

## EQUIPE 6

**PARTICIPANTES:** Ayne Gabriele Figueiredo, Eduardo Baccon Bertol, Daniela Tamy Yuki, Yasmin Muraro Salamon

# ATIVIDADE 5 - PROPOSTA DE SOLUÇÃO

## DEFINIÇÃO DA PERGUNTA:

## BRAINSTORMING PERGUNTAS LEVANTADAS:

1. **Como atrair as crianças mais do que outras redes sociais?** → benchmarking
2. Qual vai ser o nível de envolvimento dos pais? → benchmarking
3. É possível fazer as crianças saírem da internet?
4. **O que vai ser? (app, objeto físico, campanha, etc.)** → protótipo
5. **A solução engloba crianças de todas as idades?** → entrevistas
6. **Por quanto tempo conseguiríamos manter a atenção das crianças fora de coisas online?** → jornada do usuário
7. Se um app, qual o nível de acessibilidade? → benchmarking
8. Se um app, porque ele seria mais atrativo do que uma rede social?
9. Se for app, onde encontrar?
10. É possível restringir o conteúdo que as crianças acessam? → benchmarking
11. É possível fazer as crianças saírem da internet?
12. **Por quanto tempo conseguiríamos manter a atenção das crianças fora de coisas online?** → benchmarking
13. Como trazer atrativos de redes sociais para crianças sem seus pontos negativos? → análise swot
14. Se for campanha, onde ela seria executada?
15. Se for campanha, quem alcançaria?

## ATIVIDADES GUIA:

### Benchmarking:

- Dumb Ways to Die
- Helena Online (livro infantil/TCC DG UFPR)
- Scribblenauts
- Do Not Feed the Monkeys
- Consultar especialistas na áreas como profissionais da área pedagógica.

### Análise SWOT: Dumb Ways to Die

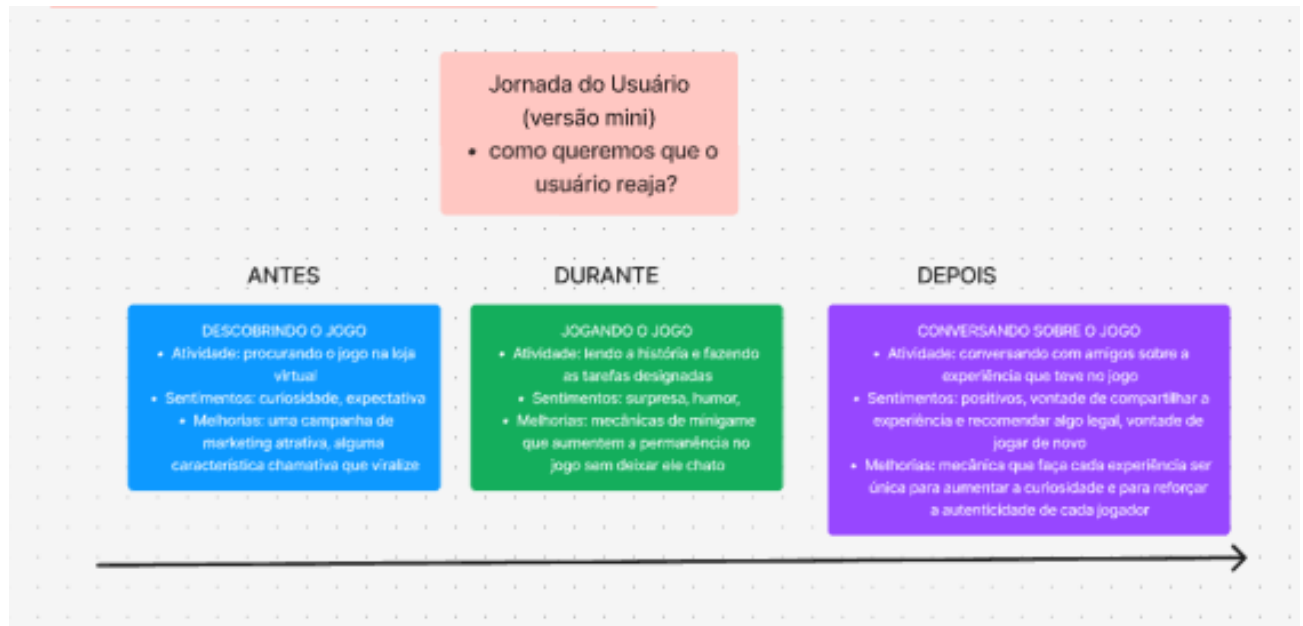
S: tem um design atrativo e ensina sobre segurança sem ser óbvio. Tem várias mecânicas lúdicas

W: Pode não passar bem sua mensagem principal e ser jogado só pelas mecânicas

O: fazer uso de emoções como o suspense para engajar os usuários

T: é muito popular e sua simplicidade pode se sobrepôr às nossas ideias mais complexas

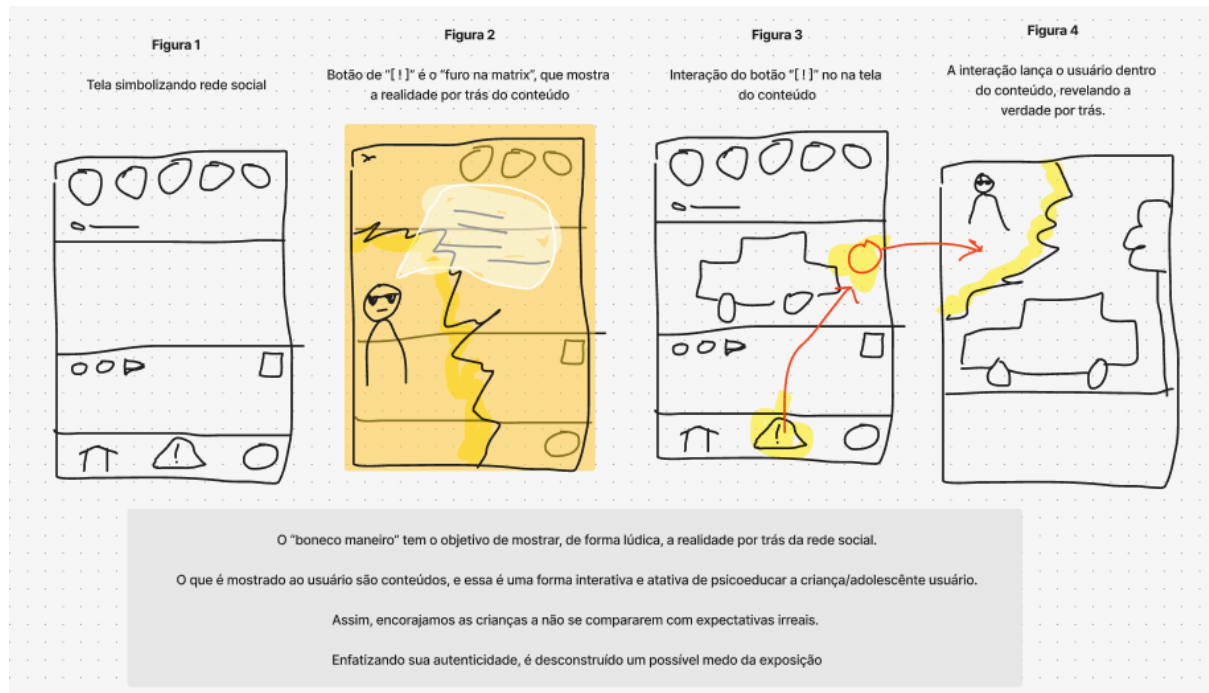
## Jornada do Usuário:



### Documentação (lista de requisitos):

- Algo atrativo que não choça.
- Jogo/ Livro, algo lúdico
- Histórias interativas
- Não infantilizar demais
- Mesma estética de uma rede social
- Criança se sentir levada a sério
- Poder “entrar” no vídeo
- Sátira usando nomes de famosos das redes sociais
- Glitch
- Faixa etária

## Wireframe:



**Desk Research:** pesquisas para análise em documentos, internet e outros meios, para gerar a coleta de dados.

## PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Aplicativo de jogo lúdico com histórias interativas para crianças alfabetizadas que adverte sobre o uso das redes sociais e desconstrói comparações irreais que impedem a autenticidade.