

Published in UX Collective BR · [Follow](#)Carolina Leslie · [Follow](#)

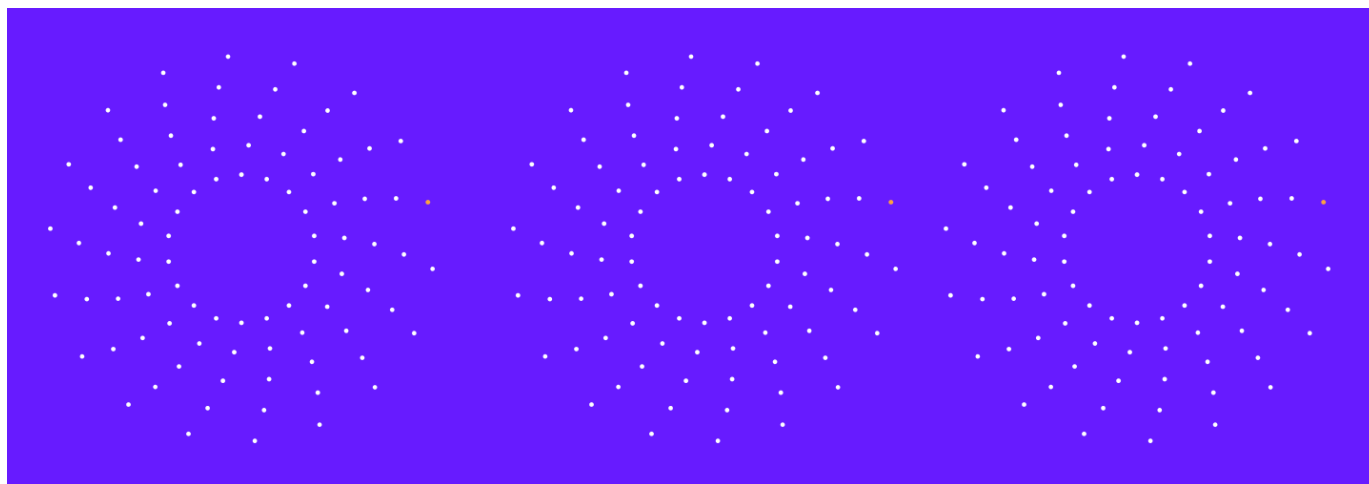
Apr 19, 2021 · 3 min read



PANORAMAUX — PARTE 4

# O mercado de UX em um ano pandêmico: Atividades e ferramentas

Ferramentas, Tipos de projetos, Atividades e Métodos de pesquisa.



## Índice

1. [Pandemia e o trabalho](#)
2. [Perfil do profissional de UX](#)
3. [Empresas e cargos](#)
4. **Atividades e ferramentas**
5. [Salários em UX no Brasil](#)
6. [Pesquisa em design](#) — parceria com o Movimento UX

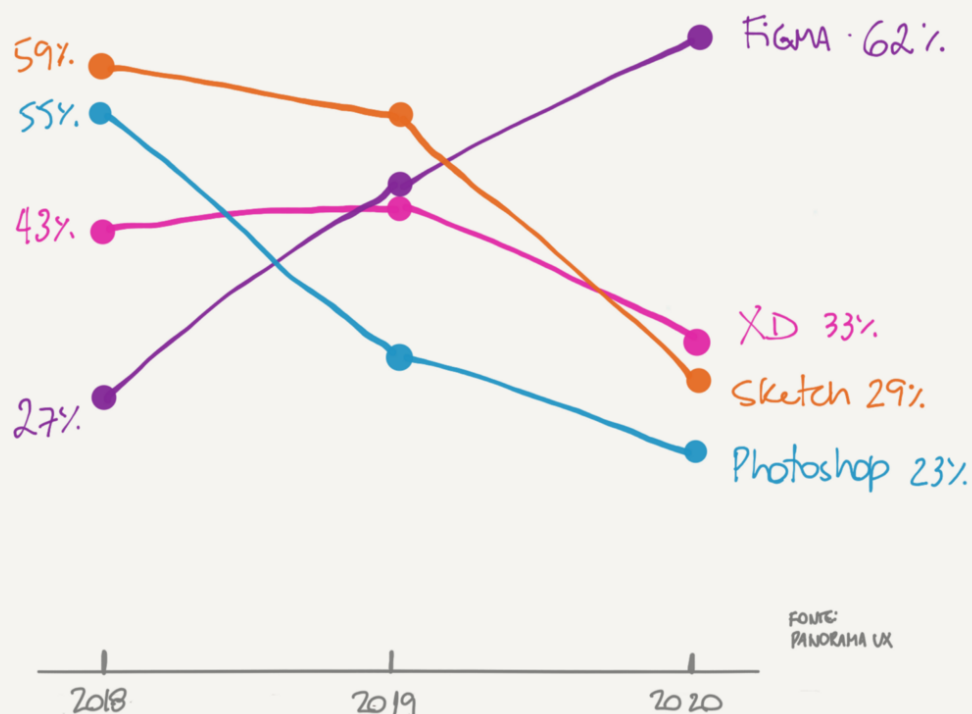
## Parte 4: Atividades e ferramentas

### Ferramentas

Em um 2020 em que tudo mudou, a velocidade de adoção de programas que fomentam a colaboração surpreendeu.



## FERRAMENTAS USADAS Últimos 6 mns



A natureza online e colaborativa do Figma se tornou o principal diferencial competitivo em tempos de trabalho remoto.

O fato de não ser vinculado a um único (e caro 🍎) sistema operacional também pode ter colaborado para sua ampla adoção — que saltou de 27% em 2018 para 62% em 2020.

O Sketch, por outro lado, viu sua participação no mercado desabar e não conseguiu reagir a tempo — a colaboração em tempo real foi lançada apenas em janeiro de 2021, em beta apenas para times. Será que o diamante vai conseguir recuperar seu mercado?

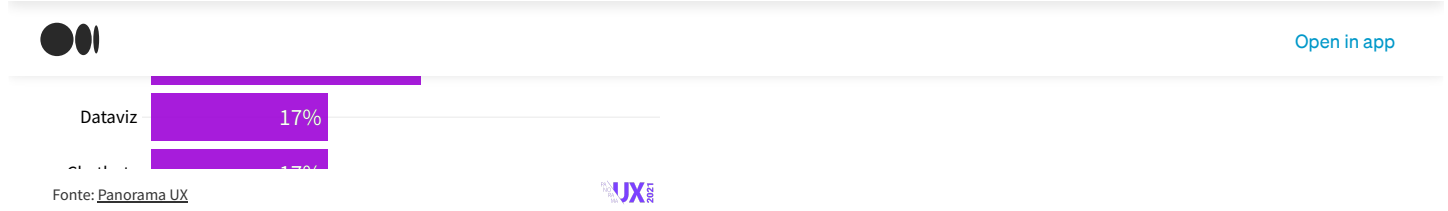
Vale ainda uma menção honrosa para outra ferramenta colaborativa e online: o Miro. Apesar de não constar na lista de opções disponíveis no questionário (ops, erro meu!), foi citado no campo aberto por 7% dos respondentes — assim, é bem provável que se o software fosse um dos itens disponíveis para seleção, essa porcentagem seria ainda maior.

### Tipos de projetos

A maior parte do trabalho em UX é entendida como atuação em projetos com foco em desktop, aplicativos e mobile. Produtos físicos, realidade aumentada/virtual, *wearables*, interfaces para TV foram mencionados por menos de 5% dos participantes (e nem aparecem no gráfico).

### Em que tipos de projetos você trabalhou nos últimos 6 meses?





Atividades

Prototipação é a atividade realizada com mais frequência entre os participantes — 80% afirmam realizar a tarefa frequentemente ou algumas vezes.

Mapas e atividades de pesquisa secundária são quase unanimidades — apenas 6% dos respondentes não realizou essas tarefas, ainda que a frequência não seja tão alta.

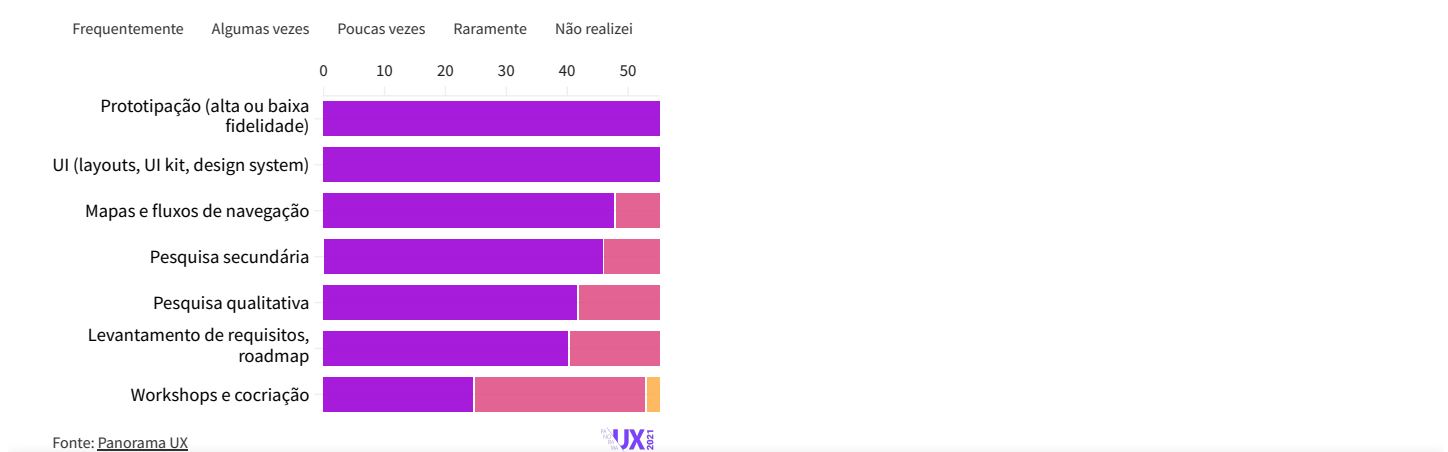
Já UI tem o efeito contrário — quem faz, costuma fazer com muita frequência.

No fim da lista, uma resposta clara à antiga pergunta:

UX designers precisam saber programar?

Precisar, não precisa, 76% dos respondentes não programou recentemente, o que não quer dizer que este seja um conhecimento irrelevante para quem trabalha na área.

Com que frequência você realiza estas atividades



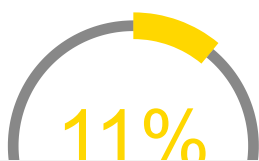


### Métodos de pesquisa

2020 foi um ano de atividades remotas. Mesmo assim, 11% dos respondentes afirmaram ter feito algum tipo de pesquisa presencial nos seis meses anteriores ao estudo, o que foi surpreendente.

#### Você fez pesquisas presenciais nos últimos 6 meses?

Percentual de respostas "Sim"



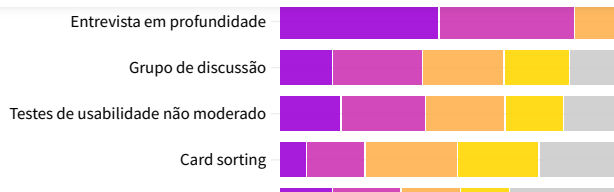
@carolinal... Você fez pesquisas presenciais nos últimos 6 ... Observabl

Entre os tipos de pesquisa mais realizados, questionários online, testes de usabilidade e entrevistas em profundidade se destacam.

#### Que tipos de pesquisa você realizou nos últimos 6 meses

Frequentemente Algumas vezes Poucas vezes Raramente Não realizei




[Open in app](#)

 Fonte: [Panorama UX](#)

Panorama UX 2021

 You can n  
get storie  
to your in  
**Got it**

As respostas sobre o uso de cada método de pesquisa são independentes. Fiquei contente em ver que, cruzando todas as respostas, apenas 4% dos participantes não realizaram nenhum dos métodos de pesquisa nos 6 meses anteriores à pesquisa.

. . .

Leia a quinta parte do estudo: [Salários](#).

. . .

Quer ser avisado sobre novas edições e resultados? Siga o Panorama UX nas redes sociais: [Instagram](#), [Twitter](#) e [assine nossa newsletter](#).

Veja também a [gravação da live sobre os resultados](#) junto com a Observe.

. . .

O Panorama UX é uma realização de [Carolina Leslie](#), com apoio de [Izabela de Fátima](#) do Movimento UX e de [Ana Coli](#) na edição e revisão.

Agradecimento ao apoio no site e material visual para [Rodrigo Dovighi](#), [Victor Carvalho](#), [Lauro Sollero](#). Ilustrações baseadas no material de [Ijeamaka Anyene](#).

Muito obrigada a todos os que participaram respondendo e ajudando na divulgação da pesquisa. E um agradecimento especial às marcas que usaram suas redes para aumentar o alcance do [PanoramaUX](#):

[The Bridge](#), [Movimento UX](#), [Observe](#) e [Mergo](#).



[Open in app](#)

O UX Collective doa US\$1 para cada artigo publicado na nossa plataforma. Esta história contribuiu para o [Bay Area Black Designers](#): uma comunidade de desenvolvimento profissional para pessoas Pretas que são designers digitais em San Francisco. Por serem designers de um grupo pouco representado, membros do BABD sabem o que significa ser “o único” em seus times de design e em suas empresas. Ao se juntarem em comunidade, membros compartilham inspiração, conexão, mentoria, desenvolvimento profissional, recursos, feedback, suporte, e resiliência. Silêncio contra o racismo sistêmico enraizado na sociedade não é uma opção. Construa a comunidade de design na qual você acredita.

## Sign up for UX Collective Brasil

By UX Collective BR

Design. Feito no Brasil. [Take a look.](#)



Get this newsletter

Emails will be sent to [luanapb@estudante.ufscar.br](mailto:luanapb@estudante.ufscar.br).

[Not you?](#)

