



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Público Alvo: Jovem/Juvenil (pré-adolescente/adolescente).

Dor: Falta de autoconhecimento.

Contexto: Grande parte dos jovens atuais sofrem com a dificuldade de descobrir seus hobbies e atividades que gostem, tanto por falta de conhecimento, quanto por medo de testarem coisas novas e serem julgados.

Membros da Equipe

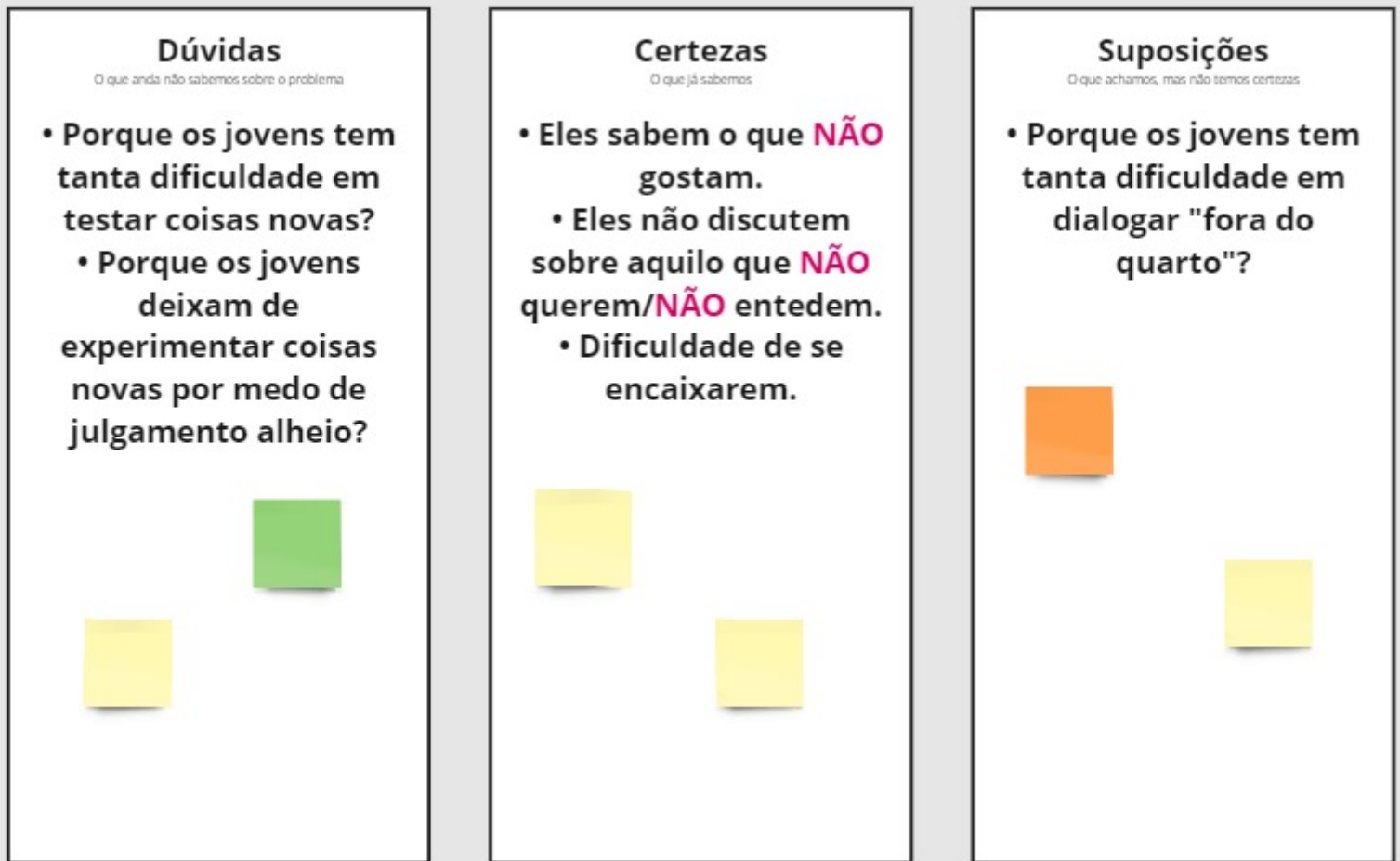
- Arthur Couto Nogueira Oliveira
- Enrico Jardim Cisotto
- Paula Maria Alves de Oliveira

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](https://www.designthinkersgroup.com/).

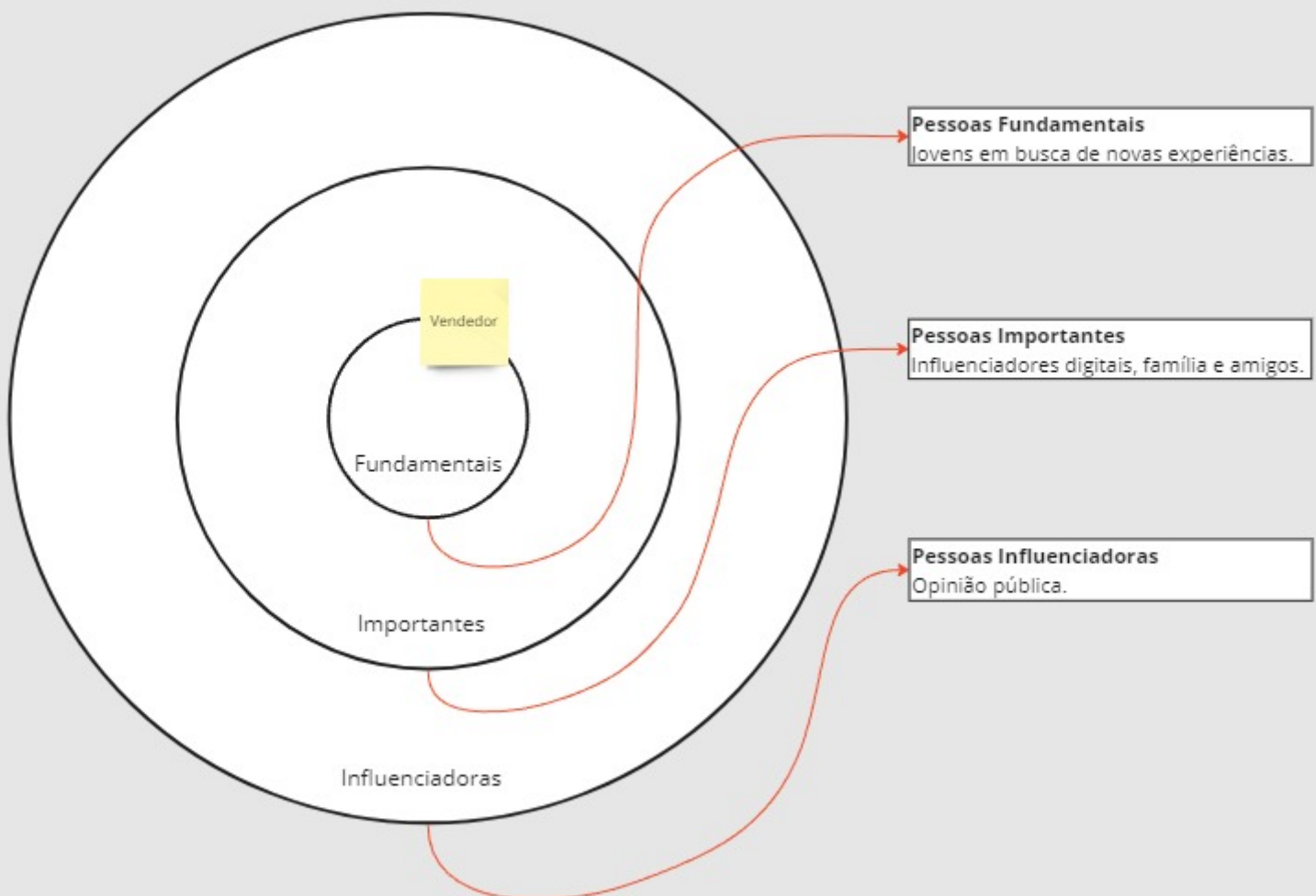
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Entrevista Qualitativa

Pergunta

Quanto tempo do seu dia você passa no mundo virtual?
(Redes sociais, vídeo games, etc.)

65% dos 80 entrevistados responderam entre 6 e 8 horas diárias.
20% dos 80 entrevistados responderam mais de 8 horas diárias.
15% dos 80 entrevistados responderam menos de 6 horas diárias.

Pergunta

Se pudesse mudar algo na criação de seus hábitos e interesses durante a sua infância e adolescência, o que faria de diferente?

30% dos 80 entrevistados responderam que não mudariam nada.
35% dos 80 entrevistados responderam que mudariam seus hábitos alimentares, tendo maior interesse em provar comidas novas.
30% dos 80 entrevistados responderam que desejavam ter menos dependência em telas, desenvolver mais suas habilidades sociais.
5% dos 80 entrevistados responderam que gostariam de ter mais hábito em leitura e estudo.

Pergunta

Você se considera uma pessoa que tem dificuldade de testar coisas novas?

75% dos 80 entrevistados responderam que não tem dificuldade de testar coisas novas, apesar de grande parte ter medo/receio no início, mas acabam aceitando a ideia.
25% dos 80 entrevistados responderam que tem dificuldade de testar coisas novas, principalmente quando sai completamente da sua rotina.

Pergunta

É mais fácil para você manter uma conversa e se soltar mais com seus amigos virtualmente ou pessoalmente?

85% dos 80 entrevistados responderam que tem mais facilidade em manter uma conversa pessoalmente.
15% dos 80 entrevistados responderam que tem mais facilidade em manter uma conversa virtualmente.

Pergunta

Alguma vez já deixou de fazer alguma atividade, sendo uma nova experiência ou um velho hábito, por medo de ser julgado por outras pessoas?

95% dos 80 entrevistados responderam que já deixaram de fazer algo que gostariam por medo de ser julgado por outras pessoas.
5% dos 80 entrevistados responderam que nunca deixaram de fazer algo que gostariam, independente do medo de ser julgado.

Highlights de Pesquisa

Nome

Alunos PUC-Mg

Data

10/03/2023

Local

PUC-Mg

Algo interessante que pode-se perceber é que apesar da maioria das pessoas não ter medo de experimentar coisas novas, já deixaram de fazer por medo do julgamento alheio. Além disso, nota-se uma contradição em que grande parte das pessoas se sentem mais confortáveis em conversas pessoalmente do que virtuais e queriam ter menos dependência dos aparelhos eletrônicos, porém passam cerca de 25% do seu dia no mundo virtual.

O tema principal que surgiu durante as entrevistas pode ser resumido em como as pessoas se contradizem entre suas vontades e aquilo que realmente realizam. Muitos querem fazer algo e se sentem confortáveis, mas deixam de fazer sendo o motivo a preguiça ou o medo do julgamento alheio.

A partir da pesquisa pode-se perceber que os aspectos mais importantes para as pessoas é se acomodar, onde a grande maioria prefere deixar de fazer algo que gostaria por achar "arriscado" sendo os motivos a falta de motivação pessoal ou influência de outras pessoas.

Diante dos resultados da pesquisa foram geradas algumas dúvidas em relação ao motivo da opinião das pessoas sobre algo ser considerado por muitos, mais importante que a própria opinião. Questiona-se também o que precisa ser feito para que essas pessoas tenham motivação para realizar aquilo que querem, sem ter medo de arriscar.



PERSONA

NOME Melissa Cardoso Gomes

IDADE 13 anos

HOBBY Jogar vídeo games

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Com seu console e seu computador como seus melhores amigos, Melissa passa horas imersa em mundos virtuais. Melissa é uma garota introvertida por natureza. Ela é mais confortável em ambientes tranquilos e prefere a companhia de seus jogos do que grandes grupos de pessoas. Ela se sente mais à vontade em sua própria companhia ou com alguns amigos íntimos com quem compartilha interesses em comum, como os videogames.

SONHOS

Se tornar uma profissional de e-sports. Desde que descobriu sua paixão pelos videogames, ela se dedicou com afinco a aprimorar suas habilidades e se destacar nos jogos online. Os jogos sempre foram muito mais do que apenas uma forma de entretenimento para Melissa. Eles são uma verdadeira paixão e uma fonte de inspiração. Ela passa horas assistindo a competições de e-sports, estudando as estratégias dos melhores jogadores e praticando incansavelmente para aprimorar suas próprias habilidades.

OBJETOS E LUGARES

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

Melissa utiliza em seu dia computadores, consoles e aparelhos mobile. Seus principais meios de comunicação são: Instagram, Twitter, Tiktok, Whatsapp e Discord. Ela passa seus dias em casa, utilizando suas tecnologias para jogar vídeo games e suas redes sociais para conversar com seus amigos virtuais.



OBJETIVOS CHAVE

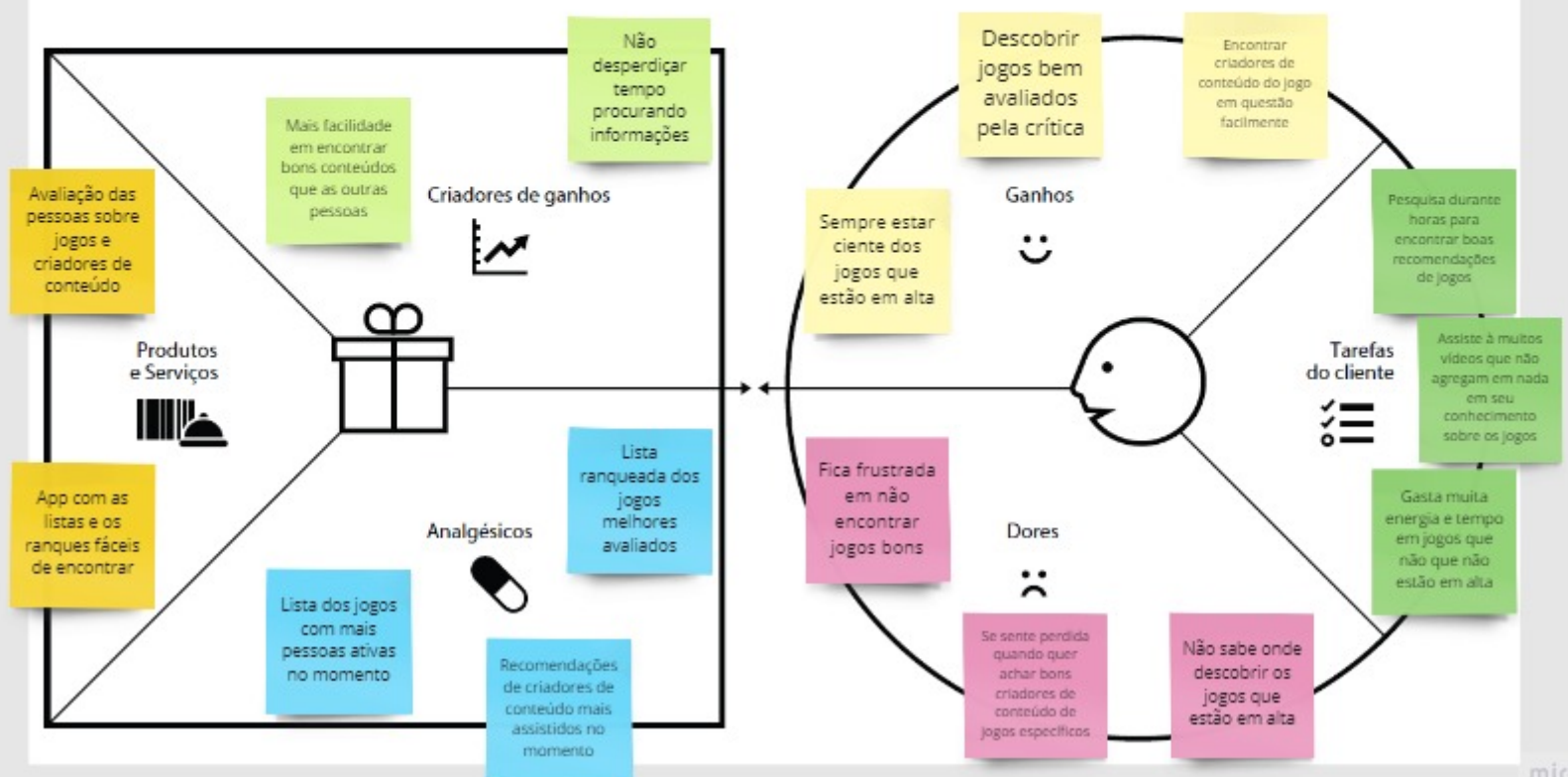
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Melissa usa destes serviços como uma forma de treinar para que um dia consiga ser uma profissional de e-sports, sendo a partir dos jogos onde treina sua habilidade ou a partir dos meios de comunicação, onde troca dicas sobre os jogos com seus amigos virtuais.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Melissa gosta que a tratem mostrando confiança que ela possa atingir seus objetivos e que respeitem seu espaço pessoal.

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Victor Rocha Dias

IDADE 16 anos

HOBBY Cozinhar

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Um jovem talentoso apaixonado por culinária. Descobriu sua paixão pela cozinha desde cedo, ajudando sua avó a preparar deliciosas refeições em sua pequena cozinha. Além de sua paixão pela culinária, Victor é também uma pessoa extrovertida e animada. Ele adora socializar e conhecer novas pessoas. No entanto, apesar de sua natureza extrovertida, Victor não tem muitos amigos próximos. Ele é um pouco tímido quando se trata de se abrir emocionalmente e pode se sentir um pouco deslocado em certas situações sociais.

SONHOS

Victor sonha em se tornar um renomado chef um dia e abrir seu próprio restaurante. Enquanto enfrenta alguns desafios pessoais em sua vida social, ele continua a perseguir sua paixão pela culinária com entusiasmo, compartilhando seu amor pela comida com aqueles ao seu redor.

OBJETOS E LUGARES

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

Victor passa suas manhãs na escola e suas tardes na cozinha, sempre com seu celular e um livro de receitas na mão, caso pense em algum prato novo que gostaria de criar quando chegar em casa.



OBJETIVOS CHAVE

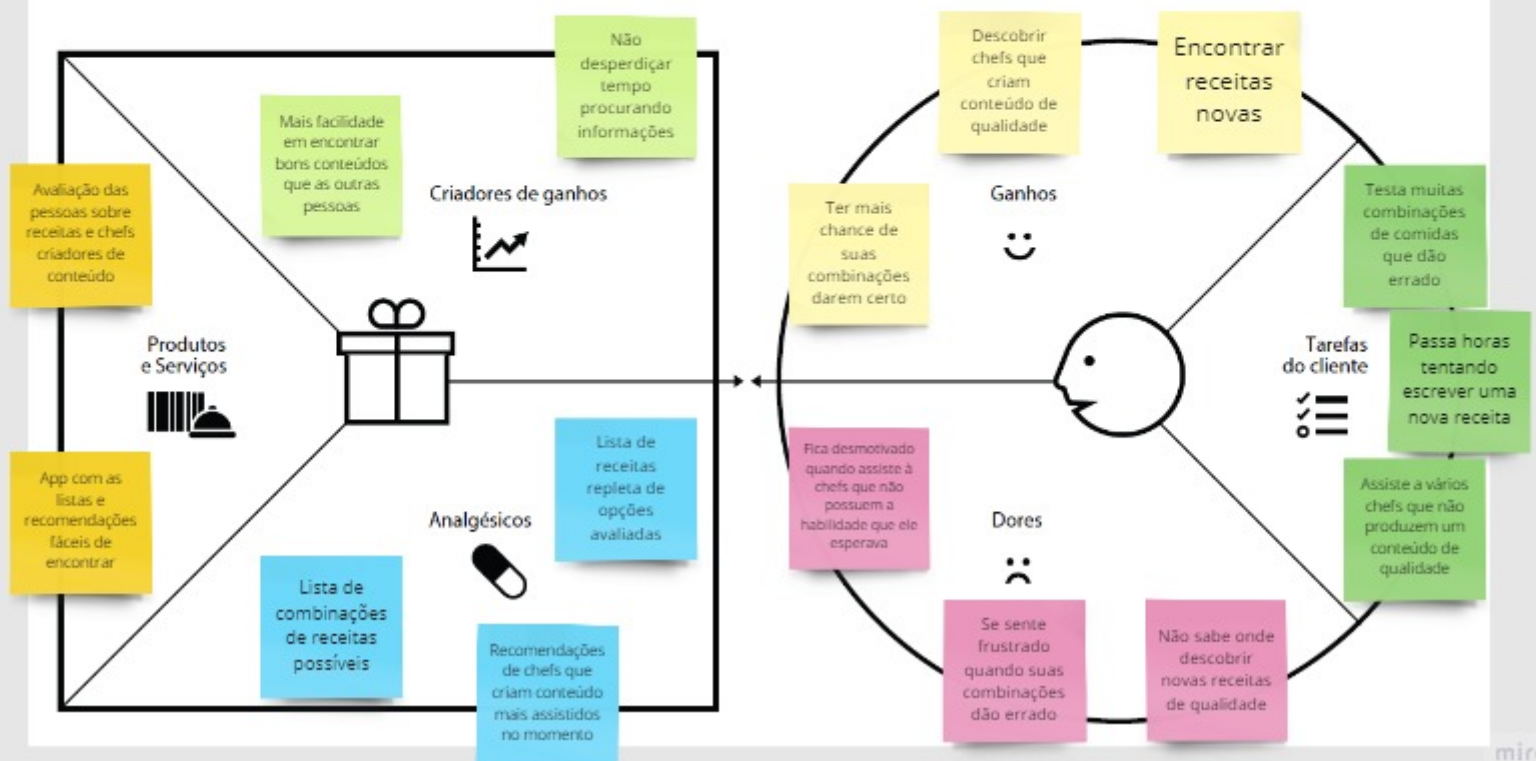
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Victor tem como objetivo aprimorar sua habilidade em criar pratos deliciosos e criativos, sempre explorando novos ingredientes e técnicas culinárias, para que um dia se torne um chef e abra um restaurante digno de receber no mínimo 1 Estrela Michelin.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Victor gosta que o deixem confortável e não o julguem por seus gostos, fazendo-o se sentir livre para se abrir verdadeiramente.

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Pedro Barbosa Fernandes

IDADE 14 anos

HOBBY Livros e filmes

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Com uma paixão ardente pelo mundo do entretenimento, desde cedo Pedro se mostrou interessado em livros e filmes, devorando histórias de todas as formas possíveis. Com sua imaginação vívida e curiosidade insaciável, Pedro rapidamente se tornou um verdadeiro especialista nesse universo. Aos 11 anos, ele já tinha lido a maioria dos clássicos da literatura infantojuvenil e passava horas mergulhado nas páginas dos seus livros favoritos. Além dos livros, ele assiste a filmes de todos os gêneros. Ele sabe tudo sobre os diretores, roteiristas e atores mais renomados e é conhecido por suas análises detalhadas e opiniões bem fundamentadas sobre os filmes que assiste.

SONHOS

Pedro adora escrever resenhas e críticas de livros e filmes, sendo assim seu maior sonho é um dia se tornar um crítico de renome. Ele também gosta de compartilhar sua paixão pelo entretenimento com os outros. Ele participa de clubes de leitura e fóruns online, onde discute avidamente sobre seus livros e filmes favoritos com outros fãs.

OBJETOS E LUGARES

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

Sempre que Pedro tem um tempo livre acha formas de expressar sua paixão pelo entretenimento, sendo em sua biblioteca particular em seu quarto, repleta de romances de fantasia, ficção científica e mistério ou em clubes de leitura e fóruns online em seu celular e até mesmo organizando sessões de cinema em sua casa para seus amigos e familiares.



OBJETIVOS CHAVE

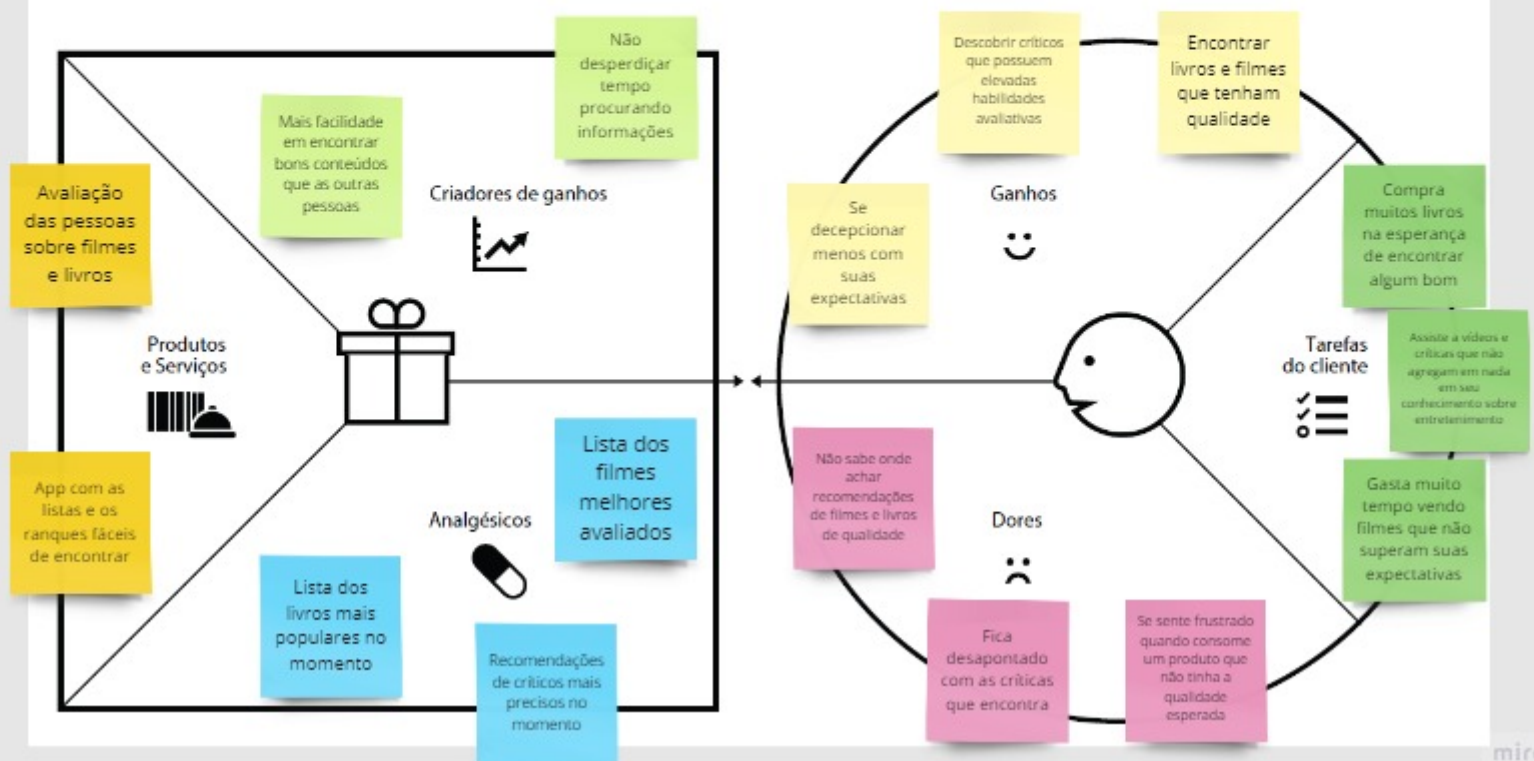
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Pedro tem como objetivo chave uma constante evolução, dedicação e conhecimento que o levarão a descobrir novos talentos, histórias inspiradoras e obras-primas do entretenimento, aumentando cada vez mais seu repertório cultural, estando determinado a ser reconhecido como um crítico de respeito.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

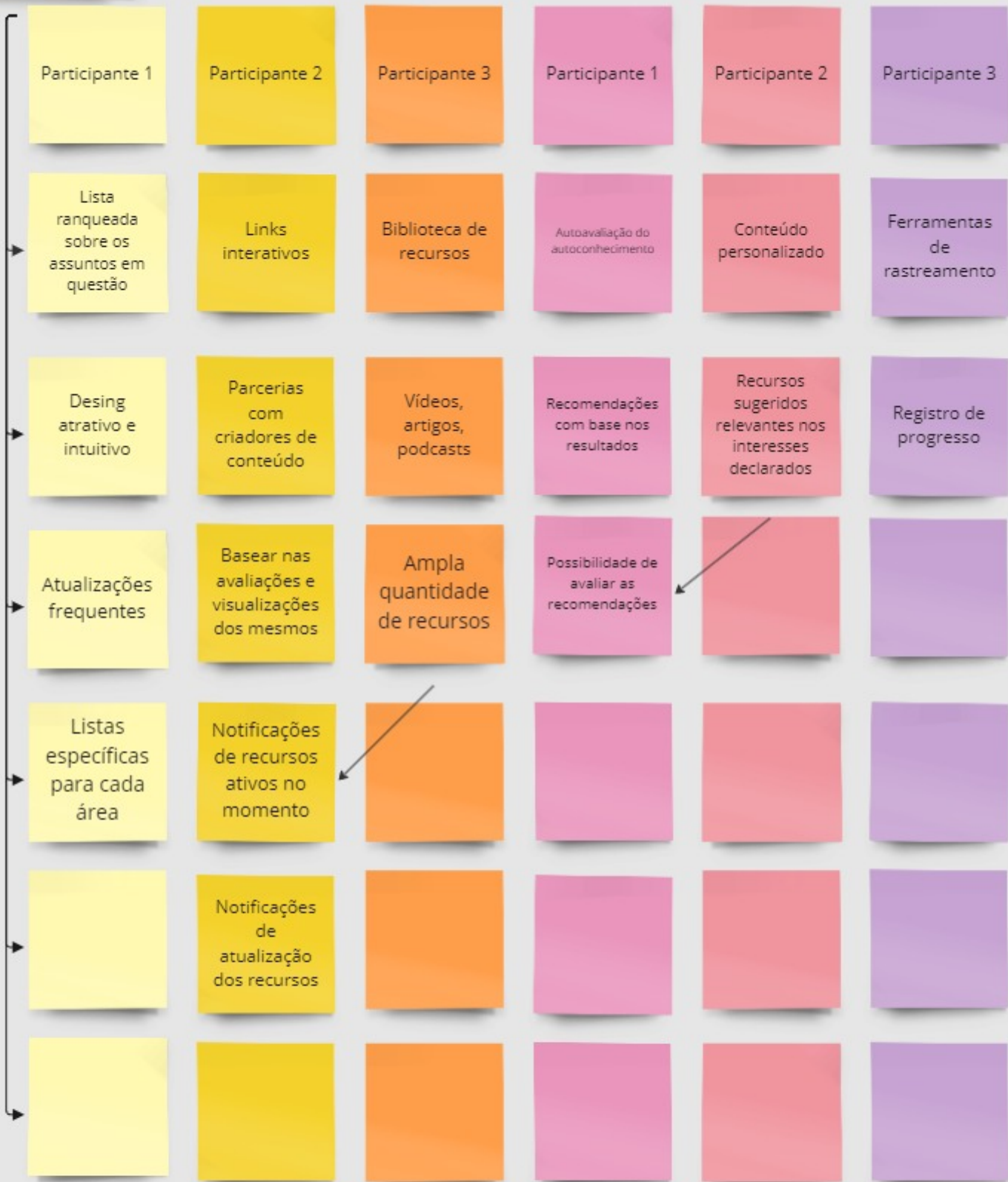
Pedro gosta que demonstrem interesse em suas recomendações e que respeitem seu sonho, sem ofendendo-o por seus gostos diferentes da maioria dos jovens.

PROPOSTA DE VALOR



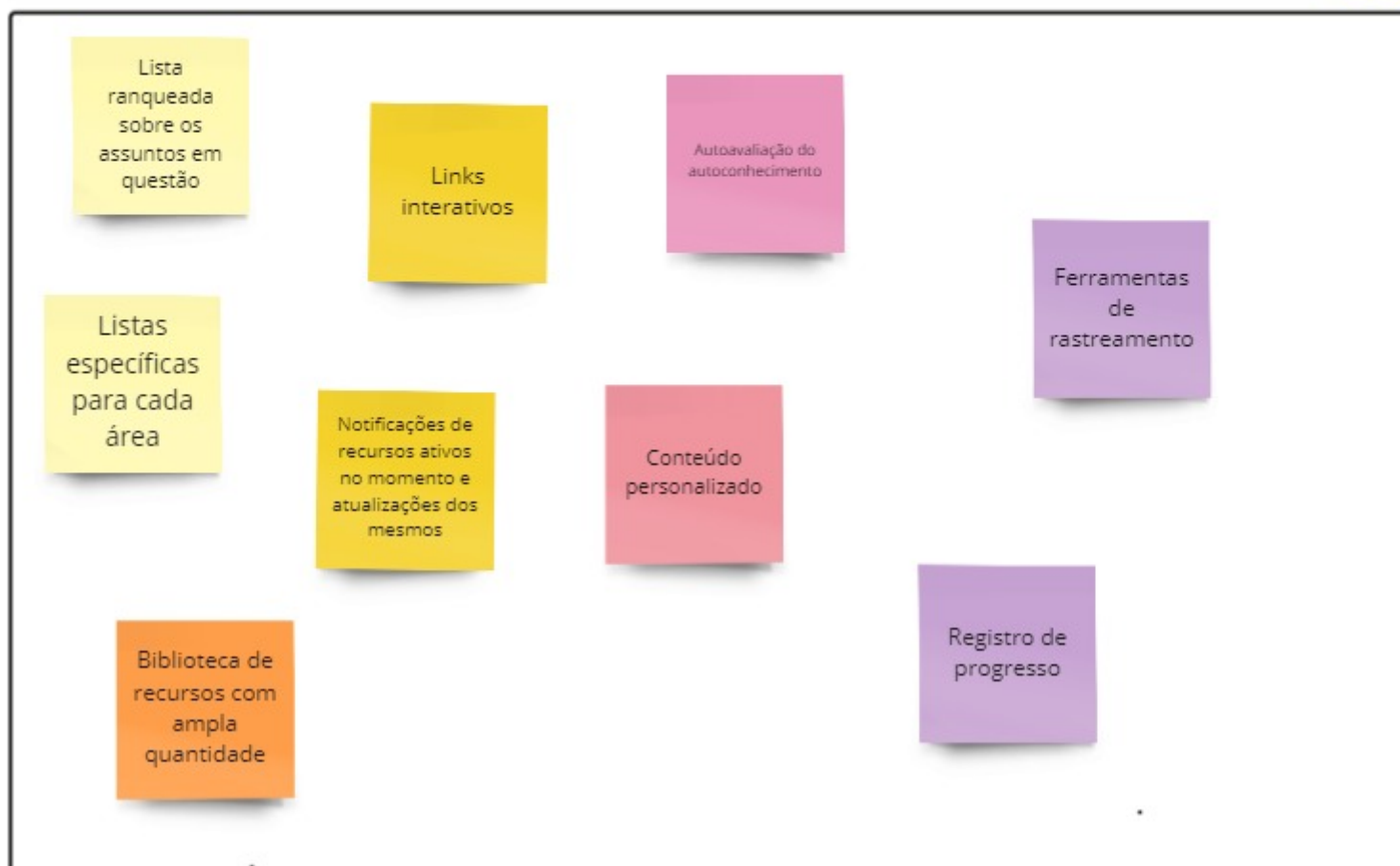
Como ajudar os jovens a ter maior acesso a informações de qualidade para desenvolver seu autoconhecimento?

Brainstorming / Brainwriting



Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

Lista ranqueada sobre os assuntos em questão

Listas ranqueadas especificamente para cada área, contendo atualizações frequentes, com design atrativo e intuitivo, para ser de fácil acesso os melhores conteúdos possíveis.

IDEIA 2

Autoavaliação de seus interesses

Autoavaliação dos seus gostos e interesses, sendo possível de recomendar conteúdos a partir dos resultados, podendo avaliar as recomendações.

IDEIA 3

Links interativos

Links de criadores de conteúdo, filmes, livros, atividades, etc. contendo informações de eventos ativos no momento.

IDEIA 4

Conteúdo personalizado

Conteúdo e recomendações personalizados com base nos interesses de cada usuário.

IDEIA 5

Biblioteca de recursos com ampla quantidade

Biblioteca de recursos, com vídeos, artigos, podcasts, etc. com ampla variedade.

IDEIA 6

Ferramentas de rastreamento

Ferramentas que permitem os usuários registrarem suas próprias avaliações e progresso nos recursos disponibilizados.

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

1. Lista ranqueada sobre os assuntos em questão
2. Autoavaliação dos seus gostos e interesses, sendo possível de recomendar conteúdos a partir dos resultados, podendo avaliar as recomendações.
3. Links de criadores de conteúdo, filmes, livros, atividades, etc. contendo informações de eventos ativos no momento.
4. Conteúdo e recomendações personalizados com base nos interesses de cada usuário.
5. Biblioteca de recursos, com vídeos, artigos, podcasts, etc. com ampla variedade.
6. Ferramentas que permitem os usuários registrarem suas próprias avaliações e progresso nos recursos disponibilizados.

