

Pesquisa Qualitativa: Metodologia da Entrevista de profundidade

1. Objetivo da pesquisa

Como podemos aprofundar nossa compreensão do aplicativo Ludus?

Para alcançar esse objetivo, vamos:

- Entender quais meios os universitários utilizam para criar novos relacionamentos.
- Explorar como os estudantes da Unicesumar poderiam usar o Ludus para se conectar e interagir com seus colegas universitários.
- Compreender de que forma o Ludus será incorporado à rotina diária dos estudantes da Unicesumar, bem como identificar oportunidades de aprimoramento dessa experiência.
- Investigar e esclarecer quaisquer suposições ou dúvidas relacionadas ao projeto Ludus.

Os resultados desta pesquisa desempenharão um papel fundamental no processo de descoberta do aplicativo Ludus.

2. Recrutamento e seleção

2.1 - Perfil de usuários

Variáveis de segmentação

- Estudante universitário da Unicesumar
- Frequenta a universidade regularmente
- Demonstra interesse em conhecer novas pessoas
- Não possui restrições significativas que impeçam a utilização do aplicativo Ludus
- Disposto a experimentar uma plataforma de relacionamento exclusiva para universitários da Unicesumar

2.2 - Screening (Triagem)

Cr terios de Sele  o: Para a entrevista, a equipe buscar  estudantes universit rios da Unicesumar interessados em participar.

Informa  es Necess rias:

- Nome completo
- Idade
- Curso

Meio de Contato com o Usu rio: WhatsApp

Importante: A equipe de pesquisa n o reter  os dados recebidos para recrutamento por mais de 6 meses.

2.3 - Or amento

Os gastos associados   realiza  o do projeto est o detalhados na lista a seguir, que apresenta um levantamento das despesas relacionadas  s entrevistas nos formatos online e presencial.

- Modelos de bonifica  o
 1. Gratuito
 2. Vale compras / gift card lojas grandes
 3. Presentes com a marca Ludus
 4. **N o efetuar o pagamento via dinheiro**
- Gastos modelo remoto
 1. Infraestrutura (internet, luz...)
 2. Licen as de software de comunica  o (zoom, meet e etc)
- Gastos modelo presencial
 1. Alimenta  o
 2. Lanche para usu rios
 3. Deslocamento

Gastos do projeto

Após uma análise detalhada dos custos, foi decidido que as entrevistas serão conduzidas principalmente presencialmente, com a opção de realização remota via Google Meet, quando necessário. A gratificação aos participantes será oferecida na forma de lanches e brindes com a marca Ludus.

3. Papéis e responsabilidades

Entrevistador:	Ana Elisa Gabriel Silva
Observador:	Ana Elisa Gabriel Silva
Anotador:	Não se aplica

4. Planejamento da entrevista

Estrutura escolhida:	A entrevista será semiestruturada , com perguntas direcionadas ao problema e exploração de tópicos relacionados à experiência do usuário no uso do aplicativo Ludus, especialmente durante a interação com outros universitários.
Tempo previsto para cada entrevista:	De 40 até 50 min, por pessoa.
Quantidade de participantes:	De 3 até 6 pessoas
Formato:	Presencial / Online