



APÊNDICE B PROJETO DE PESQUISA DO PROFESSOR

Nome do Professor:	Renata Nogueira	Matrícula:	
Curso Relacionado:	Publicidade e Propaganda	Data:	7 junho 2024
Título do Projeto do Professor:	UX NA PUBLICIDADE		

1. Tema do Delimitado:

Ux na Publicidade: Como melhorar a experiência do cliente

2. Justificativa (Explicitar a importância do estudo e a sua relevância):

O projeto se justifica pelo fato de vivermos hoje num cenário altamente digitalizado, tornando-se cada vez mais necessário entender e melhorar a experiência do cliente, no meio digital de modo geral, especificamente nos sites, aplicativos e redes sociais, de modo a atrair e fidelizar o cliente.

3. Objetivos:

- 1 Fidelizar a experiência do cliente
- 2 Maximizar o uso das diversas plataformas digitais
- 3 Analisar o comportamento do consumidor diante do crescimento das plataformas digitais
- 4 Analisar as mudanças do comportamento digital do consumidor
- 4 propor melhorias em sites e aplicativos de segmentos variados

4. Metodologia:

Inicialmente, a pesquisa fará um estudo teórico, com análise de textos e livros de autores consagrados no tema. Incluirá também estudos e análises de artigos científicos publicados em Congressos e outros eventos da área, bem como a artigos científicos constantes do google acadêmico.

A pesquisa teórica será complementada por uma pesquisa de caráter prático, por meio de navegação em sites e apps de modo a identificar problemas e soluções que melhorem o relacionamento das marcas com seus clientes. Será feita, ainda, uma pesquisa de campo no survey monkey para aplicação de questionários.

A análise dos dados será qualitativa





5. **Resultados Esperados** (Explicitar os tipos de produtos que poderão surgir (artigos, e-books, cartilhas etc.):

Pretende-se criar sites e/ou aplicativos que maximizem as experiências dos consumidores, além de artigos redigidos pelos alunos/ professora orientadora com vistas à publicação dos mesmos.

6. **Referências:**

KRUG, Steven. **Não me faça pensar**. Alta Books
YOBLONSKI, Jon. **Leis da Psicologia aplicada a UX**: usando a psicologia para projetar produtos e serviços melhores. Novatec

7. **Resumo para Internet** (150 a 500 palavras):

UX (User Experience) tornou-se um dos termos mais utilizados atualmente na Publicidade, como também na área do Design e traz em seu significado a forma como as pessoas interagem com um produto ou serviço, seja essa interação online ou presencial, cujo resultado gera uma percepção positiva ou negativa. A UX vem para auxiliar no processo de sanar as necessidades do usuário, proporcionando a melhor experiência possível através de um design agradável, organizado e intuitivo, possibilitando a empresas um grande aumento em tráfego, conversão, fidelidade e assertividade. No campo da publicidade, já é possível constatar os benefícios da aplicação de estratégias de UX em meios digitais de modo a proporcionar expansão, aumento nas vendas, lucro e agregação de valor aos negócios de uma pessoa ou empresa. A metodologia utilizada para desenvolver esta pesquisa se dará, inicialmente, por meio de uma pesquisa descritiva, através de busca em bibliografia disponível, como também em artigos científicos encontrados na internet, sites, livros, Será realizada também pesquisa de campo, com análise a sites, aplicativos e por meio de questionários aplicados no survey monkey. Os dados obtidos serão analisados qualitativamente.

8. **Palavras-chaves** (mínimo de 3 e máximo de 5):

User Experience. Comportamento do Consumidor. Plataformas digitais.

