

Construindo Personas e Cenários de uso com Base em Valores: Uma Abordagem da IHC Feminista

Patrícia Raposo Santana Lima¹, Luciana Cardoso de Castro Salgado¹,
Sílvia Amélia Bim²

¹Instituto de Computação – Universidade Federal Fluminense (UFF)
Niterói, RJ – Brasil

²Departamento Acadêmico de Informática
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) – Curitiba, PR – Brasil

lima.patriciars@gmail.com, luciana@ic.uff.br, sabim@utfpr.edu.br

Resumo. Introdução: *A Interação Humano-Computador Feminista propõe seis qualidades de interação: Advocacia, Autodeterminação, Corporeidade, Ecologia, Participação e Pluralismo. Contudo, estudos indicam que essas qualidades raramente são aplicadas de forma explícita, e há uma escassez de diretrizes práticas para apoiar seu uso no design. Objetivo:* Este trabalho tem como objetivo apresentar orientações para a criação de personas e cenários de uso com foco em valores compreendidos como princípios normativos, técnicos ou contextuais que influenciam decisões de design. **Metodologia:** As diretrizes foram desenvolvidas a partir de estudos anteriores de natureza empírica que incorporaram os princípios da IHC Feminista no processo de design através da lente dos valores. **Resultados:** Os resultados sugerem que essas diretrizes oferecem uma abordagem promissora para incorporar a perspectiva feminista no design, especialmente quando se trabalha explicitamente com valores. **Palavras-Chave** IHC Feminista, Design Sensível a Valores, Personas, Cenários de Uso, Diretrizes de Design

1. Introdução

A Interação Humano-Computador (IHC) é um campo multidisciplinar que investiga não apenas como projetar tecnologias digitais [Bellini et al. 2022], mas também os impactos que essas ferramentas exercem sobre quem as utiliza e sobre a sociedade. Segundo o Grande Desafio 4 de Pesquisa em IHC no Brasil para o período de 2025 a 2035, a atenção aos aspectos socioculturais torna-se uma prioridade. O documento destaca que, embora a tecnologia esteja cada vez mais presente no cotidiano, muitas soluções ainda desconsideram as necessidades reais de diferentes grupos socioculturais, contribuindo para a reprodução de visões opressoras e a negligência de questões humanas em favor do capital. Diante desse cenário, reforça-se a importância de incorporar aspectos socioculturais no design de artefatos computacionais, valorizando a pluralidade das experiências humanas e promovendo inclusão e equidade desde as etapas iniciais do desenvolvimento [Neris et al. 2024].

Como consequência desse crescente desafio, a pesquisa em IHC tem buscado incorporar uma variedade de teorias culturais. Um exemplo recente dessa tendência é a noção de IHC Feminista (IHCF), que se define como a integração de teorias feministas na prática da IHC [Bardzell e Bardzell 2011]. Acredita-se que o termo tenha sido utilizado pela primeira vez por Bardzell, em 2010 [Bardzell 2010]. Nesse trabalho, ela delineou

um *framework* para uma IHCF, baseado em compromissos centrais do feminismo, tais como agência, empoderamento, diversidade e justiça social. Esse *framework* é composto por seis qualidades: Advocacia, Ecologia, Pluralismo, Participação, Autodeterminação e Corporeidade. O trabalho também destaca que as teorias feministas podem contribuir de diversas formas para a IHC, como por meio da (1) teoria, ao criticar conceitos centrais, suposições e epistemologias da área; (2) metodologia, ao incorporar o feminismo na pesquisa com usuários, nos designs interativos e nos métodos avaliativos; (3) pesquisa com usuários, ao atualizar a noção de “usuário”; e (4) avaliação, ao tornar visíveis as formas como o design configura as pessoas usuárias como sujeitos sociais e sujeitos de gênero.

O estudo de Chivukula and Gray (2020) aponta que as seis qualidades da IHCF são raramente incorporadas explicitamente em investigações científicas ou práticas, sendo geralmente aplicadas de forma parcial, o que evidencia a escassez de pesquisas sobre o tema e a lacuna metodológica relacionada à aplicação dessas qualidades no design em IHC. Observa-se uma escassez de estudos sobre o tema e uma lacuna metodológica na aplicação dessas qualidades no design em IHC, o que leva cada autor a adotar diferentes procedimentos e técnicas investigativas como questionários [Ribeiro 2020], sessões de *brainstorming* e submissão de ideias [D'Ignazio et al. 2016], entrevistas [Fiesler et al. 2016], [Karusala e Kumar 2017], entre outros.

O problema de pesquisa investigado neste estudo refere-se à ausência da aplicação prática das seis qualidades da IHCF no design de tecnologias digitais. Essa limitação reduz o impacto do *framework* proposto por [Bardzell 2010] no desenvolvimento de tecnologias mais inclusivas e sensíveis aos contextos sociais. Importa salientar que, mesmo quando as qualidades da IHCF são aplicadas parcialmente, elas têm se mostrado úteis para fomentar debates éticos e antecipar o impacto social e individual da tecnologia [Chivukula e Gray 2020]. Isso reforça a necessidade de produzir conhecimento científico que apoie designers de IHC na incorporação dessas qualidades em suas práticas.

Uma das técnicas amplamente utilizadas no design de IHC é a criação de personas. Personas funcionam como abstrações de grupos de consumidores reais e/ou *stakeholders* que compartilham características e necessidades comuns [Vianna et al. 2012]. Uma persona é representada por um indivíduo fictício, que simboliza um grupo de *stakeholders* com características semelhantes, utilizada para direcionar os esforços do projeto para os objetivos reais desses grupos [Miaskiewicz e Kozar 2011]. Em conjunto com as personas, são comumente utilizados cenários de uso narrativas que descrevem como determinadas personas, em contextos específicos, interagem com um sistema para atingir objetivos definidos [Nielsen 2004]. O uso de personas e cenários tem diversos benefícios, uma vez que promove a empatia da equipe de design em relação aos *stakeholders* [Miaskiewicz e Kozar 2011], a geração de ideias [Madsen e Nielsen 2010] e a antecipação de necessidades futuras [Vallet et al. 2020].

Diante desse cenário, o objetivo deste estudo é produzir conhecimento científico que apoie designers de IHC na incorporação das seis qualidades da IHCF na prática de criação de personas e cenários. Este trabalho propõe um guia prático para a elaboração de personas e cenários de uso fundamentados em valores como inclusão, autonomia, acessibilidade e privacidade, entre outros princípios éticos, políticos, técnicos e contextuais que podem orientar e moldar as decisões de design. O guia fundamenta-

se na abordagem da IHCF e traduz as seis qualidades em recomendações aplicáveis ao processo de design, contribuindo para o desenvolvimento de tecnologias mais sensíveis às dimensões socioculturais da IHC.

2. IHC Feminista

A IHC Feminista (IHCF) consiste na integração da prática de IHC com o conjunto de teorias, metodologias, valores éticos e posicionamentos políticos que formam o feminismo. Esse conjunto afirma que convenções e expectativas culturais em sociedades patriarcais geram um acesso diferente a recursos, como a educação, entre homens e mulheres, limitando-as a determinados papéis [Bardzell 2010]. Embora feminismo e a IHC não estejam inerentemente em conflito, o feminismo pode tanto trazer um aumento da consciência e responsabilização da IHC, em relação às suas próprias consequências culturais e sociais, quanto com o desenvolvimento de novas abordagens, métodos e variações de design [Bardzell e Bardzell 2011] [Bardzell 2010].

A IHCF é fundamentada na Teoria Feminista do Ponto de Vista [Bardzell 2010], que surgiu nas décadas de 1970 e 1980 como uma teoria crítica feminista sobre as relações entre a produção de conhecimento e as práticas de poder [Harding 2004]. Esta teoria nega a objetividade da pesquisa científica e critica como o conhecimento tem sido produzido de uma maneira que frequentemente desconsidera ou distorce as experiências de grupos marginalizados. Por isso, as perspectivas e o conhecimento únicos desses grupos, especialmente as mulheres, podem proporcionar *insights* valiosos e diferentes daqueles oferecidos por perspectivas dominantes [Harding 2004][Gurung 2020].

2.1. Qualidades da IHC Feminista

Além de destacar e apontar as formas como a teoria feminista pode contribuir para a IHC, [Bardzell 2010] definiu em seu estudo 6 qualidades da IHCF que serão explicadas a seguir:

1. Pluralismo, compreensão de que as pessoas são plurais e diversas e que necessitam portanto de um design que leve esta diversidade em consideração. Os designs pluralistas possuem diversos benefícios práticos, sendo provavelmente mais centrados no ser humano do que os designs universalizantes, simplesmente porque humano é uma categoria demasiado rica, demasiado diversa e demasiado complexa para suportar uma solução universal.
2. Participação, inclusão das pessoas (plurais) no processo de prototipação e avaliação de IHC. Desta forma, a abordagem participativa diminui a distância entre pesquisador e sujeito, trazendo empatia para o design e respeito pela experiência de diferentes perspectivas, incluindo as não profissionais, independentemente de origens, status e conhecimento técnico.
3. Advocacia, postura em IHC que busca a construção de uma sociedade melhor para todas as pessoas. Defende que o design de interação feminista deve procurar provocar a emancipação política e não apenas acompanhá-la. A qualidade da Participação é apontado pela autora como um aliado natural desta qualidade, porque distribui a autoridade e a responsabilidade por tais decisões através de um diálogo com os *stakeholders*.

4. Ecologia, preocupação com os efeitos e impactos negativos que uma tecnologia pode causar no contexto individual e coletivo. Esta qualidade diz respeito a consciência dos efeitos colaterais das tecnologias em seus contextos mais amplos e a conscientização sobre a mais ampla gama de *stakeholders*. Ao projetar tecnologias para resolver problemas do mundo real, deve-se ter cuidado para que esta mesma tecnologia não crie novas problemáticas ou piore e/ou reforce questões existentes.
5. Corporeidade, crítica à tendência da IHC de tratar o usuário como alguém sem um corpo físico, ao usar por exemplo modelos mentais e teorias do processamento de informação. Esta qualidade feminista busca trazer a compreensão das pessoas por completo, incluindo aspectos do corpo físico como emoções, prazer e desejo, etnia, identidade de gênero e sexualidade.
6. e Autodeterminação, ou auto revelação, torna visível às pessoas usuárias a forma como o software as afeta como sujeitos, chamando a atenção para o que a tecnologia está tentando fazer com elas, ao mesmo tempo que da oportunidades para que as partes interessadas se definam para o software. Esta qualidade busca evitar suposições infundadas sobre a pessoa usuária e a ideia de “usuário ideal”, utilizando informações reais sobre ela para guiar as decisões de design, ao mesmo tempo em que permite a correção dessas suposições, reconhecendo que sempre há um certo nível de pressuposição envolvido.

2.2. Cenários de Valor

Os cenários de uso são amplamente empregados no design centrado no usuário; já os cenários de valor, por sua vez, integram o Design Sensível ao Valor (DSV) [Friedman et al. 2017] e têm como foco a consideração dos valores humanos envolvidos nas interações com a tecnologia. Embora o termo “valor possa, em alguns contextos, referir-se apenas ao valor econômico de um objeto como o preço de uma televisão , no contexto do DSV ele é utilizado em um sentido mais amplo. Trata-se de uma conexão entre sistemas, produtos e serviços com valores morais da sociedade e com aquilo que é importante para indivíduos ou comunidades [Friedman et al. 2013]. O DSV é um *framework* formativo: ele orienta e delimita os processos de design, mas sem impor um roteiro fixo [Hendry et al. 2021]. Para lidar com as implicações de valor no design sociotécnico, o DSV adota uma metodologia iterativa e tripartite, que articula investigações conceituais, empíricas e técnicas [Friedman et al. 2013]

O cenário de valor é uma abordagem amplamente utilizada no DSV, aplicada tanto em investigações conceituais [Czeskis et al. 2010], empíricas [Woelfer et al. 2011] quanto técnicas [Yoo et al. 2013]. Desta forma, pode ser usado tanto na elicitação quanto na representação de valores. Através desse método, adapta-se a tradição da utilização de cenários de uso ao integrar uma narrativa que (a) considera os *stakeholders* diretos e indiretos, (b) incorpora valores-chave, (c) aborda impactos indiretos, (d) discute efeitos colaterais e outras preocupações relevantes do DSV. Dependendo do contexto do design, a ênfase pode recair sobre diferentes desses elementos [Friedman et al. 2017], como o cenário de valor a seguir que focou em incorporar valores-chave, tanto éticos quanto técnicos, destacados em negrito:

“Estou lutando pela definição de vagas para o público feminino em editais internos de instituições de ensino públicas, mas algumas pessoas em

posições de poder não percebem a discrepância entre homens e mulheres nos cursos de STEM, ou não veem problema nessa diferença. Pretendo iniciar uma campanha para **conscientizar** o público e, com isso, espero conseguir **apoio** e mobilização de outras mulheres para pressionar pela criação de políticas que promovam a **igualdade** na universidade. Por isso, gostaria de informações **concretas** sobre a disparidade de gênero para fundamentar meus argumentos e evidenciar a necessidade de políticas voltadas às mulheres. Seria bom conseguir acompanhar a evolução dos números, **comparar** índices dos países e universidades, ver quais tipos de políticas os países e universidades com melhores índices têm em prática."[Lima 2025]

3. Elaboração do Guia

Nesta seção, será apresentado o processo de criação de um guia para a aplicação das qualidades da IHCF no contexto de criação de personas e cenários de uso.

3.1. Método

O guia trata-se de um material orientador que oferece recomendações práticas para integrar princípios feministas no design de tecnologias, especialmente por meio da construção de personas e cenários sensíveis aos valores humanos. Sua elaboração contou com a participação de três pesquisadoras: duas com perfil sênior, com mais de 10 anos de experiência no ensino e pesquisa em IHC no geral, e uma pesquisadora com perfil júnior, mestre na área de IHC. A pesquisadora júnior ficou responsável pela realização do procedimento e as três participantes se reuniram para validar os resultados.

O guia foi esboçado a partir de trabalhos anteriores [citação removida], no qual três estudos empíricos foram realizados, utilizando Cenários de Valor, um método do Design Sensível ao Valor (DSV) no qual os cenários de uso são elaborados de forma a enfatizar os valores presentes na interação com a tecnologia [Friedman et al. 2017]. Portanto, o guia é fundamentado tanto nas qualidades da IHCF quanto no DSV. A partir da observação dos diversos pontos de sucesso, mas também alguns de melhoria, emergiu a proposta de traduzir as lições em um guia prático para instrumentalizar pessoas pesquisadoras que tenham interesse na abordagem da IHCF.

3.2. Procedimentos

A construção do guia seguiu uma abordagem qualitativa, fundamentada nas qualidades da IHCF. O processo metodológico foi organizado em duas etapas principais. Na primeira etapa, foram analisados os resultados de três estudos qualitativos correlacionados [Lima 2025] um questionário e dois grupos focais cujo objetivo era apoiar a criação de personas e cenários de uso. Esses estudos envolveram a coleta e interpretação de dados empíricos e foram conduzidos sob a lente da IHCF. Nessa fase, foi realizada uma análise crítica dos acertos e desafios relacionados à aplicação das qualidades da IHCF no desenho metodológico, na elaboração dos instrumentos, na condução das atividades e na interpretação dos dados.

Na segunda etapa, as lições aprendidas na etapa anterior foram associadas conceitualmente a cada uma das qualidades da IHCF e traduzidas em recomendações

práticas. Essas recomendações foram, então, organizadas na forma de um guia, com o objetivo de apoiar pessoas pesquisadoras interessadas em adotar essa perspectiva na criação de personas e cenários.

3.3. Guia para a criação de Personas e Cenários de valor feministas

Nesta seção, será apresentado o guia desenvolvido, que traduz cada uma das qualidades de IHCF em recomendações para o contexto de criação de personas e cenários de uso.

Participação | Inclua *stakeholders* no processo de criação de personas e cenários

Esta primeira recomendação é a que mais se relaciona diretamente com sua correspondente qualidade da IHCF, e ainda assim é fundamental ser destacada. Enquanto [Bardzell 2010] fala sobre a inclusão de pessoas usuárias na criação e avaliação de sistemas, ela não define em quantas etapas essa inclusão é suficiente. Aqui, defende-se que a participação de *stakeholders* deve ser no maior número de etapas possíveis do processo de design, inclusive durante a criação de personas e cenários de uso, pois isso será essencial para a inclusão das demais qualidades de IHCF.

Pluralismo | Utilize o modelo Amplo-Focal para pesquisa com *stakeholders* e realize uma análise sensível a grupos sub-representados A qualidade Pluralismo aponta que as pessoas são diversas e que, portanto, o design deve levar essa diversidade em consideração. Pensando nisso, pode-se seguir o conselho da própria [Bardzell 2010], que defende não apenas a participação, mas a participação de pessoas plurais. Para alcançar pessoas diversas, propõe-se a combinação de métodos de participação ampla e focal, aqui denominada modelo Amplo-Focal.

A aplicação de métodos de ampla participação pode ser especialmente útil, uma vez que, ao deixar a natureza da amostra em aberto, restringe-se menos a diversidade de resultados, principalmente quando o número da amostra for alto. Paralelamente, não possuir controle da amostra resulta em uma perda de garantia da inclusão de determinados grupos, o que é ruim para o Pluralismo. Só porque um estudo possui um convite aberto à participação, não quer dizer que todos os *stakeholders* irão participar. Por isso, é interessante combinar o uso de métodos de ampla participação com métodos que permitem incluir grupos específicos que não tiveram uma participação satisfatória.

Por fim, outro erro que pode ser cometido em relação ao pluralismo é a falta de sensibilidade a grupos sub-representados. Ao analisar os dados para a criação de personas e cenários, você provavelmente precisará agrupá-los e categorizá-los para encontrar padrões que podem ser utilizados como material de criação. Contudo, um padrão pode ser apenas um sintoma de uma sociedade injusta, algo que não se deseja perpetuar. Por isso, é importante ter cuidado na análise para incluir grupos sub-representados. Ao invés de olhar cada grupo de respostas e se perguntar “qual a etnia que está mais presente aqui?”, comece pelos grupos sub-representados e pergunte-se: “Em qual grupo de respostas a etnia x está mais presente?”. Mesmo que a porcentagem não seja a maior, crie a persona deste cenário como uma pessoa dessa etnia. Se o percentual for baixo demais, realize estudos focados nesse grupo, evitando recorrer a muitas suposições.

Corporeidade | Enriqueça personas com detalhes e considere valores nos cenários

Optar por trabalhar com Personas, em vez de apenas pensar em grupos de *stakeholders*, é o primeiro passo para a inclusão da Corporeidade. Contudo, personas podem ser representações superficiais e até estereotipadas de pessoas. Portanto, é preciso atentar-se à construção desta persona e de seu cenário associado. Uma pessoa real possui um conjunto complexo de características físicas e psicológicas. Para alcançar essa amplitude de características, mais uma vez, é útil utilizar métodos de ampla participação, por coletarem uma gama maior de material a ser utilizado, o que permite detalhar as personas sem inventar características ou recorrer a muitas suposições.

Contudo, criar personas detalhadas não é o suficiente. Cenários de uso podem objetificar as personas se eles não forem escritos com cuidado. Para contornar isso, é útil considerar valores de forma explícita. Para o DSV, valor é tudo aquilo que alguém pode valorizar. Ao criarmos cenários de valor, acrescenta-se mais uma camada de humanidade, uma vez que eles são resultado de objetivos, visões de mundo e desejos das pessoas, que passam a ser considerados no design. É necessário estar atento aos valores que estão sendo incluídos, para não cair numa visão muito instrumentalista do cenário. Embora valores como usabilidade, confiabilidade, eficiência e acessibilidade sejam importantes e devam ser considerados, se restringir a estes tende a objetificar a pessoa usuária, concentrando-se no desempenho da tarefa em detrimento de sua agência, objetivos pessoais e visão de mundo [Bardzell 2010].

Autodeterminação | Permita que as pessoas usuárias definiam quem são, quais são seus valores e em quais cenários usariam sua tecnologia

E isso só pode ser possível através da inclusão de *stakeholders* no processo de criação de personas e cenários. Contudo, para de fato incorporar a Autodeterminação, além de participar do processo de design, as pessoas usuárias devem ter voz ativa na geração do conteúdo que será utilizado na criação das personas e cenários. Ao invés de supor que um grupo X de *stakeholders* utilizaria sua tecnologia na ocasião Y, pergunte: “Em quais situações você se imagina utilizando o sistema X ? Como o sistema Y afetaria você? Quais pessoas poderiam ser afetadas pela tecnologia W?” e utilize essas perguntas como pilares da construção de suas personas e cenários. Métodos de ampla participação podem ser especialmente úteis, mais uma vez, já que permitem que qualquer pessoa participe e diga “Eu sou x e poderia utilizar o seu sistema na ocasião y”, colaborando para que os *stakeholders* definam quem eles são e como interagem, diferente de estudos onde uma amostra de participantes é cuidadosamente selecionada.

Em relação aos valores, permitir que as pessoas participantes escolham quais valores desejam incluir nos seus cenários se mostrou mais eficaz do que determiná-los. Toda tecnologia possui uma série de valores que são apoiados por ela, sejam de forma explícita ou não. Permitir que *stakeholders* tragam seus valores é uma oportunidade de encontrar valores relacionados e até de questionar os valores apoiados pela tecnologia. Você pode incentivar as pessoas participantes a escolher seus valores por uma lente feminista de diversas formas, como trazendo reflexões sobre alguma das qualidades de IHCF antes de sua atividade, ou até mesmo levando-as a escolher uma delas e depois um ou mais valores, como em Lima et al. (2023)[Lima et al. 2023].

Ecologia | Garanta que o estudo esteja alinhado com os princípios éticos Ao incluir pessoas nos seus estudos, dois pontos essenciais são a aprovação da sua pesquisa pelo CEP responsável e a elaboração de um termo de consentimento livre e esclarecido. Uma vez que os termos não costumam ser curtos e as pessoas podem se sentir desconfortáveis ao negar o consentimento no início do estudo, é possível enviar o termo com antecedência e se disponibilizar para tirar possíveis dúvidas antes, durante e depois do estudo. Também é possível ler o termo em voz alta no início da atividade, de forma a garantir que as pessoas participantes realmente estejam cientes dos termos com os quais estão concordando.

Faça com que as pessoas participantes se sintam bem durante o estudo, desenhe sua pesquisa para trazer o mínimo de desconforto e cansaço, e deixe claro que qualquer um pode desistir de participar a qualquer momento. Se a pesquisa envolve termos, conceitos ou qualquer informação que a pessoa participante do seu estudo possa não conhecer, faça uma breve apresentação. Lembre-se, é incoerente realizar um estudo ligado a questões éticas se a pesquisa em si não estiver de acordo com elas.

Advocacia | Utilize cenários progressistas Para construir uma tecnologia voltada à emancipação de grupos marginalizados, um bom ponto de partida é a criação de cenários em que melhorias sociais para esses grupos estejam realizadas. Essas melhorias podem beneficiar diretamente a persona ou ocorrer indiretamente, quando ela usa a tecnologia em prol de seu grupo ou de outros. Assim, ao utilizar os cenários nas etapas seguintes da pesquisa seja para definir requisitos, seja para avaliar a tecnologia, a necessidade de promover o progresso social será considerada. A inclusão da Advocacia nos cenários também traz aspectos sociopolíticos e humanos, tornando-os socialmente situados e menos instrumentalizados.

Para não restringir a Autodeterminação dos participantes ao solicitar diretamente cenários com Advocacia, pode-se discutir previamente questões sociais e de interesse público relacionadas à tecnologia, apresentando seus objetivos progressistas. A incorporação da Advocacia na criação dos cenários depende não apenas do quanto a tecnologia está alinhada com essa qualidade, mas também de ela não contrariar o avanço social. A ausência de discussões sobre temas relacionados à Advocacia ao apresentar a tecnologia aos *stakeholders* pode ser um sinal de alerta.

4. Base Empírica do Guia

Esta seção apresenta o estudo que serviu como base empírica para a elaboração do guia, destacando como suas recomendações foram inicialmente aplicadas na prática. Para isso, será utilizado um conjunto reduzido de evidências, selecionadas de forma estratégica. Nem todos os resultados dos estudos serão incluídos aqui, tanto por limitações de espaço quanto pelo objetivo do artigo. A descrição completa dos estudos, com ênfase na condução da pesquisa, pode ser consultada na Dissertação da pesquisadora principal [Lima 2025], onde a metodologia é completamente detalhada, assim como os instrumentos utilizados, as evidências, os materiais coletados e os resultados obtidos.

4.1. Metodologia

Esta pesquisa teve como objeto de estudo o contexto de desenvolvimento da Plataforma ELLAS¹, uma plataforma de dados abertos sobre o desenvolvimento da carreira de mulheres em STEM. O objetivo da pesquisa era coletar informações para a criação de personas e cenários de uso para a plataforma. Para isso, o modelo Amplo-Focal foi utilizado, combinando materiais coletados em três estudos: um estudo principal, baseado em um questionário de **participação ampla**, e dois estudos complementares, ambos realizados por meio de **grupos focais**.

4.2. Questionário

O conteúdo do questionário final foi estruturado em seis seções, totalizando 25 questões, nas quais perguntas abertas e fechadas foram agrupadas da seguinte forma: Demográficas sobre os participantes (foco na **qualidade Corporeidade**); Relação dos Participantes com a Advocacia e temas relacionados (foco na Autodeterminação); Sobre Outras Plataformas (foco na **Autodeterminação.**); Relação dos Participantes com a Plataforma ELLAS (foco na **Autodeterminação**); Avaliação do Questionário pelos Participantes.

Foi conduzido um estudo piloto com o objetivo de testar a eficácia do questionário na coleta de dados para a criação de personas e cenários. A partir de uma sessão de *brainstorming*, foram definidos perfis de participantes representando diferentes grupos de *stakeholders*, incluindo mulheres em STEM ², ativistas, formuladoras de políticas, representantes homens e uma mulher fora da área de STEM. Oito pessoas foram convidadas a responder ao questionário, sem saber que se tratava de um estudo piloto. O questionário permaneceu aberto por 12 dias e recebeu seis respostas. Com base no *feedback* dos participantes, o instrumento foi revisado para melhorar a clareza, eliminar perguntas irrelevantes e reduzir o tempo de resposta.

4.2.1. Coleta de Dados

A aplicação do questionário foi realizada de forma virtual e assíncrona, por meio do *Google Forms*, durante o mês de agosto de 2023, e obteve 96 respostas. O questionário ficou disponível para todo o público acima de 18 anos. A divulgação foi realizada em duas etapas com o objetivo de alcançar um público diverso. Inicialmente, a pesquisadora principal compartilhou o formulário em grupos de *WhatsApp* da universidade, por e-mail, redes sociais e contatos pessoais. Em seguida, orientadoras e coorientadoras ampliaram a divulgação para a comunidade acadêmica.

Ao todo 71.9% das pessoas participantes se declararam do gênero feminino. A maior parte do público se autodeclarou branca (56.3%), seguida da etnia parda (31.3%). 96.9% das pessoas participantes eram brasileiras. Apenas duas pessoas participantes eram bolivianas e uma peruana. Em relação à sexualidade, 71.9% responderam ser heterossexuais, seguidos pelos bissexuais que representaram 18.8% dos participantes. 33.3% das pessoas participantes afirmaram estar cursando ou já ter concluído o ensino superior, e 4.2% afirmam ter ensino médio completo, enquanto o restante declarou estar cursando ou ter concluído cursos de pós-graduação (Stricto ou Lato Sensu).

¹<https://ellas.ufmt.br/pt/inicio/>

²Science (Ciência), Technology (Tecnologia), Engineering (Engenharia) e Mathematics (Matemática)

Ao todo, apenas 26 participantes afirmaram não ser de alguma área STEM, e a área de tecnologia foi a mais selecionada, com 55 participantes. Paralelamente, parte das pessoas participantes também indicou ter atuado em atividades relacionadas a assuntos ou problemas de interesse público, citando desde a formulação de políticas (8 participantes) até a atuação prática na resolução de problemas (28 participantes). Isso mostra que, embora tenha sido divulgado para um público amplo, os *stakeholders* anteriormente definidos foram alcançados com sucesso.

4.2.2. Análise dos Dados

A análise das respostas para criação de Cenários de Valor e Personas se deu através do *Google Planilhas*, e ocorreu de forma qualitativa, utilizando análise temática [Creswell e Creswell 2017]. Esta é uma abordagem flexível e acessível para a análise de dados qualitativos, com foco na identificação e interpretação de padrões de significado (temas) dentro de um conjunto de dados. Envolve a codificação dos dados, a geração de temas, a revisão e o refinamento desses temas e, por fim, a redação dos resultados.

Criação dos Cenários de Valor Para respeitar a **Autodeterminação**, os Cenários de Valor foram construídos utilizando como pilar as seguintes perguntas, em ordem de prioridade:

1. *“Q27. Imagine uma (ou mais) situações em que você poderia querer ter acesso a dados sobre o tema. As situações podem estar relacionadas a sua vida profissional, acadêmica ou pessoal.”*
2. *Q25. Como você acredita que a criação da Plataforma ELLAS, descrita acima, afetará você?*
3. *“Q24. Como você se sente ao utilizá-las?”* (Se referindo a outras plataformas que a pessoa participante tivesse utilizado)

Na etapa de pré-análise, respostas que tivessem deixado a Q27 em branco ou respondido com *“não sei”*, ou com respostas muito genéricas como *Dados estatísticos*, foram excluídas (12 respostas de 96). Em seguida, as respostas aprovadas foram separadas em dois grupos de acordo com Q27: o grupo que havia trazido situações e cenário (*“Casos de Uso”*), e o grupo que havia trazido exemplos de dados a serem buscados (*“Tipos de dados”*).

A análise se iniciou com a codificação do grupo *“Casos de Uso”*, a partir da Q27, em dois temas. O primeiro representava contextos de utilização da Plataforma ELLAS (Acadêmico, Informal, Situações envolvendo jovens, Jurídico, Mercado de trabalho, Palestras, Político, Pessoal, Geral) e o segundo representava objetivos ao utilizar a Plataforma ELLAS (Apoiar/Criar políticas, Incentivar mulheres/meninas, Conduzir pesquisas acadêmicas e científicas, Obter/Compartilhar informação, Melhorias no ambiente de trabalho, Promoção/Contratação de Funcionários, Promover e participar de debates, Criar projetos de pesquisa, Obter Subsídios e Planejamento Profissional). Esses contextos e objetivos surgiram a partir da interpretação de padrões de significado do próprio conteúdo das respostas das pessoas participantes, respeitando a **Autodeterminação**. Uma mesma resposta pode ser codificada em mais de um contexto

e objetivo, como o exemplo a seguir, no qual a resposta pertence tanto ao contexto "Político" quanto ao "Acadêmico", ao mesmo tempo que foi codificada com o objetivo "Apoiar/Criar políticas":

Q27. Afim de pesquisar e obter/justificar a existência de uma política da instituição sobre o ingresso e permanência de mulheres no curso/área

Por fim, foi realizada uma revisão dos resultados na etapa de codificação em temas, analisando as relações existentes entre objetivos e contextos. Foi identificado, por exemplo, que Obter Subsídios, Criar projetos de pesquisa e Conduzir pesquisas acadêmicas e científicas estavam sempre relacionados ao contexto acadêmico, assim como Incentivar mulheres/meninas estava atrelado ao contexto de Jovens. O contexto Informal estava quase sempre junto com o Acadêmico, e por isso os dois foram unidos, assim como aconteceu com os contextos Pessoal e Mercado de Trabalho.

Assim, essas relações foram utilizadas para agrupar as respostas do tipo Casos de Uso, delineando os primeiros rascunhos dos cenários: 1) Incentivar mulheres/meninas à áreas STEM no contexto de Jovens (15 respostas); 2) Apoiar/Criar políticas para ingresso de mulheres em STEM no contexto Acadêmico e Político (17 respostas); 3) Melhorias no ambiente de trabalho de mulheres em STEM e Promover e participar de debates sobre o tema de mulheres em STEM no contexto de Mercado de Trabalho (7 respostas); 4) Promoção/Contratação de mulheres em STEM e Obter/Compartilhar informação sobre o tema de mulheres em STEM no contexto de Mercado de Trabalho (11 respostas); 5) Planejamento Profissional de mulheres em STEM no contexto de Mercado de Trabalho (8 respostas); 6) Obter Subsídios, Conduzir pesquisas acadêmicas e científicas sobre mulheres em STEM e Criar projetos de pesquisa sobre o tema das mulheres em STEM no contexto Acadêmico (16 respostas); 7) Obter/Compartilhar informação no contexto Jurídico (2 respostas).

Por fim, as respostas às questões Q27, Q25 e Q24 foram analisadas, e evidências relevantes de cada grupo foram selecionadas para a composição dos cenários. Para a construção do Cenário 1 (Incentivar mulheres/meninas, no contexto de Jovens), alguns exemplos das evidências utilizadas incluem:

- **Q27.** *Usaria em aula para propor discussões com meus alunos sobre o tema*
- **Q25.** *Pode ajudar a motivar nossas alunas a seguirem carreiras STEM*
- **Q24.** *As informações são muito pulverizadas*

Por fim, as respostas que haviam sido inicialmente separadas no grupo Tipos de dados foram revisitadas, a fim de identificar se elas poderiam ser inseridas nos cenários delineados. No Cenário 1 (Incentivar mulheres/meninas, no contexto de Jovens), por exemplo, foi incluída a resposta: *Políticas sobre a equidade de gênero em STEM para a educação básica.*

Ao todo 2 respostas marcadas como Tipos de dados acabaram por ser desconsideradas por não se enquadrarem em nenhum cenário. Com todas as respostas válidas agrupadas, esboçaram-se os cenários de valor definindo um objetivo, um ou mais problemas e um caso de uso para cada.

Criação das Personas Algumas das perguntas analisadas já davam uma pista de que persona poderiam ser criadas para seu respectivo grupo/cenário, como por exemplo:

Trabalho na educação, e poder passar essa informação para os estudantes ainda na escola é interessante., sugerindo uma pessoa professora para o Cenário 1.

A utilização de um método de participação ampla colaborou com a **Corporeidade**, uma vez que permitiu a composição de cada cenário por diversas respostas. Um mesmo cenário foi trazido por diferentes pessoas participantes, resultando em mais material para sua criação, o que resultou em uma construção com mais detalhes.

Além das perguntas Q27, Q25 e Q24, também foram analisadas as respostas de Q22. *Gostaria de compartilhar algo mais sobre você?*, colaborando para a **Autodeterminação**, ao permitir que as pessoas participantes trouxessem informações que não haviam sido solicitadas, mas que elas acreditavam ser relevantes. Um exemplo é esta evidência, que foi utilizada para a persona do Cenário 1:

No contexto atual, tenho me dedicado à pesquisa sobre equidade de gênero durante a etapa do Ensino Médio, com um foco especial na identificação dos fatores que contribuem para a evasão de estudantes do gênero feminino nas áreas STEM. Através dessa pesquisa, busco compreender mais profundamente as razões por trás das disparidades de gênero nesse campo e contribuir para a criação de estratégias que promovam um ambiente mais inclusivo e igualitário para todas as estudantes.

Para de fato trazer **Corporeidade**, foi essencial definir as características demográficas a partir das respostas da seção 2 do questionário. A análise demográfica revelou um predomínio de mulheres, brancas, brasileiras, heterossexuais e com alto nível de escolaridade. Para garantir o **Pluralismo**, foi realizada uma análise qualitativa sensível a grupos sub-representados. Ou seja, foram identificados, em cada cenário, os grupos mais representados proporcionalmente, mesmo que minoritários no total de respostas. No Cenário 2, por exemplo, o número absoluto de indivíduos LGBT era menor do que o número absoluto de heterossexuais (35,5%), mas observou-se que a proporção de participantes LGBT era superior, quando comparada com outros cenários.

Tabela 1. Critérios de diversidade considerados por cenário. A tabela apresenta, para cada cenário estudado, o critério de diversidade identificado, a proporção correspondente (em percentual e número absoluto) e a decisão tomada sobre a definição da persona.

Cenário	Critério de diversidade analisado	Proporção no cenário (% e nº de participantes)	Decisão sobre a persona
1	Cor/raça: parda	33,3% (5 de 15)	Persona caracterizada como parda
2	Orientação sexual: LGBT	35,5% (6 de 17)	Persona definida como homossexual
4	Gênero: homens	54,5% (6 de 11)	Persona definida como homem
5	Cor/raça: negra	22,2% (2 de 9)	Persona definida como negra
6	Nacionalidade: não brasileira	12,5% (2 de 16)	Persona caracterizada como não brasileira

Essa abordagem permitiu uma representação mais inclusiva de diferentes marcadores sociais, como orientação sexual, raça, nacionalidade e gênero. Contudo, não

foi possível resolver a questão da representatividade em todos os casos. Ter apenas uma persona de fora do Brasil, por exemplo, não é suficiente, dado que a plataforma será utilizada no Brasil, Bolívia e Peru. Outra questão é que nenhum cenário parecia ter foco em estudantes de graduação em STEM, que representam um grupo importante de *stakeholders*.

Portanto, concluiu-se que mais estudos com foco nesses dois grupos seriam necessários para trazer **Pluralismo**.

4.3. Grupos focais

As duas atividades com grupos focais foram inspiradas no artigo de [Woelfer et al. 2011], no qual, para obter ideias sobre como um telefone celular poderia ajudar os jovens sem-abrigo a permanecerem seguros, os participantes eram instruídos a escrever um cenário a partir do seguinte *prompt*:

“Os jovens e jovens adultos sem-abrigo podem enfrentar desafios especiais para se manterem protegidos de perigos. Por favor, escreva uma história sobre como um telefone celular pode ajudar a manter um jovem ou jovem adulto sem-teto seguro. Não existem respostas certas. A história pode ser tão longa ou curta quanto você quiser. Pode ser sobre uma situação real ou sobre uma situação fictícia.”

Com base no compromisso com a **Corporeidade** das pessoas usuárias, optou-se por solicitar que os participantes criassem personas, em vez de simplesmente citar *stakeholders* no *prompt*. Com o objetivo de incorporar o **Pluralismo**, optou-se por trabalhar com múltiplos valores, em vez de apenas um. Para promover a **Autodeterminação**, foi permitida a escolha, pelas pessoas participantes, dos valores a serem representados nos cenários, ainda que com diferentes níveis de flexibilidade. Embora ambas as atividades tenham diversos pontos em comum, foram conduzidas com algumas distinções, especialmente quanto à utilização explícita das qualidades da IHCF pelas pessoas participantes. Portanto, nas próximas seções, a execução de cada atividade será apresentada individualmente.

4.3.1. Atividade com a rede de pesquisa ELLAS (GF1)

Com o objetivo de obter mais material a partir de pessoas de fora do Brasil, realizou-se um estudo através de grupos focais com membros da equipe de IHC da Plataforma ELLAS, do qual fazem parte integrantes internacionais da rede de pesquisa.

Coleta de Dados O estudo foi conduzido de maneira virtual, por meio da plataforma *Google Meet*, no dia 21 de agosto de 2023, e contou com a participação de um total de 8 indivíduos, todos integrantes da rede de pesquisa ELLAS. Dentre os participantes, 5 eram residentes no Brasil, enquanto 3 provinham da Bolívia. Infelizmente, os convidados do Peru não compareceram. Ao todo, a atividade levou 1 hora para ser conduzida.

Pensando na **Ecologia**, a atividade se iniciou com uma etapa de formalização do consentimento dos participantes, com uma leitura em voz alta do termo de consentimento ético e um momento para esclarecimento de eventuais dúvidas em relação ao termo.


Além disso, uma cópia do termo de consentimento foi enviada por e-mail, permitindo que os participantes formalizassem seu consentimento por escrito. Após a etapa de consentimento, os participantes receberam uma breve exposição sobre a relevância dos valores no contexto do DSV.

Depois as pessoas participantes tiveram 5 minutos para realizar a atividade de quebra-gelo, uma votação anônima realizada por meio da própria plataforma *Google Meet*. Nesta atividade, as pessoas foram convidadas a selecionar o valor que consideravam mais central para a Plataforma ELLAS dentre os nove valores selecionados pelas pesquisadoras: Ativismo, Colaboração, Compartilhamento, Grupo, Sustentabilidade, Relacionamento, Identidade, Autonomia e Normas e Políticas.


Preocupadas com a **Ecologia** e o bem-estar das pessoas participantes, estas foram apresentadas a um exemplo de persona e de cenário de valor, além de um modelo sem conteúdo, de forma a auxiliar a realização da atividade principal. Esse material foi disponibilizado em inglês, devido à natureza internacional da amostra. As pessoas participantes foram divididas em dois grupos conforme a sua língua nativa, para que este não fosse um empecilho durante a realização da atividade.

Cada grupo recebeu quatro valores distintos e foi direcionado a uma sala separada no *Google Meet*, onde teve 15 minutos para criar uma persona e desenvolver uma história sobre como a Plataforma ELLAS poderia apoiá-la com base nesses valores. Considerando o princípio da **Autodeterminação**, as pessoas participantes tiveram a liberdade de escolher, a partir da lista inicial, os valores com os quais preferiam trabalhar. Três autoras da pesquisa acompanharam as atividades: uma designada para cada grupo e a terceira oferecendo apoio de forma rotativa.

O Grupo 1 seguiu de perto o modelo proposto, dedicando todo o seu tempo à criação da persona. Isso levou à falta de tempo para desenvolver os cenários e à ausência de discussões sobre os valores em qualquer fase da atividade. Além disso, no Grupo 1, a ferramenta *ChatGPT*³ foi utilizada na elaboração da biografia da persona. O Grupo 2 foi menos rígido em relação ao modelo de persona proposto. Como resultado, conseguiram criar três personas e cenários, embora com menos detalhes em comparação com o Grupo 1. O mesmo desafio relacionado aos valores surgiu, uma vez que as pessoas participantes do Grupo 2 não consideraram os valores de forma adequada ao longo da atividade. A Figura 1 apresenta um exemplo de material criado.

**Persona 1**

- Nome: Carmen
- Idade: 40 anos
- Uma mulher boliviana da área de TI que se preocupa com a representação e a liderança das mulheres. Ela quer orientar jovens mulheres e incentivar o crescimento profissional.

**Cenário de Valor**

Carmen tem 40 anos e é uma líder na área de TI. Ela trabalha na indústria e está preocupada com a desigualdade de gênero em sua profissão. Gostaria de orientar jovens mulheres e incentivar seu crescimento profissional. Por isso, começou a usar a plataforma ELLAS para: aprender sobre iniciativas relacionadas ao tema, encontrar informações sobre associações de mulheres e buscar boas práticas dentro das empresas sobre mentoria. Ela precisa tomar uma decisão sobre sua carreira, pois, na Bolívia, a disparidade de gênero é muito grande, e ela quer entender e apoiar outras mulheres, especialmente aquelas que pensam em abandonar a área.




Figura 1. Carmen - Persona e Cenário criados pelo Grupo 2.

³<https://chatgpt.com>

Ao término dos 15 minutos, cada grupo teve mais 10 minutos para apresentar os materiais criados. Durante esta etapa de apresentação das personas e cenários, dois participantes manifestaram preocupações relacionadas à restrição de valores na votação inicial e para a elaboração dos cenários. Essas reclamações mostram a importância de garantir que os participantes tenham autonomia para escolher os valores que consideram mais relevantes, reconhecendo que diferentes perspectivas podem enriquecer o processo de design e a compreensão dos valores na Plataforma ELLAS.

4.3.2. Atividade com estudantes de IHC (GF2)

Uma vez que eram necessárias mais informações sobre os cenários de uso da Plataforma ELLAS que envolviam estudantes de graduação em STEM, realizou-se mais um estudo, desta vez com foco nesse grupo, em uma turma de IHC de uma universidade brasileira. Embora este terceiro estudo tenha pontos e objetivos em comum com o estudo anterior, sofreu algumas modificações visando solucionar a resistência e a dificuldade que os participantes demonstraram em incluir os valores pré-definidos na criação de cenários.

Coleta de Dados Esta atividade foi realizada no dia 25 de agosto de 2023, 4 dias após a atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS. Ela desenrolou-se de forma presencial na primeira aula do semestre de uma turma de Avaliação de Interação Humano-Computador em uma universidade brasileira, e contou com 11 participantes. Todas as pessoas estudantes já haviam feito pelo menos 1 disciplina de IHC (Introdução à IHC), e alguns já haviam criado personas, mas sem usar uma plataforma online. Em contraste com a primeira atividade, esta segunda sessão permitiu um tempo estendido de 2 horas.

Focando na qualidade **Ecologia**, o termo de consentimento foi enviado com antecedência às pessoas estudantes envolvidas, permitindo-lhes tempo suficiente para lê-lo de forma atenta e garantindo que a atividade pudesse ser realizada sem pressa. As pessoas estudantes manifestaram seu consentimento de maneira eletrônica por meio da plataforma *Google Forms*, antes do início da aula. Após a confirmação de que todos os participantes haviam consentido, a professora Sílvia Bim explicou detalhadamente a natureza e as funcionalidades da Plataforma ELLAS. Tal explicação se mostrou essencial, uma vez que, ao contrário do primeiro grupo, as pessoas estudantes dessa turma não estavam familiarizadas com o projeto.

Em seguida, as pessoas estudantes foram apresentadas ao mesmo exemplo de persona e cenário de valor utilizados na primeira atividade. Eles foram divididos em três grupos, 1 contendo três pessoas e 2 contendo quatro pessoas, e instruídos a criar suas próprias personas para a Plataforma ELLAS. Todos os grupos optaram por utilizar o modelo disponibilizado para criar suas personas. Um exemplo de persona criada pode ser visto na Figura 2.



Figura 2. Marcela - Persona criada na atividade com grupo focal com estudantes de IHC.

Com o objetivo de melhorar a inclusão da qualidade **Autodeterminação**, as pessoas estudantes puderam escolher livremente o valor com o qual trabalhar, através do processo proposto em Lima et al. (2023). Desta forma, as pessoas estudantes foram orientadas a selecionar uma das qualidades feministas que consideravam fundamentais para a sua persona e, em seguida, foram convidadas a identificar um valor que se alinhasse com a persona a partir do seguinte *prompt*:

Valor refere-se ao que uma pessoa ou grupo de pessoas considera importante na vida. Nesse sentido, as pessoas encontram muitas coisas de valor, tanto nobres quanto mundanas: seus filhos, amizade, chá da manhã, educação, arte, um passeio na floresta, boas maneiras, boa ciência, um líder sábio, ar puro

Coloque-se novamente no lugar de sua persona e escolha o valor que ela considera mais importante no contexto da Plataforma ELLAS. Aqui estão alguns exemplos, mas sinta-se à vontade para escolher outro valor. Você também pode fazer relações diferentes entre valores e qualidades de IHCF. Justifique brevemente a sua resposta."

Para apoiar essa escolha, as pessoas estudantes receberam uma tabela que relacionava valores às qualidades. No entanto, elas foram esclarecidas de que esses eram apenas exemplos e que tinham a liberdade de escolher valores não diretamente vinculados à qualidade feminista escolhida ou até mesmo propor valores não previamente mencionados.

O resultado dessa etapa pode ser visto na Figura 3.

	QUALIDADE	VALOR
Marcela (55) - São Paulo pesquisadora de IHC	Auto-definição	Autonomia Transparência
Eduarda (24) - Curitiba estudante Eng. Eletrônica	Advocacia	Justiça
Joana (17) - Curitiba estudante ensino médio	Pluralismo	Adaptabilidade

Figura 3. Qualidade e valores por persona.

Dois grupos tiveram dúvidas em qual qualidade escolher, mas foram rápidos para escolher o valor. O terceiro grupo, que criou a Marcela, escolheu a qualidade mais rápido, mas teve dúvidas para escolher apenas um valor, escolhendo dois. As justificativas para escolha de cada qualidade são apresentadas a seguir:

- Grupo da Marcela (Autodeterminação): *Alinhamento com a maneira com que deseja usar os dados e por tornar visível como ela pode encontrar os dados de maneira facilitada, já que uma de suas frustrações era a falta de transparência no acesso aos dados dessa área.*
- Grupo da Joana (Pluralismo): *Joana gostaria de uma resposta personalizada às suas necessidades, considerando seus gostos e os dados disponíveis na plataforma. Para ela, a plataforma seria essencial para esta tomada de decisão.*
- Grupo da Eduarda (Advocacia): *Ela é engajada em questões sociais, por isso, busca formas de prezar pela igualdade em diversos contextos, possui empatia e por isso se preocupa com o bem estar das pessoas.*

Já as justificativas dos valores foram essas :

- Grupo da Marcela (Autonomia e Transparência): *A possibilidade de autonomia no acesso por ter liberdade em suas consultas e a transparência por saber a origem dos dados, por serem dados abertos.*
- Grupo da Joana (Adaptabilidade): *Joana gostaria de uma plataforma adaptável às suas necessidades, personalizando sua experiência para receber uma resposta afirmativa e segura, alinhada com suas expectativas presentes e futuras.*
- Grupo da Eduarda (Justiça): *Para promover uma sociedade igualitária e inclusiva é necessário o senso de justiça, e os dados fornecidos pela plataforma são capazes evidenciar a necessidade desse estudo e de auxiliar na busca por essa justiça.*

Com os valores em mãos, os grupos criaram seus cenários de valor através do seguinte prompt:

Agora crie um cenário no qual a persona criada poderia utilizar a Plataforma ELLAS para apoiar o valor escolhido. Não há respostas certas. A história pode ser tão longa ou curta quanto você quiser. Pode ser sobre uma situação real ou sobre uma situação fictícia.

Um exemplo pode ser visto a seguir:

- Grupo da Marcela: *Está conduzindo uma nova pesquisa e precisa de ajudando levantamento de dados sobre a participação de mulheres na área de STEM, e ao saber da Plataforma ELLAS, ficou interessada em conhecer o projeto. A facilidade de acesso aos dados e a personalização das buscas foi o ponto que mais chamou a atenção da pesquisadora. Além disso, a transparência dos dados trouxe mais confiança na escolha.*
- Grupo da Joana: *Joana está perto de se formar e precisa decidir em breve qual curso deseja fazer na faculdade e em que área deseja trabalhar no futuro. Ela busca informações em seu computador sobre o mercado e os dados referentes à presença feminina nas áreas de atuação de seu interesse. Joana precisa de assertividade e confiabilidade nos resultados da plataforma para embasar sua decisão, assim como deseja uma experiência personalizada para seus gostos e necessidades.*
- Grupo da Eduarda: *A persona faz parte do projeto Emílias e gostaria fazer uma publicação sobre as mulheres em posição de destaque na Engenharia Eletrônica, ela usou a plataforma para buscar esses dados e descobriu que falta o registro dessas mulheres. Por isso, pensando na qualidade de advocacia e o valor de justiça, ela mudou sua perspectiva e decidiu fazer a publicação sobre a falta de registro dessas mulheres na área de engenharia eletrônica para evidenciar essa questão e mostrar a sua importância para as alunas do curso.*

Este cenário mostra que a atividade foi eficaz em levar à reflexão sobre valores através de uma lente feminista e incorporá-los na criação de cenários.

4.3.3. Comparação das duas atividades com Grupos Focais

As atividades GF1 e GF2 apresentam distinções relacionadas ao perfil das pessoas participantes e ao tempo disponível para a execução das tarefas. Além disso, cada atividade variou em termos de incluir ou não as qualidades feministas e a flexibilidade dos valores disponíveis.

O GF2 teve duração maior (2 horas), permitindo uma análise mais aprofundada dos valores e qualidades feministas, além da criação de personas e cenários mais detalhados. No entanto, a superficialidade dos resultados do GF1 não se deve apenas ao tempo reduzido, já que o Grupo 2 optou por criar três pares persona-cenário em vez de desenvolver um único com mais profundidade. Além disso, parte do tempo da sessão GF2 foi dedicada às explicações sobre a Plataforma ELLAS e à escolha de um valor com base em uma qualidade feminista, o que contribuiu para equilibrar o tempo destinado à criação dos cenários.

A forma como os valores foram tratados no GF1 não foi bem aceita pelas pessoas participantes, que tiveram dificuldades em incluir uma reflexão explícita sobre eles nos resultados. Já no GF2, as pessoas participantes puderam determinar qual valor mais se alinhava com sua persona e fazer suas próprias reflexões e discussões sobre as qualidades feministas. Concluímos que a segunda abordagem se mostrou bem mais afetiva em incluir a qualidade **Autodeterminação**.

4.3.4. Análise dos Dados

A análise foi realizada de forma qualitativa, comparando os resultados obtidos nas atividades com as respostas do questionário. Essa comparação gerou novos cenários ou complementou os cenários já delineados.

Na atividade do GF1, foram criados quatro personas e cenários. O Grupo 1 focou apenas na criação da persona, sem desenvolver os cenários ou discutir os valores. Como usaram o *ChatGPT* para elaborar a biografia, tornou-se difícil separar o conteúdo criado pelo grupo daquele gerado por IA. Por isso, o material foi pouco aproveitado, embora a persona tenha ajudado a validar aspectos do Cenário 4. O Grupo 2 conseguiu criar três personas e cenários, com menos detalhes, mas também não levou em consideração os valores de maneira adequada ao longo da atividade. Para promover o **Pluralismo** e garantir a representatividade boliviana, optou-se por uma análise mais flexível, considerando valores fora da lista original. Dois dos três cenários criados pelo grupo 2 foram utilizados, e o terceiro foi descartado por não incorporar valores, mesmo fora da lista original. No GF2, foram obtidas personas e cenários mais detalhados, com valores, e todos os materiais foram aprovados e utilizados.

O material dos grupos focais foi complementado ou integrado com materiais do questionário. O cenário da Carmen (Figura 1, GF1), por exemplo, foi combinado com o cenário 3 devido ao contexto e objetivos semelhantes (“Melhorias no ambiente de trabalho e Promover e participar de debates no contexto de “Mercado de Trabalho”), enquanto o cenário da persona Marcela (GF2) apresentava grande semelhança com contexto e objetivos do cenário 6 (“Conduzir pesquisas acadêmicas e científicas no contexto “Acadêmico”). Algumas informações do questionário foram utilizadas para complementar os demais cenários aprovados, como informações sobre problemas comuns ao buscar dados sobre equidade de gênero sem a Plataforma ELLAS. O cenário 7, delineado através do questionário, foi descartado pois havia apenas 2 respostas em seu grupo, que sozinhas não conseguiam compor um cenário, e nenhum dos cenários produzidos nas atividades com grupos focais possuía objetivos e contexto semelhantes para que fossem integrados.

Dessa forma, ao final da análise, foram obtidos nove pares de personas e cenários de valor, utilizando conectores textuais para agregar as evidências utilizadas.

4.4. Limitações e Trabalhos Futuros

É importante reconhecer que as personas criadas não abrangem toda a diversidade existente na sociedade. Toda pesquisa possui limitações e, neste caso, houve desafios para incluir pessoas com deficiência (PCD) e pessoas transgênero. Também foram encontrados obstáculos na participação de representantes do Peru e da Bolívia. A divulgação do questionário entre o público da Bolívia e do Peru foi desafiadora, principalmente pelo fato de que a pesquisa era liderada por brasileiras. Para superar essa barreira, a rede de pesquisa ELLAS contratou um tradutor para criar uma versão em espanhol do questionário. Isso tornou o questionário acessível a uma audiência mais ampla; no entanto, a grande maioria das respostas veio do Brasil, com apenas duas respostas da Bolívia e uma do Peru. Em pesquisas futuras, novos grupos focais poderiam ser realizados para alcançar outros grupos que não foram representados através dos estudos já realizados.

5. Conclusão

Neste artigo, apresentou-se um guia baseado na IHCF, para a criação de personas e cenários de uso orientados por valores. Embora não represente a única forma de elaborar personas e cenários feministas, o guia oferece uma base teórica elaborada a partir de lições aprendidas em trabalhos reais, reunidas de maneira clara e reutilizável. Para ilustrar as recomendações e garantir transparência quanto à sua origem, foram descritos brevemente os estudos que resultaram nas lições compiladas. Esses estudos conseguiram integrar de forma satisfatória as seis qualidades da IHCF.

A **Participação** esteve presente, pois todos contaram com a colaboração de *stakeholders*. A **Autodeterminação** também foi incorporada, já que todas as personas e cenários de valor foram construídos exclusivamente com base em materiais produzidos pelos próprios *stakeholders*, que definiram quem são, em que situações utilizariam a Plataforma ELLAS, com quais objetivos e em quais contextos.

Já em relação ao **Pluralismo**, as 9 personas apresentadas, uma quantidade significativa em si, conseguiram abranger uma ampla diversidade de aspectos, incluindo etnias, orientações sexuais, identidades de gênero, faixas etárias, nacionalidades e áreas de atuação distintas. Os cenários propostos também destacam diversas problemáticas e casos de uso, possuindo objetivos e contextos distintos entre si. A utilização do modelo Amplo-Focal, junto com uma análise sensível a grupos sub-representados, foi essencial para alcançar resultados satisfatórios em relação ao **Pluralismo**, possibilitando corrigir a baixa participação de determinados grupos sem a necessidade de limitação da amostra.

A **Corporeidade** também conseguiu ser incorporada, uma vez que os cenários de uso abordam as personas de maneira completa, incluindo aspectos como família, aspirações, desejos, frustrações, corpo, sexualidade e princípios pessoais. Em outras palavras, as personas e seus cenários não se limitaram a meras executoras de tarefas na plataforma, proporcionando uma visão mais humanizada. Por sua vez, a **Ecologia** foi contemplada não apenas porque os estudos seguiram as diretrizes éticas, como a aprovação do CEP e o uso de termos de consentimento livre e esclarecido, mas também porque foram elaborados com preocupação com as pessoas participantes, buscando eliminar qualquer dificuldade que pudessem ter para a realização das atividades, por meio de materiais de apoio e explicações necessárias. Por fim, a qualidade da **Advocacia** foi incorporada em todos os cenários desenvolvidos, mesmo nos casos em que não foi apontada como a mais relevante para a persona no GF2. Isso porque, em todos os casos, a combinação entre objetivos e contextos resultou em personas ou plataformas que visam promover melhorias sociais e a emancipação de um grupo historicamente marginalizado: as mulheres.

Assim, concluímos que as recomendações propostas no guia demonstram utilidade e eficácia na criação de personas e cenários de uso fundamentados em uma abordagem da IHCF. As diretrizes fornecem um referencial metodológico para pesquisadores e profissionais que desejam incorporar, de forma prática, explícita e intencional, os princípios feministas no processo de design. Além de facilitarem a integração das seis qualidades da IHCF, as recomendações podem ser adaptadas a diferentes domínios tecnológicos e contextos socioculturais, contribuindo para o desenvolvimento de tecnologias mais inclusivas, representativas e alinhadas com objetivos de progresso social. Com isso, o guia não apenas sistematiza boas práticas

observadas em estudos anteriores, mas também oferece uma base para iniciativas futuras em IHC.

6. Aspectos éticos

Todos os três estudos utilizados como base empírica para criação do guia seguiram as Normas e Diretrizes Regulamentadoras da Pesquisa Envolvendo Seres Humanos. Os estudos foram previamente aprovados pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), sob o CAAE nº 66296922.6.0000.5690. Antes da participação, todos os voluntários foram informados sobre os objetivos, riscos e benefícios da pesquisa, além de seus direitos enquanto participantes. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) foi apresentado em formato eletrônico e aceito digitalmente, e não houve qualquer tipo de compensação financeira pela participação nos estudos. Nenhuma informação pessoal foi divulgada, e os dados foram utilizados exclusivamente para fins científicos.

7. Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

As autoras declaram a utilização de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa, notadamente o *ChatGPT*, exclusivamente como apoio à redação e revisão linguística deste artigo. Todas as ideias, análises e contribuições intelectuais aqui apresentadas são de autoria exclusiva das autoras.

Agradecemos ao projeto "Latin American Open Data for Gender Equality Policies Focusing on Leadership in STEM", conhecido pelo acrônimo ELLAS, pela autorização para realização desta pesquisa utilizando sua plataforma como objeto de estudo.

Referências

- Bardzell, S. (2010). Feminist hci: taking stock and outlining an agenda for design. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI 10, pages 1301–1310. ACM.
- Bardzell, S. e Bardzell, J. (2011). Towards a feminist hci methodology: social science, feminism, and hci. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI 11, pages 675–684. ACM.
- Bellini, R., Meissner, J., Finnigan, S. M., e Strohmayer, A. (2022). Feminist human–computer interaction: Struggles for past, contemporary and futuristic feminist theories in digital innovation. *Feminist Theory*, 23(2):143–149.
- Chivukula, S. S. e Gray, C. M. (2020). Bardzell's "feminist hci" legacy: Analyzing citational patterns. In *Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI EA '20, pages 1–8, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Creswell, J. W. e David Creswell, J. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Thousand Oaks, CA, 5 edition.
- Czeskis, A., Dermendjieva, I., Yapit, H., Borning, A., Friedman, B., Gill, B., e Kohno, T. (2010). Parenting from the pocket: value tensions and technical directions for

- secure and private parent-teen mobile safety. In *Proceedings of the Sixth Symposium on Usable Privacy and Security*, SOUPS '10, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Dignazio, C., Hope, A., Michelson, B., Churchill, R., e Zuckerman, E. (2016). A feminist hci approach to designing postpartum technologies: when i first saw a breast pump i was wondering if it was a joke. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI16, pages 2612–2622. ACM.
- Fiesler, C., Morrison, S., e Bruckman, A. S. (2016). An archive of their own: A case study of feminist hci and values in design. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '16, pages 2574–2585, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Friedman, B., Hendry, D. G., e Borning, A. (2017). A survey of value sensitive design methods. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 11(2):63–125.
- Friedman, B., Kahn, P. H., Borning, A., e Hultdtgren, A. (2013). Value sensitive design and information systems. In Doorn, N., Schuurbiers, D., van de Poel, I., e Gorman, M. E., editors, *Early engagement and new technologies: Opening up the laboratory*, pages 55–95. Springer Netherlands, Dordrecht.
- Gurung, L. (2020). Feminist standpoint theory: Conceptualization and utility. *Dhauagiri Journal of Sociology and Anthropology*, 14:106–115.
- Harding, S. (2004). Introduction: Standpoint theory as a site of political, philosophic, and scientific debate. In Harding, S., editor, *The Feminist Standpoint Theory Reader: Intellectual and Political Controversies*, pages 1–15. Routledge, New York; London.
- Hendry, D. G., Friedman, B., e Ballard, S. (2021). Value sensitive design as a formative framework. *Ethics and Information Technology*, 23:39–44.
- Karusala, N. e Kumar, N. (2017). Women's safety in public spaces: Examining the efficacy of panic buttons in new delhi. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '17, pages 3340–3351, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Lima, P. R. S. (2025). Qualidades da ihc feminista: Explorando a aplicabilidade no design sensível ao valor. Master's thesis, Universidade Federal Fluminense.
- Lima, P. R. S., Salgado, L. C. d. C., e Bim, S. A. (2023). O primeiro passo do projeto para a interação de uma plataforma de dados abertos com uma perspectiva feminista interseccional. *Interfases*, (018):65–74.
- Madsen, S. e Nielsen, L. (2010). Exploring persona-scenarios - using storytelling to create design ideas. In *Human Work Interaction Design: Usability in Social, Cultural and Organizational Contexts*, pages 57–66. Springer Berlin Heidelberg.
- Miaskiewicz, T. e Kozar, K. A. (2011). Personas and user-centered design: How can personas benefit product design processes? *Design Studies*, 32(5):417–430.
- Neris, V. P. A., Rosa, J. C. S., Maciel, C., Pereira, V. C., Galvão, V. F., e Arruda, I. L. (2024). Grandihc-br 2025-2035 - gc4: Sociocultural aspects in human-computer interaction. In *Proceedings of the XXIII Brazilian Symposium on Human Factors*

- in *Computing Systems*, IHC '24, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Nielsen, L. (2004). *Engaging Personas and Narrative Scenarios*. Samfundslitteratur, Copenhagen.
- Ribeiro, K. d. S. F. M. (2020). A gender analysis of interaction in online work meeting tools. In *Proceedings of the 19th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, IHC '20, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Vallet, F., Puchinger, J., Millonig, A., Lamé, G., e Nicolaï, I. (2020). Tangible futures: Combining scenario thinking and personas - a pilot study on urban mobility. *Futures*, 117:102513.
- Vianna, M., Vianna, Y., Adler, I. K., Lucena, B. F., e Russo, B. (2012). *Design Thinking: Inovação em Negócios*. MJV Press, Rio de Janeiro, 1 edition.
- Woelfer, J. P., Iverson, A., Hendry, D. G., Friedman, B., e Gill, B. T. (2011). Improving the safety of homeless young people with mobile phones: values, form and function. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '11, pages 1707–1716, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Yoo, D., Hultgren, A., Woelfer, J. P., Hendry, D. G., e Friedman, B. (2013). A value sensitive action-reflection model: evolving a co-design space with stakeholder and designer prompts. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '13, pages 419–428, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.

A. Personas e Cenários de Valor

Este apêndice apresenta o resultado final das personas e cenários de valor criados. A informação entre parênteses antes de cada trecho indica a *atividade de origem* da informação.

Cenário 1

Objetivo: Incentivar mulheres/meninas no contexto de Jovens.

Stakeholder direto: Professores da educação básica.

Stakeholder indireto: Sociedade como um todo.

Características: Mulher, Parda, 32 anos, Professora de Física, Brasil/ES.

Persona Mariana Souza: (Questionário) “*Estou cursando mestrado e tenho me dedicado à pesquisa sobre equidade de gênero durante a etapa do Ensino Médio. Trabalho na educação básica da rede estadual e poder conscientizar as estudantes ainda na escola é interessante. Acho muito difícil encontrar os dados que desejo.*”

Cenário de valor: (Questionário) “*Junto a uma amiga, estamos trabalhando para publicar um artigo que mostra a relação entre estereótipos e crenças com a diferença entre homens e mulheres em carreiras de STEM. Gostaria de dados para entender o motivo pelo qual as meninas no Ensino Médio têm baixo ingresso nessas áreas, mas ao procurar por eles sinto que as informações são muito pulverizadas. A investigação para o artigo me deixou pensativa sobre minhas*

alunas e o projeto de vida delas. Por isso, quero usar algumas aulas para separar os alunos em grupos e propor discussões com eles sobre o tema. Além disso, gostaria de dados atualizados sobre ideias e projetos em STEM que são de mulheres e se essas ideias e projetos são voltadas para o público feminino. Dessa forma, poderia encorajar as meninas para quais dou aula a explorarem novos horizontes.”

Cenário 2

Objetivo: Apoiar/Criar políticas no contexto Acadêmico e Político.

Stakeholder direto: Ativista.

Stakeholder indireto: Universidade; responsáveis pela definição de políticas públicas.

Características: Mulher, 26 anos, Cursando Matemática, Homossexual, Brasil/RJ.

Persona Laís Ribeiro: (Questionário) “Sou estudante da UERJ e atuo nos movimentos feminista, lésbico e estudantil. Acredito na equidade entre homens e mulheres e por isso defendo a criação políticas de ingresso e permanência para mulheres nas universidades nos cursos de STEM. Quando tento procurar informações sobre o tema me sinto perdida.”

Cenário de valor: (Questionário) “Estou lutando pela definição de vagas para o público feminino em editais internos de instituições de ensino públicas, mas algumas pessoas em posições de poder não percebem a discrepância entre homens e mulheres nos cursos de STEM, ou não veem problema nessa diferença. Pretendo iniciar uma campanha para conscientizar o público e com isso espero conseguir apoio e mobilização de outras mulheres para pressionar pela criação de políticas que promovam a igualdade na universidade. Por isso, gostaria de informações concretas sobre a disparidade de gênero para fundamentar meus argumentos e evidenciar a necessidade de políticas voltadas às mulheres. Seria bom conseguir acompanhar a evolução dos números, comparar índices dos países e universidades, ver quais tipos de políticas os países e universidades com melhores índices têm em prática.”

Cenário 3

Objetivo: Melhorias no ambiente de trabalho e Promover e participar de debates no contexto de Mercado de Trabalho.

Stakeholder direto: Mulher em STEM.

Stakeholder indireto: Empresas que têm este tema como direcionamento organizacional, Homens em STEM.

Características: Mulher, Líder de TI e Sócia, 40 anos, Bolívia.

Persona Carmen González: (Atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS) *Estou muito preocupada com a disparidade de gênero na minha profissão. (Questionário) Atualmente, ocupo um cargo de liderança em uma empresa de tecnologia e gostaria de aproveitar esse espaço para tornar a área de tecnologia mais atrativa para as mulheres. Acho que os homens também precisam entender mais sobre esse tema, pois é cansativo ter que se impor constantemente e vê-los sempre executar suas ideias por último.*

Cenário de valor: (Atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS) *Na Bolívia existe uma enorme disparidade de gênero e gostaria de saber como ajudar outras mulheres, especialmente aquelas que querem sair do campo. (Questionário)*

Acredito que este abandono se deve também ao fato de os homens não terem consciência do quanto se perde por não ouvirem um profissional qualificado, simplesmente por serem mulheres, e pela consequente hostilidade que as mulheres enfrentam nesta área. Por isso, gostaria de dar palestras na empresa onde sou sócia e onde trabalho, comparando a liderança feminina e masculina, e falando sobre o preconceito e o machismo que as mulheres podem enfrentar ao ocupar cargos de liderança. (Atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS) Gostaria também de orientar mulheres jovens e incentivar o seu crescimento profissional, mas não sei por onde começar. Gostaria de conhecer iniciativas neste tema, encontrar informações sobre associações de mulheres e obter detalhes sobre as melhores práticas nas empresas em matéria de mentoria.

Cenário 4

Objetivo: Promoção/Contratação de Funcionários e Obter/Compartilhar informação no contexto de Mercado de Trabalho.

Stakeholder direto: Criadores de políticas privadas.

Stakeholder indireto: Empresas em STEM.

Características: Homem, Gestor de Pessoas, 28 anos, Brasil/SP.

Persona Matheus Silva: (Questionário) *“Sou formado em Psicologia e atualmente atuo no RH de uma Big Tech. Sou uma pessoa que não observa gênero ou raça nas relações de trabalho, processos seletivos ou no julgamento de competências. Sempre procurei atuar contra a discriminação nas empresas em que trabalhei e acredito que existam muitos benefícios em um ambiente de trabalho com equidade. Não sou ativista da causa da equidade de gênero, mas gostaria de apoiá-la.”*

Cenário de valor: (Questionário) *“Gostaria de rearranjar a porcentagem de mulheres dentro da Big Tech em que trabalho, para buscar um equilíbrio entre os gêneros, inclusive nos cargos de liderança. (Atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS) Meu primeiro desafio é convencer meus superiores a apoiar essa ideia, (Questionário) por isso preciso de dados sobre a diferença proporcional de mulheres que atuam na área de STEM em qualquer cargo e mulheres em posição de liderança e comparar os dados da empresa que trabalho com outras Big Tech. Preciso argumentar tanto a favor de mudar a política de contratação da empresa, quanto de promover uma série de mulheres. Por isso preciso ter um plano de como criar equipes e contratações para resolver esse desequilíbrio de gênero. Além disso, seria essencial ter informações de como montar um processo seletivo e divulgá-lo para conseguir aumentar o número de candidatas mulheres.”*

Cenário 5

Objetivo: Planejamento Profissional no contexto de Mercado de Trabalho.

Stakeholder direto: Mulher em STEM.

Stakeholder indireto: Familiares, Empresas em STEM.

Características: Mulher, Negra, Desenvolvedora Back-end, 39 anos, Brasil/MT.

Persona Samanta Lima: (Questionário) *“Trabalho em uma empresa com o mesmo cargo, função e nível de escolaridade que outros colegas homens, fui admitida na mesma data que eles, mas o meu salário é um pouco menor. Acredito que ser mãe me traga ainda mais desafios. Gostaria de entender melhor a situação de*

outras mães e encontrar uma empresa que me valorizasse, mas não acho tanta coisa como gostaria e me sinto duvidosa.”

Cenário de valor: (Questionário) *“Pretendo mudar de emprego e ter dados sobre equidade de gênero nas empresas da minha cidade podem influenciar minha decisão sobre quais processos seletivos me candidatar. O primeiro passo seria um mapeamento das mulheres que estão na liderança, porque tenho esperança que as organizações em que elas estão inseridas impulsionem mulheres, valorizem a diversidade e ofereçam oportunidades igualitárias de avanço. Também gostaria de ter uma base de informações sobre organizações que apostam no tema para poder entender melhor os movimentos do mercado de trabalho.”*

Cenário 6

Objetivo: Obter Subsídios, Conduzir pesquisas acadêmicas e científicas e Criar projetos de pesquisa no contexto Acadêmico.

Stakeholder direto: Pesquisadores/as.

Stakeholder indireto: Universidades.

Características: Mulher, Pesquisadora de IHC, 55 anos, Perú.

Persona Marcela Rodríguez: (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira) *Sou pesquisadora e educadora e quero contribuir para o crescimento das mulheres na área STEM. (Questionário) Faço um trabalho voltado para mulheres e seria interessante encontrar todas essas informações em um só lugar. Há muito a fazer em termos de igualdade de gênero nos nossos contextos e gostaria de contribuir significativamente para mudar esta realidade.*

Cenário de valor: (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira) *Estou conduzindo uma nova pesquisa e preciso de ajuda para coletar dados sobre a participação das mulheres na área STEM. (Questionário) Além disso, pretendo que esta pesquisa tenha financiamento externo, por isso necessito de dados para a proposta e apresentação à gestão, para obtenção de recursos. (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira) Para isso, preciso de fácil acesso aos dados e a possibilidade de personalizar minhas pesquisas foi o aspecto que mais me chamou a atenção. Além disso, a transparência dos dados me daria maior confiança.*

Cenário 7

Objetivo: Apoiar/Criar políticas no contexto Público.

Stakeholder direto: Formuladores de Políticas.

Stakeholder indireto: Mulheres no geral, Governos.

Características: Homem, Membro do Parlamento, 45 anos, Bolívia.

Persona Carlos Fuentes: (Atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS) *Sou deputado ao Parlamento e quero promover uma participação mais ampla dos jovens nos setores relacionados com as TI. Sei que muito poucas mulheres na Bolívia escolhem esse caminho, por isso quero entender por que e como promover uma maior presença feminina no campo da tecnologia da informação.*

Cenário de valor: (Atividade com integrantes da rede de pesquisa ELLAS) *Como quero propor novas leis, preciso entender o que funcionou em outros países e ampliar meu conhecimento sobre a realidade feminina no nosso país e em outros. Além disso, devo defender a igualdade de gênero. A Bolívia está atrasada em tecnologia da informação e me preocupo com o desenvolvimento e a sustentabilidade.*

Cenário 8

Objetivo: Planejamento Profissional no contexto Acadêmico.

Stakeholder direto: Mulheres no geral.

Características: Mulher, Estudante do Ensino Médio, 17 anos, Brasil/PR.

Persona Sasha Caetano: (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira)

Estou próxima de concluir o ensino médio e por isso estou interessada nas diferentes possibilidades de futuro profissional e acadêmico. Gostaria de decidir meu futuro embasada em informações sobre o contexto da atuação feminina em diferentes áreas de exatas, com as quais tenho mais familiaridade.

Cenário de valor: (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira) *Preciso decidir em breve qual curso deseja fazer na faculdade e em que área desejo trabalhar no futuro. Tenho buscado informações em meu computador sobre o mercado e os dados referentes à presença feminina nas áreas de atuação de seu interesse, (Questionário) como dados sobre as mulheres atuantes no setor de tecnologia, cargo, faixa salarial e tempo de alcançar o estágio atual. (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira) Eu preciso de assertividade e confiabilidade nos resultados da plataforma para embasar minha decisão, e gostaria de uma experiência personalizada para meus gostos e necessidades. (Questionário) O acesso a dados detalhados sobre a equidade de gênero em posições de liderança me ajudaria a definir metas realistas para a escolha da minha própria carreira. Saber como as mulheres estão sendo promovidas e alcançando posições de liderança pode me ajudar a traçar um plano de carreira mais informado.*

Cenário 9

Objetivo: Obter/Compartilhar informação no contexto Acadêmico.

Stakeholder direto: Pesquisadores/as; Estudante de STEM.

Stakeholder indireto: Universidades, Mulheres no geral.

Características: Mulher, Estudante de Engenharia Eletrônica, 24 anos, Brasil/PR.

Persona Eduarda Campos: (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira)

Sou uma pessoa proativa que gosta de exatas e tenho interesse em projetos sociais relacionados a gênero em STEM. Possuo uma comunicação transparente e objetiva, mas não agressiva. Gosto de jogos eletrônicos, vôlei, animais e voluntariado. Sou engajada em questões ambientais e sociais e busco formas de prezar pela igualdade. Gosto de desafios e experiências diferenciadas.

Cenário de valor: (Atividade com alunos de IHC de universidade brasileira) *Faço parte do projeto Emílias e gostaria fazer uma publicação sobre as mulheres em posição de destaque na Engenharia Eletrônica. Usei a Plataforma ELLAS para buscar esses dados e descobri que falta o registro dessas mulheres. Por isso, comprometida em promover uma sociedade mais justa, mudei minha perspectiva e decidi fazer a publicação sobre a falta de registro dessas mulheres na área de engenharia eletrônica para evidenciar essa questão e mostrar a sua importância para as alunas do curso.*