

### Atividade 3 – Métodos Qualitativos

**Objetivo:** Leitura de um artigo na área de TI que faça aplicação de um ou mais métodos qualitativos na condução da pesquisa e apresente o desenho da pesquisa e a aplicação dos métodos.

**Instruções:**

- **Selecionar um dos artigos disponibilizados:**
  - Cada artigo poderá ser lido por no máximo 5 pessoas. Colocar na Wiki o seu nome abaixo do artigo selecionado. Note que se já tiverem 5 nomes indicados para o artigo, você deve selecionar outro. Para isso:
    - Entre na Wiki denominada “Atividades de Leitura da Disciplina” disponível no módulo Recursos Gerais da disciplina no Moodle
    - Clique na Atividade 3
    - Clique na aba Editar
    - Substitua Aluno <x> por seu nome no artigo que pretende ler
    - Salve a página editada
- **Individualmente:**
  - Ler o artigo e fazer a ficha do artigo conforme indicado (na fim deste arquivo)
  - Postar a ficha no Moodle até dia: 19/03
  - Trazer a ficha (impressa ou acessível virtualmente) para discussão na aula do dia 26/03

**Artigos para Leitura:** Ao acessarem o artigo verifiquem que alguns tem material complementar (roteiro das entrevistas ou vídeos bem rápidos de apresentação).

Elizabeth V. Eikey and Madhu C. Reddy. 2017. "It's Definitely Been a Journey": A Qualitative Study on How Women with Eating Disorders Use Weight Loss Apps. In Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17). ACM, New York, NY, USA, 642-654. DOI: <https://doi.org/10.1145/3025453.3025591>  
(Método: Entrevista)

Michael Washburn, Jr., Pavithra Sathiyarayanan, Meiyappan Nagappan, Thomas Zimmermann, and Christian Bird. 2016. What went right and what went wrong: an analysis of 155 postmortems from game development. In Proceedings of the 38th International Conference on Software Engineering Companion (ICSE '16). ACM, New York, NY, USA, 280-289. DOI: <https://doi.org/10.1145/2889160.2889253>  
(Método: Análise de material)

Pamela Wisniewski, Heng Xu, Mary Beth Rosson, Daniel F. Perkins, and John M. Carroll. 2016. Dear Diary: Teens Reflect on Their Weekly Online Risk Experiences. In Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16). ACM, New York, NY, USA, 3919-3930. DOI: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858317>  
(Método: Diário de Uso)

Melissa Mazmanian and Simone Lanette. 2017. "Okay, One More Episode": An Ethnography of Parenting in the Digital Age. In Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing (CSCW '17). ACM, New York, NY, USA, 2273-2286. DOI: <https://doi.org/10.1145/2998181.2998218>  
(Método: Estudo etnográfico)

Adam Philpot, Maxine Glancy, Peter J. Passmore, Andrew Wood, and Bob Fields. 2017. User Experience of Panoramic Video in CAVE-like and Head Mounted Display Viewing Conditions. In Proceedings of the 2017 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video( TVX '17). ACM, New York, NY, USA, 65-75. DOI: <https://doi.org/10.1145/3077548.3077550>  
(Método: Observação de usuário e entrevista)

Julian Brinkley, Brianna Posadas, Julia Woodward, and Juan E. Gilbert. 2017. Opinions and Preferences of Blind and Low Vision Consumers Regarding Self-Driving Vehicles: Results of Focus Group Discussions. In Proceedings of the 19th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility (ASSETS '17). ACM, New York, NY, USA, 290-299. DOI: <https://doi.org/10.1145/3132525.3132532>  
(Método: Grupo focal)

## Ficha do Artigo:

Para o artigo lido, o aluno deverá preencher (**individualmente**) a seguinte ficha:

- **Cabeçalho:**
  - Ricardo Pagoto Marinho
  - Adam Philpot, Maxine Glancy, Peter J. Passmore, Andrew Wood, and Bob Fields. 2017. User Experience of Panoramic Video in CAVE-like and Head Mounted Display Viewing Conditions. In Proceedings of the 2017 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video( TVX '17). ACM, New York, NY, USA, 65-75. DOI: <https://doi.org/10.1145/3077548.3077550>
- **Sobre o artigo:**
- **Questão de pesquisa:**
  - Descobrir as experiências dos usuários a partir do uso de HDRs e Caves em realidade virtual.
- **Pesquisa bibliográfica:**
  - Verificar quais as comparações feitas nos diferentes tipos de interação com realidade virtual.
  - Experiência sobre alturas na realidade virtual, imersão espacial, planejamento de poço de petróleo, manipulação de objetos comparando com o mundo real, situações de stress.
- **Participantes**
  - Eram empregados da BBC e três estudantes.
  - 16, 12 homens e 4 mulheres.
  - Os empregados foram recrutados por e-mail e os estudantes tinham pertenciam a um grupo de interesse nessas tecnologias.
- **Metodologia**
  - Qual o(s) método(s) utilizado(s) para:
    - Coleta de dados?
      - Colocaram os participantes numa sala com os equipamentos a serem utilizados, mostraram vídeos a eles com cada uma das tecnologias e por fim, fizeram entrevistas.
    - Análise de dados?
      - Utilizaram o método de Braun e Clarke. O objetivo foi capturar, como uma coleção de temas, um entendimento em como os entrevistados veem os dados captados
  - São mencionados cuidados ou procedimentos relacionados com a ética da pesquisa?
    - Sim, preocupações com ansiedade são tomadas em conta.
  - O que é apresentado sobre o instrumento de coleta?
    - Como os usuários utilizam eles. Os HDR é colocado na cabeça para que os olhos dos participantes fiquem de frente para a tela e o CAVE são equipamentos que projetam imagens nas paredes.
  - Que dados são coletados?
    - Como o usuário reagiu à experiência, se é melhor ou pior do que assistir a vídeos em computadores, o que torna bom assistir a vídeos dessa forma, etc.
  - Em que período os dados foram coletados?
    - Após os usuários utilizarem os equipamentos
  - Os autores apresentam decisões específicas tomadas sobre a definição (desenho) da metodologia ou sua aplicação? Em caso afirmativo, quais?
    - Sim. Utilizando um método, eles separaram as respostas dos usuários em temas.
- **Resultados:**
  - Que tipo de resultados são apresentados?
    - Experiência do usuário em cada um dos equipamentos utilizados para assistir a um vídeo.
  - Apresentam alguma evidência tirada dos dados? Qual(is)?
    - Sim. Sensação de presença dentro do vídeo, se estavam olhando para a direção correta, o quão confortável foi utilizar o equipamento, atenção ao que ocorria no vídeo, engajamento como o vídeo, visão periférica.
  - Apresentam algum tipo de triangulação? Qual?
    - Não
- **Discussão e Conclusão:**
  - O que os autores apresentam como contribuição do trabalho?

- Mostra a diferença na experiência do usuário ao utilizar diferentes equipamentos de realidade virtual.
- Que limitações são apresentadas do trabalho?
  - Não existência de um framework teórico para ajudar a entender a presença de temas menores, entendimento de como as convenções cinemáticas são utilizadas para criação de vídeos panorâmicos, falta de entendimento para criação de produções panorâmicas.
- **Comentários do aluno**
  - Pesquisas como esta servem como um importante passo inicial no entendimento e futuras melhorias nas novas tecnologias que estão aparecendo. Com isso, futuros pesquisadores e desenvolvedores podem ter melhores ideias na confecção dos próximos aparelhos.