



JÚLIA SILVA

- 23 anos
- Engenharia da Computação – 7º Período
- Uma das Monitoras responsáveis pelo Lúdico

DESCRIÇÃO

Júlia é uma estudante proativa e engajada nas atividades de extensão da universidade. Como monitora do projeto Lúdico, ela atua diretamente na organização dos encontros. Ela tem familiaridade com ferramentas digitais, sabe trabalhar com planilhas, plataformas colaborativas e ferramentas de gerenciamento de tarefas, mas sente que perde muito tempo com processos manuais, no sistema atual.

FRUSTRAÇÕES COM O SISTEMA ATUAL

- Sistemas que exigem muitas etapas para ações simples;
- Falta de visibilidade sobre a agenda e disponibilidade dos jogos;
- Dificuldade de acesso a informações históricas de uso e participação.

ROTINA COM O LÚDICO

Júlia participa ativamente das reuniões de planejamento do Lúdico e costuma chegar mais cedo nos encontros para organizar os materiais e conferir a disponibilidade dos jogos. Ela também responde dúvidas dos participantes e monitora o uso dos recursos.

METAS COM O SISTEMA

- Evitar conflitos de horário e sobreposição de reservas;
- Ter controle claro sobre os jogos cadastrados e suas avaliações;
- Gerenciar permissões dos usuários, diferenciando participantes de monitores;
- Gerar relatórios de uso e frequência para planejamento e prestação de contas.

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

- Prática
- Tranquila
- Confiável
- Solucionadora de Problemas



PEDRO HENRIQUE

- 20 anos
- Engenharia da Computação – 3º Período
- Participante frequente do Lúdico

SOBRE O USUÁRIO

Pedro é um estudante entusiasta por jogos de tabuleiro e digitais. Conheceu o projeto Lúdico no primeiro ano da faculdade e desde então participa ativamente das sessões como forma de lazer e integração com os colegas. Apesar de ter facilidade com tecnologia, não gosta de sistemas complicados.

CARACTERÍSTICAS

- Curioso
- Comunicativo
- Colaborativo
- Pragmático
- Impaciente com burocracias

FRUSTRAÇÕES COM O SISTEMA ATUAL

- Falta de clareza sobre disponibilidade dos jogos
- Informações espalhadas em vários lugares
- Já perdeu a chance de jogar por falta de um sistema de reservas

ESTILO DE USO

- Usa o sistema principalmente nos dias próximos ao evento
- Valoriza agilidade, design limpo e feedbacks visuais claros

METAS COM O SISTEMA

- Reservar jogos rapidamente, mesmo pelo celular
- Visualizar quais jogos estão disponíveis no dia
- Avaliar os jogos que já usou
- Consultar o histórico de reservas para repetir jogos que gostou
- Receber sugestões com base nos jogos que já utilizou