

Avaliação da experiência do usuário na plataforma de edição de vídeos *runway*

Evaluating of user experience on the Runway video editing platform

José Guilherme Santa Rosa
UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte
jguilhermesantarosa@gmail.com

Gustavo André Falcão Peixoto
UFCG - Universidade Federal de Campina Grande
gpeixototvu@gmail.com

O trabalho apresenta uma avaliação da Experiência do Usuário relativa à usabilidade e à dimensão semântica na interação com o *software Runway* que dispõe de ferramentas baseadas em Inteligência Artificial, a partir dos seguintes métodos e técnicas: testes de usabilidade (SANTA ROSA, 2021) com a realização de tarefas específicas (RUBIN; CHISNELL, 2008), administração do Questionário de Avaliação Semântica (QAS) fundamentado na Interação Significante de Medeiros (2007), além da aplicação da técnica de Grupo Focal baseado em Gatti (2012) e Santa Rosa (2022), com vistas à caracterização da qualidade da interação. Os resultados indicam que prevalece uma avaliação positiva após a interação com o *Runway*, sobretudo com relação aos aspectos críticos e pragmáticos de uso (MEDEIROS, 2007), com ênfase em respostas relacionadas às qualidades inerentes ao software, bem como à avaliação da usabilidade global do sistema.

Palavras-chave *software, design, avaliação de interfaces digitais, avaliação semântica, experiência do usuário, interação humano- computador.*

The paper presents an evaluation of the User Experience regarding usability and the semantic dimension in the interaction with the Runway software, which has tools based on Artificial Intelligence, based on the following methods and techniques: usability tests (SANTA ROSA, 2021) with the carrying out specific tasks (RUBIN; CHISNELL, 2008), administration of the Semantic Assessment Questionnaire (QAS) based on the Meaningful Interaction of Medeiros (2007), in addition to the application of the Focus Group technique based on Gatti (2012) and Santa Rosa (2022), with a view to characterizing the quality of the interaction. The results indicate that a positive evaluation prevails after interacting with Runway, especially in relation to critical and pragmatic aspects of use (MEDEIROS, 2007), with an emphasis on responses related to the qualities inherent to the software, as well as the evaluation of the overall usability of the system.

Keywords *software, design, evaluation of digital interfaces, semantic assessment, user experience, human-computer interaction.*

1. Introdução

No contexto de avanço da tecnologia ao longo do século XX, o termo Interação Humano-Computador (IHC) surge a partir da década de 1970 em função da crescente preocupação com a interação do usuário com os artefatos tecnológicos em uma sociedade cada vez mais informatizada. A IHC concentra, então, seus esforços em pesquisas envolvendo sistemas computacionais interativos, além dos seus respectivos impactos sobre o indivíduo. O objetivo principal é propiciar interações mais eficientes, eficazes e seguras, prezando pelo bem-estar e satisfação dos seres humanos e desempenho global do sistema. Nesse sentido, uma boa estratégia, em termos de design de interfaces, é trabalhar para propiciar aos indivíduos uma boa experiência do usuário na interação humano-tecnologia.

Atualmente, com o uso de computadores, o fluxo de trabalho em edições de vídeo pode ser considerado altamente dependente de uma boa interação humano-computador. Com a evolução dos sistemas de trabalho, bem como da tecnologia de maneira geral, há um crescimento contínuo de novas ferramentas para edição de vídeo otimizadas para facilitar o processo de criação e viabilizar o fluxo de trabalho. A presença da Inteligência Artificial (IA) desempenha um papel cada vez mais proeminente em *softwares* de edição de vídeo no intuito de melhorar a eficácia e eficiência na execução de tarefas, contudo, pode ser que esta tecnologia adicione certo grau de dificuldade à interação e ao uso destes *softwares*.

É válido, no entanto, salientar que se deve estar atento não apenas aos aspectos funcionais da interação usuário-tecnologia, tais como utilidade e usabilidade, mas também aos aspectos simbólicos intrínsecos à comunicação presentes neste processo. Segundo Krippendorff (2006), devemos também considerar que produtos tecnológicos ainda apresentam grau de incompreensibilidade para a maioria das pessoas em função das constantes mudanças propostas pelo avanço tecnológico; por isso, as qualidades semântica e emocional dos processos interativos em *softwares* é questão de primeira importância para proporcionar interações eficientes por meio dos aspectos mais importantes de uma interface: interatividade, dinâmica e autonomia. A primeira se refere às sequências de ações-respostas; a segunda implica tempo e fluidez no uso dos artefatos; e a terceira destaca as informações contidas na interface que favoreçam a autonomia do usuário (KRIPPENDORFF, 2006).

Dessa maneira, o presente trabalho visa avaliar a qualidade do processo interativo do usuário com a plataforma de edição de vídeos *Runway* que dispõe de ferramentas de automatização de tarefas através de IA. Assim, por meio do empreendimento de testes de usabilidade remotos (SANTA ROSA, 2021) realizados via *Google Meet* além da aplicação da técnica de Grupo Focal (GATTI, 2012; SANTA ROSA, 2022) envolvendo oito participantes, a pesquisa pretende analisar as dinâmicas estabelecidas entre usuários e interface no âmbito do *software* avaliado, a fim de descobrir se a aplicação de Inteligência Artificial (IA) na plataforma interfere positiva ou negativamente para a qualidade do processo de interação.

2. Materiais e métodos

2.1. Definição do produto-alvo

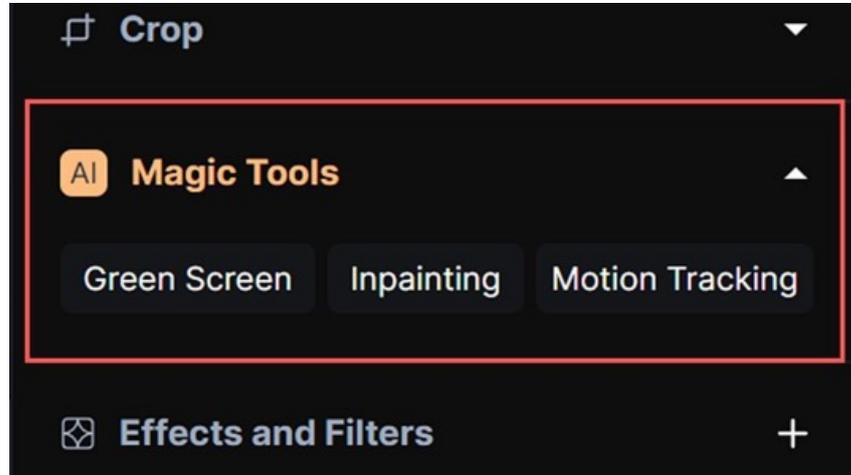
O presente estudo fundamenta-se em Rubin e Chisnell (2008), bem como Santa Rosa (2021) para a realização dos testes de usabilidade, além da Interação Significante de Medeiros (2007) para a avaliação dos aspectos semânticos da interação e, por fim, em Gatti (2012) e Santa Rosa (2022) para a implementação da técnica de Grupo Focal para coleta de dados por parte dos usuários. O trabalho 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 IA. 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. A Figura 1 ilustra a interface da plataforma *Runway* utilizada como produto-alvo de avaliação nesta pesquisa.

Figura 1. Interface da plataforma *Runway*.



Considerando a complexidade de *softwares* como o *Runway*, esta pesquisa se concentra nos aspectos relativos à usabilidade, além da dimensão semântica da interação, avaliando suas ferramentas baseadas em IA e suas implicações para a qualidade da interação usuário-*software*-contexto. Dessa forma, o estudo analisa a atuação de três ferramentas da plataforma (*AI Magic Tools*) que podem ser identificadas visualmente no *layout* da tela de edição e manipulação do projeto na plataforma. A Figura 2 ilustra os botões da interface referentes às ferramentas abordadas neste trabalho: *Green Screen*, *Inpainting* e *Motion Tracking*.

Figura 2. Botões *AI Magic Tools* na plataforma *Runway*.



Assim, tendo em vista a perspectiva do usuário sobre qualidade da interação, a abordagem adotada no presente estudo deu-se a partir de três etapas: planejamento, realização dos testes de usabilidade com posterior administração do Questionário de Avaliação Semântica (QAS) e, por fim, aplicação do Grupo Focal com procedimentos apresentados por Gatti (2012) e Santa Rosa (2022). A etapa de planejamento consistiu em delinear e estruturar os procedimentos a serem executados durante as etapas seguintes da pesquisa. O Quadro 1 mostra o planejamento das tarefas para a realização do teste de usabilidade, além dos aspectos subjetivos a serem considerados na implementação do Grupo Focal.

Quadro 1. Planejamento da avaliação do *software* de edição de vídeos *Runway*.

PLANEJAMENTO DO WORKSHOP DE EDIÇÃO DE VÍDEO COM RUNWAY	
Natureza do Ensaio	Laboratorial
Problemas Alvo	<ul style="list-style-type: none"> Identificação e compreensão dos elementos iconográficos e textuais dos <i>menus</i> necessários para a execução das tarefas no âmbito da interface. Execução das atividades na plataforma: <i>motion tracking</i> (rastreamento), <i>inpainting</i> (remoção de objeto em cena) e <i>green screen</i> (recorte do assunto em cena mediante uso de máscaras).
Objetivos da sondagem	<ul style="list-style-type: none"> Deteção de problemas na interação com a interface. Confirmação da existência de problemas na interação com a interface. Verificação de aspectos semânticos da interação e da experiência do usuário.
Estratégia	Realização de teste de usabilidade para interação com o <i>software</i> , seguido de administração de questionário autodirigido e posterior implementação de Grupo Focal com oito usuários.
Indicadores subjetivos	<ul style="list-style-type: none"> Facilidade de visualização e compreensão da interface. Facilidade de uso do produto.
Número de tarefas	05 tarefas
Especificações das tarefas	<ul style="list-style-type: none"> Visualização e compreensão da interface. Execução da tarefa de rastreamento (<i>motion tracking</i>). Execução da tarefa de remoção de elemento na imagem (<i>inpainting</i>). Execução da tarefa de recorte do assunto em cena mediante uso de máscaras (<i>green screen</i>). Exportação de arquivo de vídeo em formato final.

2.2. Teste de usabilidade

Para a avaliação da interação, este estudo realizou testes de usabilidade que objetivam verificar a facilidade de uso do *software* por meio de sua interface gráfica (RUBIN; CHISNELL, 2008). Para Santa Rosa (2021), o foco desta técnica consiste na avaliação do comportamento do usuário na interação com o artefato, isto é, na observação do que o usuário faz, ao invés do que ele diz que faz. Dessa forma, os testes de usabilidade foram conduzidos de maneira remota mediante a plataforma *Google Meet* com oito usuários representativos, a saber, usuários iniciantes na área de edição de vídeo que não tiveram contato prévio com a plataforma *Runway*. O número definido de oito usuários está fundamentado em Nielsen (2000) que afirma que cinco participantes seria o número mínimo para a execução de tarefas simples e de baixa complexidade em testes de usabilidade. No total, foram desenvolvidas cinco tarefas (RUBBIN; CHISNELL, 2008) que envolveram o uso de três ferramentas baseadas em IA, além de ações frequentemente executadas em *softwares* de edição de vídeos. O Quadro 2 apresenta a descrição das cinco tarefas realizadas para a condução do teste de usabilidade com o *Runway*.

Quadro 2. Descrição das tarefas executadas no teste de usabilidade com a plataforma *Runway*.

TAREFAS EXECUTADAS	DESCRIÇÃO DAS TAREFAS
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.

Para o presente estudo, no entanto, optou-se por não realizar a mensuração do desempenho do usuário mediante indicadores quantitativos de execução durante as sessões dos testes de usabilidade pelo intuito de ater-se exclusivamente aos aspectos qualitativos da interação e à perspectiva do usuário sobre o *software*.

2.3. Questionário de Avaliação Semântica

Medeiros (2007) postula em sua abordagem que um artefato pode ser observado no nível semântico da relação entre o indivíduo, o produto e o seu contexto de uso. Assim, o presente estudo aplicou um Questionário de Avaliação Semântica (QAS) para cada usuário com a finalidade de obter informações de ordem qualitativa a respeito do processo interativo usuário-*software*-contexto. O questionário foi definido de acordo com a Interação Significante no modelo do Diferencial Semântico (PEREIRA, 1986) constituído por 16 pares de adjetivos antagônicos propostos por Medeiros (2007) e elencados para cada questão a fim de integrá-los com os valores semânticos estabelecidos pela Interação Significante nas dimensões pragmática e emocional. O Quadro 3 apresenta os 16 pares de adjetivos antagônicos propostos pela abordagem da Interação Significante e adaptados ao contexto do presente estudo.

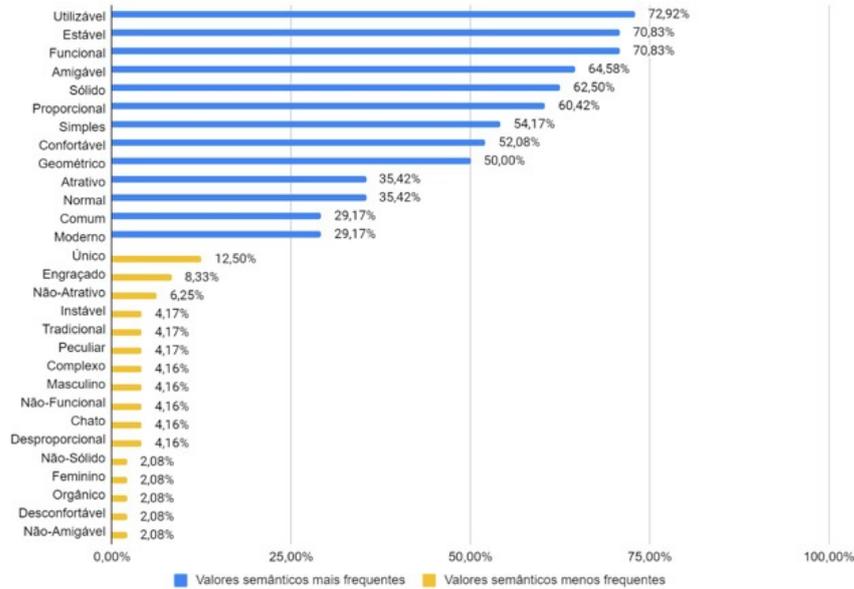
Quadro 3. Pares de adjetivos propostos por Medeiros (2007) para o QAS.

DIMENSÃO PRAGMÁTICA		Dimensão Emocional	
Valores Práticos	Valores Críticos	Valores Ideológicos	Valores Lúdicos
Estável / Instável	Funcional / Não-funcional	Único / Comum	Excitante / Chato
Sólido / Não-sólido	Confortável / Desconfortável	Masculino / Feminino	Atrativo / Não-atrativo
Geométrico / Orgânico	Utilizável / Inutilizável	Moderno / Tradicional	Amigável / Não-amigável
Proporcional / Desproporcional	Simples / Complexo	Peculiar / Normal	Engraçado / Sério

O tempo médio das sessões dos testes de usabilidade foi de 40 minutos. Após o teste, cada usuário realizou o preenchimento autogerido do QAS a fim de proporcionar um *feedback* sobre a qualidade do processo interativo no tocante à dimensão simbólica da interação usuário-*software*-contexto, conforme proposto por Medeiros (2007). O QAS foi desenvolvido com sete questões, sendo seis questões no modelo do Diferencial Semântico (PEREIRA, 1986) e uma questão aberta, na qual era solicitada a descrição da experiência da interação com o *software* em poucas palavras, a fim de coletar os principais adjetivos expressados pelo usuário com maior liberdade. Com respeito às questões que envolvem o Diferencial Semântico (PEREIRA, 1986), o estudo utilizou quatro graus de concordância (concordo extremamente, concordo muito, concordo e neutro) direcionados para os dois lados da tabela do questionário relativos aos pares de adjetivos, como exemplifica a Figura 3.

O Quadro 5 mostra que, entre os adjetivos mais frequentes destacam-se estável, funcional e utilizável com mais de 70% dos respondentes afirmando que concordam extremamente com essas qualidades. Sólido, proporcional e amigável surgem logo depois com mais de 60%. Essas respostas indicam tendência à valorização das qualidades funcionais e pragmáticas do *software*. O Gráfico 1 apresenta os adjetivos mais e menos frequentes determinados pelos usuários, não levando-se em consideração os níveis dos intervalos semânticos propostos, nem os resultados neutros, isto é, que não identificam nenhum adjetivo especificamente. Dessa forma, pode-se identificar os adjetivos com maior e menor frequência obtidos com QAS a fim de contribuir para o fomento de uma compreensão crítica a respeito do processo de interação usuário- *software*-contexto.

Gráfico 1. Adjetivos mais e menos frequentes determinados pelos usuários.



A Figura 5, apresenta o recurso de nuvem de palavras utilizado para demonstrar visualmente os principais adjetivos coletados pelo QAS dos *feedbacks* dos usuários à questão aberta do questionário. É possível observar que, diferente das respostas majoritárias obtidas pelas questões anteriores, ao ser estimulado a expressar livremente sua impressão sobre o *software*, adjetivos relacionados ao campo emocional e simbólico aparecem com maior ênfase, como: agradável e moderno.

Figura 5. Nuvem de palavras com adjetivos coletados pelo QAS.



Os resultados do Questionário de Avaliação Semântica (QAS) resultaram em informações fundamentais para a compreensão sobre o modo de interação dos usuários com o *Runway* a partir do uso de IA mediante ferramentas de automatização de tarefas pelo sistema. Assim, a partir da verificação dos adjetivos mais e menos frequentes coletados pelos usuários no QAS foi possível analisar e reconhecer em qual dimensão da Interação Significante cada valor se enquadraria. As particularidades deste estudo implicaram na adaptação dos adjetivos propostos por Medeiros (2007) sendo desenvolvidos originalmente para uma interação envolvendo produtos físicos, fazendo-se, assim, necessário um ajuste na interpretação dos mesmos adjetivos ao contexto da interação com um produto digital. Dessa forma, alguns pares de adjetivos presentes na Interação Significante foram interpretados levando-se em consideração a natureza intangível do *Runway*. A sensação precede o uso de um objeto (KRIPPENDORFF, 2006, p. 50) resultando na projeção de qualidades humanas sobre um artefato mediante a percepção do indivíduo anterior à interação. Logo, a sensação parece estar conectada à percepção do indivíduo sobre determinada coisa, independente do contato por intermédio dos sentidos. Entretanto, os atributos de um *software* estão diretamente ligados à interação, isto é, ao uso pelo indivíduo. Isto ocorre devido à percepção do usuário estar condicionada à natureza intangível do *software* e ao uso para a consolidação da avaliação do produto.

Isto pode ser exemplificado pelo par de adjetivos Amigável – Não amigável. A qualidade amigável de um *software* de edição de vídeos parece estar sinergicamente conectada à interação do usuário com o produto, uma vez que, para que um *software* seja considerado amigável, é necessária a avaliação do indivíduo a partir da percepção após seu uso.

Neste sentido, a Figura 6 apresenta os adjetivos mais frequentes coletados pelo QAS, com taxa de adesão acima de 50% entre os usuários, ou seja, concordância de mais da metade da amostra de participantes, incorporados pelos seus respectivos valores semânticos (prático, crítico, ideológico e lúdico) presentes na dimensão simbólica proposta pela Interação Significante.

Figura 6. Adjetivos mais frequentes classificados por valores semânticos na dimensão simbólica da Interação Significante.



Conforme apresentado pela Figura 6, os adjetivos mais frequentes selecionados pelos usuários concentram-se majoritariamente no campo da dimensão pragmática, com exceção do adjetivo Amigável (valor lúdico) que compõe a dimensão emocional da Interação Significante. Logo, a representação semântica da interação usuário-*software*-contexto concentra-se no âmbito da dimensão pragmática com valores práticos e críticos a respeito da qualidade do processo interativo.

Dessa forma, pode-se afirmar que a percepção sobre a interação dos usuários está fundamentada em associações e compreensões sobre as qualidades inerentes ao produto, como usabilidade e funcionalidade. Os valores práticos e críticos são de ordem denotativa, pois estão ligados aos significados imediatos relacionados à experiência do usuário e ao uso do *Runway*.

É válido ainda salientar que a dimensão pragmática está relacionada à intencionalidade no design, ou seja, aos significados intencionalmente propostos pelos designers mediante os atributos dos artefatos (MEDEIROS, 2014). Por isso, questões como usabilidade e funcionalidade integram esta dimensão. Contudo, a dimensão pragmática não se restringe apenas aos significados intencionalmente propostos pelo design e associados às questões práticas do artefato, uma vez que a visão particular do usuário é o que determina a reação e a avaliação da interação com o produto.

Além dos valores semânticos coletados pelo QAS, é também necessária a análise qualitativa dos adjetivos identificados e apresentados pela nuvem de palavras (Figura 5) gerada a partir do *feedback* dos usuários na questão aberta do questionário administrado. Para tanto, a pesquisa vale-se da análise do conteúdo a partir da citação das respostas dos participantes para melhor compreensão sobre a contextualização dos adjetivos.

Dentre os oito usuários participantes, seis usuários descreveram a interface do *software* e sua interação de maneira positiva, sem apontamentos de falhas, erros, incongruências na comunicação ou quaisquer dificuldades no uso da plataforma. Seguem as citações dos participantes: “o *software* tem uma aparência **confortável** e de **fácil** manuseio”; “interação **amigável** e **intuitiva** que permite que até um leigo possa realizar atividades complexas de edição de imagens e vídeos”; “interface em estilo mais **moderno**, com **cores sólidas** e *layout flat*”; “**Proporcional** - uma **ótima experiência** de modo geral”; “a interface é **simples**, **intuitiva** e **bonita**”; e “a interface do *Runway* é **moderna** e **intuitiva**, com um design **limpo** e **agradável**. Os usuários podem facilmente navegar entre as diferentes ferramentas e os recursos disponíveis, e as opções de personalização são amplas. Em geral, a interface do *Runway* é **bem-organizada** e **fácil** de usar, tornando a experiência do usuário **agradável** e **produtiva**.”

De maneira similar aos valores semânticos coletados pelo QAS, nota-se que as respostas estão dotadas de adjetivos que caracterizam a interação na dimensão pragmática, com relação às questões de usabilidade e funcionalidade da plataforma. Com exceção dos adjetivos “moderno” e “bonito”, referentes ao campo conotativo da dimensão emocional, todos os demais podem ser categorizados como valores práticos ou críticos segundo a Interação Significante.

Contudo, dois participantes descreveram algumas dificuldades no uso do *software*, apesar de ainda manterem um *feedback* positivo sobre a interação de maneira geral. Seguem as citações: “um pouco **difícil de entender** no primeiro contato, mas a curva de aprendizado é **bem mais rápida (menor)** do que *softwares* similares”; “no contato inicial, precisei me situar quanto ao que o *software* oferecia de recursos e isso foi **um pouco desconfortável**, mas, na minha experiência é algo **comum**. Durante a execução das primeiras tarefas senti que meu progresso foi bem **lento**, pois ainda estava me adaptando aos comandos e à sua disposição, mas nada que me fizesse desistir da atividade. O fundo escuro e a semelhança com *softwares* de edição e/ou manipulação de vídeos

foi algo que achei positivo. Os *menus* laterais são **bem-dispostos e claros**, e fazem referência a *menus* vistos em *softwares* do mesmo nicho. Usar as ferramentas de AI também foi uma experiência **agradável** tendo em vista que, ao clicar nelas, somos levados a uma aba a parte - o que me deu mais segurança em operar os parâmetros necessários. Por fim, exportar o arquivo se mostrou mais **fácil** do que eu imaginava, pois a interface de exportação é bem **simples** e deixa **claro** que outros formatos de exportação são suportados, desde que haja uma mudança em seu plano de acesso." Pode-se perceber que os depoimentos descrevem dificuldades no uso da interface do *Runway* no início da interação devido ao desconhecimento prévio da plataforma; à medida que a interação acontece no decorrer da realização das tarefas, a experiência do usuário sofre alteração tornando-se gradativamente positiva, como pode ser percebido no primeiro depoimento sobre a mudança na "curva de aprendizado" experimentada pelo usuário, ou até mesmo pelos adjetivos descritos pelo segundo depoimento: agradável, fácil, simples e claro. Nota-se, assim, que a aprendizagem do *software* está intimamente conectada com a qualidade da experiência do usuário; isto, por sua vez, parece remeter a dois conceitos que interferem diretamente na interação usuário-*software*-contexto: reconhecimento e confiança. Para Krippendorff (2006) o reconhecimento é a identificação a partir de um conhecimento prévio de experiências vivenciadas que fornecem conceitos ao usuário que o habilitam a interagir com artefatos mediante bom senso e convenções vigentes. Krippendorff (2006) também menciona que a confiança na interação está relacionada não com o que determinado artefato é, mas como ele funciona e pode ser manipulado pelo usuário. Essa é uma preocupação central para ergonomistas ao longo dos últimos anos com foco na amigabilidade e facilidade de uso dos produtos. Tais constatações, por fim, estão expressas nos relatos apresentados pelos participantes do estudo.

Após a execução dos testes de usabilidade e respectivas administrações do QAS, 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 6 e 7 apresentam os pontos positivos e negativos, respectivamente, expostos pelos usuários durante o processo de interação com o *Runway*.

Quadro 6. 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 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 7. Pontos negativos do *software Runway*.

PONTOS NEGATIVOS	DESCRIÇÃO DO <i>FEEDBACK</i>
Língua estrangeira	O fato de a interface estar disponível apenas no idioma inglês prejudica a comunicabilidade com o usuário iniciante (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 <i>software</i> convencional.
Quebra-galho	Há pouco controle sobre o resultado em tela após a aplicação se comparado com outros <i>softwares</i> 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.

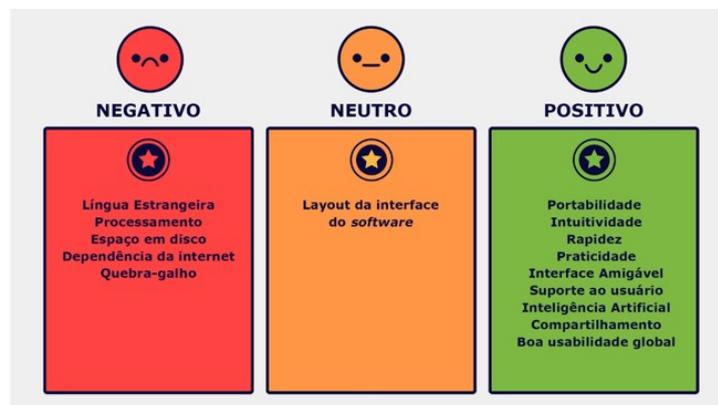
Ainda na sessão do Grupo Focal, o ponto levantado entre os participantes a respeito do *layout* da interface do *Runway* gerou controvérsia quanto a ser classificado como aspecto positivo ou negativo. O consenso entre os participantes foi que as experiências prévias individuais com *softwares* de edição convencionais definiram o grau de satisfação no tocante ao *layout* da interface. O Quadro 8 resume os *feedbacks* levantados pelos usuários a respeito deste tópico.

Quadro 7. Tópico controverso sobre o *layout* da interface do *Runway*.

TÓPICO CONTROVERSO	FEEDBACK POSITIVO	FEEDBACK NEGATIVO
Layout da interface	<p> Cinco usuários definiram o <i>layout</i> da interface do <i>Runway</i> 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. 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 <i>layout</i> da interface do <i>Runway</i> 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. A seguir, dois exemplos de comentários dos usuários: “Eu achei que a interface dele (<i>Runway</i>) 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>

Percebe-se que os apontamentos levantados se relacionam intimamente com a usabilidade do sistema, além de questões relativas à satisfação dos usuários. Isso se corrobora, inclusive, pelo apontamento do tópico controverso relativo ao *layout* da interface 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 consequente alcance dos objetivos de interação. A Figura 7 ilustra resumidamente os pontos avaliados a partir dos *feedbacks* dos usuários sobre a interação com o *Runway*.

Figura 7. Pontos avaliados a partir dos *feedbacks* dos usuários.



De maneira geral, todos os usuários descreveram a experiência com o *Runway* como positiva. Para os participantes, 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*.

4. Considerações finais

A realização de testes de usabilidade e a administração do Questionário de Avaliação Semântica (QAS), baseado na abordagem da Interação Significante de Medeiros (2007), proporcionaram a sondagem da qualidade da interação usuário-*software*-contexto com relação ao *Runway*, no tocante aos aspectos semânticos e simbólicos da interação. A partir dos dados encontrados, verificou-se que, de maneira geral, a interação dos usuários participantes neste estudo caracterizou-se de maneira positiva, prevalecendo valores práticos e críticos relativos à dimensão pragmática da interação, segundo Medeiros (2007). Contudo, sugere-se a utilização desta abordagem com um número maior de respondentes para a verificação de resultados com maior nível de confiabilidade na pesquisa.

Além disso, o estudo explorou o uso do Grupo Focal como método complementar de avaliação da experiência do usuário na plataforma de edição de vídeos *Runway* 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. De modo geral, consideraram a interface pouco complexa, intuitiva, rápida e prática, além da facilidade na organização de arquivos e projetos serem 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 IA, bem como ao armazenamento e processamento de dados disponíveis gratuitamente pelo *software*. Para os participantes, o *Runway* mostrou-se um *software* potencialmente utilizado de maneira complementar a 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, tornam a ferramenta uma excelente opção para atividades de curta duração e com baixo nível de complexidade, segundo os *feedbacks* coletados pelos usuários.

5. Referências

- GATTI, B. A. (2012). *Grupo Focal na pesquisa em Ciências sociais e humanas*. Liber Livro.
- KRIPPENDORFF, K. (2006). *The Semantic Turn, a new foundation for design*. CRC Press.
- MEDEIROS, W. G. de. (2007). *Meaningful interaction: a proposition for the identification of semantic, pragmatic and emotional dimensions of interaction with products* (Tese de Doutorado). Staffordshire University.
- MEDEIROS, W. G. de. (2014). *Meaningful Interaction with Products*. In: DesignIssues, 30(3), summer. https://doi:10.1162/DESLa_00275
- NIELSEN, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. NN Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- PEREIRA, C. A. A. (1986). *O Diferencial Semântico*. Editora Ática.
- RUBIN, J., & CHISNELL, D. (2008). *Handbook of Usability Testing* (2a ed.). Wiley Publishing.
- SANTA ROSA, J. G., & MORAES, A. (2012). *Avaliação e Projeto no Design de Interfaces* (2a ed.). 2AB.
- SANTA ROSA, J. G. (2021). *Teste de Usabilidade: aprimorando a experiência do usuário e a interação humano-computador*. 2AB.
- SANTA ROSA, J. G. (Ed.). (2023). *Experiência do usuário e o design de interfaces para mobilidade urbana*. 4USERS.
- SANTA ROSA, J. G. (2022). *Grupo Focal: conceitos e aplicações para pesquisa e desenvolvimento*. Rio Books.