



V Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXX Seminário de Iniciação Científica
XV Salão de Ensino e Extensão
V Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu
IV Seminário de Inovação Tecnológica

De 28 de outubro a
01 de novembro de 2024

INSCRIÇÕES ABERTAS

UNISC

Título:	A validação de ferramentas virtuais e o <i>IdeiaWare</i>: uma revisão bibliográfica		
Autores:	João Henrique Orique de Medeiros (bolsista PROBIC - FAPERGS) Rejane Frozza (colaboradora) Liane Mahlmann Kipper (orientadora)		
Área	<input type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input checked="" type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	<input type="checkbox"/> Ensino <input checked="" type="checkbox"/> Pesquisa <input type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação



V Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXX Seminário de Iniciação Científica
XV Salão de Ensino e Extensão
V Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu
IV Seminário de Inovação Tecnológica

De 28 de outubro a
01 de novembro de 2024

INSCRIÇÕES ABERTAS

 UNISC

Resumo: Introdução: As Ferramentas computacionais são importantes instrumentos que proporcionam e facilitam desenvolvimento em diversas áreas, desde as ciências exatas até as ciências humanas. O *IdeiaWare* é uma ferramenta computacional que serve como apoio à gestão da inovação nas organizações. Ela está sendo desenvolvida pelo grupo de pesquisa do CNPq intitulado Sistemas Computacionais de Apoio à Educação da UNISC, e tem como um dos seus focos o armazenamento e a retenção das ideias advindas dos membros de uma organização e contribuições feitas até chegar a um resultado inovador. Agora está na fase de melhorias e esse estudo busca conhecer instrumentos de coleta de dados para a avaliação da usabilidade e confiabilidade de ferramentas semelhantes ao *IdeiaWare*. **Objetivo:** Identificar modelos e instrumentos de coleta de dados para a validação de ferramentas virtuais com foco na usabilidade e confiabilidade de ferramentas computacionais digitais. **Metodologia:** De modo a atingir o objetivo do trabalho, foi realizada uma revisão narrativa de literatura. As revisões narrativas se utilizam de uma seleção arbitrária de documentos e por isso estão sujeitas a viés de seleção (CORDEIRO *et al.*, 2007). Contudo, os mesmos autores dizem que são consideradas essenciais para contribuições no debate de determinadas temáticas, levantando questões e colaborando para a atualização do conhecimento o que é foco nesse estudo. Na pesquisa, foi utilizada a sentença de busca: “modelos e instrumentos de coleta de dados para a validação de ferramentas virtuais com foco na usabilidade e confiabilidade” em português e em inglês. Essa pesquisa foi realizada nas bases de dados do Google Acadêmico e SCOPUS. Após a identificação dos documentos, foi realizada uma leitura ativa de modo a identificar, em cada artigo, o título, se a validação da ferramenta foi realizada em um *software*, o objetivo do artigo, o(s) modelo(s) de coleta de dados para validação da usabilidade, ou seja o método/desenho da coleta, além dos instrumentos de coleta de dados de modo a validar a confiabilidade, e, por fim, os resultados obtidos pelo estudo a ser analisado. Dentre os resultados encontrados, foi feita a opção pela análise, com maior foco, da forma de coleta de dados do estudo onde foi desenvolvida a ferramenta virtual “MURAL”. **Resultados:** A revisão narrativa da literatura forneceu 32 artigos publicados no Google acadêmico, e na base do Scopus o resultado apresentou 10 artigos. Foram construídas tabelas classificatórias do conjunto de documentos a ser analisado. E a análise iniciou com o artigo “Usability of virtual tools for participatory enterprise modelling” que tem como objetivo validar a usabilidade de um software específico, utilizando um método que inclui o fornecimento de critérios-chave para selecionar um questionário padronizado apropriado para medir a usabilidade de ferramentas de Modelagem Empresarial Participativa (PEM). A metodologia utilizada nesse artigo foi o estudo de caso para uso da ferramenta denominada MURAL que foi utilizado em cenários reais de modelagem de operações empresariais. Isso, por sua vez, possibilitou uma análise prática da eficácia e usabilidade do software em contextos concretos. Ademais, foram feitos, também, experimentos para observar e medir a interação dos participantes com o *software*, comparando-o com métodos



tradicionais de análise. Visando a coleta de dados, os pesquisadores observaram diretamente as sessões de modelagem para avaliar como os participantes interagiam com o MURAL e como o software facilita a colaboração. De modo a coletar o *feedback* dos usuários sobre a usabilidade do software em questão, suas percepções sobre a eficácia da ferramenta e sugestões para melhorias, foram aplicados questionários. Dados sobre como o MURAL foi utilizado, incluindo métricas de interação e participação, foram analisados para avaliar a eficiência do software. **Conclusão:** O estudo está em andamento, mas até o momento foi observado uso de ferramentas para coleta de dados como questionários junto a escalas de concordância, aplicados em momentos-chave, estudos de caso, simulações numéricas, revisão bibliográfica, teste escrito, escalas de usabilidade e teste comparativo.

Referências

CORDEIRO, Alexander Magno et al. Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Revista do colégio brasileiro de cirurgões**, v. 34, p. 428-431, 2007.

VENTER, A.; VRIES M. Usability of Virtual Tools for Participatory Enterprise Modelling. 2023. Disponível em:

https://scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2224-78902023000300002 Acesso em: 14 jun 2024.

Link do Vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/1X0BXWDB6K6G9sZpU1GkxwoRstc4O31Rh/view?usp=drivesdk>