

Explorando o Uso do *Visual Law* na Prática Jurídica: Um *Survey*

Gustavo Diogo da Silva¹, Glaucia Serafini², Maicon Bernardino¹

¹Laboratory of Empirical Studies in Software Engineering (LESSE)
Software Engineering – Federal University of Pampa (Unipampa)
97.546-550 – Alegrete – RS – Brazil

²Glaucia Serafini Advocacia

{gustavostly, glauciaserafini.advogada}@gmail.com, bernardino@acm.org

Abstract. *This study presents the results of a research conducted to investigate the knowledge and needs of legal professionals regarding the concept of Visual Law. Visual Law is a technique for creating legal documents based on Legal Design, making legal documents more visual and easily comprehensible. The research results reveal that the majority of lawyers are not familiar with Visual Law and face challenges related to usability and a lack of time to learn the technique. Additionally, participants indicate the need for an intuitive and customizable Visual Law tool to meet the demands of this field. The study emphasizes the importance of developing a Minimum Viable Product (MVP) to address these needs and promote the adoption of Visual Law among legal professionals.*

Resumo. *Este estudo apresenta os resultados de uma pesquisa realizada com o objetivo de investigar o conhecimento e as necessidades dos profissionais do direito em relação ao conceito de Visual Law. O Visual Law é uma técnica de criação de documentos jurídicos que se baseia no Legal Design, tornando os documentos legais mais visuais e de fácil compreensão. Os resultados da pesquisa revelam que a maioria dos advogados não está familiarizada com o Visual Law e enfrenta desafios de usabilidade e falta de tempo para aprender a técnica. Além disso, os participantes indicam a necessidade de uma ferramenta de Visual Law intuitiva e personalizável para atender às demandas desse campo. O estudo destaca a importância de desenvolver um produto mínimo viável (MVP) que atenda a essas necessidades e promova a adoção do Visual Law entre os profissionais do direito.*

1. Introdução

Aos poucos, todas as áreas de trabalho da humanidade vão se adaptando às novas tecnologias e às novas tendências e na área de Direito as adaptações não seriam diferentes. Em um ambiente de trabalho que tudo é tramitado por meio de papel e folhas A4, é possível que haja perda de documento, rasura, mal entendimento e diversos outros problemas. Analisando então essa lacuna para erros, a advogada e designer Margaret Hagan (Diretora Executiva do Legal Design Lab da Universidade de Stanford) sugeriu que fosse criada uma técnica na criação de documentos chamada *Legal Design* [Hagan 2022]. *Legal Design* é uma aplicação do *Design Thinking* [Brown 2020] no Direito, retratando os documentos

jurídicos de forma mais visual e de fácil compreensão, atingindo diretamente advogados, juízes, magistrados e clientes de advogados que estão envolvidos em um processo jurídico. Em outras palavras, é o design focado em pessoas para prevenção ou resolução de problemas jurídicos.

Vivemos em um país onde há mais de 80 milhões de processos tramitando, segundo dados do CNJ, nas diversas áreas jurisdicionais. A lentidão na tramitação dos processos pode ser dada por diversos fatores. Uma das causas apontadas é justamente a falta de juízes. Conforme dados do CNJ de 2016, no Brasil há 8,2 magistrados para cada 100.000 habitantes [Conselho Nacional de Justiça (CNJ) 2014], enquanto que a média nos países europeus é de 17,4. Na prática, os juízes brasileiros recebem o dobro de novos casos por ano em relação aos europeus, e esse volume só cresce, desenhando um cenário que começa a revelar o que está por trás dos problemas. Além disso, as peças por muitas vezes, não são de fácil compreensão, a comunicação entre advogado e magistrado, ou sentenças e partes, por muitas vezes são incompreendidas.

Hoje no Brasil temos inúmeros processos tramitando e muitos deles com problemas técnicos de comunicação, e sabendo disso, o CNJ (Conselho Nacional de Justiça) criou a Resolução 347/2020 [Conselho Nacional de Justiça (CNJ) 2020] que visa a identificação de ações necessárias e efetivas para o atingimento dos resultados pretendidos por meio de processos empáticos de diagnóstico com os destinatários da informação.

A ideia dessa resolução [Conselho Nacional de Justiça (CNJ) 2020] é estimular os advogados a utilizarem o modelo de *Legal Design*. Entretanto, trabalhar com essa metodologia atualmente é uma tarefa difícil, uma vez que há poucas ferramentas no mercado que atendem a demanda e as poucas que podem ser encontradas não são estritamente voltada para o *Visual Law* [Strazzi 2022], mas sim ferramentas genéricas que atendem diversos públicos, causando uma estranheza ao advogado que quer apenas criar seus documentos, atingindo diretamente a *User Experience* dele [Lewis and Sauro 2021]. Entendendo todo esse contexto, a ideia desse trabalho é de identificar a viabilidade da criação de uma ferramenta capaz de auxiliar esses advogados na criação dos documentos em *Visual Law*, para isso, utilizamos um *Survey* para entender melhor o cenário atual de conhecimento dos advogados em relação à essa nova abordagem de documentos jurídicos.

O restante do estudo está organizado como segue. Na Seção 2 descrevemos o protocolo do *Survey* e como foi conduzido. Na Seção 3 mostraremos os resultados obtidos por meio de gráficos e figuras. Na Seção 4 descrevemos as ameaças do estudo e quais foram as medidas tomadas para sua mitigação. Por fim, na Seção 5 concluímos o estudo.

2. Survey

Esse *Survey* foi conduzido de Dezembro de 2022 até Janeiro de 2023 com o principal objetivo de colher dados ao redor do conhecimento dos Advogados, Magistrados e Juízes em relação ao *Survey* [Strazzi 2022] que é um método de criação de modelos jurídicos baseado no Legal Design [Hagan 2022] e para nos ajudar a produzir o nosso MVP (*Minimum Viable Product*, Produto Viável Mínimo em português) [Lenarduzzi and Taibi 2016].

2.1. Protocolo

O protocolo foi baseado em [Kasunic 2005], o qual define sete estágios. A Figura 1 apresenta de forma reduzida o processo fim-a-fim da condução do *Survey*.

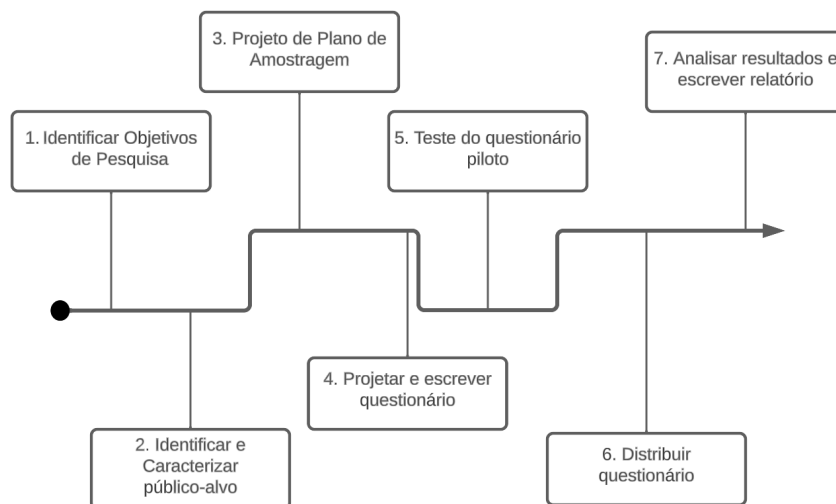


Figura 1. Protocolo de Kasunic

Identificação dos Objetivos da Pesquisa: Inicialmente, precisamos identificar o que nós queremos encontrar e responder ao conduzir o *Survey*. Para fins de pesquisa, precisamos definir algumas perguntas-chaves para serem respondidas e nos ajudar com o que queremos obter através da análise. Assim, nós definimos três **Questões de Pesquisa (QP)** a serem respondidas:

QP1. Quais as maiores dificuldades encontradas hoje ao tentar utilizar o *Visual Law*?

QP2. Quais os principais documentos produzidos com *Visual Law*?

QP3. Quais as ferramentas mais utilizadas para gerar documentos *Visual Law*?

Para facilitar a nossa avaliação, cada questão conta com um identificador que será utilizado para se referenciar à questão de pesquisa.

Identificação e Caracterização do Público-Alvo: O principal objetivo do projeto é gerar uma ferramenta que possa entrar no mercado tecnológico e ser utilizada pelo nosso público-alvo que foi definido a partir de uma análise do tema. Nossa ideia é de gerar um MVP até o final do ano de 2023, no qual o público-alvo do produto é Advogados e Magistrados que possam estar interessados na técnica de *Visual Law* [Strazzi 2022].

Planejamento da Amostragem: O plano de amostragem se baseia em algumas questões como: (i) O público-alvo consegue ser enumerado? (ii) Como é possível assegurar que o número de respondentes do *Survey* é representativo em relação ao tamanho da população? (iii) Qual o tamanho da população do público-alvo? A partir das questões levantadas, todas as medidas para alcançar o máximo de pessoas possível foram usadas. Houve o Seminário Nacional de Direito Previdenciário OAB Cubo em Porto Alegre em Dezembro de 2022, e conseguimos compartilhar a nossa pesquisa para todos presentes, houve também o contato direto com alguns advogados conhecidos e o envio de e-mail para os respondentes com o pedido de compartilhamento. Por fim, conseguimos distribuir a pesquisa entre 48 pessoas e todos esses respondentes estavam engajados na área de direito, o que nos garantia uma confiabilidade maior em suas respostas.

Projeto e Escrita do Questionário: Conforme as questões de pesquisa definidas no protocolo, nossas questões do questionário tem como principal objetivo respondê-las,

porém não podem ser perguntas diretas que sejam descritas igualmente. As QPs foram dissolvidas em questões mais fáceis de serem respondidas e em duas partes.

Seção do Perfil Demográfico: Para entendermos quem eram os nossos respondentes, quanto tempo estavam atuando na área e seus conhecimentos, realizamos a criação de questões que pudessem nos auxiliar a entender um pouco mais sobre eles. Conseguimos então coletar as seguintes informações que posteriormente foram utilizadas para traçar o perfil e também se comunicar com eles via e-mail, as questões realizadas são exibidas na Tabela 1.

ID	Questão	Tipo
A01	Qual o seu e-mail?	[Aberta]
A02	Gênero?	[Múltipla escolha]
A03	Qual é a sua faixa de idade?	[Likert Ordinal]
A04	Qual seu perfil profissional?	[Múltipla escolha]
A05	Quanto tempo de experiência você tem na sua área?	[Intervalar de 5 em 5 anos]
A06	Qual a sua escolaridade/formação acadêmica?	[Múltipla escolha]
A07	Quantas pessoas trabalham no escritório de advocacia em que você atua?	[Likert Ordinal]
A08	Qual sua área de atuação?	[Múltipla escolha]

Tabela 1. Questionário da Seção do Perfil Demográfico dos Participantes

Seção do Conhecimento em *Visual Law*: Após colhermos informações do perfil do respondente, gostaríamos de finalmente podermos saber quais são as necessidades dos advogados, magistrados e juízes em relação ao *Visual Law* [Strazzi 2022]. E também quais dificuldades eles poderiam ter ao tentar criar esses documentos. As questões realizadas estão sendo exibidas na Tabela 2.

ID	Questão	Tipo
B01	Qual o nível de familiaridade com o <i>Visual Law</i> no seu cotidiano de trabalho?	[Likert Ordinal de Familiaridade]
B02	Marque os documentos que você costuma elaborar em <i>Visual Law</i>	[Escolha múltipla]
B03	O <i>Visual Law</i> facilita o entendimento dos processos com meus clientes/magistrados/advogados	[Likert Ordinal de Concordância]
B04	Quais ferramentas você utiliza para gerar seus modelos em <i>Visual Law</i> ?	[Múltipla escolha]
B05	Classifique a prioridade dos critérios de qualidade de software que você julga essenciais em uma ferramenta <i>Visual Law</i>	[Matriz Classificação Likert Importância]
B06	Você acha que os requerimentos administrativos são fáceis de elaborar e de entender ou ainda há dificuldades na comunicação advogado x servidor ou advogado x robô do INSS?	[Likert Ordinal de Concordância]
B07	No judiciário, você faz petições apenas com palavras ou você usa elementos visuais para melhor comunicação e entendimento do magistrado?	[Múltipla escolha]
B08	Quais dificuldades/problemas você encontra nas ferramentas hoje disponíveis para se trabalhar com <i>Visual Law</i> ?	[Pergunta aberta]

Tabela 2. Questionário da Seção do Conhecimento em *Visual Law*

2.2. Condução

Aqui detalhamos o processo de condução do *Survey*, mostrando as etapas iniciais como definição das questões, piloto, plano de amostragem e etapas finais de recebimento dos resultados e análise. O questionário foi conduzido de Dezembro de 2022 à Janeiro de 2023, e conseguimos atingir 48 pessoas, porém apenas 29 completaram, portanto, tivemos 29 respostas completas que foram utilizadas na avaliação e na escrita do relatório.

Questionário Piloto: Após as questões terem sido criadas e selecionadas, partimos para a realização do piloto do nosso *Survey*. Nele, apenas queríamos de 1 a 2 respondentes da área para fazer a avaliação. Os *feedbacks* foram positivos e nos serviram para fazer algumas alterações no plano de execução.

Distribuição do Piloto: Nossa distribuição foi feita por meio do evento de Direito relacionado à técnica de *Visual Law* [Strazzi 2022], nele, foi disponibilizado um QRCode com o link da pesquisa. Todos os participantes que disponibilizaram o seu endereço de e-mail, concordaram em receber atualizações e alertas via e-mail, portanto também os notificamos pedindo o compartilhamento do *Survey* com seus colegas de trabalho para podermos alcançar um maior número de respondentes. Dentre as opções de software disponíveis, optamos pelo LimeSurvey¹ devido à sua natureza *open source*, sua especialização em pesquisas de levantamento, ampla documentação e adoção global. Além disso, suas capacidades de tabulação e processamento de resultados dos participantes são notáveis e respaldam nossa escolha. Para a hospedagem da ferramenta, aproveitamos a infraestrutura fornecida pelo nosso grupo de pesquisa.

Análise dos Resultados e Escrita do Relatório: Conseguimos atingir 48 pessoas, porém tivemos 29 respostas completas (60% dos respondentes concluíram o questionário), os resultados obtidos através do questionário foram bons e nos ajudaram a entender um pouco mais das necessidades dos nossos possíveis usuários, e isso será mais explorado na Seção 3.

3. Análise dos Resultados

Com base nas respostas dos participantes, procederemos agora à análise das respostas às nossas QPs. É importante destacar que todas as respostas foram tabuladas, e gráficos complementares estão disponíveis por meio da ferramenta LimeSurvey e podem ser auditados no repositório Zenodo². Para simplificar a compreensão e a apresentação dos gráficos a seguir, quaisquer alternativas não selecionadas pelos participantes foram omitidas, reduzindo assim o texto.

3.1. Perfil dos Respondentes

Para direcionar o desenvolvimento de um Produto Mínimo Viável (MVP) para uma ferramenta de *Visual Law*, consultamos uma amostra diversificada de respondentes, abrangendo diferentes faixas etárias. A maioria dos participantes (31,03%) estava na faixa etária de 40 a 49 anos (9 respondentes), seguida por aqueles com idades entre 21 a 29 e 30 a 39 anos, sete (24,14%) e cinco (17,24%) respondentes respectivamente, conforme ilustrado na Figura 3.

Outro ponto importante para a análise desses resultados é considerar o tempo de experiência dos respondentes na área. A distribuição homogênea do tempo de experiência dos participantes pode ser visto na Figura 2, representando todos os perfis de *expertise* da área de direito. Essa diversidade na experiência dos respondentes fornece uma perspectiva abrangente das preferências em relação às funcionalidades da ferramenta de *Visual Law* e pode ajudar a orientar o desenvolvimento de maneira mais precisa, levando em consideração as necessidades de diferentes grupos de usuários.

Além disso, é relevante observar que não houve participantes que se identificassem como magistrados ou juízes na pesquisa. A maioria dos respondentes eram advogados (27/93,1%), enquanto os demais eram estudante de direito e bacharel em direito, conforme indicado na Figura 4.

¹LimeSurvey: <https://www.limesurvey.org/>

²Zenodo: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10035553>

Notavelmente, a maioria dos advogados que responderam ao questionário trabalha por conta própria (18/62%) e não em escritórios com outros advogados. Isso pode afetar a disponibilidade de tempo para aprender uma nova técnica, como o *Visual Law* [Strazzi 2022], especialmente quando não possuem ferramentas simples e fáceis de usar. Obtivemos também sete (24,14%) respostas indicando que trabalham em escritórios com 2 a 4 advogados, e quatro (13,79%) respondentes trabalham em escritórios com 6 a 10 advogados.

Por fim, o perfil profissional dos respondentes conta também como a maioria dos advogados que atuam no Direito Previdenciário, sendo ao todo 26 (89,65%) respondentes, alguns disseram também que trabalham em mais de uma área.

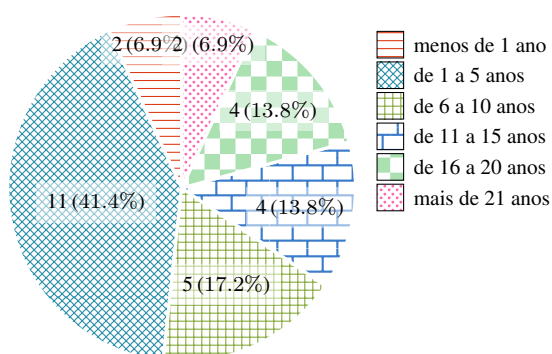


Figura 2. Tempo de experiência dos participantes.

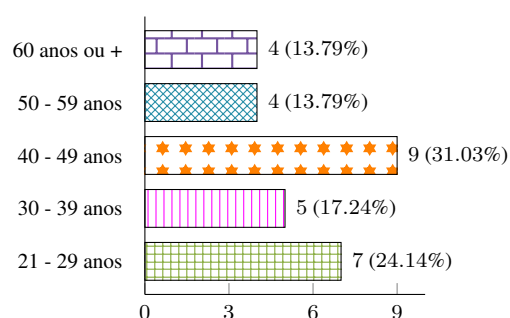


Figura 3. Faixa etária dos respondentes.

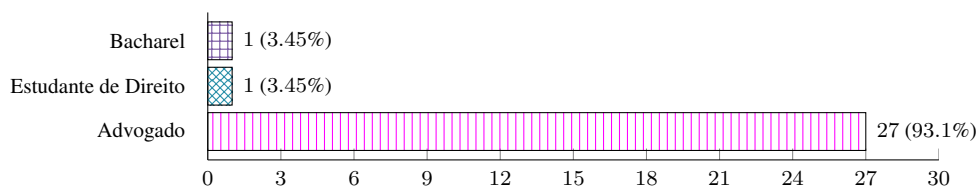


Figura 4. Perfil profissional dos respondentes.

3.2. Resultados Técnicos

Quando questionados sobre a familiaridade com *Visual Law* [Strazzi 2022], a maioria respondeu que era *Nada Familiarizado*, com 16 (55,17%) respondentes, e outros 11 (37,93%) responderam ser *Pouco Familiarizado*.

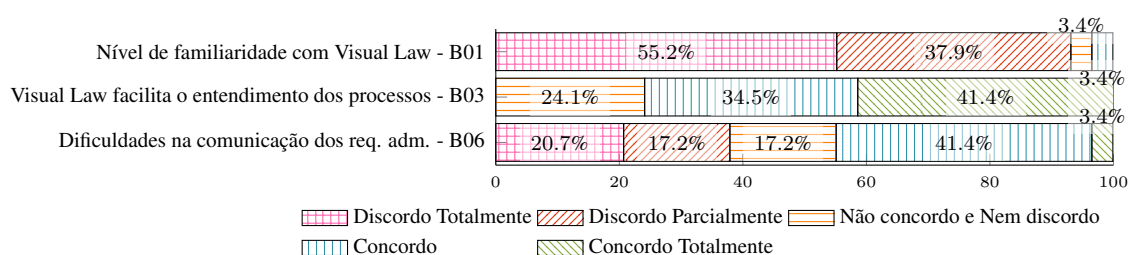


Figura 5. Análise das respostas das questões B01, B03 e B06.

Também perguntamos aos respondentes sobre qual ferramenta utilizavam para criar documentos usando o método *Visual Law*. Dezenove (65,52%) responderam que não a utilizavam nos documentos, o que é um resultado extremamente negativo em relação ao uso do método. Além disso, oito (27,59%) responderam usar o *Canva*, apenas dois (6,9%) mencionaram o *CalculoJuridico*, e o *EasyJur* com nenhuma resposta.

Imaginando um possível cenário onde as respostas seriam negativas assim, incluímos uma pergunta aberta (B08). Obtivemos vários resultados que foram agrupados na Tabela 3. No entanto, algumas respostas não nos serviram para entender as dificuldades, sendo apenas respostas indicando que não usavam o modelo, sem nenhuma explicação mais aprofundada. Coletamos sete respostas interessantes ao redor das reais dificuldades dos respondentes (R1, R2, R4, R5, R6, R10 e R14). Essas respostas indicam interesse, mas também dificuldades na criação ou no entendimento do *Visual Law*, seja por falta de conhecimento ou por dificuldade no uso das ferramentas.

ID	Resposta
R01	Tenho muita dificuldade. Normalmente, tudo que preciso, contrato alguém que faça.
R02	Tanta coisa para estudar e trabalhar que acaba não sendo uma prioridade.
R03	Quebrar a barreira do novo em um meio tão retrógrado.
R04	Poucos cursos falam sobre o assunto.
R05	Pouca opção de personalização, interface confusa, preço.
R06	O tempo para aprender a utilizar essas ferramentas.
R07	Nunca utilizei.
R08	Não utilizo as ferramentas.
R09	Não sei como adaptar nas peças e mídias sociais.
R10	Facilidade no manuseio.
R11	Eu nunca usei o <i>Visual Law</i> , não conheço a ferramenta.
R12	Ainda não utilizo a ferramenta.
R13	Ainda não tentei.
R14	Acho que consome muito tempo.

Tabela 3. Registro de respostas da questão aberta (B08)

Ademais, perguntamos sobre quais documentos os respondentes mais costumavam criar quando usavam *Legal Design* [Hagan 2022]. Recebemos 12 (41,38%) respostas para *Petição Inicial* e oito (27,59%) para *Contrato de Honorários*, os quais foram os documentos com mais respostas, porém a maioria disse que não utilizava o *Visual Law* em nenhum dos seus documentos, sendo 14 (48,28%) respondentes. Os demais documentos também receberam respostas e podem ser visto na nuvem de palavras na Figura 6.

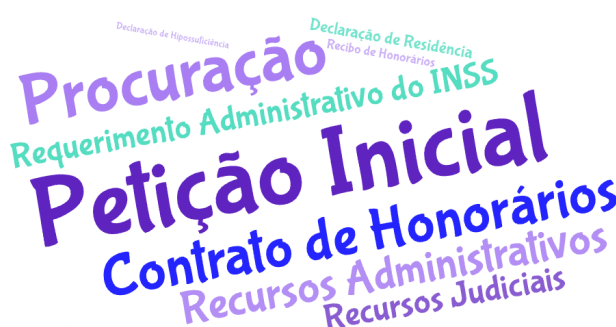


Figura 6. Nuvem de palavras dos documentos mais elaborados com Visual Law

A fim de direcionar o desenvolvimento de um MVP para uma ferramenta de “*Visual Law*”, consultamos os participantes quanto aos critérios de qualidade de software

que você julga essenciais em uma solução. Os resultados demonstraram destaque para Usabilidade, com 23 (79,3%) respostas positivas, das quais 16 (51,7%) consideraram-na “Muito Importante”, e 7 (27,6%) a classificaram como “Importante”. Da mesma forma, a Liberdade de Edição recebeu atenção significativa, com 24 (82,8%) respostas positivas, sendo 22 (75,9%) “Muito Importante” e 2 (6,9%) “Importante”. Embora outros aspectos tenham sido mencionados, esses resultados se destacaram como os mais relevantes na pesquisa. Vale destacar também, os critérios Usabilidade e Portabilidade sendo os únicos a receberem respostas “Pouco Importante”, bem como nenhuma resposta contabilizada para “Não é Importante”. Para maiores detalhes desses resultados consulte a Figura 7, que apresenta a classificação da prioridade dos critérios de qualidade (B05). Ela fornece os níveis de importância atribuídos a cada critério pelos respondentes, oferecendo uma visão clara das preferências do público em relação aos critérios de qualidade da ferramenta. A explicação de cada um dos critérios de qualidade são descritos na Tabela 4.

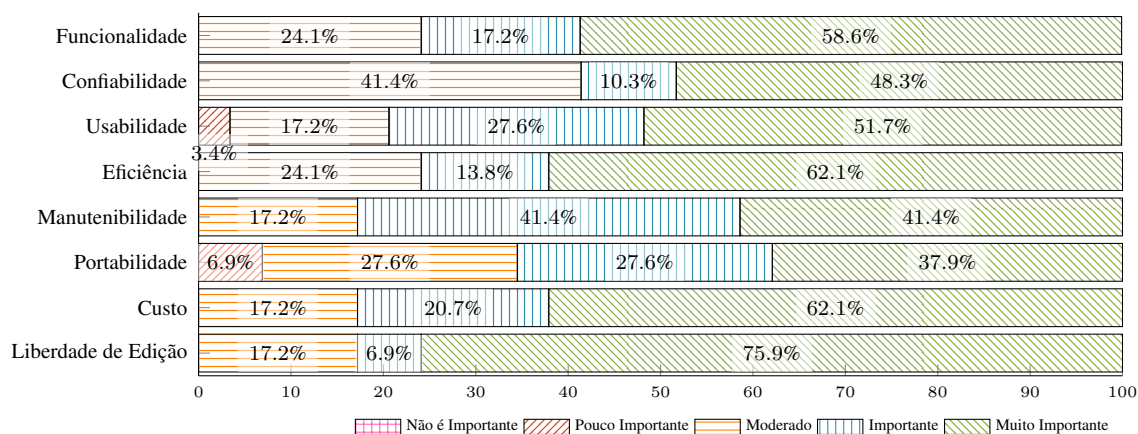


Figura 7. Classificação da prioridade dos critérios de qualidade (B05).

Critério	Descrição
Funcionalidade	O conjunto de funções satisfazem as necessidades explícitas e implícitas para a finalidade a que se destina o produto. Adequação: Propõe-se a fazer o que é apropriado? Acurácia: Gera resultados corretos ou conforme acordados? Interoperabilidade: É capaz de interagir com os sistemas especificados? Segurança de acesso: Evita o acesso não autorizado, acidental ou deliberado a programas e dados? Conformidade: Está de acordo com normas e convenções previstas em leis e descrições similares?
Confiabilidade	O desempenho se mantém ao longo do tempo e em condições estabelecidas? Maturidade: Com que frequência apresenta falhas? Tolerância a falhas: Ocorrendo falhas como ele reage? Recuperabilidade: É capaz de recuperar dados após uma falha?
Usabilidade	É fácil utilizar o software? Inteligibilidade: É fácil entender os conceitos utilizados? Apreensibilidade: É fácil aprender a usar? Operacionalidade: É fácil de operar e controlar a operação?
Eficiência	Os recursos e os tempos utilizados são compatíveis com o nível de desempenho requerido para o produto? Comportamento em relação ao tempo: Qual é o tempo de resposta e de processamento? Comportamento em relação aos recursos: Quanto recurso utiliza?
Manutenibilidade	Há facilidade para correções, atualizações e alterações? Analisabilidade: É fácil encontrar uma falha quando ocorre? Modificabilidade: É fácil modificar e remover defeitos? Estabilidade: Há grandes riscos de bugs quando se faz alterações? Testabilidade: É fácil testar quando se faz alterações?
Portabilidade	É possível utilizar o produto em diversas plataformas com pequeno esforço de adaptação? Adaptabilidade: É fácil adaptar a outros ambientes sem aplicar outras ações ou meios além dos fornecidos para esta finalidade no software considerado? Capacidade para ser instalado: É fácil instalar em outros ambientes? Capacidade para substituir: É fácil substituir por outro software? Conformidade: Está de acordo com padrões ou convenções de portabilidade?
Custo	Valor acessível com custo-benefício aceitável
Liberdade de Expressão	Após gerado a visualização poder editar e customizar os documentos em <i>Visual Law</i>

Tabela 4. Conceitos dos critérios de qualidade da questão B05

3.3. Análise das Questões de Pesquisa

Por fim, precisamos responder as nossas QPs com base no que foi obtido por meio da pesquisa e concluir se nos ajudou ou não a entender um pouco mais do nosso objetivo.

QP1: Quais as maiores dificuldades encontradas hoje ao tentar utilizar o *Visual Law*? Na Seção 3.2, observamos que a maioria dos participantes que não usam o *Visual Law* apontou dificuldades significativas, principalmente relacionadas à usabilidade das ferramentas e à criação de documentos. Essas descobertas sugerem que a complexidade e a curva de aprendizado das ferramentas atuais podem ser um grande obstáculo para os advogados que desejam adotar o *Visual Law*. Além disso, o fator tempo foi mencionado, indicando que os profissionais não querem gastar um tempo significativo aprendendo a criar documentos nesse formato. Essas informações são cruciais para o desenvolvimento de uma ferramenta *Visual Law* mais acessível e intuitiva.

QP2: Quais os principais documentos produzidos com o *Visual Law*? Na Seção 3.2, descobrimos que a *Petição Inicial* e o *Contrato de Honorários* são os documentos mais produzidos com o uso do *Visual Law*. Essa informação é valiosa, pois direciona o foco para o desenvolvimento de modelos e recursos específicos para esses documentos (Figura 6). Também indica que os advogados veem valor na aplicação do *Visual Law* em documentos legais usados com frequência.

QP3: Quais as ferramentas mais utilizadas para gerar documentos *Visual Law*? Apesar de grande parte dos respondentes afirmar que não utiliza o *Visual Law*, o *Canva* foi mencionado por alguns como uma ferramenta que usaram para criar documentos nesse formato. Embora a amostra seja pequena, essa informação pode indicar um potencial interesse em ferramentas mais acessíveis e simplificadas para o *Visual Law*. Essa resposta sugere que, se as barreiras de usabilidade e aprendizado forem superadas, existe um grupo de advogados que poderiam adotar o *Visual Law*, e isso pode ser uma oportunidade de mercado. Essa análise mais detalhada das QPs e dos resultados fornece uma compreensão mais profunda das principais descobertas do estudo e como elas podem ser aplicadas no desenvolvimento de soluções eficazes para o *Visual Law*.

4. Ameaças à Validade do Estudo

Nessa seção, iremos explicar as principais ameaças do *survey* e as estratégias para minimizar ao máximo a interferência na aplicação e nos resultados da pesquisa.

Validade de Constructo: Este aspecto busca entender qual o nível de fidelidade das questões com o que o pesquisador tem em mente e também quanto às questões de pesquisa. Portanto, para mantermos o questionário coerente, buscamos realizar um questionário piloto para recebermos *feedbacks* e podermos fazer ajustes. Porém, mesmo após as análises e ajustes, alguns pontos podem ter passados despercebidos e algumas questões podem ter ficado complexas e incoerentes. Conforme ocorreu em uma das questões que acabou sendo enviada, porém inutilizada (B06).

Validade Interna: A validade interna busca validar a forma de tratamento e os dados obtidos. Conforme citado anteriormente, o questionário foi dividido em duas partes e as questões foram agrupadas por similaridade. Assim, tentamos também evitar ao máximo que o questionário se tornasse maçante e cansativo ao respondente, por isso, também controlamos o número de questões (abertas e fechadas).

Validade Externa: As ameaças externas podem gerar grandes problemas para a análise do resultado, devido ao risco de obter um número baixo de respostas. Para mitigar isso foram utilizadas diferentes técnicas para engajar participantes ao questionário, pedidos via evento, via e-mail e também por contato direto em redes sociais.

Validade de Conclusão: Se refere à qualidade das conclusões com base nos resultados obtidos da pesquisa. Portanto, como medida de prever isso, a análise foi feita e refeita com os resultados obtidos.

5. Considerações Finais

Após uma análise abrangente do *Survey*, ficou evidente que a adoção do *Visual Law* entre advogados ainda é limitada. Essa baixa adesão se deve a diversos fatores, incluindo a falta de tempo para estudar e dominar essa abordagem inovadora, bem como as dificuldades encontradas nas ferramentas atualmente disponíveis. No entanto, os resultados também revelaram uma oportunidade de mercado considerável. A alta demanda por facilidade de uso e liberdade na edição de documentos legais sugere que existe um nicho de advogados que desejam adotar o *Visual Law*, desde que possam superar as barreiras existentes.

Com base nesses achados, a ideia de desenvolver um *MVP* de uma ferramenta *Visual Law* mais amigável e flexível parece promissora. Ao atender às necessidades dos advogados que desejam adotar o *Visual Law*, essa ferramenta poderia potencialmente preencher uma lacuna no mercado e facilitar a incorporação do *Visual Law* nas práticas jurídicas. Além disso, as ameaças à validade do estudo foram devidamente consideradas, demonstrando um compromisso com a integridade dos resultados. Em resumo, os resultados desta pesquisa não apenas fornecem *insights* valiosos sobre a atual situação da adoção do *Visual Law* entre advogados, mas também apontam para um caminho promissor na forma de desenvolver soluções que atendam às necessidades desses profissionais.

Agradecimentos

Os autores agradecem à FAPERGS (Projeto 22/2551-0000841-0) pelo apoio ao trabalho.

Referências

- Brown, T. (2020). *Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Alta Books.
- Conselho Nacional de Justiça (CNJ) (2014). *Justiça em Número* 2014. page 22.
- Conselho Nacional de Justiça (CNJ) (2020). Resolução N° 347/2020 de 13/10/2020.
- Hagan, M. (2022). *Law By Design*. <https://lawbydesign.co/>.
- Kasunic, M. (2005). Designing an effective survey. In Handbook, editor, *Designing an Effective Survey*, pages 1–143. Handbook.
- Lenarduzzi, V. and Taibi, D. (2016). MVP Explained: A Systematic Mapping Study on the Definitions of Minimal Viable Product. In *42th Euromicro Conference on Software Engineering and Advanced Applications (SEAA)*, pages 112–119.
- Lewis, J. R. and Sauro, J. (2021). *Usability and User Experience: Design and Evaluation*, chapter 38, pages 972–1015. John Wiley & Sons, Ltd.
- Strazzi, A. (2022). Guia Descomplicado do Visual Law para a Advocacia. <https://www.desmistificando.com.br/visual-law/>.