

---

## TAREFA 02: DEFINIÇÃO, IDEACÃO E VÍDEO CONCEITO

---

**Equipe:** Lazer para Todos

 [Página do Projeto no GitHub](#)

**Membros da Equipe:**

Bruno Braga  
Lucas Escobar  
Felipe Kaneshiro  
Felipe Kelemen

# Sumário

<b>1</b>	<b>Busca de Necessidades e Síntese Complementar</b>	<b>2</b>
1.1	PdV(s) Iniciais . . . . .	2
1.2	Resultados Adicionais de Busca de Necessidades . . . . .	2
1.2.1	Entrevista Complementar 1: Ana (33 anos, Marketing) . . . . .	2
1.2.2	Entrevista Complementar 2: Athílio (19 anos, Desempregado) . . . . .	3
1.2.3	Entrevista Complementar 3: Gabriella (23 anos, Terapeuta Ocupacional) . . . . .	3
1.3	Síntese e Temas Recorrentes . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Desenvolvimento de PdV(s) Revisados</b>	<b>5</b>
2.1	PdV Revisado 1: A Dor da Verificação Manual . . . . .	5
2.2	PdV Revisado 2: A Dor da Infraestrutura Inútil . . . . .	5
2.3	PdV Revisado 3: A Dor Social . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Criação e Seleção de CGPs</b>	<b>5</b>
3.1	Criação de CGPs . . . . .	5
3.1.1	CGPs do PdV 1 (Verificação Manual) . . . . .	5
3.1.2	CGPs do PdV 2 (Infraestrutura Inútil) . . . . .	6
3.1.3	CGPs do PdV 3 (Dor Social) . . . . .	6
3.2	As 3 Melhores Declarações de CGP Seleccionadas . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Brainstorming e Melhores Soluções</b>	<b>7</b>
4.1	Soluções Geradas para os CGPs . . . . .	7
4.2	As 3 Melhores Soluções Gerais . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Ideação: Storyboards e Protótipos de Experiência</b>	<b>8</b>
5.1	Storyboards do Grupo . . . . .	8
5.1.1	Storyboard 1: A Jornada da Confiança (Solução 1) . . . . .	8
5.1.2	Storyboard 2: A Rede Comunitária da Acessibilidade . . . . .	9
5.1.3	Storyboard 3: O Mapeamento Acessível (Solução 1) . . . . .	10
5.2	Protótipos de Experiência . . . . .	11
5.2.1	Protótipo 1: O "Acesso validado" (Solução 1) . . . . .	11
5.2.2	Protótipo 2: . . . . .	11
<b>6</b>	<b>Escolha da Melhor Solução e Vídeo Conceito</b>	<b>12</b>
6.1	Melhor Solução para Seguir Adiante . . . . .	12
6.2	Proposta de Valor e Visão Geral . . . . .	12
6.3	Três Tarefas para o Vídeo Conceito . . . . .	12
6.4	Storyboards de Planejamento de Vídeo . . . . .	13
6.4.1	Storyboard da Tarefa 1 (Simples - Busca) . . . . .	13
6.4.2	Storyboard da Tarefa 2 (Moderada - Interatividade) . . . . .	13
6.4.3	Storyboard da Tarefa 3 (Complexa - Criação) . . . . .	13
<b>7</b>	<b>Conclusão e Próximos Passos</b>	<b>14</b>

# 1. Busca de Necessidades e Síntese Complementar

## 1.1. PdV(s) Iniciais

Estes foram os Pontos de Vista exploratórios que guiaram as novas entrevistas, baseados nas questões levantadas na Fase I.

**Nós encontramos** um usuário com lesão medular. **Ficamos surpresos ao descobrir que** a falta de informação confiável sobre acessibilidade em lazer gera uma Carga Mental (fadiga decisória) tão grande quanto a barreira física. **Seria transformador** se pudéssemos reduzir a incerteza da informação e restaurar a espontaneidade do lazer.

## 1.2. Resultados Adicionais de Busca de Necessidades

### 1.2.1. Entrevista Complementar 1: Ana (33 anos, Marketing)

- **Quem entrevistamos:** Ana, 33 anos, profissional de marketing, usuária de cadeira de rodas (lesão medular).
- **Descobertas:** A dor central de Ana é a **dificuldade de encontrar novos locais de lazer**. Ela expressou grande frustração por ter que **ligar manualmente** para cada local para verificar detalhes (mesas "pé em X", banheiros), um processo que ela considera arcaico: *"Eu ligo para os lugares para saber. Que não era para ligar, né... Em pleno século XXI."*
- **Comportamento de Contorno (Dor):** Para evitar essa frustração, ela **evita locais novos** e frequenta "sempre os mesmos lugares" (Shoppings, Espaço Unimed), onde sabe que será "bem recebida" e a acessibilidade é garantida.

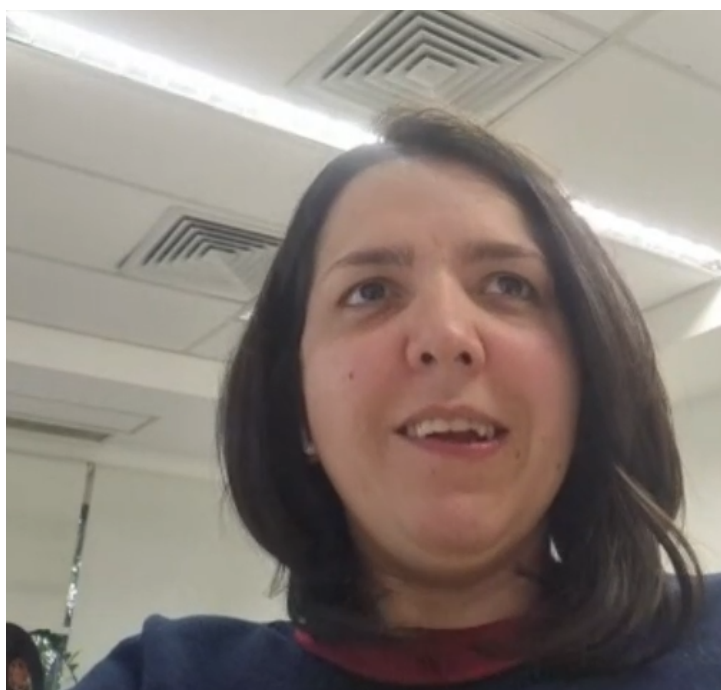


Figura 1: Foto da entrevista com Ana.

### 1.2.2. Entrevista Complementar 2: Athílio (19 anos, Desempregado)

- **Quem entrevistamos:** Athílio, 19 anos, ensino médio completo, usuário de cadeira de rodas (lesão medular).
- **Relato das Dores 1:** Athílio valida 100% a dor de uma pessoa com lesão medular. Ele também precisa **entrar em contato com o local** para verificar a acessibilidade antes de ir. Ele também vive na "**bolha de segurança**", optando por locais que são quase 100% acessíveis (shoppings, restaurantes "instagramáveis") e evitando locais de risco ou menos confiáveis.
- **Nova Dor (Infraestrutura Específica):** Athílio é fanático por futebol e sua maior frustração é com **estádios**. Ele os descreve como "os piores lugares para ir". A acessibilidade existe, mas não é funcional: "muita escada", "área do PCD caindo aos pedaços" e visão extremamente reduzida do campo.
- **Dor Social:** Ele relata a sensação de vulnerabilidade à violência e o preconceito social de ser tratado com inferioridade.
- **Calçadas:** Athílio descreve andar na rua como "um pesadelo", pois existe impossibilidade, segundo ele, transitar com facilidade e dignidade, gerando medo e ansiedade de sair sozinho.



Figura 2: Foto entrevista com Athílio.

### 1.2.3. Entrevista Complementar 3: Gabriella (23 anos, Terapeuta Ocupacional)

- **Quem entrevistamos:** Gabriella Pilon, 23 anos, fez faculdade Bacharelado em Terapia Ocupacional na Unifesp. Atualmente trabalha no Hospital Albert Einstein, mas já trabalhou em múltiplos estabelecimentos inclusive no Sistema Único de Saúde (SUS), tendo assim uma boa visão sobre pacientes de diferentes perfis de renda.
- **Dores de pacientes de baixa renda:** Os pacientes de baixa renda costumam ter muitas barreiras adicionais na sua luta pelos espaços de lazer. Isso acontece pois além da tecnologia assistiva ser bastante custosa, muitas vezes esses pacientes moram em locais como comunidades que são conhecidos por terem um local de passagem limitado, irregular e muitas vezes íngreme. Assim, muitos deles só conseguem sair de suas casa com o auxílio de uma segunda pessoa para carregá-los.
- **Transporte público:** Os pacientes de alta renda majoritariamente se utilizam de carros/taxis adaptados

para se locomoverem, porém alguns pacientes de baixa renda não possuem dinheiro para pagar por esses meios de transporte. Esse grupo não utilizava ônibus, pois muitos não possuem a rampa e os motoristas não são devidamente treinados para auxiliá-los. Então, esse grupo utilizava metrô, porém relataram que é uma experiência que demanda muito deles fisicamente. Os pacientes mais velhos de baixa renda costumam se isolar em suas casas.

- **Vida amorosa de pacientes:** A terapeuta ocupacional também comentou como é tabu na sociedade tanto relações amorosas como relações sexuais desse grupo de pessoas. Nota-se que há uma falta de educação sexual por parte da sociedade e também de entendimento das famílias que esses indivíduos também têm desejos. Além disso, ela comentou sobre como o preconceito afasta pessoas de se relacionarem com esse grupo de pessoas.



Figura 3: Foto da entrevista com Gabriella.

### 1.3. Síntese e Temas Recorrentes

As três entrevistas convergem em três temas centrais:

1. **A Dor da Verificação Manual:** Há um processo cansativo de ligar/mandar mensagem para validar a acessibilidade antes de frequentar lugares novos.
2. **A Bolha de Segurança:** A Carga Mental e o medo da frustração (física ou social) são tão altos que ambos se limitam a frequentar os mesmos locais seguros, eliminando a espontaneidade e a exploração.
3. **A Infelicidade da Acessibilidade "Fake":** A acessibilidade é um campo diverso, por exemplo: portas de tamanho adequado, banheiro acessível, passagem espaçosa, sem buracos ou escadas. Nenhum desses campos deve ser observado individualmente. Muitos estabelecimentos são apenas parcialmente acessíveis.

Todas as entrevistas podem ser encontradas na pasta do drive [aqui](#).

## 2. Desenvolvimento de PdV(s) Revisados

Com base na síntese das entrevistas, definimos 3 PdVs claros e complementares, seguindo o template exato.

### 2.1. PdV Revisado 1: A Dor da Verificação Manual

**Nós encontramos** Ana e Athílio, usuários de cadeira de rodas socialmente ativos, que querem descobrir novos locais de lazer (restaurantes, shows).

**Ficamos surpresos ao descobrir que** eles precisam **ligar ou contatar manualmente** cada novo local para confirmar detalhes de acessibilidade (mesas, banheiros), um processo que eles consideram arcaico, humilhante e de alta fricção.

**Seria transformador** se eles pudessem **descobrir e confiar** na acessibilidade detalhada de novos locais sem o atrito da verificação manual, devolvendo a eles a espontaneidade.

### 2.2. PdV Revisado 2: A Dor da Infraestrutura Inútil

**Nós encontramos** Athílio, 19 anos, um fã fanático de futebol que gostaria de frequentar mais estádios.

**Ficamos surpresos ao descobrir que** mesmo quando o estádio *tem* uma área de PCD, ela é inútil, pois sua visão é **obstruída por "duas barras de aço"** ou a infraestrutura está "caindo aos pedaços".

**Seria transformador** se ele pudesse saber a **qualidade real da visibilidade** e da infraestrutura do assento de PCD antes de comprar o ingresso.

### 2.3. PdV Revisado 3: A Dor Social

**Nós encontramos** Athílio, um jovem adulto de 19 anos que quer ser tratado com normalidade em seus momentos de lazer.

**Ficamos surpresos ao descobrir que** ele sofre preconceito social em locais de lazer, sendo tratado muitas vezes como inferior.

**Seria transformador** se ele pudesse identificar locais onde a equipe é treinada e onde ele será tratado de forma digna e respeitosa e seja bem recebido.

## 3. Criação e Seleção de CGPs

### 3.1. Criação de CGPs

#### 3.1.1. CGPs do PdV 1 (Verificação Manual)

- CGP: eliminar a necessidade de ligar para o local?
- CGP: criar o portal de verificação de acessibilidade com informações entregadas?
- CGP: permitir que Ana verifique o pé da mesa sem ter que ligar?
- CGP: tornar a verificação divertida ou gamificada?
- CGP: usar a comunidade (TOs, pacientes) para validar locais?
- CGP: dar à Ana a sensação de estar confiante ao procurar lazer?
- CGP: fazê-la sentir-se bem recebida antes de sair de casa?
- CGP: garantir que a informação de acessibilidade seja recente?
- CGP: corrigir locais que mentem sobre a acessibilidade?
- CGP: criar um filtro de confiança para locais novos?
- CGP: automatizar a verificação com IA?
- CGP: focar apenas nos locais 100% seguros?

- CGP: fazer o Instagram do local *exigir* fotos de acessibilidade?
- CGP: criar uma lista negra de locais inacessíveis?

### 3.1.2. CGPs do PdV 2 (Infraestrutura Inútil)

- CGP: mostrar uma imagem do local antes do usuário ir?
- CGP: criar um review de assento de PCD?
- CGP: permitir que Athílio veja a foto real do assento de comprar?
- CGP: usar a comunidade para mapear os piores/melhores assentos?
- CGP: incentivar os lugares a arrumar a área de PCD?
- CGP: saber se a área está defazada?
- CGP: saber a distância real do banheiro para o assento de PCD?
- CGP: saber se a visão é obstruída por pessoas em pé na frente?
- CGP: criar um Ticketmaster focado em ingressos PCD com fotos?
- CGP: padronizar o que significa visão acessível?
- CGP: permitir que o usuário reserve o assento com a melhor visão?
- CGP: criar um mapa de calor da qualidade dos assentos PCD?
- CGP: informar-se previamente dos locais com acessibilidade não garantida?
- CGP: focar no conforto e não só na visão?
- CGP: verificar o acesso ao estacionamento e a distância até o assento?

### 3.1.3. CGPs do PdV 3 (Dor Social)

- CGP: medir o nível de acolhimento de um local?
- CGP: garantir o respeito das pessoas nos locais de lazer?
- CGP: criar um "Selo de Dignidade" para restaurantes?
- CGP: permitir que usuários denunciem tratamento desrespeitoso?
- CGP: saber se a equipe é proativa na ajuda?
- CGP: criar um filtro de locais onde a equipe é treinada para lidar com PCD?
- CGP: diferenciar acessibilidade física de acessibilidade social?
- CGP: fazer o Athílio se sentir de igual para igual no lazer?
- CGP: treinar os funcionários sobre como tratar PCDs?
- CGP: focar na de vulnerabilidade à violência?
- CGP: criar um filtro de segurança para locais (além da acessibilidade)?
- CGP: medir o tempo de espera para atendimento preferencial?
- CGP: recompensar locais que tratam usuários de forma exemplar?
- CGP: criar um guia de como lidar com PCDs para funcionários de restaurantes?
- CGP: conectar o usuário com um funcionário que garanta seu conforto mental e físico?

## 3.2. As 3 Melhores Declarações de CGP Selecionadas

*Selecionadas com base na validação cruzada entre as entrevistas e o potencial de impacto.*

1. **CGP Selecionado 1:** Como a gente poderia **centralizar e validar** informações de acessibilidade **detalhada** (mesas, banheiros, visão de palco/estádio) para que o usuário confie na informação?
2. **CGP Selecionado 2:** Como a gente poderia **medir e comunicar** o **nível de acolhimento e dignidade** de um local, além da acessibilidade física?
3. **CGP Selecionado 3:** Como a gente poderia **criar um "Waze para cadeirantes"** focado nos perigos das calçadas (buracos, árvores, desníveis)?

## 4. Brainstorming e Melhores Soluções

### 4.1. Soluções Geradas para os CGPs

Durante o brainstorm, criamos diversas soluções para os CGPs selecionados, dentre elas:

- Plataforma de reviews focada em acessibilidade, com **fotos obrigatórias** dos espaços;
- Filtro de busca com nível de acessibilidade (ex: banheiro adaptado, rampa, espaço entre mesas);
- Sistema de verificação comunitária: múltiplos usuários confirmam informações;
- Integração com o Google Maps, exibindo ícones de acessibilidade diretamente no mapa;
- Treinar funcionários em acessibilidade e empatia nos estabelecimentos;
- Programa de incentivo para estabelecimentos melhorarem seu nível de acessibilidade.
- Visualização em tempo real de rotas seguras destacadas no mapa.
- App para mapear e validar buracos, trajetos, rampas e obstáculos em tempo real.

### 4.2. As 3 Melhores Soluções Gerais

*Selecionamos 3 soluções com maior diversidade e potencial de impacto para prototipação.*

1. **Melhor Solução 1: Juntos+** Um aplicativo focado em reviews de acessibilidade (CGP 1) que exige fotos datadas de pontos críticos (visão do estádio, pé da mesa, banheiro) e que também inclui reviews sobre os estabelecimentos de lazer.
2. **Melhor Solução 2: "Google Maps da Calçada"** Um artefato focado em mapeamento de rota segura (CGP 3), onde o usuário pode marcar problemas para a passagem como "buraco", "rampa quebrada" ou "árvore no caminho", alertando outros usuários. A ideia é dar uma cor para quantificar o grau de acessibilidade das ruas e assim possibilitar que os usuários explorem novas áreas tendo informações sobre a acessibilidade das calçadas.
3. **Melhor Solução 3:** Uma plataforma focada em orientação de acessibilidade, onde estabelecimentos podem treinar seus funcionários para se preocupar com um tratamento humano das pessoas com lesão medular. Se preocupando tanto com a parte física quanto com a parte mental.



## 5. Ideação: Storyboards e Protótipos de Experiência

### 5.1. Storyboards do Grupo

#### 5.1.1. Storyboard 1: A Jornada da Confiança (Solução 1)

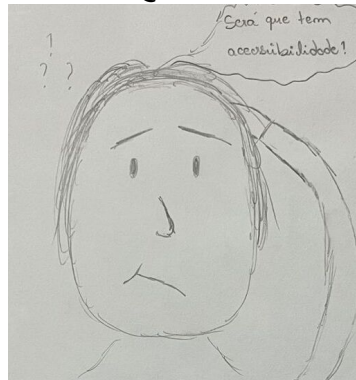
- **Justificativa da Escolha:** Este storyboard ataca a dor central de Ana e Athílio (a verificação manual) e o medo da "acessibilidade fake". Ele valida visualmente como a Solução 1 (Acesso Validado) resolve a problemática de garantia da acessibilidade.

Quadro 1



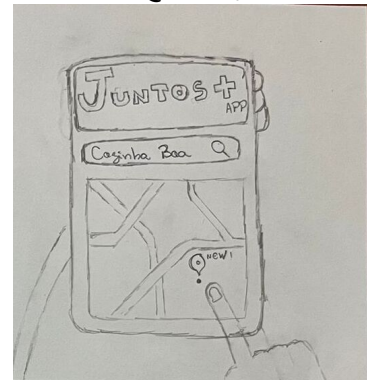
**Legenda:** João estava em casa com sua namorada quando sente a vontade de ir para um novo restaurante que ouviu alguém comentando na rua.

Quadro 2



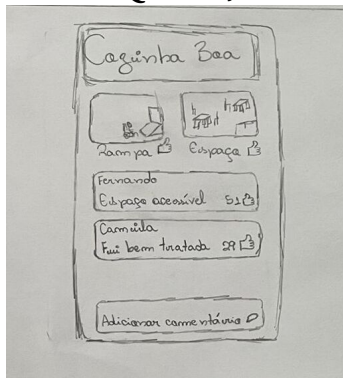
**Legenda:** João expressa dúvida e preocupação: "Será que tem acessibilidade?". Ele hesita, preocupada com as barreiras que possa encontrar.

Quadro 3



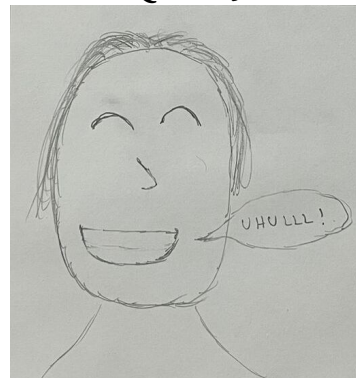
**Legenda:** Pega o celular entra no aplicativo **Juntos+**, pesquisa pelo novo restaurante, constatando a disponibilidade de informações para a acessibilidade.

Quadro 4



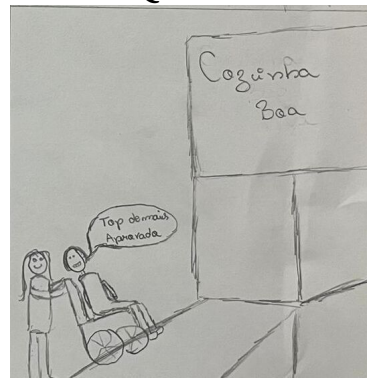
**Legenda:** No app, João encontra informações detalhadas: "Rampa: 🚶", "Espaço: 🚶". Ele também vê um comentário e avaliações positivas sobre o restaurante.

Quadro 5



**Legenda:** João se enche de alegria, o que era incerteza e receio se torna em confiança e alegria.

Quadro 6



**Legenda:** João chega ao novo restaurante com sua namorada, utiliza do artefato validado previamente pelo aplicativo.

### 5.1.2. Storyboard 2: A Rede Comunitária da Acessibilidade

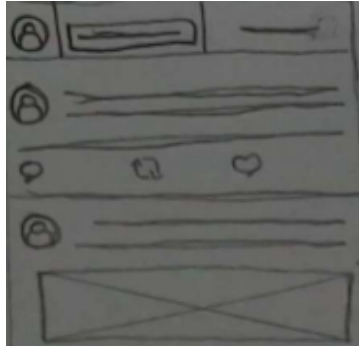
- **Justificativa da Escolha:** Consideramos esse storyboard, pois ele ataca os pontos de reclamações dos nossos entrevistados e centraliza o problema mútuo em uma rede que tem uma funcionalidade de ajuda comunitária.

**Quadro 1**



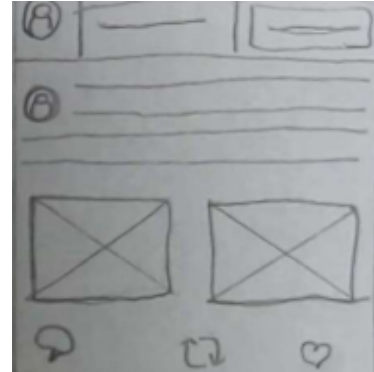
**Legenda:** Carlos queria dicas de restaurantes acessíveis, então ele abre uma rede social especializada nisso.

**Quadro 2**



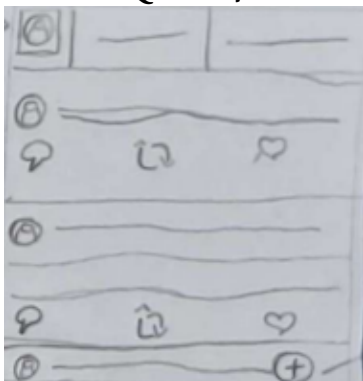
**Legenda:** Carlos consegue visualizar as postagens e comentários de outras pessoas, podendo também adicionar os seus próprios.

**Quadro 3**



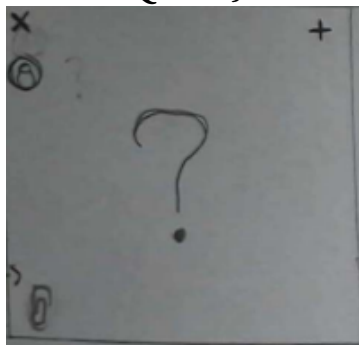
**Legenda:** Consegue visualizar o seu próprio perfil e postagens. Clica no botão para criar uma postagem nova.

**Quadro 4**



**Legenda:** Tela da criação do post. "X" Cancela, "+" Posta e o ícone permite carregar a imagem da galeria.

**Quadro 5**



**Legenda:** João se enche de alegria, o que era incerteza e receio se torna em confiança e alegria.

**Quadro 6**



**Legenda:** Após passar um tempo lendo os posts e comentário na rede, acha um restaurante legal, acessível e perto.

### 5.1.3. Storyboard 3: O Mapeamento Acessível (Solução 1)

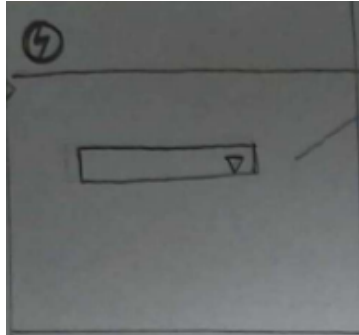
- **Justificativa da Escolha:** Para esse storyboard, o foco está em mitigar um dos maiores problemas relatadas pelos entrevistados que seria localizar locais transitáveis para uma pessoa com lesão medular.

**Quadro 1**



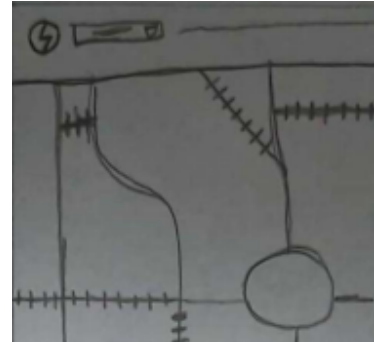
**Legenda:** João pretende se mudar, mas deseja um local com ruas e estabelecimentos de lazer acessíveis ao redor.

**Quadro 2**



**Legenda:** Abre o aplicativo e seleciona o que gostaria que tivesse na nova localidade. Seleciona, portanto, "ruas".

**Quadro 3**



**Legenda:** No mapa do app, é mostrado na tela as linhas tracejadas que correspondem à rotas utilizáveis e acessíveis para um cadeirante.

**Quadro 4**



**Legenda:** Agora, selecionou shoppings, o que é indicado pelos círculos pretos(•) no mapa.

**Quadro 5**



**Legenda:** Ao clicar em um dos círculos, é mostrada algumas informações básicas sobre o local, como nome, endereço e foto.

**Quadro 6**



**Legenda:** João, satisfeito com a busca, tem uma boa ideia de lugares acessíveis para fazer sua mudança.

## 5.2. Protótipos de Experiência

Construímos e testamos 2 protótipos de experiência para validar nossas suposições.

### 5.2.1. Protótipo 1: O "Acesso validado" (Solução 1)

- **Suposição a Testar:** O usuário confiará mais em **fotos reais de outros usuários** e em um **"Selo de Acolhimento"** do que nas informações genéricas do Google Maps a ponto de não ter que manualmente entrar em contato com lugares novos que estão sendo explorados?
- **Como foi testado?:** Passamos uma detalhada descrição da ideia do protótipo para uma terapeuta ocupacional e um paciente para darem o feedback deles.
- **Resultados e Validade:**
  - **O que funcionou?** Uma central organizada dessas informações é muito útil a esse grupo de pessoas. O sucesso do acesso validado poderia influenciar outros estabelecimentos a buscarem maior acessibilidade.
  - **O que não funcionou?** Precisaria ter uma fiscalização da acessibilidade para estabelecimentos não propaganda de uma acessibilidade que não provém.
  - **O que aprendemos?** Poderíamos fazer pequenos nichos/tags para melhorarmos a maneira de buscar elementos. Poderíamos ter abas para proximidade e buscas em mapas.

### 5.2.2. Protótipo 2:

- **Suposição a Testar:** O usuário se sentiria encorajado o suficiente a explorar as ruas de São Paulo e **contribuir ativamente** (mapear buracos/gravar rota) para a plataforma em prol da comunidade?
- **Como foi feito?:** O artefato foi feito em papelão e cola quente, com um quadrado de 8cm x 8cm e um bracelete para ajuste da posição e fixação. Fixamos o artefato a uma cadeira de rodas para teste.
- **Como foi testado?:** Passamos uma detalhada descrição da ideia e mostramos o protótipo do artefato na cadeira de rodas para uma terapeuta ocupacional e um paciente para darem o feedback deles.
- **Resultados e Validade:**
  - **O que funcionou?** O artefato estar localizado na cadeira de rodas dá liberdade para os usuários se locomoverem e observarem o artefato ao mesmo tempo.
  - **O que não funcionou?** Diferentes tipos de cadeira exigem diferentes tipos de acessibilidade. As cadeiras não são padronizadas, então não é muito claro onde o artefato se localizaria em alguns modelos.
  - **O que aprendemos?** Muitas pessoas com lesão medular já carregam sondas e outros equipamentos assistivos então mais uma equipamento para levar pode ser um pouco demais. O equipamento pode deixá-los mais suscetíveis a roubos e furtos.



Figura 4: Imagens do protótipo fixado na cadeira de rodas.

## 6. Escolha da Melhor Solução e Vídeo Conceito

As entrevistas com Ana, Athílio e Gabriella validaram fortemente a necessidade de um "portal" (como Athílio o chamou) que centralize informações de acessibilidade. As principais descobertas são que a informação deve ser **detalhada** (além da rampa), **atualizada** (fotos recentes) e incluir a **dimensão social** (acolhimento/dignidade).

Após a prototipação e testagem, definimos que a ideia que levaremos a diante é a "Lazer para Todos" que é uma junção do protótipo 1 com o protótipo 2. Assim, a ideia final seria focar em reviews de acessibilidade com fotos para validação e também utilizar de informações de rotas e calçadas. O foco é promover um lugar seguro para as pessoas com lesão medular encontrarem informações confiáveis sobre acessibilidade de estabelecimentos e ruas e promover maior exploração do lazer que a cidade pode oferecer.

### 6.1. Melhor Solução para Seguir Adiante

### 6.2. Proposta de Valor e Visão Geral

- **Proposta de Valor (Valor Único):** Lazer para todos!
- **Visão Geral do Problema/Solução:** Pessoas com lesão medular possuem dificuldade em encontrar lazer externo por falta de acessibilidade na maioria dos lugares e falta de conhecimento dos lugares que possui. Nossa solução oferece às pessoas o poder de compartilhar suas experiências nos lugares, e um mapa interativo capaz de mostrar ruas acessíveis e possibilidade de avisos temporários.

### 6.3. Três Tarefas para o Vídeo Conceito

1. **Tarefa Simples:** Usuário consegue ver postagens de outros usuários comentando sobre suas experiências com a acessibilidade de lugares que foram. Além disso é capaz de comentar em cima de uma postagem, repostar ela e curtir.
2. **Tarefa Moderada:** Usuário consegue colocar um aviso temporário no mapa interativo sobre algum impedimento na rua, como por exemplo uma árvore obstruindo a calçada.
3. **Tarefa Complexa:** Usuário consegue fazer uma postagem sobre sua própria experiência em algum lugar de lazer. A postagem pode conter texto e/ou fotos.

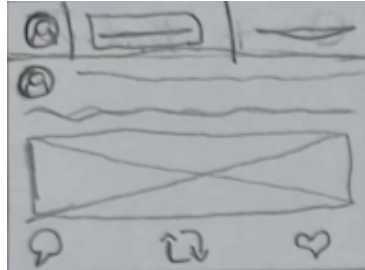


## 6.4. Storyboards de Planejamento de Vídeo

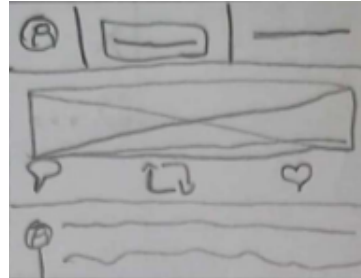
### 6.4.1. Storyboard da Tarefa 1 (Simples - Busca)

- **Foco:** Mostrar o usuário descobrindo um local confiável através da experiência do artefato.

Quadro 1



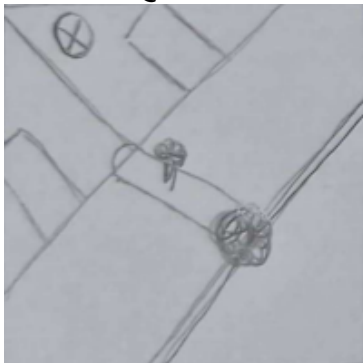
Quadro 2



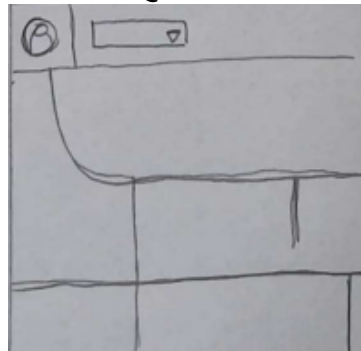
### 6.4.2. Storyboard da Tarefa 2 (Moderada - Interatividade)

- **Foco:** Mostrar o usuário contribuindo para o mapa após encontrar um obstáculo em seu caminho.

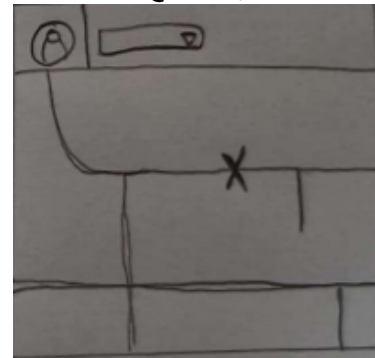
Quadro 1



Quadro 2



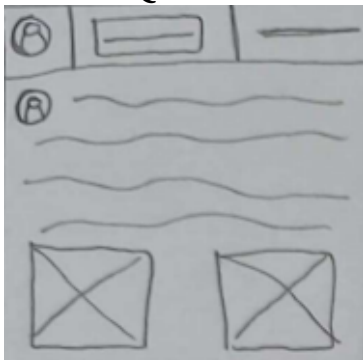
Quadro 3



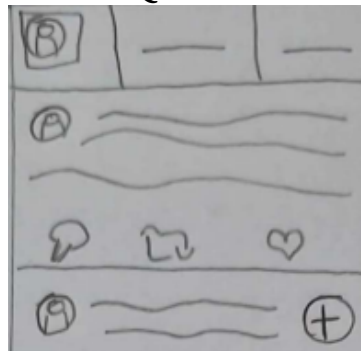
### 6.4.3. Storyboard da Tarefa 3 (Complexa - Criação)

- **Foco:** O usuário no local de lazer, fechando o ciclo ao compartilhar sua própria experiência positiva.

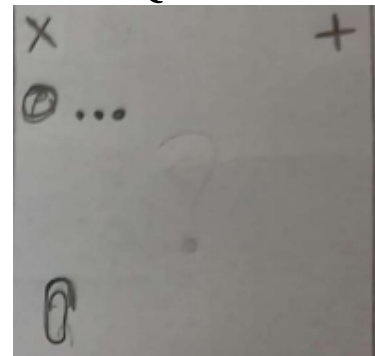
Quadro 1



Quadro 2



Quadro 2



## 7. Conclusão e Próximos Passos

Por fim, concluímos que a limitação das informações sobre estabelecimentos e ruas bloqueia e desconraja pessoas com lesão medular de sair da sua zona de conforto. Muitas vezes essas pessoas acabam se isolando em suas casa ou frequentando os mesmos poucos lugares.

Assim, a nossa ideia para combater tal problema é a "Lazer para Todos" que busca promover maior integração das informações sobre acessibilidade da cidade e busca encorajar que esse grupo de pessoas explore a cidade da maneira que gostariam, buscando novos lugares para consumir cultura, lazer e recreação.

Próximos passos envolvem a prototipação de alta fidelidade desta solução.