

## Grupo Focal como método de avaliação da usabilidade da plataforma de edição de vídeos Runway

*Focus Group as a method for evaluating the usability of the Runway video editing platform*

**José Guilherme Santa Rosa, Isis Tatiane de Barros Macêdo Veloso, Gustavo André Falcão Peixoto, Diego Ygor Silva e Santos, João Pedro Morais Guedes**

*software, design, avaliação de interfaces digitais, experiência do usuário, usabilidade, interação humano-computador*

Este artigo apresenta estudo sobre a avaliação da usabilidade na interação de usuários com a plataforma de edição de vídeos Runway que faz uso de ferramentas baseadas em Inteligência Artificial, por meio da técnica de Grupo Focal, com vistas à caracterização da qualidade na interação com a interface do *software*, contribuindo para o contexto do âmbito da pesquisa. A pesquisa envolveu a realização de um *workshop* com o *software* de edição de vídeos Runway, bem como o universo amostral de oito participantes com conhecimento básico sobre edição de vídeos. Durante o *workshop* realizou-se de maneira participativa a interação com o *software* mediante a execução de cinco tarefas. Após a conclusão de todas as atividades, aplicou-se a técnica de Grupo Focal com todos os participantes no intuito de obter *feedback* sobre a interface da plataforma no tocante à qualidade da interação sob o viés da Experiência do Usuário. Os resultados indicam que prevalece uma avaliação positiva após a interação com o Runway, com ênfase em respostas relacionadas às qualidades inerentes ao *software*, bem como à avaliação da usabilidade.

*software, design, evaluation of digital interfaces, user experience, usability, human-computer interaction*

*This article presents a study on the evaluation of usability in user interaction with the video editing platform Runway that has tools based on Artificial Intelligence, through the Focus Group technique, to characterize the quality of the interaction with the software interface, contributing to the context of the research scope. The research involved holding a workshop with the Runway video editing software, as well as a sample universe of eight participants with basic knowledge about video editing. During the workshop, interaction with the software took place in a participatory manner by performing five tasks. After completing all activities, the Focus Group technique was applied to all participants to obtain feedback on the platform interface in terms of the quality of interaction from the perspective of User Experience. The results indicate that a positive evaluation prevails after interacting with Runway, with an emphasis on responses related to the qualities inherent to the software, as well as the evaluation of usability.*

## 1 Introdução

Segundo Guimarães e Iida (2016), a Ergonomia surge como uma área que estuda a adaptação do trabalho ao homem e suas implicações diretas no ambiente onde o trabalho é realizado. O campo surge com um caráter interdisciplinar (aplicando conhecimentos de anatomia, fisiologia e psicologia, por exemplo) com o objetivo de estudar fatores que influenciem no desempenho do sistema produtivo. Na perspectiva de Guimarães e Iida (2016) a Ergonomia visa:

[...] reduzir as consequências nocivas ao trabalhador. Assim, ela procura reduzir a fadiga, estresse, erros e acidentes, proporcionando saúde, segurança, satisfação aos trabalhadores, durante a sua interação com o sistema produtivo (Guimarães & Iida, 2016, p. 4).

Com a crescente evolução tecnológica nas últimas décadas e a consequente digitalização dos processos, surge a Ergonomia Cognitiva como uma variação do campo da Ergonomia que passa a ocupar-se dos processos cognitivos do homem (como percepção, aprendizagem, memorização, tomadas de decisão, entre outros) em meio ao sistema de trabalho.

A interface, dessa forma, é responsável por estabelecer (ou não) a comunicação de maneira adequada com o usuário. Sobre isso, Kim (2015) menciona uma diferenciação necessária entre interação e interface, referindo-se à primeira como o modelo abstrato pelo qual o indivíduo interage com a tecnologia, enquanto a segunda é a escolha técnica para a aplicação desse modelo. Assim, percebe-se que a interfaces e relaciona intimamente com o problema da Experiência do Usuário no contexto da Interação Humano-Computador.

Outro fator importante a ser levado em consideração é a Usabilidade. O aspecto da Usabilidade está presente no processo projetual do Design Centrado no Usuário, uma vez que a Usabilidade, isto é, a facilidade de uso de um produto, assume fundamental importância para a sua população de usuários, sobretudo, para o contexto da presente pesquisa que envolve usuários que potencialmente executam tarefas muitas vezes repetitivas em um processo de trabalho capaz de demandar longas horas de interação com uma plataforma de edição de vídeos – implicando diretamente às questões de saúde, segurança e satisfação mencionadas por Guimarães e Iida (2016).

Nielsen (2012) também afirma que o termo “Usabilidade” se refere aos métodos empregados no intuito de melhorar a facilidade de uso do produto durante o processo projetual. Martins et al. (2011) defendem que a usabilidade seja um fator contribuinte de um projeto de qualidade que não se concentre tão somente nas características dos sistemas. Martins, Queiroz e da Rocha (2013) também afirmam que a Usabilidade apresenta benefícios no contexto da Interação Humano-Computador (apud Bevan, 1998; Bevan, Claridge & Petrie, 2005):

- Aumento da eficácia e eficiência;
- Aumento da produtividade;

- Redução de erros;
- Menor necessidade de formação para a aprendizagem;
- Melhoria da aceitação do usuário;
- Apoio a usuários com menor competências tecnológicas; e
- Apoio a usuários com necessidades especiais.

Dessa maneira, o presente trabalho visa avaliar o processo interativo do usuário com a plataforma de edição de vídeos *Runway* que dispõe de funcionalidades de automatização para a execução de tarefas pelo usuário através de Inteligência Artificial. Assim, por meio do empreendimento da técnica de Grupo Focal (Santa Rosa, 2022), a pesquisa pretende analisar as dinâmicas estabelecidas entre usuários e interface no âmbito do *software* avaliado sob a perspectiva da Experiência do Usuário, a fim de descobrir se a aplicação da Inteligência Artificial na plataforma interfere positiva ou negativamente para a qualidade do processo de interação.

## 2 Fundamentação teórica

O termo Experiência do Usuário (*User Experience* ou *UX*) ganhou popularidade após ser divulgado por Donald Norman em seu livro *The Invisible Computer* (O computador invisível, tradução nossa). Segundo a perspectiva do autor, a Experiência do Usuário engloba todos os aspectos de interação entre o usuário e o produto (Norman, 1999).

Conforme a ISO 9241-210, a Experiência do Usuário corresponde às percepções e respostas de um indivíduo, resultantes do uso de um produto ou sistema (ISO 9241-210:2019). Por fim, a ISO 9241-210 menciona ainda a Usabilidade como um aspecto que se relaciona intimamente com a Experiência do Usuário, levando-se em consideração os objetivos e percepções do indivíduo, tipicamente associados à Experiência do Usuário.

Shneiderman (2022) afirma que o escopo da tecnologia tem se concentrado no desenvolvimento e implementação da Inteligência Artificial centrada no ser humano. Essa visão pode moldar o futuro da tecnologia servindo aos valores e às necessidades do homem. Conforme Shneiderman (2022), a aspiração é ter altos níveis de automação sem o prejuízo do controle humano sobre a tecnologia. Pinheiro e Oliveira (2022) mencionam que a tecnologia não é, de fato, inteligente pelo fato de não compreender dados e informações independente do contexto, mas realiza ações para as quais foi previamente programada. Ou seja, seriam processos que ocorrem internamente em uma ferramenta inteligente e que estão diretamente associados ao processamento, representação, leitura e interpretação de dados (Pinheiro & Oliveira, 2022).

Benyon (2011) afirma que à medida que os sistemas interativos se tornam gradativamente integrados à sociedade, presentes no cotidiano das pessoas, eles deixam de ser considerados supérfluos pelos seus respectivos usuários. Assim, o interesse maior dos esforços voltados para a Experiência do Usuário reside em desenvolver produtos que levem em consideração aspectos relativos a objetivos, necessidades, percepções e emoções do usuário,

além de melhor Usabilidade, isto é, facilidade de uso do produto. Conforme Lowdermilk (2019, p. 142) os estudos de Usabilidade “determinam linhas de pesquisa para acompanhar as melhorias no design de seu aplicativo”. Ou seja, por meio dos estudos de Usabilidade é possível obter um *feedback* do usuário mediante métricas de pesquisa, bem como registrar comentários, erros, sucessos etc. Dessa maneira, pode-se obter uma resposta sobre como acontece a Interação Humano-Computador a partir da perspectiva do usuário.

Ainda sobre a Usabilidade, a ISO 9241 (ISO 9241-11:2018) fundamenta sua definição atrelada aos conceitos de eficácia, eficiência e satisfação na relação usuário-produto-contexto. Sobre isso, a norma menciona que a eficácia está relacionada à acurácia e completude com as quais os usuários atingem seus objetivos; a eficiência relaciona-se com os recursos gastos para os usuários atingirem seus objetivos; e a satisfação está ligada à ausência de desconforto e à presença de atitudes positivas na interação com o produto. A Figura 1 ilustra a definição de Usabilidade conforme a ISO 9241.



**Figura 1** Definição de Usabilidade segundo a ISO 9241-11.  
 Fonte: Disponível em ISO 9241-11:2018.

Shackel (1991) encontra-se entre os primeiros a reconhecer o conceito de Usabilidade presente na Interação Humano-Computador (IHC) sob diversos aspectos fundamentados na aceitação do produto. Para Shackel (1991), a Usabilidade é uma propriedade não constante em um produto ou sistema, uma vez que a Usabilidade pode variar em função da complexidade das tarefas executadas, do suporte ou treinamento do usuário e do contexto de uso do produto. Sendo assim, para a Usabilidade pode ser compreendida sob duas perspectivas: uma associada à percepção subjetiva do usuário a respeito do produto e outra relativa à mensuração objetiva do processo de interação. Para o presente estudo optou-se por considerar a primeira perspectiva objetivando uma avaliação do *software* a partir do *feedback* dos usuários sobre a interação com a plataforma.

Este *feedback* foi possível mediante a implementação da técnica de Grupo Focal. Santa Rosa e Moraes (2012) mencionam que o Grupo Focal tem por finalidade captar respostas, atitudes, crenças, sentimentos e opiniões dos usuários sobre o objeto da pesquisa. Neste sentido, o Grupo Focal consiste numa “discussão estruturada em tópicos para que sejam dialogados entre todos os participantes e conduzidas por um moderador” (Santa Rosa, 2023, p. 13). Santa Rosa (2023) ainda complementa que as primeiras referências sobre a implementação da técnica de Grupo Focal são registradas em pesquisas

no âmbito do marketing realizadas por Paul Lazerfield, Robert Merton e colaboradores na Agência de Pesquisa Social Aplicada da Universidade de Colúmbia, nos Estados Unidos, na década de 1940. Conforme Vitoriano e Gasque (2023) a técnica de Grupo Focal objetiva entender percepções, sentimentos, atitudes e ideias dos participantes a respeito da temática pesquisada a partir de uma interação efetiva e dinâmica entre os indivíduos.

### 3 Materiais e métodos

O presente estudo objetivou avaliar o *software* de edição de vídeos *Runway* que, além de contar com acesso *online* e gratuito, dispõe de funcionalidades de automatização de tarefas baseadas em Inteligência Artificial. A implementação de recursos baseados nesta tecnologia permite que tarefas sejam executadas com poucas ações pelo usuário enquanto o *software* realiza a maior parte do trabalho que de outra forma seria realizado manualmente em um *software* de edição de vídeos convencional. Para a condução do *workshop*, o presente estudo valeu-se de três ferramentas baseadas em Inteligência Artificial na plataforma *Runway*, por envolverem a execução de tarefas que necessitariam ser realizadas manualmente em outro *software* de edição de vídeos.

Assim, tendo em vista a perspectiva do usuário sobre qualidade da interação, o método adotado no presente estudo deu-se a partir de três etapas: planejamento, realização do *workshop* e aplicação do Grupo Focal com procedimentos apresentados por Santa Rosa (2022). A pesquisa contou com oito usuários e foi conduzida por dois avaliadores, aplicando o uso do *software* no Laboratório de Computação da Unidade Acadêmica de Design da Universidade Federal de Campina Grande. Na etapa de planejamento, considerou-se apresentar o *software* aos usuários a partir de uma interação sistemática envolvendo a realização de tarefas pré-definidas fundamentadas nos seguintes indicadores subjetivos: facilidade de visualização e compreensão da interface do *software* e facilidade de uso do produto. No total, foram desenvolvidas cinco tarefas que envolveram o uso de três funcionalidades baseadas em Inteligência Artificial, além de ações frequentemente executadas em *software* de edição de vídeos.

O Quadro 1 mostra o planejamento das tarefas para a realização do *workshop*, além dos aspectos subjetivos a serem considerados na implementação do Grupo Focal.

O Quadro 2 apresenta a descrição das cinco tarefas realizadas para a condução do *workshop* de edição de vídeos com o *Runway*.

Dessa forma, o *workshop* conduzido pelos avaliadores no presente estudo fundamentou-se nas informações anteriormente apresentadas, a fim de viabilizar a interação usuário-produto-contexto de maneira sistemática mediante a execução de tarefas específicas envolvendo a aplicação. Após o *workshop*, seguiu-se para o momento dedicado ao Grupo Focal envolvendo os oito usuários. É válido mencionar que a implementação do Grupo Focal se propôs a coletar o *feedback* dos usuários a partir de questionamentos relativos aos indicadores subjetivos pré-definidos nesta pesquisa: facilidade de visualização e compreensão da interface do *software*, além da facilidade

**Quadro 1** Planejamento do *workshop* de edição de vídeo com *Runway*.

<b>Natureza do ensaio</b>	Laboratorial
<b>Problemas alvo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificação e compreensão dos elementos iconográficos e textuais dos <i>menus</i> necessários para a execução da tarefa no âmbito da interface.</li> <li>▪ Execução das atividades na plataforma: <i>motion tracking</i> (rastreamento), <i>inpainting</i> (remoção de objeto em cena) e <i>greenscreen</i> (recorte do assunto em cena mediante uso de máscaras).</li> </ul>
<b>Objetivos da sondagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Detecção de problemas na interação com a interface.</li> <li>▪ Confirmação da existência de problemas na interação com a interface.</li> <li>▪ Verificação da satisfação do usuário.</li> </ul>
<b>Estratégia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realização de <i>workshop</i> para interação com o <i>software</i> e posterior implementação de Grupo Focal com oito usuários.</li> </ul>
<b>Indicadores subjetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Facilidade de visualização e compreensão da interface.</li> <li>▪ Facilidade de uso do produto.</li> </ul>
<b>Número de tarefas</b>	5 tarefas
<b>Especificações das tarefas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Visualização e compreensão da interface.</li> <li>▪ Execução da tarefa de rastreamento (<i>motion tracking</i>).</li> <li>▪ Execução da tarefa de remoção de elemento na imagem (<i>inpainting</i>).</li> <li>▪ Execução da tarefa de recorte do assunto em cena mediante uso de máscaras (<i>greenscreen</i>).</li> <li>▪ Exportação de arquivo de vídeo em formato final.</li> </ul>

**Quadro 2** Descrição das tarefas executadas na condução do *workshop* com a plataforma *Runway*.

<b>Tarefas executadas</b>	<b>Descrição das tarefas</b>
Tarefa 01: Visualização e compreensão da interface	Acesso à plataforma de edição; criação de três projetos e respectiva nomeação; importação de arquivos de vídeo para a realização de tarefas envolvendo três ferramentas da plataforma baseadas em Inteligência Artificial; criação de pastas para organização dos arquivos.
Tarefa 02: Execução de rastreamento ( <i>motion tracking</i> )	Aplicação da ferramenta de <i>motion tracking</i> baseada em Inteligência Artificial sobre determinado arquivo de vídeo na plataforma.
Tarefa 03: Execução de remoção de elemento na imagem ( <i>inpainting</i> )	Aplicação da ferramenta de <i>inpainting</i> baseada em Inteligência Artificial sobre determinado arquivo de vídeo na plataforma.
Tarefa 04: Execução de recorte de elemento da imagem para a substituição do fundo ( <i>green screen</i> )	Aplicação da ferramenta de <i>green screen</i> baseada em Inteligência Artificial sobre determinado arquivo de vídeo na plataforma.
Tarefa 05: Exportação de arquivo de vídeo em formato final	Exportação de arquivo de vídeo dentre os projetos executados para renderização em formato final.

de uso do produto. Além disso, a técnica também foi utilizada com o intuito de sondar a opinião e satisfação dos usuários de maneira global a respeito do *Runway*. O Quadro 3 apresenta os questionamentos inicialmente planejados para a condução do Grupo Focal, sendo possível abertura para demais questionamentos ou apontamentos expostos pelos participantes no decorrer da sessão.

**Quadro 3** Descrição dos questionamentos adotados na condução do Grupo Focal.

Tarefas executadas	Descrição das tarefas
Pergunta 01: Visualização e compreensão da interface	Como foi a interação com o <i>software</i> nos primeiros momentos de uso?
Pergunta 02: Aprendizagem de uso com a interface	Quais suas impressões sobre a interface do <i>Runway</i> ?
Pergunta 03: Facilidade de uso do <i>software</i>	Vocês constataram algum problema de interação? Qual(is)?
Pergunta 04: Facilidade de uso do <i>software</i> voltado para ferramentas específicas	Vocês sugerem alguma melhoria em algum aspecto da interface? Qual(is)?
Pergunta 05: Usabilidade global da plataforma <i>Runway</i>	Como vocês descrevem a experiência com a interface do <i>software</i> de maneira global?

As Figuras 2 e 3 ilustram os momentos da realização do *workshop* pelos pesquisadores e da sessão do Grupo Focal, respectivamente.



**Figura 2** Participantes do *workshop* de edição de vídeo com *Runway*.  
Fonte: Dos autores (2023).



**Figura 3** Sessão do Grupo focal com os participantes do *workshop*.  
 Fonte: Dos autores (2023).

#### 4 Resultados e discussão

Após a execução das cinco tarefas pré-definidas, seguiu-se para a terceira etapa da pesquisa com a aplicação do método de Grupo Focal com todos os usuários. No intuito de possibilitar o mapeamento do *feedback* dos participantes no contexto da avaliação e facilitar sua categorização. Os quadros 4 e 5 apresentam os pontos positivos e negativos, respectivamente, expostos pelos usuários durante o processo de interação com o *Runway*.

**Quadro 4** Pontos positivos do *software Runway*.

Pontos positivos	Descrição do <i>feedback</i>
Portabilidade	É possível acessar os projetos em qualquer computador sem necessitar de instalação local prévia e de um computador com alto teor de processamento.
Intuitividade, rapidez e praticidade	Boa organização espacial. Facilidade de legibilidade, identificação e compreensão da interface de maneira geral.
Interface amigável	Aparência da interface é amigável e familiar com outros <i>softwares</i> .
Suporte ao usuário (tutoriais)	Disponibilidade de vídeo tutoriais na interface sobre como utilizar as ferramentas baseada em Inteligência Artificial.
Inteligência artificial	Disponibilidade de Inteligência Artificial gratuitamente ao usuário.
Compartilhamento	Possibilidade de compartilhamento de projetos com outros usuários no âmbito da interface.
Boa usabilidade global	Boa usabilidade na interação com as ferramentas baseadas em Inteligência Artificial, além da área de gerenciamento de arquivos e painel de recursos do <i>software</i> .

**Quadro 5** Pontos negativos do software Runway.

Pontos negativos	Descrição do feedback
Língua estrangeira	O fato de a interface estar disponível apenas no idioma inglês prejudica a comunicabilidade com o usuário (apenas dois usuários apresentaram este ponto).
Processamento e espaço em disco	Fatores relacionados à maior processamento e mais espaço em disco, tais como número de projetos simultâneos e exportação em formatos mais pesados estão condicionados ao pagamento de planos pelo usuário.
Resultado do arquivo final	O resultado da manipulação feita pela Inteligência Artificial pode não ficar tão bom (refinado) quanto feito manualmente em outro software convencional.
Quebra-galho	Há pouco controle sobre o resultado em tela após a aplicação se comparado com outros softwares convencionais.
Dependência da Internet	A dependência da Internet é fator decisivo para a interação, podendo ser parcial ou totalmente prejudicada a depender do sinal da rede.

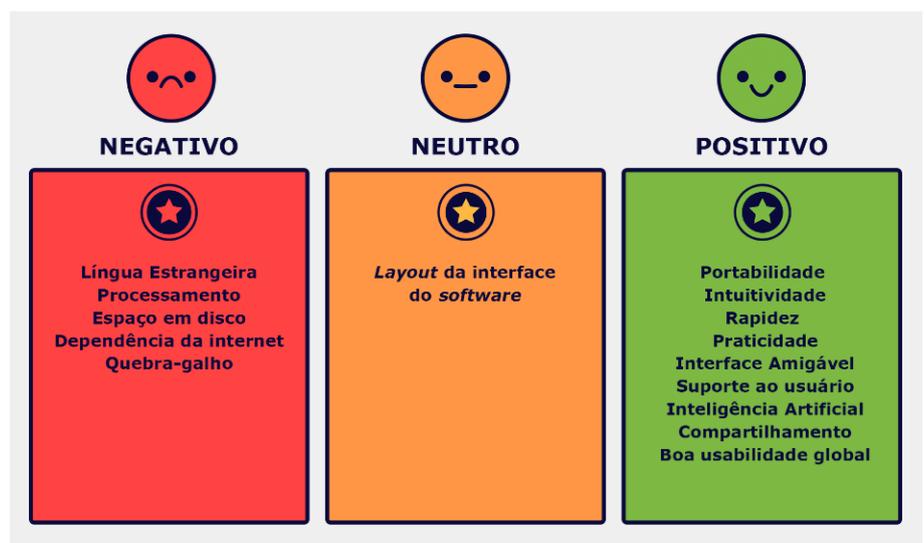
Ainda na sessão do Grupo Focal, o ponto levantado entre os participantes a respeito do layout da interface do Runway gerou controvérsia quanto a ser classificado como aspecto positivo ou negativo. O consenso entre os participantes foi que as experiências prévias individuais com softwares de edição convencionais definiam o grau de satisfação no tocante ao layout da interface. O Quadro 6 resume os feedbacks levantados pelos usuários a respeito deste tópico.

**Quadro 6** Tópico controverso sobre o layout da interface do Runway.

Tópico controverso	Feedback positivo	Feedback negativo
Layout da interface	<p>Cinco usuários definiram o layout da interface do Runway como um ponto positivo pelo fato de adotar um visual “clean”, isto é, com poucos elementos, permitindo o foco em recursos essenciais e evitando a poluição visual.</p> <p>A seguir, dois exemplos de comentários dos usuários: “Eu gostei por que todos os projetos ficam juntos, agrupados.” “As poucas informações da interface é um ponto muito bom! No After Effects quando eu saio utilizando essas ferramentas, vai enchendo a interface.”</p>	<p>Três usuários definiram o layout da interface do Runway como um ponto negativo pelo fato de diversos recursos estarem “escondidos”, ou seja, omitidos visualmente na interface; isto dificultou a interação para a localização de algumas funcionalidades. Segundo os usuários, deve-se ter alguma noção de onde procurar determinado recurso na interface – o que é ruim para usuários principiantes.</p> <p>A seguir, dois exemplos de comentários dos usuários: “Eu achei que a interface dele (Runway) lembra a do Figma – que acaba escondendo as informações e para encontrar é preciso ter noção de onde procurar; para quem tá iniciando não é bom!” “Isso também aconteceu comigo. Eu sou acostumado com a interface do Photoshop, bem poluída, e fiquei perdido.”</p>

A partir das informações apresentadas, percebe-se que os pontos positivos expostos pelos participantes estão relacionados, em maior parte, aos aspectos de eficácia, eficiência e satisfação abordados pela ISO 9241. Os apontamentos levantados relacionam-se intimamente com a Usabilidade do sistema, além de questões relativas à satisfação dos usuários. Isto corrobora, inclusive, pelo apontamento do tópico controverso relativo ao *layout* da interface estar condicionado a experiências prévias de cada usuário, determinando, dessa forma, o seu *feedback* quanto a este aspecto – intimamente ligado à sua satisfação enquanto usuário do sistema. De maneira similar, os pontos negativos apresentados também parecem fazer referência a questões de uso da plataforma, embora em dois casos estejam mais relacionados a questões de *hardware* (processamento, armazenamento e Internet) do que à interação com a interface propriamente dita. O idioma do *software* (inglês) foi abordado por apenas dois usuários como fator condicionante na qualidade da interação. Contudo, a questão da necessidade de maior controle e manipulação refinada sobre o resultado em tela foi majoritariamente evidenciada pelo grupo como ponto negativo durante a interação com as ferramentas baseadas em Inteligência Artificial, uma vez que, para além da prática, o resultado estético da aplicação também foi definido pelo grupo como fator importante para o bom uso do *software* e o conseqüente alcance dos objetivos de interação. A Figura 4 ilustra resumidamente os pontos avaliados a partir dos *feedbacks* dos usuários sobre a interação com o Runway.

De maneira geral, todos os usuários descreveram a experiência com o Runway como positiva. Embora alguns resultados não sejam tão refinados quanto seriam se fossem feitos manualmente em outro *software*, o Runway simplifica muitas tarefas com poucas ações necessárias pelo usuário e pode ser considerada uma plataforma viável para realização de tarefas menos complexas ou complementares para posterior conclusão em outro *software*.



**Figura 4** Pontos avaliados a partir dos *feedbacks* dos usuários.  
 Fonte: Dos autores (2023).

## 5 Considerações finais

Este estudo explorou o uso do Grupo Focal como método de avaliação da Usabilidade da plataforma de edição de vídeos *Runway* através da realização de um *workshop in loco* e aplicação da técnica com usuários iniciantes e potenciais utilizadores do *software*, mas que não tiveram contato prévio com a plataforma. A partir desta estratégia, foi possível obter *insights* sobre suas percepções, experiências e necessidades ao usar a ferramenta. As discussões trouxeram pontos relevantes para o estudo de interfaces que revelaram aspectos importantes relativos à Usabilidade do *software*.

Entre os dados coletados durante as sessões do Grupo Focal destacaram-se pontos que podem ser mais bem explorados em estudos posteriores envolvendo uma quantidade maior de usuários. A interface pouco complexa, intuitiva, rápida e prática, além da facilidade na organização de arquivos e projetos foram questões elogiadas pelos participantes. No entanto, também se identificou a existência de pontos negativos em relação à questão linguística do idioma da interface (que pode afetar a curva de aprendizado para usuários iniciantes) e aos pontos relativos ao controle do usuário sobre a qualidade do resultado em tela após a aplicação das ferramentas baseadas em Inteligência Artificial e ao armazenamento e processamento de dados disponíveis gratuitamente pelo *software*. Para os participantes, o *Runway* mostrou-se um *software* potencialmente utilizado de maneira complementar à outras ferramentas de edição de vídeo em tarefas com maior nível de complexidade. Por outro lado, a boa usabilidade global da interface, além de questões como portabilidade, praticidade e possibilidade de compartilhamento de projetos entre usuários torna a ferramenta uma excelente opção para atividades de curta duração e com baixo nível de complexidade, segundo os *feedbacks* coletados pelos usuários.

O Grupo Focal demonstrou ser uma abordagem proveitosa relativa ao aprimoramento de questões referentes à Usabilidade da plataforma, permitindo o *feedback* das necessidades dos usuários e possibilitando a identificação de pontos para a otimização da interface. Além disso, os *feedbacks* durante as discussões forneceram uma visão mais detalhada sobre a Experiência do Usuário, se comparado a outros métodos mais objetivos, contribuindo, dessa forma, com questões subjetivas para a compreensão a respeito da Usabilidade na plataforma.

No entanto, é importante salientar que a técnica de Grupo Focal pode não ser assertiva no tocante à amostra de participantes, a qual pode não ser integralmente representativa para a categoria de usuários. Portanto, para pesquisas posteriores, recomenda-se complementar os resultados da técnica de Grupo Focal com outras abordagens de avaliação da Usabilidade, como Testes de Usabilidade, Análises Comparativas, análises métricas de desempenho e cronoanálises.

De maneira geral, o Grupo Focal se mostrou um método avaliativo eficaz, que possibilitou a observação e a coleta de dados de questões de uso subjetivas da plataforma de edição de vídeos *Runway*. A partir disso, pode-se construir uma compreensão mais detalhada da Experiência do Usuário sobre a interação com a interface do *software*, permitindo então, a identificação

de pontos positivos e negativos da interface sob a perspectiva de usuários iniciantes. A aplicação dessa técnica para a avaliação de interfaces pode contribuir expressivamente de maneira formativa ou somativa no desenvolvimento de *softwares* e plataformas digitais com interfaces amigáveis, com vistas às necessidades e às expectativas de sua respectiva comunidade de usuários.

## Referências

- Benyon, D. (2011). *Interação humano-computador* (2 ed.). São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Guimarães, L. B. de M., & Iida, I. (2016). *Ergonomia: Projeto e produção*. São Paulo: Edgard Blucher.
- International Organization for Standardization. (2018). *Ergonomics of human-system interaction – Part 11: Usability: Definitions and concepts* (ISO Standard No. 9241-11:2018).
- International Organization for Standardization. (2019). *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems* (ISO Standard No. 9241-210:2019).
- Kim, G. J. (2015). *Human-computer interaction: Fundamentals and practices*. Boca Raton, FL: Taylor & Francis.
- Lowdermilk, T. (2019). *Design centrado no usuário*. São Paulo: Novatec.
- Martins, A., Queirós, A., Cerqueira, M., Alvarelhão, J., Teixeira, A., & Rocha, N. (2011). Assessment of ambient assisted living services in a living lab approach: A methodology based on ICF. In *Proceedings of the 2nd International Living Usability Lab Workshop on AAL Latest Solutions, Trends and Applications (AAL 2012)*, Algarve.
- Martins, A., Queirós, A., & da Rocha, N. P. (2013). Avaliação de usabilidade: Uma revisão sistemática da literatura. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 11, 31–44.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Norman, D. (1999). *The invisible computer: Why good products can fail, the personal computer is so complex, and information appliances are the solution*. Cambridge: MIT Press.
- Pinheiro, M., & Oliveira, H. (2022). Inteligência artificial: Estudos e usos na ciência da informação no Brasil. *Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação*, 15(3), 950–968.
- Santa Rosa, J. G., & Moraes, A. (2012). *Avaliação e projeto no design de interfaces* (2 ed.). Teresópolis: 2AB.
- Santa Rosa, J. G. (2022). *Grupo focal: Conceitos e aplicações para pesquisa e desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Rio Books.
- Santa Rosa, J. G. (Org.) (2023). *Experiência do usuário e o design de interfaces para mobilidade urbana*. Natal: 4USERS.
- Shackel, B. (1991). Usability: Context, framework, definition, design and evaluation. In B. Shackel & S. Richardson (Eds.), *Human factors for informatics usability*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford: Oxford University Press.

Vitoriano, M. A. V., & Gasque, K. C. G. D. (2023). Grupo focal na Ciência da Informação: Papel do moderador. *Brazilian Journal of Information Science: Research Trends*, 17, e023016. <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2023.v17.e023016>

## **Sobre os autores**

### **José Guilherme Santa Rosa**

jguilhermesantarosa@gmail.com  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Natal, RN

### **Isis Tatiane de Barros Macêdo Veloso**

isis.tatiane@professor.ufcg.edu.br  
Universidade Federal de Campina Grande  
Campina Grande, PB

### **Gustavo André Falcão Peixoto**

gustavoanrde@hotmail.com  
Universidade Federal de Campina Grande  
Campina Grande, PB

### **Diego Ygor Silva e Santos**

diego\_ygor@hotmail.com  
Universidade Federal de Campina Grande  
Campina Grande, PB

### **João Pedro Morais Guedes**

jphmorais84@gmail.com  
Universidade Federal de Campina Grande  
Campina Grande, PB

Artigo recebido em/*Submission date*: 29/2/2024

Artigo aprovado em/*Approval date*: 13/9/2024