

Curso**Mestrado****Linha de Pesquisa****Design: Processos e Linguagens****Trilha****Práticas para levantamento de dados****Ana Carolina Ribeiro Ferreira da Costa**

Arquiteta e urbanista, graduada pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (2018), mestranda no curso de Pós-graduação em Design da mesma instituição e membro do grupo de pesquisa "Design em Ação" (DeA). Atua profissionalmente como designer de experiência.

e-mail ana.ferreira.costa@alumni.usp.br**lattes** lattes.cnpq.br/0348041226606093**ORCID** [0000-0002-2017-6412](https://orcid.org/0000-0002-2017-6412)**Leandro Manuel Reis Velloso**

Arquiteto urbanista (2011), designer e professor doutor (2017) nos cursos de design e de arquitetura e urbanismo da FAU-USP. Coordenador da pesquisa "Visualização de Dados em Saúde Pública", e membro dos grupos de pesquisa DeA (Design em Ação), "Design, Ambiente e Interfaces" (DAI) e Design para a Saúde.

e-mail leandroveloso@usp.br**lattes** lattes.cnpq.br/0315811377488310**ORCID** [0000-0003-4883-7208](https://orcid.org/0000-0003-4883-7208)**Referências**

- FLICK, U. Qualidade na pesquisa qualitativa. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- HASSENZAH, M. User Experience and Experience Design. The encyclopedia of human-computer interaction, v. 2, 2013.
- KENNEY, M.; ZYSMAN, J. The Rise of the Platform Economy. Issues in Science and Technology, p. 61-69, 2016.
- SRNICEK, N. Platform Capitalism. Cambridge: Polity Press, 2017.

Aspectos metodológicos de uma pesquisa sobre as abordagens de design relacionadas ao usuário no desenvolvimento de plataformas digitais

Ana Carolina Ribeiro Ferreira da Costa, Leandro Manuel Reis Velloso

plataformas digitais; processos em design; UX Design

Plataformas são infraestruturas digitais que se colocam como intermediadoras possibilitando a interação entre grupos distintos de usuários tais como clientes, fornecedores, produtores, anunciantes, etc. (SRNICEK, 2017). Empresas criadoras destas plataformas estão circunscritas ao fenômeno de mercado conhecido como Economia de Plataforma e têm crescente influência em sistemas econômicos, políticos e sociais (KENNEY; ZYSMAN, 2016). A presente pesquisa investiga qualitativamente as abordagens de design que se relacionam aos usuários, principalmente aquelas denominadas no mercado como UX Design (Design de Experiência do Usuário) ou Design de Experiência (HASSENZAH, 2013), utilizadas para o desenvolvimento de produtos e serviços de plataformas digitais brasileiras. Para tanto, a captação de dados vem se dando em três frentes: revisão de literatura, entrevistas com designers e observações não participativas. Para a frente de revisão de literatura estão sendo utilizados dois métodos: Revisão Sistemática de Literatura (RSL), com o objetivo de compreender o que de mais recente foi produzido sobre o recorte Economia de Plataforma, Experiência do Usuário e Design; e Revisão Exploratória de Literatura, com o propósito de se aprofundar em textos fundamentais para o recorte definido. Na segunda frente de trabalho, estão sendo realizadas entrevistas semi-estruturadas abordando dois grupos de entrevistados: designers que trabalham em posições de liderança e designers que trabalham em posições operacionais, possibilitando o confronto entre aspectos estratégicos, táticos e operacionais do design de plataformas digitais frente ao usuário. Na terceira e última frente de coleta observaremos o trabalho desenvolvido por equipes de design aplicando métodos de UX Design, serão observadas situações específicas de trabalho conhecidas como cerimônias da metodologia Ágil, tais como dailies e reviews. A aplicação dos diferentes métodos garante a triangulação dos dados necessária para uma pesquisa qualitativa (FLICK, 2009). Por fim, os dados coletados serão submetidos à análise associativa.

Course

Master's Degree

Line of Research

Design: Processes and Languages

Trail

Practices for data collection

Ana Carolina Ribeiro Ferreira da Costa

Architect and urban planner, graduated from the Faculty of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo (2018), Master's student in the Postgraduate course in Design at the same institution and member of the research group "Design in Action" (DeA). She works as ux designer.

e-mail ana.ferreira.costa@alumni.usp.br

lattes lattes.cnpq.br/0348041226606093

ORCID 0000-0002-2017-6412

Leandro Manuel Reis Velloso

Urbanist Architect (2011), Interaction Designer and Assistant Professor (2017) at FAUUSP, University of São Paulo. Coordinator of the 'Infovis para Saúde Pública' research and a member of the DeA (Design in Action), DAI (Design, Ambiente e Interfaces) and Design for Health research groups.

e-mail leandroveloso@usp.br

lattes lattes.cnpq.br/0315811377488310

ORCID 0000-0003-4883-7208

References

CAMERE, S.; KARANA, E. Experiential Characterization of Materials: toward a toolkit. DRS2018: Catalyst, v. 4, 2018.

PISELLI, A. et al. Development and evaluation of a methodology to integrate technical and sensorial properties in materials selection. Materials and Design, v. 153, p. 259–272, 2018.

WILKES, S. et al. Design tools for interdisciplinary translation of material experiences. Materials and Design, v. 90, p. 1228–1237, 2015.

Application for evaluating the sensory, emotional, and interpretive experience of new materials

Ana Carolina Ribeiro Ferreira da Costa, Leandro Manuel Reis Velloso

digital platforms; design process; ux design

Platforms are digital infrastructures that act as intermediaries, enabling interaction between different groups of users such as customers, suppliers, producers, advertisers, etc. (SRNICEK, 2017). Companies that create these platforms are limited to the market phenomenon known as Platform Economy and have a growing influence on economic, political and social systems (KENNEY; ZYSMAN, 2016). This research qualitatively investigates the user-related design approaches, especially those referred to in the market as UX Design (User Experience Design) or Experience Design (HASSENZAHN, 2013), used for the development of products and services for Brazilian digital platforms. Therefore, data collection takes place in three stages: literature review, interviews with designers and non-participatory observations. For the literature review stage, two methods have been used: Systematic Literature Review (SLR), with the aim of understanding the most recent productions about Platform Economy, User Experience and Design; and Exploratory Literature Review, deepen into fundamental texts for the defined cut. In the second stage, semi-structured interviews have been conducted covering two groups of interviewees: designers in leadership positions and designers in operational positions, enabling the confrontation between strategic, tactical and operational aspects of the design of digital platforms with regarding users. In the third and last stage of data collection, we will observe design teams while applying UX Design methods in specific work situations known as Agile methodology ceremonies, such as dailies and reviews. The application of different methods guarantees the data triangulation necessary for qualitative research (FLICK, 2009). Finally, the collected data will be submitted to associative analysis.