

# ESTATÍSTICA APLICADA AO DESIGN NA VALIDAÇÃO DE INTERAÇÕES DE FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS NO P&D

*Applied Statistics in Design for the Validation of Project Management Tool Interactions in R&D*

RODRIGUES, Yasmin; Universidade Federal do Amazonas

yasminrodrigues@ufam.edu.br

CALDAS, João; Doutor; Universidade Federal do Amazonas

jcaldas@ufam.edu.br

TELES, Sylker; Doutor; Universidade Federal do Amazonas

sylker@gmail.com

## Resumo

O presente artigo traz a análise de experiência de usuário do Jira, ferramenta de gestão de projetos utilizada em um dos maiores institutos de Ciência e Tecnologia do Brasil, o SIDIA, sob as premissas levantadas nos princípios de gestão de projetos, metodologia ágil e experiência do usuário, através de entrevista semi-estruturada com time do instituto, com o intuito de identificar se a ferramenta cumpre seu papel fundamental, que é auxiliar na administração das entregas de forma clara e eficiente, através de uma experiência positiva, otimizando assim, o tempo de produção. Os resultados foram analisados utilizando processos estatísticos como forma de destacar a importância do seu uso na interpretação de informações coletadas em pesquisa sem interferência do pesquisador, focando inteiramente nos usuários.

**Palavras Chave:** estatística; experiência do usuário; gestão de projetos; P&D.

## Abstract

*This article presents the analysis of user experience with Jira, a project management tool used at one of Brazil's largest Science and Technology institutes, SIDIA, based on project management principles, agile methodology, and user experience. It involves a semi-structured interview with the institute's team to identify whether the tool fulfills its fundamental role of aiding in clear and efficient delivery management, aiming for a positive experience and optimizing production time. The results were analyzed using statistical processes to emphasize the importance of their use in interpreting collected research data without researcher bias, focusing entirely on the users.*

**Keywords:** statistic; user experience; project management; R&D.

## 1. Introdução

No contexto de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I), a gestão eficaz de tarefas se torna imprescindível para garantir o progresso contínuo e organizado dos projetos. Conforme destaca Kerzner (2017), uma boa gestão de tarefas facilita o planejamento, execução e monitoramento das atividades, permitindo que as equipes alcancem seus objetivos de forma mais eficiente. Nesse sentido, o uso de ferramentas como o Jira, um software de gerenciamento de tarefas, tem se mostrado útil. Proporcionando uma plataforma integrada para o acompanhamento de projetos, o Jira oferece uma organização mais eficiente das atividades e uma melhor comunicação entre as equipes. Entretanto, assim como qualquer ferramenta digital, validar se sua utilização de fato supre as necessidades de seus usuários é de importância para todo o mercado de desenvolvimento de projetos, que requer velocidade em sua gestão com contingência de erros devido às grandes exigências do setor de inovação.

Para Nielsen (1993), a interação direta com usuários permite pontuar problemas de usabilidade e oportunidades de melhoria, resultando em produtos mais eficientes. Esse processo de validação contribui para o sucesso de projetos, garantindo que as soluções atendam às necessidades e expectativas dos consumidores finais. Sendo assim, o estudo das informações coletadas com usuários reais para a identificação de problemas a serem solucionados deve ser direto e imparcial, de modo a não ter a visão do pesquisador enviesando os resultados.

Visando a confiabilidade dos dados coletados, os métodos estatísticos constituem um conjunto de técnicas para a análise e interpretação de dados, desempenhando um papel crucial na pesquisa científica e na tomada de decisões. Segundo Triola (2008), a estatística é a ciência de coletar, organizar, analisar e interpretar dados para transformá-los em informações úteis. Sua aplicação abrange diversas áreas, como ciências sociais, saúde, economia e engenharia, proporcionando ferramentas essenciais para o desenvolvimento de estudos robustos e confiáveis. Nesta pesquisa, o uso do Jira como ferramenta de gestão de tarefas no contexto de Pesquisa, Desenvolvimento & Inovação será estudado e analisado utilizando métodos estatísticos para validar quais os pontos principais que devem ser revistos para que a ferramenta responda positivamente às necessidades de seus usuários no SIDIA, um dos maiores institutos PD&I do Brasil.

## 2. Gestão de projetos de inovação

Um projeto pode ser caracterizado como o plano com o qual se atinge um objetivo, através da conclusão de etapas bem definidas de começo, meio e fim. Gerir um projeto passa por estabelecer os melhores processos relacionados a pessoas, ferramentas e recursos para que a entrega seja realizada no tempo estipulado.

É possível ainda, identificar características que especificam quando se trata de um projeto, são elas:

- **Objetivo claro:** É o que orienta o que deve ser realizado. A concretização do produto final baseada nesse objetivo, é o que o time deve desenvolver e entregar. O objetivo engloba ainda termos relacionados a orçamento, prazo e entrega (produto final). “Isso implica completar seu escopo de trabalho e realizar todas as entregas no tempo estipulado e dentro do orçamento” (Gido *et al*, 2023)
- **Requisitos claros:** O projeto é constituído e dividido em entregas menores, comumente denominadas de tarefas, as quais são definidas de acordo com o nível de entrega de valor e suas prioridades. Estas tarefas são entregues ao time seguindo uma série de informações cruciais que devem ser atendidas para que se atinja o objetivo, a essas informações dá-se o nome de requisitos. O requisito traz tudo o que é importante para um projeto, seja para seu desenvolvimento ou manutenção e deve refletir suas necessidades principais de forma simples, objetiva, clara e precisa. Quando uma premissa é bem interpretada, ela se torna um requisito. (INCOSE, 2015; NASA Rev.2, 2018).
- **Possui prazo para iniciar e finalizar:** Seu tempo de execução é finito e deve ser realizado através de um esforço único. Assim como um produto inovador que está sendo desenvolvido pela primeira vez como uma festa de aniversário, cuja experiência também é única, mesmo sendo executada uma vez ao ano. (Gido *et al*, 2023)
- Um projeto necessita de recursos, dentre eles está a composição do time, que deve ser formado por profissionais especialistas no segmento do projeto.
- **Os projetos também possuem um patrocinador ou cliente.** Este elemento pode ser formado por uma pessoa, grupo de pessoas ou organização, que traz recursos financeiros para que o projeto seja executado, focando em seu objetivo.

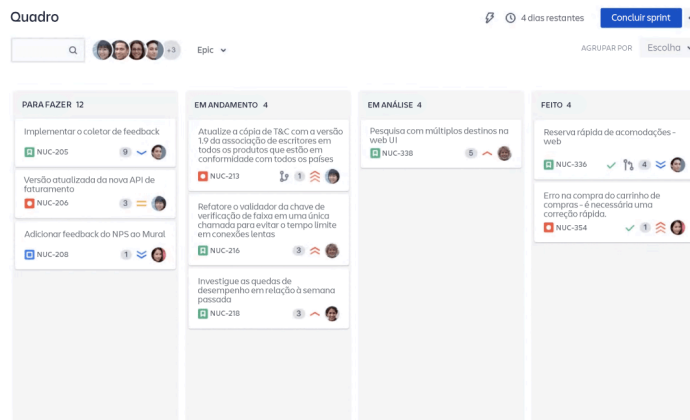
A gestão de projetos tornou-se essencial para as empresas uma vez em que se viram diante do rápido crescimento da concorrência, fazendo-se necessária a criação de múltiplas linhas de produtos, aumentando a complexidade industrial. Para Kerzner (2020), este aumento se deu devido ao avanço tecnológico acelerado, elevação dos investimentos em pesquisa e desenvolvimento (P&D), disseminação de informações e declínio do ciclo de vida de projetos. É neste cenário de constantes mudanças que as empresas se encontram com a necessidade de trazer ao mercado novas ofertas em períodos cada vez mais curtos, para que assim consigam sobreviver no mercado mantendo suas posições. Tidd e Bessant (2015), argumentaram que inovar não se limita apenas à criação de novos mercados, mas também engloba a introdução de novas maneiras de atender aos segmentos já existentes. Desse modo, a inovação veio também na forma como se faz a gestão desses projetos, incluindo ferramentas digitais para controle de entregas e qualidade, como o Jira.

## 2.1 Jira - Ferramenta de gestão de projeto

O Jira foi desenvolvido pela Atlassian, em 2004, para ser utilizado em gestão de projetos, permitindo o controle de tarefas, monitoramento de entregas e acompanhamento geral no que tange o cumprimento das atividades no tempo estipulado. Ele traz funções para visualização de tarefas, através de um painel, que pode ser configurado seguindo as diretrizes de metodologia ágil Scrum ou Kanban. Neste painel (Imagem 1), o time tem acesso a informações sobre atividades a serem realizadas e seus status de progresso. Ao clicar em um dos cards de atividade, o

desenvolvedor pode checar data de entrega, requisitos e suas dependências de outras atividades, quando há.

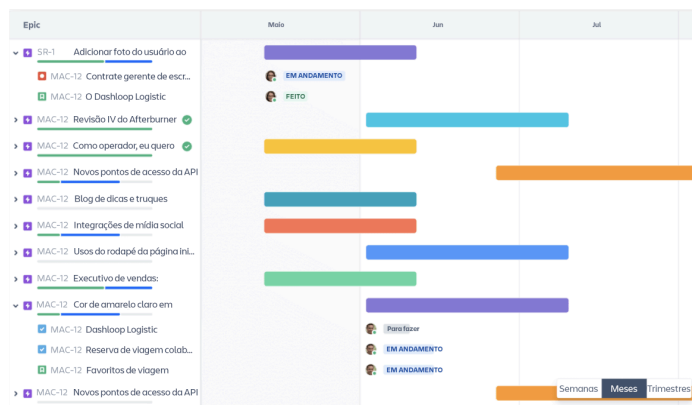
Imagem 1. Quadro de atividades do Jira.



Fonte: Jira (2024)

O Jira permite a visualização em formato de linha de tempo (Imagem 2), onde todos podem acompanhar o panorama geral do projeto, sendo possível antever as dependências para serem consideradas ainda no planejamento. Isso facilita a tomada rápida de decisões e alinhamento com o objetivo geral do projeto em termos de tamanho de equipe e prazos a serem cumpridos.

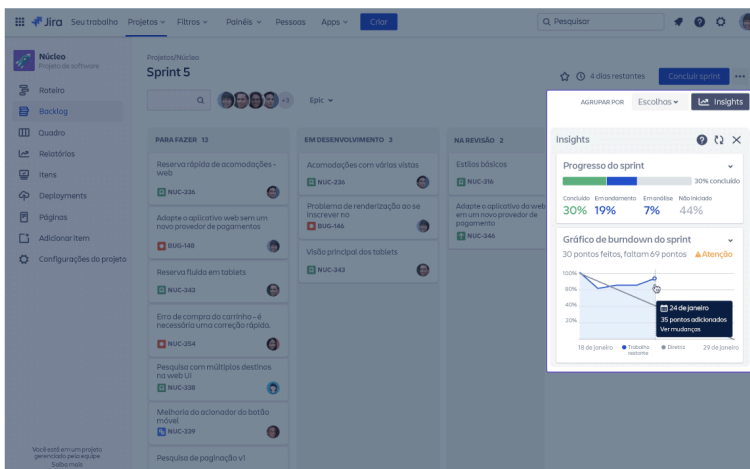
Imagem 2. Visualização das entregas de um projeto no Jira em formato de linha do tempo.



Fonte: Jira (2024)

O acompanhamento de métricas também é permitido através da ferramenta, através de filtros criados no momento em que o gestor de projetos define junto com o time qual a metodologia a ser abordada. Esta seção possui automatização e diversos templates para atender a diferentes demandas de projeto, entre elas estão tempo e taxa de entregas de sprints (*Scrum*), e gráficos de *burndown* (Imagem 3), que permitem a rápida identificação de falhas que podem prejudicar entregas no prazo estabelecido antes que aconteça, porém, é preciso considerar que essas funcionalidades dependem de configuração e instalação de recursos externos, fazendo com que a experiência não seja a mesma para todos que utilizam a ferramenta.

Imagem 3. Visualização de métricas e progresso de atividades no Jira.



Fonte: Jira (2024).

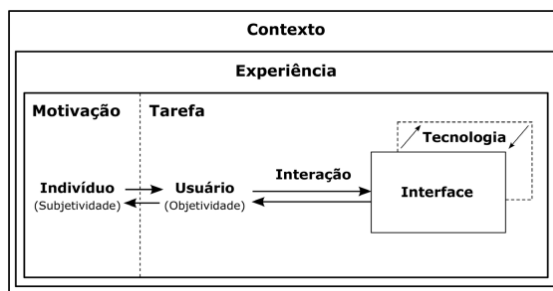
### 3. Experiência do usuário

A maneira pela qual um usuário utiliza um produto, de todas as formas, é o que a literatura denomina por experiência do usuário. Isso passa pela forma de lidar com as funcionalidades, nível de entendimento, sensações, se serve ao propósito e em seu contexto. Na ISO 9241-210 (2019), a experiência do usuário passa não somente pelas percepções e retornos dos usuários, mas também aborda fatores humanos em todos os seus aspectos e reforça ainda que o projeto deve ser focado em todo o ciclo de vida do sistema interativo (ISO 9241-210 2019 *apud* Ferreira, 2022).

“UX designers trabalham para construir produtos que sejam fáceis de usar (a tal usabilidade), reduzindo a fricção e permitindo que os usuários completem a tarefa desejada em menos tempo, com menos ruído e obstáculos. Ao mesmo tempo, apoiam-se em princípios da psicologia para motivar o usuário e incentivá-lo a seguir adiante.” (TEIXEIRA, 2015)

Em se tratando de um produto digital, essa experiência se dá através de uma interface, projetada para guiar o usuário. Essa interface é composta por elementos gráficos pensados com foco no propósito do produto e na experiência que se espera que o usuário tenha ao utilizá-lo. No diagrama apresentado por Grilo (2019), na imagem 4, observa-se a dinâmica onde uma pessoa, em seu contexto, traz sua subjetividade, que é a questão que busca resolver com alguma ferramenta digital. Ela dá o comando de maneira objetiva, concretizada na forma da tarefa que executa com a ferramenta, e assim se torna um usuário interagindo através de uma interface projetada visando proporcionar uma experiência específica. É esse processo completo que se dá a experiência do usuário.

Imagem 4. Diagrama de interação de usuário com interface gráfica.



Fonte. Diagrama de interação de usuário com interface gráfica.

A identificação do nível de qualidade de uma interface se dá por meio da entrega de uma comunicação eficiente ao usuário. A esta comunicação se dá os atributos de concisão, eficiência, clareza, propósito, relevância, utilidade e naturalidade. O que significa dizer que seguir padrões visuais que facilitem esses atributos para que a comunicação seja efetiva é crucial para proporcionar experiências positivas (MCKEY, 2013).

Desse modo, em se tratando de uma ferramenta de gestão de projetos, tem-se dois caminhos que conversam entre si e podem ser observados ao analisar se a experiência do usuário desta ferramenta é positiva ou negativa:

Gestão de projetos	Experiência do usuário positiva
Objetivo claro	Fácil de usar
Requisitos claros	Tempo de resposta curto
Prazos claros	Menos obstáculos
Cientes próximos	Utilizável
	Atende a uma necessidade

Tabela 1. Requisitos para se positivas a gestão de um experiência de usuário.

considerar projeto e Autora (2024).

#### 4. Métodos estatísticos e design de experiência

Estatística se define pelo conjunto de métodos pelos quais se coleta e analisa dados. Agresti e Finlay (2012) dividem estes métodos com base em três finalidades diferentes, são elas: Delineamento, onde se planeja como será a coleta dos dados. Neste momento, define-se a escolha dos participantes da pesquisa e com construir o questionário aplicado; Descrição, que consiste no resumo dos dados coletados para facilitar a sua interpretação, comumente refletidos em gráficos, resumos numéricos e tabelas para consumo das informações, e por fim, a Inferência, quando se prevê comportamentos baseados nos dados. Descrição e inferência são os dois tipos de análise estatística.



Dentro do delineamento, há a definição dos participantes da pesquisa, nomeados de “população” e “amostra”. A população é todo o conjunto de indivíduos que se deseja entender o comportamento, já a amostra é o subconjunto desses indivíduos que participarão da coleta de dados. Junto dessas definições, há ainda a concepção de variáveis, formadas pelo que se deseja entender dentro de uma pesquisa. Exemplo: Ao tentar descobrir se uma ferramenta digital de gestão de projetos traz clareza no momento em que precisa expor o objetivo de um projeto, diz-se que a variável é a “clareza ao expor o objetivo de um projeto na ferramenta”.

Trazendo os conceitos estatísticos para dentro da pesquisa em design de experiência no contexto de desenvolvimento de projetos de inovação, torna-se crucial a sua aplicação ao entender a necessidade de identificar de forma estruturada as percepções e expectativas dos usuários. É na coleta de dados (delineamento) que se consideram abordagens atitudinais, o que os usuários falam, ou comportamentais, como os usuários se portam, que se tornarão base para a tomada de decisões no desenvolvimento ou melhoria de uma ferramenta. Barros *et al* (2024), compilaram as principais técnicas de coletas de dados de experiência do usuário aplicadas no contexto de Ciência da Informação, viabilizando a agilidade da escolha da ferramenta durante a etapa de delineamento. Os autores trouxeram ainda as questões éticas que envolvem cada processo, parâmetro importante tanto dentro da experiência do usuário quanto na estatística (Tabela 2).

Técnica	Função Principal	Aplicação na Ciência da Informação	Limitações e considerações éticas
Análise de tarefas	Decompor o trabalho do usuário em tarefas menores para entender melhor seus comportamentos.	Identificar requisitos e avaliar a eficiência de sistemas de informação na facilitação de tarefas específicas do usuário.	Requer participantes experientes e pode gerar artificialidade
Classificação de Cartões (Card Sorting)	Otimizar a arquitetura da informação organizando conceitos ou itens.	Melhorar a usabilidade e a navegação de websites e sistemas, garantindo uma estrutura lógica que reflita o pensamento do usuário.	Dependente da interpretação do pesquisador e pode ser demorado
Entrevista	Coletar dados qualitativos detalhados através de conversas diretas.	Entender profundamente as necessidades, motivações, e percepções dos usuários sobre um sistema de informação.	Pode sofrer influência de viés de resposta e requer tempo e recursos
Rastreamento Ocular (Eye Tracking)	Observar e registrar onde e como os usuários olham em uma interface.	Analisar a atenção do usuário, a eficácia do layout de uma página e identificar pontos de melhoria na interface	Requer equipamentos específicos e pode gerar desconforto nos participantes
Grupo Focal	Discussão em grupo para coletar percepções, opiniões e atitudes.	Obter insights coletivos sobre preferências dos usuários e reações a conceitos ou protótipos de sistemas de informação.	Pode haver influência de dinâmicas de grupo e não representa a opinião de todos os usuários
Protocolo Verbal	Coletar dados sobre o pensamento do usuário ao verbalizar suas ações	Entender o raciocínio por trás das ações e decisões dos usuários ao interagir com um sistema.	Depende da capacidade do usuário expressar seus pensamentos verbalmente

	e pensamentos.		
Questionários	Obter respostas de um grande número de pessoas sobre um conjunto específico de questões.	Coletar dados quantitativos e qualitativos sobre as experiências, satisfação, e feedback dos usuários de sistemas de informação	Pode ser limitado em termos de profundidade de informações e qualidade das respostas
Teste de Usabilidade	Avaliar como os usuários interagem com um sistema e identificar problemas de usabilidade.	Melhorar o design e a funcionalidade de sistemas de informação, assegurando uma experiência do usuário positiva.	Requer planejamento cuidadoso e pode gerar influência do pesquisador
Análise de Redes Sociais	Examinar as relações entre entidades, pessoas ou conceitos em redes.	Compreender como os usuários se conectam e compartilham informações em ambientes online, influenciando a disseminação de informações.	Requer acesso aos dados das redes sociais e considerações de privacidade
Netnografia	Aplicar técnicas etnográficas ao estudo de comunidades e culturas online.	Investigar o comportamento dos usuários e a cultura em ambientes virtuais, fornecendo insights profundos sobre a experiência do usuário online.	Requer análise ética dos dados coletados e consideração da privacidade dos participantes

Tabela 2. Coleta de dados em UX na Ciência da Informação, suas aplicações e limitações. Barros *et al* (2024).

Ao se entender que a pesquisa em experiência do usuário visa coletar informações a respeito das percepções dele quanto ao uso de uma ferramenta digital, uma vez que “elas facilitam a compreensão profunda das experiências dos usuários, auxiliando pesquisadores e profissionais a projetar e avaliar sistemas de informação de maneira eficaz” Barros *et al* (2024), observa-se que o aplicável nesse cenário é a análise estatística descritiva dos dados, entendendo que o objetivo dela é resumir os dados de forma a facilitar a leitura dos mesmos para interpretação e utilização posterior.

Os tópicos seguintes mostram a aplicação desses conceitos dentro do objeto de estudo desta pesquisa, referente a análise do Jira como ferramenta de gestão de projetos aplicado no contexto de P&D e considerando os levantamentos da tabela 1 sobre o que se espera de uma boa gestão de projetos e experiência do usuário positiva.

#### 4.1 Definição de hipótese

Na estatística, uma hipótese é uma proposição sujeita à verificação por meio de evidências empíricas, visando identificar características ou correlações em uma amostra que represente uma população maior. A definição e o papel das hipóteses na estatística são cruciais para a elaboração de conclusões embasadas em dados quantitativos. Conforme Triola (2018) descreve, uma hipótese estatística consiste em uma declaração ou suposição acerca de um ou mais parâmetros presentes na população. Tais hipóteses geralmente são formuladas considerando igualdades ou diferenças entre parâmetros, refletindo o interesse do estudioso em explorar relações entre variáveis ou comparar diferentes grupos.



A importância de estabelecer hipóteses de forma clara está relacionada com a organização do processo de inferência estatística. Segundo Montgomery (2017), as hipóteses são essenciais para orientar a realização de testes estatísticos apropriados, os quais possibilitam a análise imparcial das evidências disponíveis em relação às suposições feitas. Isso inclui a diferenciação entre hipótese nula e hipótese alternativa: a primeira considera a inexistência de um efeito ou diferença significativa, ao passo que a segunda sugere a presença de um efeito ou diferença específica na população.

A teoria estatística estabelece de forma matemática os testes de hipóteses, oferecendo um arcabouço sólido para a tomada de decisões. De acordo com Moore et al. (2018), tais procedimentos requerem a determinação de um nível de significância, que representa a chance de cometer um erro ao rejeitar a hipótese nula quando esta é verdadeira. A seleção adequada desse nível de significância varia de acordo com a natureza do problema e as consequências dos erros do tipo I (rejeitar uma hipótese verdadeira) e tipo II (aceitar uma hipótese falsa).

Para este estudo, a hipótese levantada é de que o Jira não cumpre o propósito de dar visibilidade e clareza para os itens mais importantes dentro da gestão de projetos, seguindo as premissas da experiência do usuário positiva, citada por Mickey (2013). Sendo assim, o delineamento da pesquisa considerou esta hipótese para a definição de população, amostra e ferramenta de coleta de dados.

#### **4.2 Delineamento - População, amostra e coleta de dados**

O SIDIA é referência mundial em 5G, IoT, Inteligência Artificial, VR/AR, Softwares Embarcados, Automação Industrial, Visão Computacional, entre outros. O time do instituto é formado por mais de 1.200 profissionais, atendendo aos setores de Eletroeletrônicos, Saúde, Varejo, Educação, Mineração, Óleo e Gás, *Utilities*, Entretenimento, Indústria e outros. Para o gerenciamento de seus projetos, o SIDIA conta com ferramentas digitais que auxiliam no controle de entregas, prazos e no acompanhamento de métricas que são fundamentais para a mensuração do ritmo e qualidade das demandas. Kerzner (2015) comenta sobre a exposição às tecnologias e ferramentas digitais oriundas do avanço da internet, que fomentou a criação de novas possibilidades e atuações na gerência de projetos. Sendo o SIDIA referência nacional em desenvolvimento de projetos de inovação, um dos seus setores foi definido como a população da pesquisa, o setor *Solutions*, responsável pelo desenvolvimento de projetos de software do instituto. No *Solutions*, a ferramenta utilizada é a Jira, que será estudada neste artigo.

Com a população definida, tem-se a etapa de definição da amostra, e como critério, a utilização da ferramenta na rotina de trabalho. O SIDIA *Solutions* é composto por um time multidisciplinar composto por 100 profissionais entre programadores, designers, artistas, diretores de arte, testadores, pesquisadores, gestores de projeto e game designers, para este estudo, foram considerados 1 profissional de cada área que atuam utilizando o JIRA, excluindo apenas os pesquisadores, totalizando 7.

Uma vez definidas a população e amostra, é preciso estabelecer as variáveis de interesse, que são aquilo o que se deseja entender em um determinado estudo. Além disso, há ainda a classificação do tipo de variável, podendo ser quantitativa, ao medir em números alguma informação, como faixa salarial, quantidade de filhos ou carros, e qualitativa, quando esta é feita para categorizar, como cor dos olhos e nível de satisfação (baixo, médio, alto) (Barros *et al*, 2024).

Considerando que os elementos que se deseja entender neste estudo são se a ferramenta Jira traz, ou não, visibilidade para os 4 itens descritos na Tabela 1. referentes à gestão de projetos,

que são, “objetivo claro, requisito claros, prazos claros e clientes próximos”, seguindo as premissas da boa experiência do usuário, descritas na mesma tabela como “fácil de usar, tempo de resposta curto, menos obstáculos, utilizável e que atenda uma necessidade”, tem-se variáveis de interesse qualitativo.

### 4.3 Margem de Erro: Definição e Cálculo

A margem de erro é uma medida estatística que indica a variação na qual se espera que os resultados de uma amostra aleatória estejam próximos dos valores reais da população. Isso oferece uma estimativa da precisão da amostra em relação à população completa. Em um ambiente de pesquisa, a incerteza de 95% indica que se várias amostras forem retiradas da mesma população, 95% dessas amostras mostrarão resultados que estão dentro dessa margem de variabilidade em relação ao parâmetro da população. Esse conceito é essencial para avaliar a confiabilidade dos resultados e garantir que as conclusões sejam válidas e representativas da população em geral (Montgomery, 2014).

Para estimar a margem de incerteza com um grau de confiança de 95%, é possível empregar a equação correspondente à margem de incerteza para uma proporção, considerando uma amostra finita. Veja abaixo as etapas a serem seguidas:

1. **Tamanho da População (N):** 100
2. **Tamanho da Amostra (n):** 7
3. **Nível de Confiança:** 95%, correspondente a um valor crítico Z de 1.96 (valor z para 95% de confiança).
4. **Proporção Amostral (p):** Suponhamos  $p=0.5$  para o pior cenário, maximizando a variabilidade.

#### Fórmula da Margem de Erro para Proporção com População Finita:

$$ME = Z * \text{raiz quadrada}((p * (1 - p) / n) * ((N - n) / (N - 1)))$$

$$ME = 1.96 * \text{raiz quadrada}((0.5 * (1 - 0.5) / 7) * ((100 - 7) / (100 - 1)))$$

A margem de erro para a amostra de 7 indivíduos, extraída de uma população de 100, com um nível de confiança de 95%, é aproximadamente 0,359. Isso significa que os resultados obtidos a partir dessa amostra têm uma precisão de aproximadamente 35,9% em relação ao parâmetro populacional real. Em termos práticos, se a amostra indica uma proporção de 50%, a verdadeira proporção na população estaria, com 95% de confiança, entre 14,1% e 85,9% ( $50\% \pm 35,9\%$ ). A Tabela 3 traz as informações detalhadas acima para facilitar a consulta.

<b>População</b>	100
<b>Amostra</b>	7 (1 desenvolvedor, 1 testadora, 1 designer de jogos, 1 diretor de arte, 1 artista técnico, 1 gestor de projetos, 1 designer UI UX)
<b>Variável de interesse</b>	Qualitativa. (Sim ou Não).
<b>Margem de erro</b>	35,9%

<b>Hipótese</b>	O Jira não facilita a visualização de informações sobre o projeto gerenciado através dele.
-----------------	--

Tabela 3. Informações definidas durante o delineamento da pesquisa. Autora (2024).

Com estas informações em mãos, é possível definir o instrumento de coleta dos dados. Sendo assim, em um cenário onde se necessita entender se a ferramenta utilizada de fato oferece uma experiência de usuário positiva ao se ter como parâmetro as premissas de uma boa Gestão de Projetos, o instrumento definido foi a entrevista, que permite entender mais profundamente as motivações dos usuários, considerando seu contexto especificamente, uma vez que cada profissional da amostra utiliza o JIRA de um jeito diferente, porém, com a mesma finalidade, que é gerenciar as atividades de modo a atingir o objetivo do projeto. Para a realização das entrevistas, foi solicitado autorização do setor jurídico do SIDIA, de modo a garantir a segurança das informações fornecidas, focando somente no entendimento individual do uso da ferramenta por cada participante. As entrevistas foram gravadas em áudio para que se possa revisar as respostas de acordo com necessidade. As perguntas realizadas foram:

1. Os objetivos e estratégias de negócio estão visíveis e claros no jira?
2. O que se espera das entregas está visível e claro no Jira?
3. Os prazos das entregas estão visíveis e claros no Jira?
4. Os requisitos estão visíveis e claros no Jira?
5. Os feedbacks dos clientes estão visíveis e claros no Jira?

## 5. Análise dos resultados

Após a aplicação das entrevistas, os resultados foram agrupados na Tabela 4.

	1: Os objetivos e estratégias de negócio são visíveis e claros no Jira?	2: O que se espera das entregas está visível e claro no Jira?	3: Os prazos das entregas estão visíveis e claros no Jira?	4: Os requisitos estão claros e visíveis no Jira?	5: Os feedbacks dos clientes estão visíveis e claros no Jira?
Desenvolvedor	Não	2 Não	2 Não	2 Sim	1 Não
Diretor de arte	Não	2 Não	2 Não	2 Sim	1 Não
Testadora	Não	2 Sim	1 Não	2 Sim	1 Não
Designer UI/UX	Não	2 Não	2 Não	2 Sim	1 Não
Gestor de projetos	Não	2 Sim	1 Não	2 Sim	1 Não
Artista técnico	Não	2 Sim	1 Não	2 Não	2 Não
Designer de jogos	Não	2 Sim	1 Não	2 Não	2 Não
<b>Sim</b>		0	4	0	5
<b>Não</b>		7	3	7	2

Tabela 4. Respostas agrupadas e quantificadas. Autora (2024).

Em estatística, a análise dos resultados é o objetivo principal. Todos os dados e cálculos devem ser organizados, lidos e interpretados, para entender se a hipótese levantada faz sentido para, nesse momento, partir para a tomada de decisões. Os resultados da pesquisa realizada evidenciaram que o Jira, em sua versão padrão, que é a acessada pelo instituto P&D, possui pontos de melhoria consideradas unânimes pelos participantes, são eles: clareza no objetivo do projeto, prazos e feedbacks de clientes. Interessante observar ainda as respostas do próprio profissional de gestão de projetos quanto a esses tópicos, que respondeu negativamente sobre a ferramenta nos 3 pontos. Esse resultado auxilia não somente no entendimento das falhas mas também em como classificá-las em ordem de prioridade ao se planejar o desenvolvimento de melhorias pautadas nas necessidades reais dos usuários, dessa forma, os profissionais de UX classificariam os 3 pontos citados como os mais urgentes a serem melhorados, seguido do tópico sobre a falta de visibilidade quanto ao que se espera das entregas e, por fim, os requisitos do projeto, que receberam a maior quantidade de “sim”, ou seja, o Jira dá visibilidade para os requisitos para a maioria dos profissionais entrevistados.

## 6. Conclusão

Já é de conhecimento que o Design, por si só, é uma disciplina multidisciplinar. O profissional da área muitas vezes precisa estudar além dos assuntos específicos do Design para que possa fazer entregas de valor. Por outro lado, existe a Estatística, que, sendo ela a disciplina que envolve cálculos matemáticos e interpretação de informações, muitas vezes é desconsiderada pelos setores criativos, entretanto, uma vez que o Design tem o papel fundamental de trazer soluções para problemas centrados no usuário, o cuidado no momento da validação desses problemas e soluções é a parte que fundamenta o bom desenvolvimento dos produtos. E os processos estatísticos vem para sanar essa necessidade. De todo modo, para que as áreas se complementem, pode se fazer necessária adaptação do método de ensino de processos estatísticos para que os profissionais criativos consigam assimilar as etapas e aplicá-las direcionadamente, assim como o passo a passo seguido nesta pesquisa, que foram: Definição de hipótese, população, amostra, margem de erro, variáveis de interesse e técnica de coleta.

Ao aplicar estas etapas, concluiu-se que o foco principal no levantamento de melhorias para a ferramenta Jira está concentrado na forma como se visualiza os objetivos do projeto, prazos e feedbacks dos clientes. Em negócios, ter clareza quanto ao que se deve desenvolver primeiro é crucial para otimizar tempo de desenvolvimento e economia de recursos. Importante frisar também que, uma vez tendo a pesquisa aplicada em um dos maiores institutos de P&D da América Latina, é possível considerar os mesmos pontos de melhoria para outros contextos similares, de forma direta e imparcial, graças aos métodos estatísticos.

## 7. Referências Bibliográficas

BARROS, S; CAMOSSO, G, VIDOTTI, S; RODAS, C. **Técnicas de Coleta de Dados em Pesquisas de User Experience (UX) no Contexto da Ciência da Informação**. Brazilian Journal of Information Science: research trends, vol. 18, publicação contínua, 2024, e024012. DOI: 10.36311/1981-1640.2024.v18.e024012.

GIDO, Jack, Clements, Jim; Baker, Rose. **Gestão de projetos**. 7 ed. 2018. 473p. ISBN-13: 978-8522128013

GRILO, André. **Experiência do usuário em interfaces digitais**. Natal: SEDIS-UFRN, 2019. ISBN: 978-85-7064-082-6

INCOSE. INCOSE -TP-2003-002-04. **Systems Engineering Handbook: A Guide for System Life Cycle Processes and Activities**. Version 4 Ed. Wiley, 2015.

KERZNER, H. **Gestão de projetos. As melhores práticas**. 4ed. 2020. 737p. ISBN: 9781119468851

Kerzner, H. (2017). **Project Management Metrics, KPIs, and Dashboards: A Guide to Measuring and Monitoring Project Performance**. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

<https://doi.org/10.1002/9781119427599>

MONTGOMERY, D. C., & RUNGER, G. C. (2014). **Applied Statistics and Probability for Engineers** (6th ed.). Wiley.

MCKAY, Everett N. **UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication**, (English Edition) 1ª Edição, eBook Kindle. Editora Morgan Kauffman. 2013. ISBN 978-0123969804

NASA. **Nasa Systems Engineering Handbook. Revision 2**. SP - 6105, 2018.

NIELSEN, Jakob. **Usability Engineering**. Boston: Academic Press, 1993

TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e Boas Práticas em UX Design**. São Paulo: Casa do Código, 2015. 271 p. ISBN 9788566250480.

TIDD, J., & Bessant, J. (2015). **Gestão da Inovação (5ª ed.)**. Bookman.

[https://www.academia.edu/40626871/Tidd\\_Bessant\\_2015\\_Gesta\\_o\\_da\\_Inovac\\_a\\_o](https://www.academia.edu/40626871/Tidd_Bessant_2015_Gesta_o_da_Inovac_a_o)

TRIOLA, Mario F. **Introdução a estatística**. Editora: LTC, 10. Rio de Janeiro, 2008.

VARGAS, R. V. **Gerenciamento de Projetos, 9ª edição: estabelecendo diferenciais competitivos**. Brasport. 2018.