



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

O problema é a dificuldade para encontrar grupos para prática de esportes. Hoje em dia as pessoas tem dificuldade para encontrarem pessoas que partilham da pratica dos mesmos esportes, ficando assim muitas vezes sem conseguir manter constância na prática do esporte.

Fale da dor que o grupo busca resolver, as pessoas que sofrem dessa dor e um pouco do contexto em que o problema acontece.

Membros da Equipe

- Carlos Eduardo Nascimento Gandra Pereira
- Gabriel Rodrigues Pereira da Silva
- Gustavo Tadeu Melgaço Valeriano
- Pedro Ferreira Sousa
- Rubens Dias Bicalho
- Tiago Reis Vieira

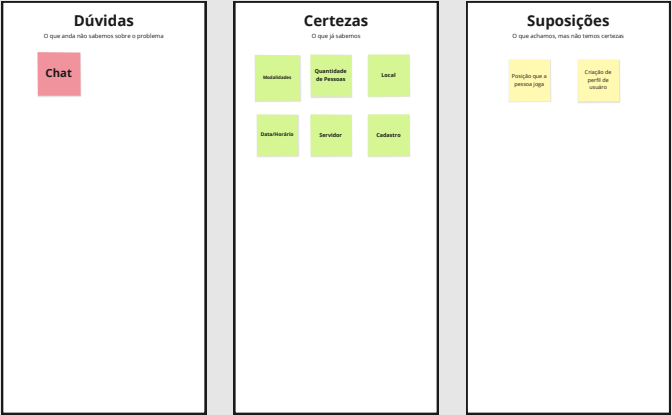
Liste todos os integrantes da equipe.

Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção de projetos baseado nas técnicas de Design Thinking. Versão 1.0 (setembro-2021). Diversos artefatos desse processo se baseiam no material cedido pela [Design Thinkers Group](#).

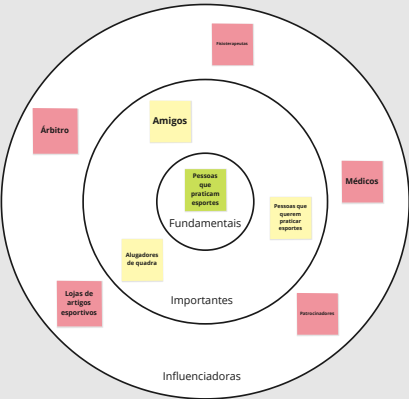
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais
Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução.
Ex do Uber: motoristas e passageiros

Pessoas Importantes
Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas
Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

Pessoas Influenciadoras
Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.
Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

Entrevista Qualitativa

Pergunta Com qual frequência você costuma praticar esportes?

Resposta

Frequentemente;
Raramente;
Nunca;

Pergunta Como você classifica o tempo que você pratica esportes atualmente?

Resposta

Deveria praticar mais;
Acho o suficiente;
Deveria praticar menos;

Pergunta Você tem dificuldade para encontrar pessoas que pratiquem o mesmo esporte que você?

Resposta

Sim;
Não;

Pergunta Gostaria de ampliar seu ciclo de conhecidos que possuem o mesmo hobby que você?

Resposta

Sim;
Não;

Pergunta Você gostaria de praticar um esporte diferente do que você é acostumado? Se sim, qual?

Respostas

Futebol;
Basquete;
Vôlei;
Artes marciais;
Nenhum;

Pergunta Você pratica esporte por lazer ou para saúde?

Resposta

Lazer;
Saúde;
Lazer e Saúde;
Não pratico esporte;

Highlights de Pesquisa

Ferramenta de Pesquisa Google Forms

Nº de respostas 10

O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.

Desafio de ampliar seu ciclo de conhecidos que possuem o mesmo hobby que você?
Compartilhar



Aspectos que importaram mais para os participantes

Como você classifica o tempo que você pratica esportes atualmente?
10 respostas



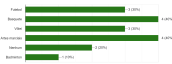
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Você tem dificuldade para encontrar pessoas que pratiquem o mesmo esporte que você?
Compartilhar



Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Você gostaria de praticar um esporte diferente do que você é acostumado? Se sim, qual?
Compartilhar



PERSONA

NOME João

IDADE 18

HOBBY Body Building

TRABALHO Personal Trainer

PERSONALIDADE

Disciplinado

SONHOS

Ser campeão do
Mr. Olympia

João utiliza um smartphone e fones de ouvido. Ele usa seu smartphone principalmente em casa e no trabalho, acessando o aplicativo para encontrar parceiros de esportes nos horários disponíveis. Ele também utiliza os fones de ouvido durante suas sessões de treino para ouvir música ou podcasts relacionados ao esporte que pratica.



OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Os principais objetivos de João ao utilizar o serviço são encontrar parceiros de esportes compatíveis com seu nível de habilidade e disponibilidade de horários. Ele precisa desse serviço porque gosta de praticar esportes regularmente, mas prefere fazer isso em grupo para tornar a experiência mais social e motivadora.



OBJETIVOS CHAVE

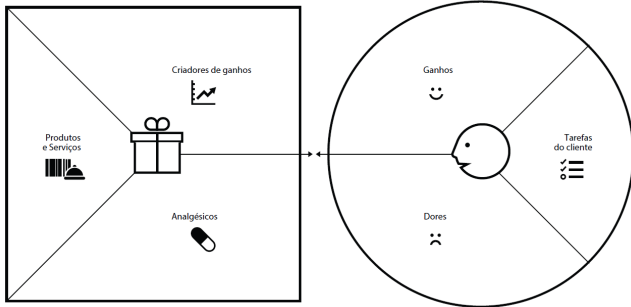
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Para que João se sinta bem, é importante tratá-lo com respeito e consideração. Ele aprecia quando os outros usuários são pontuais e comunicativos. Além disso, ele fica feliz quando há um ambiente amigável e encorajador durante as atividades esportivas, onde todos se apoiam mutuamente e celebram as conquistas uns dos outros.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR



PERSONA

NOME André

IDADE 39

HOBBY Corridas matinais

TRABALHO Contabilidade

PERSONALIDADE

Engraçado e tem facilidade em arrumar amizades novas.

SONHOS

Ter uma vida mais saudável, usando o futebol para te ajudar ao alcançar o teu sonho.

André utiliza um smartphone e uma smartwatch. Ele usa o aplicativo principalmente em movimento, durante suas corridas matinais ou sessões de treino ao ar livre. Seu smartwatch é utilizado para monitorar seus dados de desempenho durante as atividades físicas e sincronizá-los com o aplicativo.



OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Os principais objetivos de André ao utilizar o serviço são encontrar parceiros de corrida ou treino que o ajudem a alcançar seus objetivos de condicionamento físico e acompanhar seu progresso ao longo do tempo. Ele precisa desse serviço porque prefere treinar em grupo para manter sua motivação e disciplina.



OBJETIVOS CHAVE

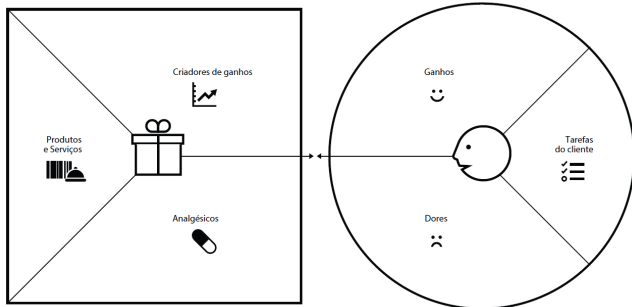
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Para que André se sinta bem, é importante tratá-lo com respeito e admiração por seus esforços. Ele aprecia quando os outros usuários são encorajadores e solidários, especialmente durante momentos desafiadores durante as corridas ou treinos. André fica feliz quando se envolve em uma comunidade ativa e engajada, onde todos compartilham uma paixão pelo esporte e um desejo de melhorar juntos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR



PERSONA

NOME Maria

IDADE 25

HOBBY Gosta de jogar vôlei e ir pra academia

TRABALHO Dentista

PERSONALIDADE

Forte mentalmente e gosta de atividades em grupos.

SONHOS

Futuramente gostaria de participar de campeonatos de vôlei amadores.

Maria utiliza um smartphone e uma pulseira fitness para monitorar sua atividade física. Ela usa o aplicativo principalmente em movimento, enquanto está na academia ou nos parques onde pratica esportes. Seu smartphone é usado para acessar o aplicativo e se comunicar com outros usuários em tempo real.



OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Os principais objetivos de Maria ao utilizar o serviço são encontrar parceiros de treino para motivá-la e desafiá-la, além de descobrir novas atividades físicas para experimentar. Ela precisa desse serviço porque gosta de variar seus treinos e se beneficiar da energia e companhia de outras pessoas durante as atividades.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

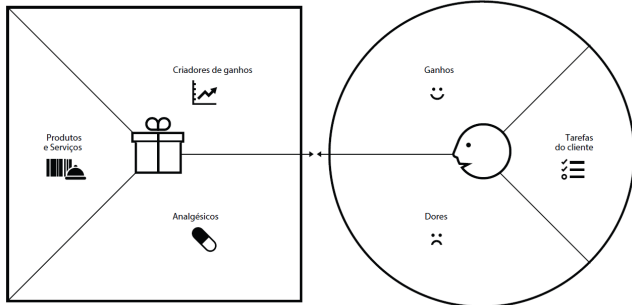
Para que Maria se sinta bem, é importante tratá-la com empatia e incentivo. Ela aprecia quando os outros usuários compartilham dicas e feedback construtivo sobre sua prática esportiva. Maria fica feliz quando se depara com um ambiente acolhedor e inclusivo, onde todos são encorajados a se superar e se desenvolver juntos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR



Brainstorming / Brainwriting

Carlos
Eduardo

Gabriel

Gustavo

Pedro

Rubens

Tiago

Chat
Interativo

Filtrar por
Esporte

Nome

Identidade
Visual

Filtrar por
Informações
Pessoais

Editar
Perfil



MURAL DE POSSIBILIDADES

Chat
Interativo

IDEIA 1

Chat
Interativo

Criar um chat para a
comunicação dos usuários

IDEIA 2

IDEIA 3

IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

