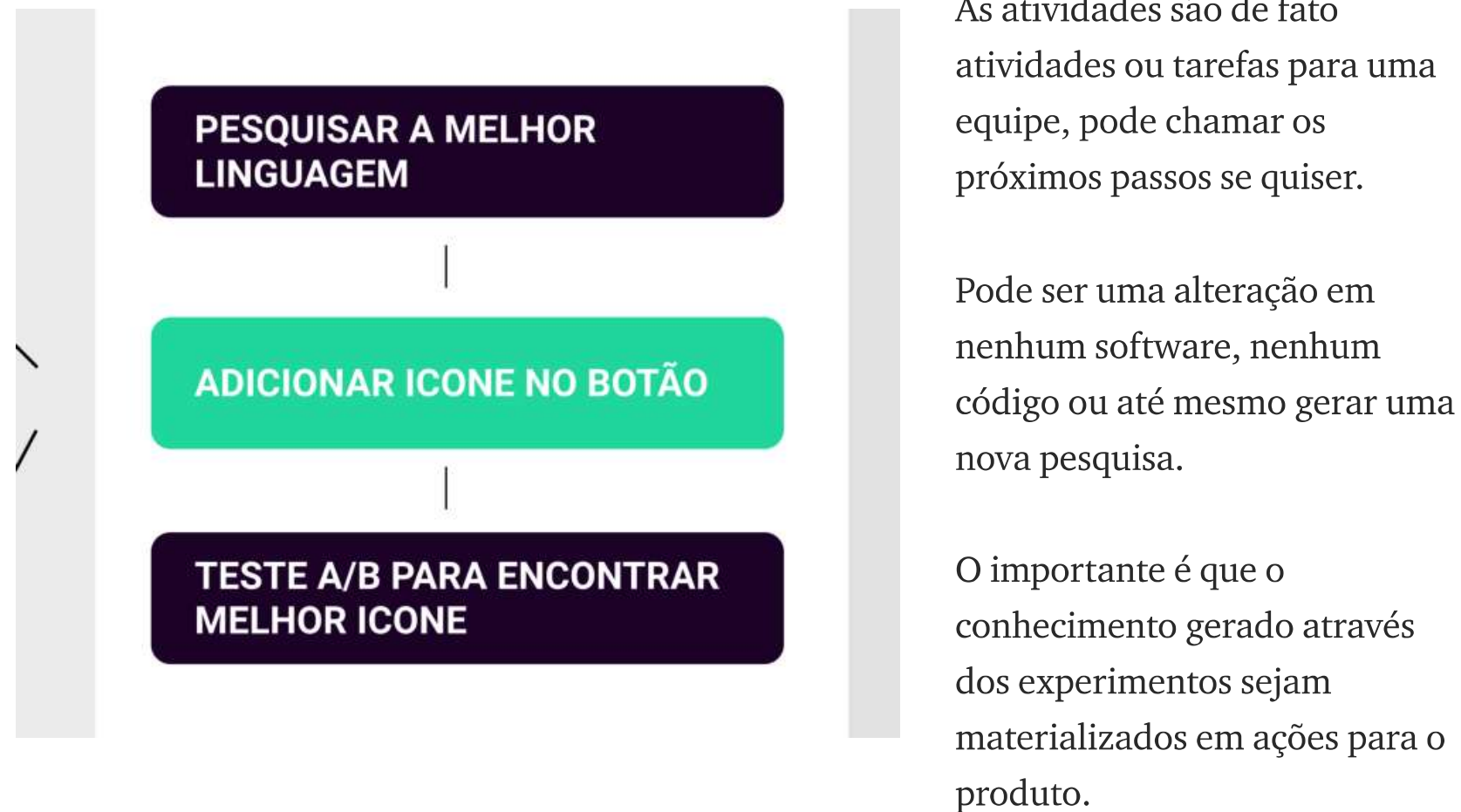
Não podemos nos convencer de que alterando o texto do botão estará tudo resolvido. Será necessário transformar essa declaração em uma hipótese e criar um experimento para validá-la.

Conclusão	Hipotese	Experimento
vamos colocar no texto do botão : Colocar o ícone no botão	Se colocarmos o icone no botão podemos aumentar em 50% o numero de cadastros	Teste A/B

Caso o experimento prove que uma conclusão estava errada, não será um problema. Porque podemos até refutar uma conclusão ou até mesmo alguns

insights, mas os fatos permaneceram intactos. Fortalecendo outros insights ou até mesmo outras propriedades.

Conclusões podem gerar outras pesquisas



Ferramentas

No artigo original o autor fala sobre uma ferramenta que ele está criando, específica para Atomic UX Research, mas o importante é você documentar da sua forma.

Pode usar uma placa e criar uma dinâmica com o tempo, ferramentas de mapas mentais ou planilhas, o importante é manter uma forma como o conhecimento é estruturado.

Utilizar alguma ferramenta que mantém as partes do conhecimento salvas no banco e que pode ser pesquisada posteriormente, facilitando a reutilização

Mas, o importante é distribuir o conhecimento para o restante do tempo, utilizando uma forma estruturada como o Atomic UX Research, uma tarefa tente se tornar menos complicada, permitindo a criação de um padrão escalável para o tempo de pesquisa.

Quer aprender mais?

- [Como conduzir uma dinâmica de pesquisa UX Atômica](#)
- [Um estudo de caso passo a passo](#)

Alguns direitos reservados ⓘ

Sign up for UX Collective Brasil

By UX Collective BR

Design. Feito no Brasil. [Take a look.](#)

Get this newsletter

UX UX Research Designops Design de produto Pesquisa do usuário

CercaEscreverAjudaJurídico
de