



# SIPEC

EAIC – EAEX – EAITI

## IV SIPEC

IX EAIC – VI EAEX – IV EAITI – I EAIC JR

30-out a 01-nov de 2023

### USABILIDADE E ERGONOMIA DE PRODUTOS INOVADORES: INFORMAÇÕES DEMANDADAS PARA TOMADA DE DECISÕES DO USUÁRIO

Felipe Sato Rachid (Fundação Araucária)  
Unespar/Campus Paranaguá, fsato3596@gmail.com

Roselis Natalina Mazzuchetti (Orientadora/a)  
Unespar/Campus Paranaguá, roselis.mazzuchetti@unespar.edu.br

Fernando Henrique Lermen (Coorientador/a)  
Unespar/Campus Paranaguá, fernando-lermen@hotmail.com

Modalidade: Pesquisa  
Programa Institucional: PIBIC: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica

Grande Área do Conhecimento: Engenharias

**RESUMO:** Felipe Sato Rachid - fsato3596@gmail.com Roselis Natalina Mazzuchetti - roselis.mazzuchetti@unespar.edu.br Fernando Henrique Lermen - fernando-lermen@hotmail.com Título do resumo PIBIC, Usabilidade e Ergonomia de Produtos Inovadores: Informações demandadas para tomada de decisões do usuário Grande área do conhecimento: Engenharias Tema: Ergonomia de produtos O objetivo desse estudo foi definir quais características retiradas dos artigos filtrados (Usabilidade, Agradabilidade, Ergonomia, Saúde, Conforto e Desempenho) tem maior relevância na escolha do produto ergonômico para a sociedade “gamers”, nos produtos mouses e cadeiras. Metodologicamente nas questões quanti utilizamos o modelo linear generalizado e estatística descritiva, na parte quali fizemos uma critical review, onde foi utilizado a seguinte string de pesquisa: ((ergonom\* or usabilit\*) AND (“Product design”). A string foi definida para buscar estudos que desenham produtos ergonômicos, e não apenas o new product development com ergonomia. As buscas nas bases de dados foram realizadas em outubro de 2022, a partir de títulos, resumos e palavras-chave. As bases de dados utilizadas foram Web of Science, que reúne a maior parte dos artigos publicados internacionalmente, totalizando 376 artigos. Realizamos um PRISMA protocol para filtragem dos documentos, obtivemos 18 artigos, separamos os documentos que apresentavam uma ênfase clara no design de produtos ergonômicos e também fizemos a análise de similaridade, onde encontramos uma aplicação de mouse ergonômico Lourenco et al. (2022) e uma utilização de placa traseira Beltrán et al. (2021), os dois podem ser aplicados no setor de jogos, então trabalhamos esses produtos em conjunto e fizemos o estudo de caso. Como resultado de um formulário de pesquisa explicando sobre os produtos mouse e placa traseira com as seis características citadas anteriormente, recebemos 121 respostas todas do segmento gamer. Então aplicamos o GLM e estatística descritiva para identificamos qual é a característica com maior importante na concepção do usuário gamer. Obtivemos que Conforto e Desempenho são considerados mais importantes para os usuários desse segmento, então podemos concluir que futuros produtos devem se atentar a essas características se quiser conquistar o consumidor, mas também não deve diminuir a ergonomia e nem afetar a saúde do usuário.

**Palavras-chave:** Ergonomia de produtos. Decisões centrados no usuário.

Realização



**PRPPG**  
Pró-Reitoria de Pesquisa  
e Pós-Graduação

**PROEC**  
Pró-Reitoria de Extensão  
e Cultura

Apoio



**PARANÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DA CIÊNCIA,  
TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

