



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Falta de assistência imediata à pessoas que sofrem com problemas atrelados à saúde mental.

Em sua maioria as pessoas a sofrerem essa dor específica são jovens/adolescentes/jovens adulto na faixa de 15 a 24 anos.

O problema acontece quando uma determinada pessoa, que sofre com algum tipo de problema relacionado à saúde mental, se encontra em uma situação angustiante onde não há a quem pedir ajuda, além disso, na maioria das vezes, essa pessoa não se vê confortável em pedir ajuda profissional e opta por guardar a situação que provoca essa angústia.

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

- Mateus Fernandes Barbosa
- Arthur Alves Menezes
- Camila André Hourí

Liste todos os integrantes da equipe.

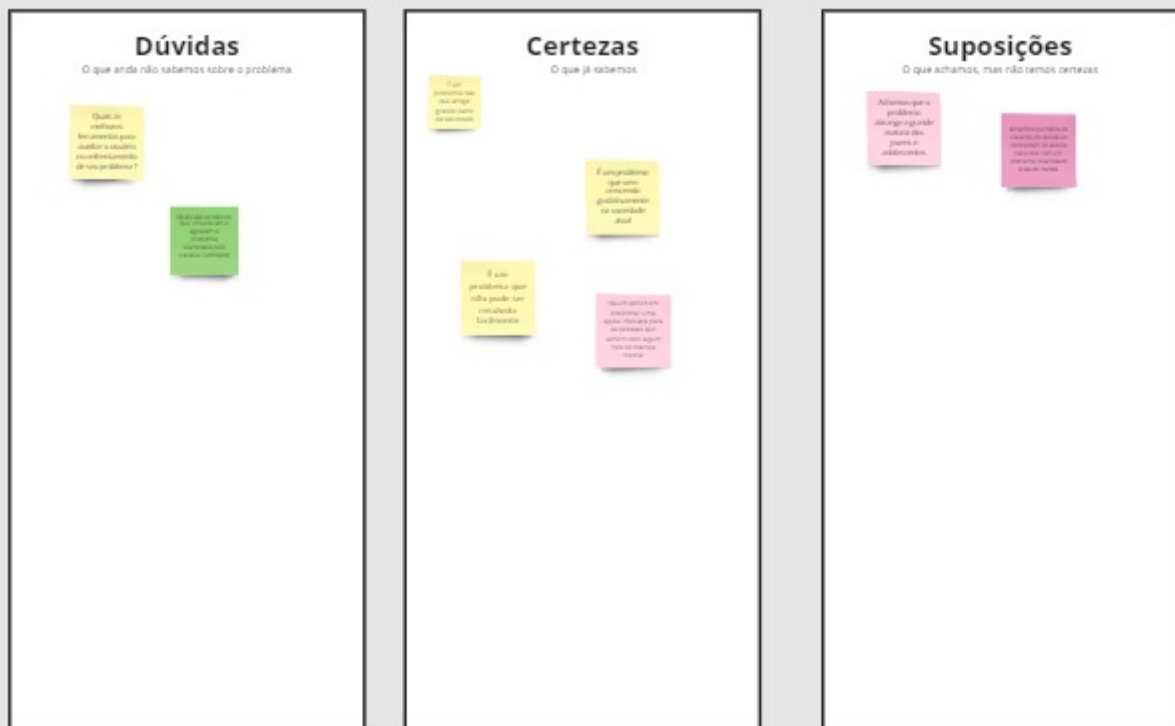
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção 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

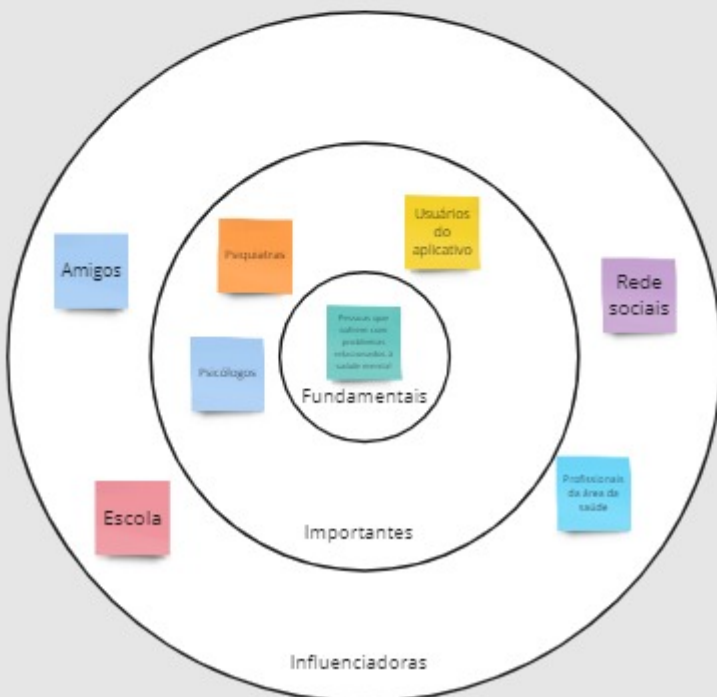
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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

Você se sente ansioso com frequência ?

Resposta

Pergunta

Você se sente desanimado com frequência ?

Resposta

Pergunta

Você se sente estressado com frequência ?

Resposta

Pergunta

O que você faz para aliviar o estresse ?

Resposta

Pergunta

Você se irrita com facilidade ?

Resposta

Pergunta

Quando está angustiado(a) com algum problema, você costuma compartilhar essa preocupação com amigos, familiares ou até mesmo com um terapeuta ?

Resposta

Pergunta

Você sente dificuldade em se concentrar ?

Resposta

Pergunta

Você é indeciso ?

Resposta

Pergunta

Você é esquecido ?

Resposta

Pergunta

Você é uma pessoa mais agitada ou mais lenta ? (pensamento, movimentos ou forma de falar)

Resposta

Pergunta

Você dorme em média quantas horas por dia?

Resposta

Pergunta

Você sente algum desses sintomas: coração acelerado, dificuldade para respirar, tremores, suor excessivo, náuseas, boca seca e aperto ou dor no peito ?

Resposta

Pergunta

Qual ferramenta você acha que seria útil em um momento de angústia ?
(Ex: Um chat para conversar anonimamente, dicas de exercícios de respiração, contato de algum profissional especializado em saúde) (editado)

Resposta

Highlights de Pesquisa

Nome

Data

Local

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

Aspectos que importaram mais para os participantes

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro



PERSONA

NOME Joao

IDADE 21

HOBBY Navegar nas redes sociais

TRABALHO Faculdade

PERSONALIDADE

Mais reservado e tranquilo

SONHOS

Não sei

OBJETOS E LUGARES

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

Objetos Físicos: Celular, computador

Objetos Digitais: Instagram, Whatsapp, TikTok, Twitter.



OBJETIVOS CHAVE

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

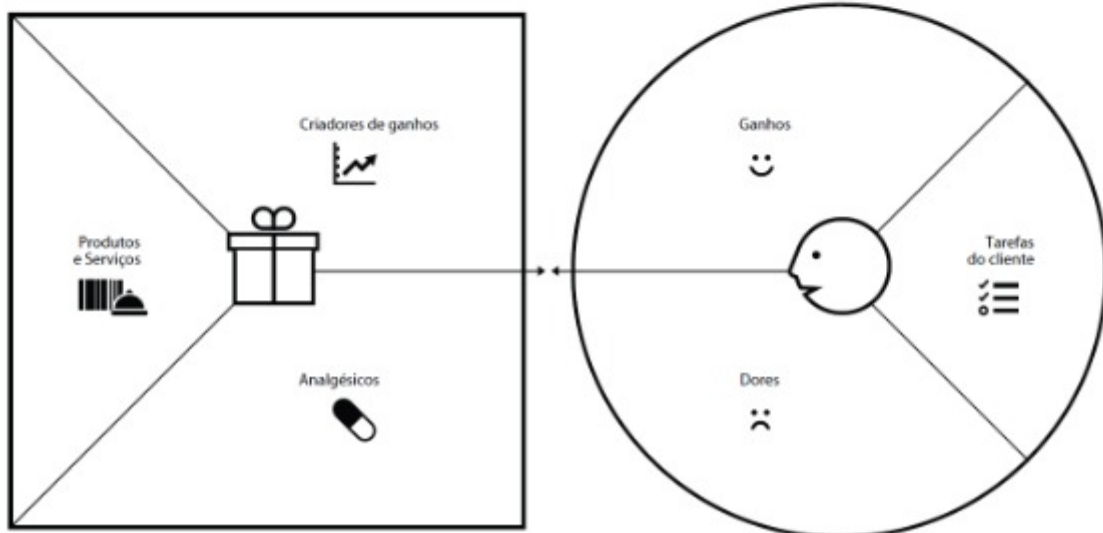
Buscar conforto, conversar, acalmar-se, esquecer dos problemas.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Respeito, compreensivamente, apoio

Atividades voltadas para seus gostos e hobbies
Ex: Conversar com amigos, jogar videogames, assistir a séries.

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME

IDADE

HOBBY

TRABALHO

PERSONALIDADE

SONHOS

OBJETOS E LUGARES

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



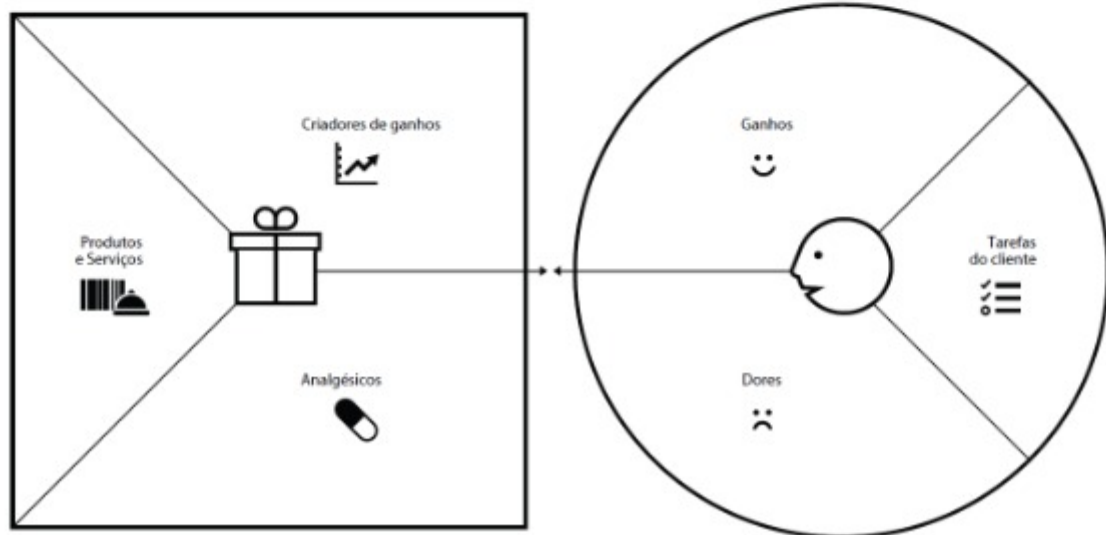
OBJETIVOS CHAVE

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

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

IDADE

HOBBY

TRABALHO

PERSONALIDADE

SONHOS

OBJETOS E LUGARES

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



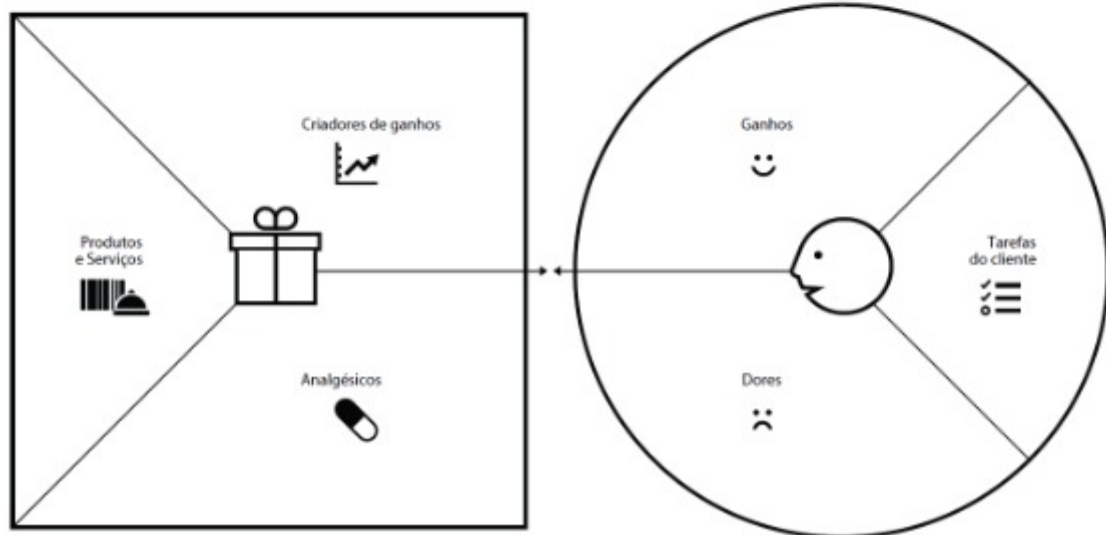
OBJETIVOS CHAVE

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

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

Participant 1	Participant 2	Participant 3	Participant 4	Participant 5	Participant 6
Idea 1	Idea 2	Idea 3			
	Idea 2 improvement	Idea 3 improvement			

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

IDEIA 2

IDEIA 3

IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

