

A pesquisa acadêmica sobre o UX Designer: uma revisão sistemática de literatura

André Grilo

Doutorando em Design - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

E-mail: andre.grilo@ufrgs.br | ORCID: [0000-0003-2242-7737](https://orcid.org/0000-0003-2242-7737)

Júlio Carlos de Souza Van der Linden

Doutor em Engenharia de Produção - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

E-mail: julio.linden@ufrgs.br | ORCID: [0000-0002-4435-6012](https://orcid.org/0000-0002-4435-6012)

Resumo

São discutidos resultados de uma revisão sistemática de literatura sobre o profissional denominado UX designer. Com procedimentos, foram obtidas publicações provenientes da base Scopus, resultando na leitura em profundidade de 17 artigos. As pesquisas foram associadas a três categorias emergentes na codificação: educação e currículo, prática e desenvolvimento profissional, e inserção nas organizações. Os estudos localizados foram em maioria provenientes de métodos mistos, seguidos de pesquisas qualitativas. Quanto à área de concentração, observaram-se ocorrências mais relacionadas às áreas de Computação e de Design, sendo a primeira área mais associada ao objeto de estudo. Como contribuições dos achados, consideram-se relevantes as categorias emergentes da codificação para o entendimento das competências e da cultura profissional de designers no processo desenvolvimento de produtos digitais circulantes na indústria de tecnologia da informação.

Palavras-chaves: Design; Experiência do usuário; UX designer; Competências profissionais.

Recebido em: 31/10/2022 | **Aceito em:** 31/12/2022 | **Publicado em:** 31/12/2022

Versão: 1 | DOI: <https://doi.org/10.35818/redesign.v1i1.1136>

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons ([CC BY NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)) que permite a adaptação e compartilhamento do trabalho desde que haja o reconhecimento da autoria e publicação inicial nesta revista.

Como Citar:

GRILO, André; VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza. A pesquisa acadêmica sobre o UX Designer: uma revisão sistemática de literatura. **[re]Design**, v. 1, n. 1, p. 147–159, 2022. DOI: 10.35818/redesign.v1i1.1136.

Academic research on UX Designer: a systematic literature review

Abstract

This paper discusses results of a systematic literature review on the professional called UX designer. With procedures, publications from the Scopus database were obtained, resulting in the in-depth reading of 17 articles. The surveys were associated with three emerging categories in the coding: education and curriculum, practice and professional development, and insertion in organizations. The studies are mostly from mixed methods, followed by qualitative research. As for the area of concentration, occurrences more related to the areas of Computing and Design were observed, the first area being more associated with the object of study. As contributions from the findings, the emerging categories of coding are considered relevant for understanding the skills and professional culture of designers in the process of developing digital products circulating in the information technology industry.

Keywords: *Design; User experience; UX designer; Professional competencies.*

Investigación académica sobre el UX Designer: una revisión sistemática de la literatura

Resumen

Se discuten los resultados de una revisión sistemática de la literatura sobre el profesional denominado UX designer. Con procedimientos se obtuvieron publicaciones de la base de datos Scopus, resultando en la lectura en profundidad de 17 artículos. Las encuestas se asociaron a tres categorías emergentes en la codificación: educación y currículo, práctica y desarrollo profesional e inserción en las organizaciones. Los estudios son en su mayoría de métodos mixtos, seguidos de investigación cualitativa. En cuanto al área de concentración, se observaron ocurrencias más relacionadas con las áreas de Informática y Diseño, siendo la primera área más asociada al objeto de estudio. Como contribuciones de los hallazgos, las categorías emergentes de codificación se consideran relevantes para comprender las habilidades y la cultura de los diseñadores en el proceso de desarrollo de productos digitales que circulan en la industria de la tecnología de la información.

Palabras claves: *Diseño; Experiencia de usuario; Diseñador de experiencia de usuario; Competencias profesionales.*

1. Introdução

Na indústria de tecnologia da informação, observa-se o aumento de cursos e treinamentos de profissionais de UX (acrônimo inglês para *User Experience* – Experiência do Usuário, em livre tradução), em resposta à crescente abertura de vagas para contratação de profissionais da categoria. Conforme levantamento realizado em 2020 pela plataforma de networking *LinkedIn*¹ – principal rede social de profissionais e negócios do mundo² –, Experiência do Usuário estiveram entre as dez mais importantes habilidades procuradas pelas empresas, considerando o volume de usuários da plataforma contratados, os quais possuíam este perfil, em municípios com mais de 100 mil habitantes. Relatórios de tendência de mercado divulgados por consultorias internacionais como *Nielsen Norman Group* (ROSALA e KRAUSE, 2019) e *McKinsey* (SHEPPARD; KOUYOUJIAN; SARRAZIN; DORE, 2018) apontam para a relevância da Experiência do Usuário nos negócios em tecnologia. No Brasil, profissionais de UX Design têm contribuído na pesquisa Panorama UX, realizada desde 2015 e que busca analisar a carreira e cenário da área profissional em regiões do país (PANORAMA UX, 2021). Por outro lado, ainda não parece clara a atuação e agenda de pesquisa da academia na formação teórica e prática desses profissionais. Em levantamento conduzido por Ravanello, Wolff e Ribeiro (2016) sobre a produção acadêmica no periódico *Design Studies* em uma série histórica de 10 anos (2005–2015), os autores observaram que, embora existissem produções concernentes à discussão sobre a Experiência do Usuário, a temática ainda parecia pouco explorada ou delimitada na pesquisa em Design. A mesma constatação foi relatada por Demilis e colaboradores (2019), em levantamento bibliométrico sobre métricas de avaliação de desempenho da UX, no qual os autores observaram que estudos sobre Experiência do Usuário apresentaram mais ocorrências no campo da gestão organizacional e uma carência dessas pesquisas na área de concentração do próprio Design.

Destarte, se faz oportuna a revisão sistemática de literatura sobre como a academia está discutindo as competências do UX designer e qual a agenda de pesquisa no ensino e formação desse profissional, bem como verificar a relação entre academia e mercado no processo de consolidação dessa vertente de Design. Essa relação ajuda a compreender a cultura que envolve esse profissional do ramo da tecnologia da informação, contribuindo na praxiologia e epistemologia do Design (CROSS, 2007). Nesse sentido, a revisão sistemática de literatura se direcionou pela seguinte questão: qual a agenda de pesquisa da academia sobre as competências, formação e atuação do UX designer?

2. Método

Foi utilizada a Scopus como base de dados para a revisão sistemática de literatura. A escolha foi motivada pela abrangência da indexação da referida base, que compreende as produções de periódicos indexados na *Elsevier*, *Springer*, *Wiley*, *Taylor & Francis*, *ACM Digital Library*, *IEEE Xplore Digital Library*, agregadores de periódicos com alto fator de impacto nos campos do Design, Computação e Engenharia de Software, áreas relacionadas ao estudo do projeto de artefatos digitais e do profissional UX designer.

Foi definida uma string para buscar em todo o conteúdo de cada artigo por ocorrências de "*UX Designer*" ou "*User Experience Designer*", além de localizar ocorrências de "*Competence*" ou

¹ LINKEDIN. The Most In-Demand Hard and Soft Skills of 2020. 09 jan. 2020. Disponível em: <https://www.linkedin.com/business/talent/blog/talent-strategy/linkedin-most-in-demand-hard-and-soft-skills>. Acesso em: 1 dez. 2021.

² Segundo informações oficiais da companhia, o LinkedIn possui 774 milhões de usuários em mais de 200 países e territórios em todo o mundo. Disponível em: <https://about.linkedin.com>. Acesso em: 1 fev. 2022.

"Skill". Durante a primeira consulta à base de dados, verificou-se a presença de documentos oriundos de áreas fora do escopo da pesquisa (*i.e.*, Matemática, Energia, Ambiental, Materiais e Física). Em razão disso, foi adicionado à string um operador de exclusão para eliminar tais ocorrências. A estrutura final da *string* está demonstrada no Quadro 1.

```
String: ALL ( "UX Designer" ) OR ALL ( "User Experience Designer" ) AND ALL ( "Competence" OR "Skill" ) AND ( EXCLUDE ( SUBJAREA , "MATH" ) OR EXCLUDE ( SUBJAREA , "ENER" ) OR EXCLUDE ( SUBJAREA , "ENVI" ) OR EXCLUDE ( SUBJAREA , "MATE" ) OR EXCLUDE ( SUBJAREA , "PHYS" ) )
```

Quadro 1: *String* de busca na base Scopus. **Fonte:** Autores (2021).

Os documentos foram selecionados a partir de dois filtros, respectivos aos critérios de inclusão e de qualidade (CONFORTO; AMARAL; SILVA, 2011). O primeiro filtro correspondeu à leitura e análise de títulos, resumos e palavras-chave, as quais tomaram como balizas os seguintes critérios de inclusão:

- C1-COMP: O artigo discute sobre competências profissionais de Design?
- C2-UXD: O artigo tem como ênfase o profissional denominado UX Designer?
- C3-NDUP: Publicação não duplicada?
- C4-DISP: Publicação disponível para leitura?

Foram considerados válidos os artigos coligados a C1 e C2, sendo descartados aqueles que satisfaziam apenas a um desses dois critérios. Os critérios C3 e C4, por sua vez, foram eliminatórios para todos os casos. Após a primeira filtragem, os artigos foram novamente selecionados, mediante critérios de qualidade baseados em Ellwanger (2018, p. 80):

- (C1-RUXPD) O estudo estabelece uma relação de UX com o Processo de Design?
- (C2-PAEV) Apresenta alguma proposta, aplicação prática ou experimento com validação?
- (C3-MCR) Em termos metodológicos, o estudo se apresenta de forma clara e passível de replicação?
- (C4-IGTCC) Imagens, gráficos ou tabelas são claros e compreensíveis?
- (C5-CBLD) A conclusão ou as considerações finais apresentam os benefícios e limitações do estudo e oferecem direcionamentos para trabalhos futuros?

O critério C1 de Ellwanger apresentou similaridades com os critérios C1 e C2 do filtro 1, de modo que não foi utilizado durante a segunda filtragem. Já o critério C4 foi adaptado para examinar eventuais artigos que demonstrassem resultados de forma textual, sem uso de ilustrações. Ao critério C5 foi acrescentado o condicionante de os benefícios do trabalho precisarem estar associados ao campo das competências. No Quadro 2, estão organizados os critérios adotados na primeira e segunda filtragem dos documentos. A numeração dos critérios de Ellwanger foi substituída pela sequência numérica usada nos critérios deste estudo. Além disso, para facilitar a identificação no âmbito desta pesquisa, os códigos dos critérios foram renomeados com abreviaturas sugestivas de suas finalidades: C5-APLI (aplicação prática); C6-MET (método); C7-RES (resultados); C8-CON (conclusões).

Filtro	Objetivo	Pontuação	Critério	Descrição
Critérios de inclusão	Localizar estudos com ênfase nas competências do UX Designer; eliminar duplicatas	Binária: "Atende" (1) ou "Não atende" (0)	C1-COMP	O artigo discute sobre competências profissionais de Design?
			C2-UXD	O artigo tem como ênfase o profissional denominado UX Designer?
			C3-NDUP	Publicação não duplicada?
			C4-DISP	Publicação disponível para leitura?
Critérios de qualidade	Verificar o rigor e relevância do estudo para a pesquisa	Ternária: "Atende" (1), "Atende parcialmente" (0,5) ou "Não atende" (0)	C5-APLI	Apresenta alguma proposta, aplicação prática ou experimento com validação?
			C6-MET	Em termos metodológicos, o estudo se apresenta de forma clara e passível de replicação?
			C7-RES	Demonstração de resultados em textos, imagens, gráficos ou tabelas é clara e compreensível?
			C8-CON	A conclusão ou as considerações finais apresentam os benefícios e limitações do estudo e oferecem direcionamentos para trabalhos futuros para o campo de competências?

Quadro 2: Critérios adotados para filtragem das publicações. **Fonte:** Autores (2021).

O filtro 1 usou pontuação binária (0 ou 1) para verificar se os estudos satisfaziam ou não os critérios estabelecidos. No filtro 2, a pontuação seguiu a escala ternária de Ellwanger (2018), pontuando os estudos da seguinte forma: atenderam totalmente aos critérios (1,0); atenderam parcialmente (0,5) e os que não atenderam (0).

3. Resultados e discussões

A Figura 1 ilustra o procedimento de filtragem dos artigos coletados. O filtro inicial resultou em 17 artigos. Após leitura em profundidade e pontuação quanto aos critérios de qualidade, 16 artigos foram considerados válidos para a discussão teórica a ser desenvolvida neste estudo.

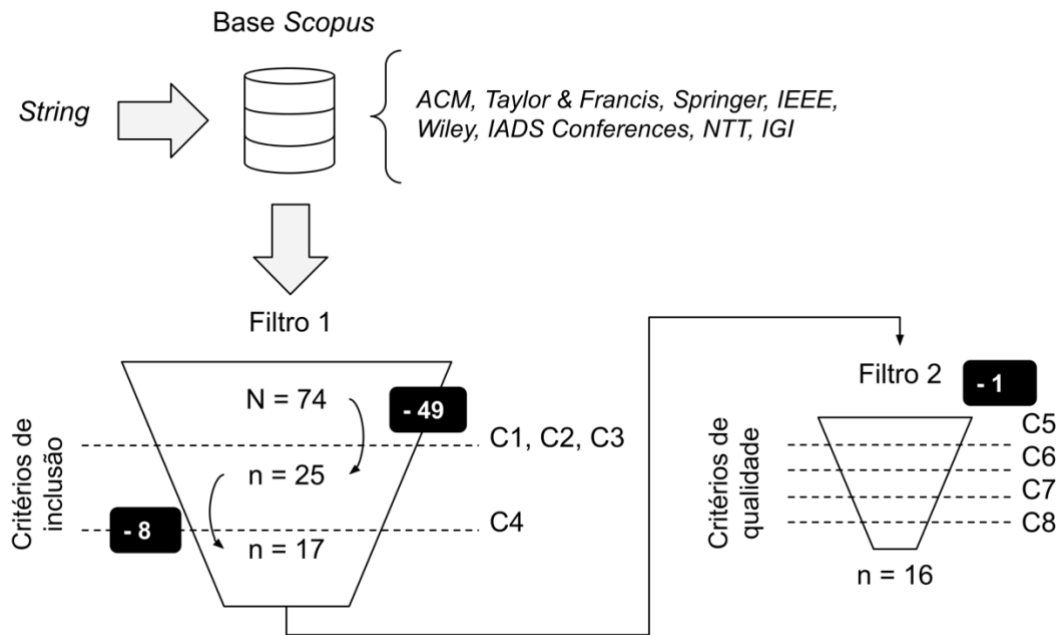


Figura 1: Filtragens com os critérios de inclusão e de qualidade. **Fonte:** Autores (2021).

O motor de busca retornou o total (N) de 74 ocorrências. Deste volume, a seleção pelos 3 primeiros critérios do filtro 1 restringiu inicialmente a 27 publicações, entre artigos de conferência (17), artigos de periódicos (9) e livros (2). Foram destacados os dois primeiros gêneros, excluindo-se as ocorrências de livros. A retirada destes se deu pelo objetivo de revisar e comparar os estudos acadêmicos específicos sobre a temática ensejada, algo que seria inviável de proceder considerando as diferenças de estruturas textuais entre artigos e livros. Assim, o volume coletado totalizou 25 publicações compreendidas entre os anos 2012 e 2021 e oriundas das bases ACM, Taylor & Francis, Springer, IEEE, Wiley, IADS Conferences, NTT e IGI. Apesar da validade quanto aos critérios C1, C2 e C3, verificou-se que 8 trabalhos não estavam disponíveis para leitura (C4), o que reduziu o volume final (n) a 17 publicações para análise. A Tabela 1 contém o extrato das publicações obtidas na primeira filtragem, destacando aquelas que foram eliminadas pelo critério C4.

Autor	Título	Base de origem	C1 COMP	C2 UXD	C3 NDUP	C4 DISP
Butiurca & Zancanaro (2021)	What is it like to be a UX designer in Italy? An initial analysis of job advertisements to improve training and education in HCI	ACM	1	1	1	0
Roto, Lee, Law & Zimmerman (2021)	The Overlaps and Boundaries between Service Design and User Experience Design	ACM	1	1	1	1
MacDonald, Sosebee & Srp (2021)	A Framework for Assessing Organizational User Experience (UX) Capacity	Taylor & Francis	1	1	1	0
Sheen, Griffiths, Wilson & Cunningham (2021)	A Novel Pandemic Delivery Pattern for a New Digital User Experience Degree Apprenticeship	Springer	1	1	1	0
Branch, Parker & Evans (2021)	Do User Experience (UX) Design Courses Meet Industry's Needs? Analysing UX Degrees and Job Adverts	Taylor & Francis	1	1	1	1
Süner-Pla-Cerdà, Günay, Töre Yargın & Ural (2021)	Industrial design students' perceptions towards a career in user experience field in Turkey	Springer	1	1	1	1
Rose & Turner (2020)	The pedagogy of user experience: Methods, tools, and approaches	ACM	1	1	1	0
Rose, Putnam & McDonald (2020)	Preparing future UX professionals: Human skills, technical skills, and dispositions	ACM	1	1	1	1
Chouki, Fernandes, Ruel & Mozota (2020)	Towards the « Digital Project Integration »: contributions of an analogical approach with the Supply Chain Integration	Taylor & Francis	1	1	1	0
Kou & Gray (2019)	A practice-led account of the conceptual evolution of UX knowledge	ACM	1	1	1	1
Brown & Viviano (2019)	Professional presentation training: Improve the user experience of your chi presentation	ACM	1	1	1	0
Kou & Gray (2018a)	Exploring the knowledge creation practices of UX designers on stack exchange	ACM	1	1	1	1
Kou & Gray (2018b)	Towards professionalization in an online community of emerging occupation: Discourses among UX practitioners	ACM	1	1	1	1
Sosebee & MacDonald (2018)	Learning visual communication: A preliminary analysis of HCI/UX curricula	Wiley	1	1	1	0
Yargın, Süner & Günay (2018)	Modelling user experience: Integrating user experience research into design education	IADIS Conferences	1	1	1	1
Peng & Martens (2018)	Requirements gathering for tools in support of storyboarding in user experience design	ACM	1	1	1	1
Kou, Gray, Toombs & Adams (2018)	Knowledge production and social roles in an online community of emerging occupation: A study of user experience practitioners on reddit	ACM	1	1	1	1
Vorvoreanu, Gray, Parsons & Rasche (2017)	Advancing UX education: A model for integrated studio pedagogy	ACM	1	1	1	1
Sengupta (2017)	UX in 'practice' for starters—A guided and simplified approach to live projects in the industry	Springer	1	1	1	1
Getto & Beecher (2016)	Toward a Model of UX Education: Training UX Designers Within the Academy	IEEE	1	1	1	1
Gray (2016)	"It's more of a mindset than a method": UX practitioners' conception of design methods	ACM	1	1	1	1
Kim, Tsuchiya, Yamada, Sagata, Kiyama & Yoshimi (2015)	Training initiatives for UX designers	NTT	1	1	1	1
Rose & Tenenberg (2015)	UX as Disruption: Managing team conflict as a productive resource	IGI	1	1	1	1
Isomursu, Sirotkin, Voltti & Halonen (2012)	User experience design goes agile in lean transformation - A case study	IEEE	1	1	1	0
Szóstek (2012)	A look into some practices behind microsoft UX management	ACM	1	1	1	1

Tabela 1: Extrato de publicações selecionadas na primeira filtragem. **Fonte:** Autores (2021).

As quantidades de artigos selecionados para leitura por base se distribuíram da seguinte forma: ACM = 11; Taylor & Francis = 1; Springer = 2; IEEE = 1; IADS = 1; NTT = 1; e IGI = 1.

3.1 Filtragem por critérios de qualidade

O segundo filtro consistiu na leitura integral dos artigos, examinando se os seus respectivos conteúdos atenderiam aos critérios de qualidade de forma total, parcial ou nula (Tabela 2). Foram desconsiderados os trabalhos com somatório (Σ) < 2,5.

Autor	Título	C5 APLI	C6 MET	C7 RES	C8 CON	Σ
Roto, Lee, Law & Zimmerman (2021)	The Overlaps and Boundaries between Service Design and User Experience Design	1,0	1,0	0,5	1,0	3,5
Branch, Parker & Evans (2021)	Do User Experience (UX) Design Courses Meet Industry's Needs? Analysing UX Degrees and Job Adverts	0,0	1,0	1,0	1,0	3,0
Süner-Pla-Cerdà, Günay, Töre Yargin & Ural (2021)	Industrial design students' perceptions towards a career in user experience field in Turkey	1,0	1,0	1,0	1,0	4,0
Rose, Putnam & McDonald (2020)	Preparing future UX professionals: Human skills, technical skills, and dispositions	1,0	1,0	0,5	1,0	3,5
Kou & Gray (2019)	A practice-led account of the conceptual evolution of UX knowledge	1,0	1,0	1,0	1,0	4,0
Kou & Gray (2018a)	Exploring the knowledge creation practices of UX designers on stack exchange	1,0	1,0	1,0	1,0	4,0
Kou & Gray (2018b)	Towards professionalization in an online community of emerging occupation: Discourses among UX practitioners	1,0	1,0	0,5	1,0	3,5
Yargin, Süner & Günay (2018)	Modelling user experience: Integrating user experience research into design education	1,0	1,0	1,0	0,5	3,5
Peng & Martens (2018)	Requirements gathering for tools in support of storyboarding in user experience design	1,0	1,0	0,5	1,0	3,5
Kou, Gray, Toombs & Adams (2018)	Knowledge production and social roles in an online community of emerging occupation: A study of user experience practitioners on reddit	1,0	1,0	1,0	1,0	4,0
Vorvoreanu, Gray, Parsons & Rasche (2017)	Advancing UX education: A model for integrated studio pedagogy	1,0	1,0	0,5	0,5	3,0
Sengupta (2017)	UX in 'practice' for starters—A guided and simplified approach to live projects in the industry	1,0	0,5	0,5	0,5	2,5
Getto & Beecher (2016)	Toward a Model of UX Education: Training UX Designers Within the Academy	0,5	0,5	1,0	1,0	3,0
Gray (2016)	"It's more of a mindset than a method": UX practitioners' conception of design methods	1,0	1,0	1,0	1,0	4,0
Kim, Tsuchiya, Yamada, Sagata, Kiyama & Yoshimi (2015)	Training initiatives for UX designers	0,0	0,0	0,5	0,5	1,0
Rose & Tenenberg (2015)	UX as Disruption: Managing team conflict as a productive resource	0,0	0,5	1,0	1,0	2,5
Szóstek (2012)	A look into some practices behind Microsoft UX management	1,0	0,5	0,5	0,5	2,5

Tabela 2: Artigos válidos segundo os critérios de qualidade. **Fonte:** Autores (2021).

No Quadro 3, destacado a seguir, estão reunidas as principais características dos trabalhos analisados.

Autor	Questão/objeto de pesquisa	Natureza	Procedimentos	Categoria	Área
Roto, Lee, Law e Zimmerman (2021)	Como as comunidades de UX e SD entendem as sobreposições e limites entre suas respectivas práticas?	Mista	Estatística Descritiva Inferencial (dados quanti); Análise de Conteúdo (dados quali)	Prática e desenvolvimento profissional	Design
Branch, Parker e Evans (2021)	Quais são as competências especificadas pelos cursos de graduação UX? Como as competências dos cursos de graduação relacionados à experiência do usuário se alinham aos requisitos de vagas dos empregadores?	Mista	Análise Temática; nVivo12	Educação e currículo	Design
Süner-Pla-Cerdà <i>et al.</i> (2021)	Quais as percepções dos estudantes de Desenho Industrial na Turquia sobre o quanto seus cursos os direcionam para UX? Quão relevante é o currículo desses cursos para atuação em UX?	Mista	Questionário	Educação e currículo	Design
Rose, Putnam e McDonald (2020)	Quais as habilidades e atitudes que os profissionais de UX em crescimento precisam desenvolver e destacar à medida que avançam na área e como isso pode ajudar na formação de estudantes de UX?	Mista	Entrevistas a profissionais nível sênior; Amostragem Bola de Neve; Análise de conteúdo e codificação de categorias; Atlas.ti	Educação e currículo	Interação Humano-Computador
Kou e Gray (2019)	Quais conceitos e categorias de conhecimento podem caracterizar o corpo de conhecimento em UX construído em uma comunidade online do Stack Exchange? Como o conhecimento UX compartilhado neste site evoluiu ao longo do tempo?	Mista	Processamento de Linguagem Natural; Análise de Conteúdo	Prática e desenvolvimento profissional	Interação Humano-Computador
Kou e Gray (2018a)	Quais os tipos de conhecimento sobre UX compartilhados pelos profissionais de UX em uma comunidade online?	Mista	Análise Temática	Prática e desenvolvimento profissional	Interação Humano-Computador
Kou e Gray (2018b)	Quais os conhecimentos relevantes identificados nas práticas discursivas online entre profissionais de UX e quais as fronteiras da profissão que esse conhecimento pode representar?	Qualitativa	Estudo de caso; Abordagem Descritiva, Análise Temática;	Prática e desenvolvimento profissional	Interação Humano-Computador
Yargin, Suner e Gunay (2018)	De que forma conceber currículos universais ou abrangentes para a profissão, bem como as estratégias ou modelos de ensino?	Qualitativa	Relato de experiência	Educação e currículo	Design
Peng e Martens (2018)	Quais ferramentas os designers de UX usam atualmente para storyboard, e o que os motiva a usar essas ferramentas específicas (o que e por que)? Como essas ferramentas suportam o storyboard e quão bem os resultados produzidos por essas ferramentas são avaliados (utilidade, usabilidade e	Mista	Questionário, Entrevista, Workshop	Prática e desenvolvimento profissional	Interação Humano-Computador

	satisfação)? Quais são as limitações das ferramentas existentes para storyboard e como lidar com elas (melhorias propostas e requisitos de design futuros)?				
Kou, Gray, Toombs e Adams (2018)	Como a vocalidade (frequência de postagens ou comentários) influencia a atividade de conhecimento na comunidade online? Que funções os membros desempenham em uma comunidade online de designers?	Mista	Testes estatísticos; Análise de Conteúdo	Prática e desenvolvimento profissional	Interação Humano-Computador
Vorvoreanu, Gray, Parsons e Rasche (2017)	Analisa a fase inicial de um novo curso de graduação em UX baseado em práticas de estúdios (ateliês) integrados de design.	Mista	Relato de experiência; Questionário quantitativo com teste pareado.	Educação e currículo	Interação Humano-Computador
Sengupta (2017)	De que forma orientar designers recém formados para atuação como UX designers no contexto de uma organização orientada a projetos na Índia?	Qualitativa	Relato de experiência	Prática e desenvolvimento profissional	Design
Getto e Beecher (2016)	Quais são os elementos de um modelo educacional para treinar designers de UX prontos para o trabalho na academia? A quais competências essenciais esses trainees devem ser apresentados? Quais são as barreiras para a criação de programas de educação UX na academia e como essas barreiras podem ser superadas?	Qualitativa	Revisão de Literatura Técnica e Acadêmica	Educação e currículo	Comunicação Técnica e Profissional
Gray (2016)	Como os profissionais de UX concebem métodos de design? Como o uso de métodos de design combinados com sua configuração de prática específica afeta as percepções deles sobre quais métodos os novos designers de UX devem estar familiarizados?	Qualitativa	Entrevista estruturada; Análise Temática; Método de Comparação Constante	Prática e desenvolvimento profissional; Educação e currículo	Interação Humano-Computador
Rose e Tenenberg (2015)	Que estratégias que podem ajudar os gerentes de projeto a negociar as diferentes visões de mundo entre UX designers e engenheiros de software?	Qualitativa	Revisão de literatura; Ensaio teórico	Inserção nas organizações	Design
Szóstek (2012)	Quais as práticas de gestão de UX nos departamentos de pesquisa e desenvolvimento da Microsoft?	Qualitativa	Entrevistas	Inserção nas organizações	Interação Humano-Computador

Quadro 2: Síntese dos artigos coletados. **Fonte:** Autores (2021).

A leitura resultou em 16 artigos considerados satisfatórios aos critérios de qualidade estabelecidos no filtro 2. Quanto à natureza dos dados, foram registrados 8 artigos de natureza mista e 8 de estudos integralmente qualitativos. No que tange à área de concentração, 6 publicações são oriundas de pesquisas no campo de Design, enquanto 8 estão relacionadas à Interação Humano-Computador. Foi localizado 1 artigo que aborda a temática sob a perspectiva da Comunicação Técnica e Profissional. No quadro também constam as categorias de análise que emergiram durante a leitura dos artigos e que serão discutidas no próximo tópico. Os artigos foram agrupados em categorias gerais de acordo com a proximidade entre as questões de pesquisa de cada trabalho, observada durante a leitura completa dos textos.

3.2 Codificação

Os artigos foram codificados em 3 categorias:

- Educação e currículo;
- Prática e desenvolvimento profissional;
- Inserção nas organizações.

A Figura 2 sintetiza visualmente os agrupamentos e classificações dos artigos, informando quantidades e autores relacionados.

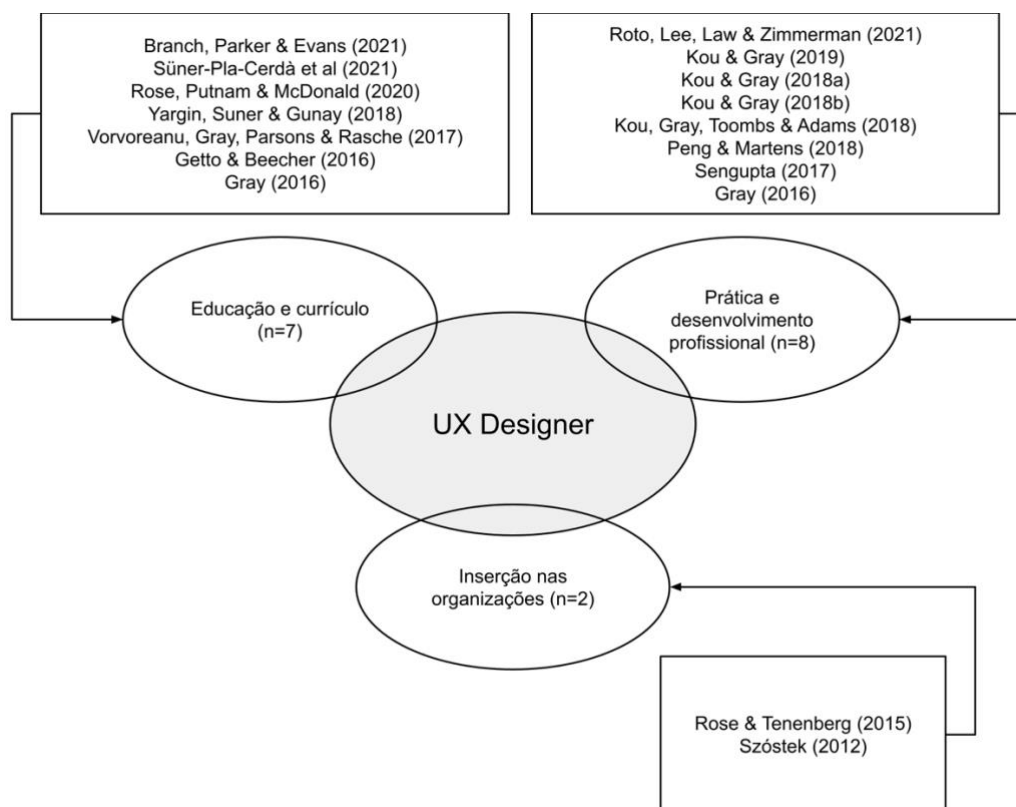


Figura 2: Artigos e suas categorias. **Fonte:** Autores (2021).

A categoria “Prática e desenvolvimento profissional” apresentou 8 ocorrências; “Educação e currículo” contabilizaram-se 7 publicações e, em menor quantidade, a categoria “Inserção nas organizações”, com 2 artigos. Destaca-se a predominância dos estudos do professor Colin Gray e Yubo Kou, boa parte desenvolvida no *UX Pedagogy and Practice Lab da Purdue University* (EUA), base de pesquisa de Gray, da qual Yubo Kou é egresso de pós-doutorado.

A maioria dos artigos foram publicados em conferências da área de Interação Humano-Computador (n=9), seguidos da área de Design (n=6) e Comunicação profissional e técnica (n=1). Observa-se predominância de métodos mistos de pesquisa, que reúnem procedimentos com dados quantitativos e qualitativos (n=8), e outros estudos especificamente de natureza qualitativa (n=7).

4. Conclusões e desdobramentos

Foram identificadas publicações que se direcionam a uma agenda de pesquisa sobre as competências do profissional intitulado no mercado como UX designer. Os estudos convergem para três grandes temas – Educação e currículo; prática e desenvolvimento profissional; e inserção nas organizações – que consideramos de interesse ao ensino do Design em projeto

de artefatos digitais, abrangendo especificamente a indústria de tecnologia da informação e o desenvolvimento de produtos digitais (*softwares*). Nessa direção, verificou-se maior ocorrência de publicações sobre UX no campo da Computação (considerando a Interação Humano-Computador um ramo dessa grande área) e uma quantidade menor para produções específicas do campo de Design.

As etapas seguintes desta investigação consistirão na análise dos achados das pesquisas em cada um dos três temas identificados, bem como apontamentos para a formação de competências do profissional de Design no campo da Experiência do Usuário.

Como contribuições, esta pesquisa elucida três frentes de investigação baseadas em pesquisas internacionais que podem contribuir para compreensão das competências profissionais e de como se dá a cultura do designer que atua na indústria de tecnologia da informação.

5. Referências

BRANCH, James; PARKER, Christopher J.; EVANS, Mark. Do User Experience (UX) Design Courses Meet Industry's Needs? Analysing UX Degrees and Job Adverts. **The Design Journal**, v. 24, n. 4, pp. 631–652, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1080/14606925.2021.1930935>.

CONFORTO, Edivandro Carlos; AMARAL, Daniel Capaldo; SILVA, Sérgio Luis da. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto – CBGDP**, Porto Alegre, RS, Brasil, 2011.

DEMILIS, Marcelo P.; MATOS, Lucas S.; ENSSLIN, Sandra R.; MERINO, Giselle S. A. D. Experiência do Usuário (UX): Análise Bibliométrica de publicações sobre a Avaliação de Desempenho da UX. **Anais do 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville, SC, 05 a 08 de novembro, 2018.

ELLWANGER, Cristiane. **Modelagem e Simulação no Design Experiencial: Uma Abordagem Sistêmica para Avaliar o Impacto da Ideação na Experiência Do Usuário**. 226f. Tese (Doutorado em Design) – Escola de Engenharia, Faculdade de Arquitetura - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

GETTO, Guiseppe; BEECHER, Fred. Toward a Model of UX Education: Training UX Designers Within the Academy. **IEEE Transactions On Professional Communication**, v. 59, n. 2, pp. 153–163, June, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1109/TPC.2016.2561139>.

GRAY, Colin M. "It's More of a Mindset Than a Method": UX Practitioners' Conception of Design Methods. **CHI 2016**, May 07–12, 2016, San Jose, CA, USA. pp. 4044–4055. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2858036.2858410>.

KOU, Yubo; GRAY, Colin M. A Practice-Led Account of the Conceptual Evolution of UX Knowledge. **CHI 2019**, Glasgow, Scotland UK, May 4–9, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1145/3290605.3300279>.

KOU, Yubo; GRAY, Colin M. Exploring the Knowledge Creation Practices of UX Designers on Stack Exchange. **DIS'18 Companion**, June 9–13, 2018, Hong Kong. ISBN 978-1-4503-5631-2/18/06. DOI: <https://doi.org/10.1145/3197391.3205414>.

KOU, Yubo; GRAY, Colin M. Towards Professionalization in an Online Community of Emerging Occupation: Discourses among UX Practitioners. **GROUP 2018**, Sanibel Island, FL, USA, Jan. 7–10, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1145/3148330.3148352>.

KOU, Yubo; GRAY, Colin M.; TOOMBS, Austin L.; ADAMS, Robin S. Knowledge Production and Social Roles in an Online Community of Emerging Occupation: A Study of User Experience

Practitioners on Reddit. **Proceedings of the Hawaii International Conference on Systems Sciences (HICSS)**. DOI: <https://doi.org/10.24251/HICSS.2018.261>.

PANORAMA UX. Disponível em: <https://panoramaux.com.br>. Acesso em: 14 ago. 2022.

PENG, Qiong; MARTENS, Jean-Bernard. Requirements Gathering for Tools in Support of Storyboarding in User Experience Design. **Proceedings of the 32nd International BCS Human Computer Interaction Conference (HCI)**, Belfast, UK, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/HCI2018.2>.

RAVANELLO, Ivna Motta; WOLFF, Fabiane; RIBEIRO, Vinicius Gadis. Uma Revisão Sistemática da produção bibliográfica sobre Experiência do Usuário no campo do Design. **Ergodesign & HCI**, [S.l.], v. 4, n. Especial, p. 1-8, dec. 2016. ISSN 2317-8876. DOI: <http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v4iEspecial.124>.

ROSALA, Maria; KRAUSE, Rachel. **User Experience Careers: what a career in UX looks like today**. 2 ed. Nielsen Norman Group, 2019.

ROSE, Emma J.; TENENBERG, Josh. UX as Disruption: Managing Team Conflict as a Productive Resource. **International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development**, v. 7, n. 3, pp. 1-19, July-September, 2015. DOI: <https://doi.org/10.4018/IJSKD.2015070101>.

ROSE, Emma J.; PUTNAM, C.; MACDONALD, C. M. Preparing Future UX Professionals: Human Skills, Technical Skills, and Dispositions. **SIGDOC '20: Proceedings of the 38th ACM International Conference on Design of Communication**, October, 2020, pp. 1–8, DOI: <https://doi.org/10.1145/3380851.3416774>.

ROTO, Virpi; LEE, Jung-Joo; LAW, Effie Lai-Chong; ZIMMERMAN, John. The Overlaps and Boundaries Between Service Design and User Experience Design. **DIS '21**, June 28–July 02, Virtual Event, USA, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1145/3461778.3462058>.

SENGUPTA, Shaon (2017). UX in 'Practice' for Starters — A Guided and Simplified Approach to Live Projects in the Industry. In: CHAKRABARTI, Amaresh; CHAKRABARTI, Debkumar. (eds.). **Research into Design for Communities**, Volume 1, Smart Innovation, Systems and Technologies 65. pp. 619–632. DOI: https://doi.org/10.1007/978-981-10-3518-0_54.

SHEPPARD, Benedict; KOUYOUMJIAN, Garen; SARRAZIN, Hugo; DORE, Fabricio. **The Business Value of Design**. McKinsey, 2018. Disponível em: <https://www.mckinsey.com/business-functions/mckinsey-design/our-insights/the-business-value-of-design>. Acesso em: 7 set. 2022.

SZÓSTEK, Agnieszka. A Look into Some Practices behind Microsoft UX Management. **CHI 2011**, Vancouver, BC, Canada, May 7–12, 2011.

SÜNER-PLA-CERDÀ, Sedef; GÜNAY, Aslı; YARGIN, Gülşen Töre; URAL, Haktan. Industrial design students' perceptions towards a career in user experience field in Turkey. **International Journal of Technology and Design Education**, 7 apr., 2021. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10798-021-09666-6>.

VORVOREANU, Mihaela; GRAY, Colin M.; PARSONS, Paul; RASCHE, Nancy. Advancing UX Education: A Model for Integrated Studio Pedagogy. **CHI 2017**, Denver, CO, USA, May 06 - 11, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/3025453.3025726>.

YARGIN, Gülşen Töre; SÜNER, Sedef; GÜNAY, Aslı. Modelling User Experience: Integrating User Experience Research into Design Education. **International Conferences Interfaces and Human Computer Interaction; Game and Entertainment Technologies; Computer Graphics, Visualization, Computer Vision and Image Processing**, 2018.