



PUC Minas

# TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

## Descrição do Problema

No começo do período como calouros, percebemos problemas e dificuldades para encontrar canais para identificar interesses e gostos em comum, e meios de reunir pessoas. Portanto define-se o problema como: Dificuldade de encontrar canais para identificar interesses em comum e encontrar meios de comunicação para reunir pessoas

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

- Gustavo Henrique Rodrigues Henrique de Castro
- Bruno Soares Junqueira
- Yuri Zocoli Silva
- Henrique Vieira Viegas
- Luiz Gabriel Milione Assis

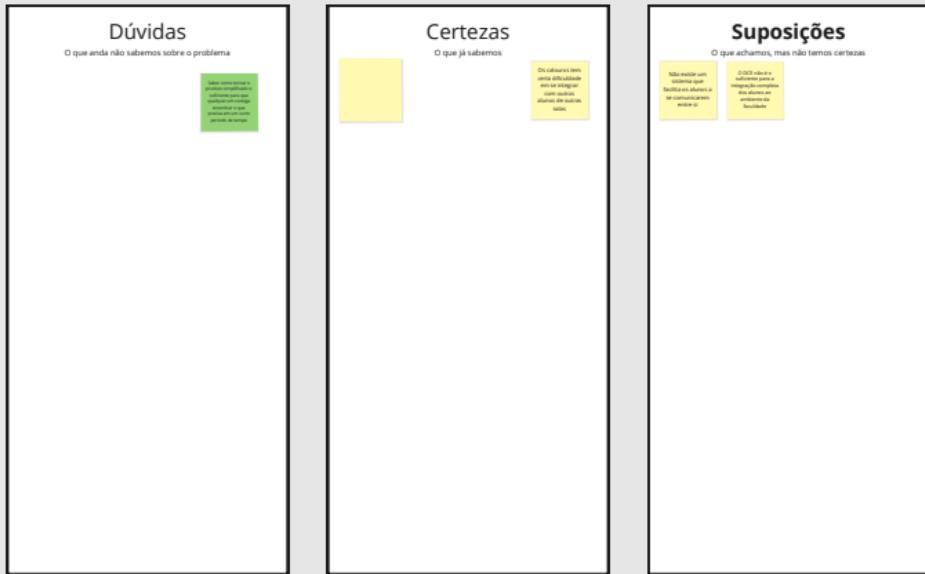
Liste todos os integrantes da equipe.

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](#).

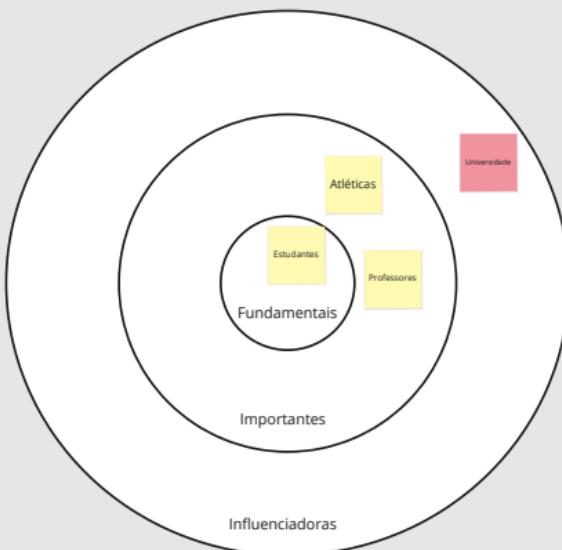
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## 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

<b>Pergunta</b>	Você chegou a fazer amizades com pessoas da PUC fora da sua turma?
<b>Resposta</b>	<p>1. Sim, o pessoal da monitoria 2. Só lá pro terceiro período 3. Não 4. Conheço, um amigo que já estudava aqui 5. Ainda não</p>
<b>Pergunta</b>	Você tem interesse em conhecer pessoas fora da sua turma?
<b>Resposta</b>	<p>1. Nunca pensei sobre isso 2. No começo não, mas agora que conheço uns veteranos, com certeza 3. Acho que seria legal, mas é meio complicado minha agenda é bem cheia fica difícil arrumar tempo pra socializar com outras pessoas além das que já conheço 4. Sim, com certeza, acho que faz parte da experiência da faculdade 5. Claro, acredito que se você quer mesmo viver a faculdade e não só passar por ela, criar um network é muito importante</p>
<b>Pergunta</b>	Como você conheceu seus amigos atuais da PUC?
<b>Resposta</b>	<p>1. Na atlética dos pinguias. 2. Em um trabalho em que os grupos foram sortidos. 3. No D.A. 4. Através de um amigo antigo que já cursava aqui na PUC. 5. Através das calouradas.</p>
<b>Pergunta</b>	Se você quisesse conhecer novas pessoas na PUC como você faria?
<b>Resposta</b>	<p>1. Acho que ficaria mais focado em minha turma mesmo, perguntaria a alguém de lá 2. No DCE com certeza 3. Sinceramente, não sei acho que perguntaria alguém da turma se conhece alguém que possa me ajudar com o que estiver precisando 4. Sei lá, talvez perguntar no Instagram dos estudantes, não me lembro o @ dele agora mas, acho que eles poderiam me dar um nome 5. Iria atrás dos professores ou de alguém da monitoria pra ver se eles me indicam alguém</p>
<b>Pergunta</b>	Se você fosse anunciar um grande evento ou quisesse participar de um, para estudantes, onde procuraria?
<b>Resposta</b>	<p>1. Nunca pensei sobre isso 2. Nas atléticas 3. Com a galera da turma 4. Nas atléticas 5. Nas atléticas</p>

## Highlights de Pesquisa

<b>Nome</b>	G4	<b>Data</b>	Setembro de 2023	<b>Local</b>	PUC minas
<b>O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.</b>			<b>Aspectos que importaram mais para os participantes</b>		
1. Alguns estudantes não pensam muito sobre a interação com pessoas fora da sua turma 2. Influência das atléticas			1. Ter um contato com a atlética 2. Ter um contato com seus veteranos		
<b>Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista</b>			<b>Novos tópicos ou questões para explorar no futuro</b>		
1. Na atlética como um dos principais meios de comunicação entre alunos dos cursos 2. Influência da turma principal do estudante sobre seu network			1. Integração com a diretoria da PUC		

# Persona / Mapa de Empatia

## PERSONA



**NOME** José Vicente Silva

**IDADE** 30

**HOBBY** Xadrez

**TRABALHO** Mecânico

### PERSONALIDADE

- Introvertido
- Competitivo
- Serio

### SONHOS

- Ter uma casa própria
- Construir uma família
- Levar seus filhos a Disney

### OBJETOS E LUGARES

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

- Computador pessoal
- Smartphone no dia a dia
- chess.com como hobby
- WhatsApp para comunicação
- Instagram para passar o tempo



### OBJETIVOS CHAVE

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

- Conhecer um parceiro para jogar Xadrez
- Encontrar um par romântico

## PROPOSTA DE VALOR



### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

*Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*



# Persona / Mapa de Empatia

## PERSONA



**NOME** Julia Cristina Solza

**IDADE** 18

**HOBBY** Dorama

**TRABALHO** Universitária

### PERSONALIDADE

- Vaidosa
- Simpática
- Sensível

### SONHOS

- Viajar pela Europa
- Trabalhar com Design de moda
- Ir em um show da Ariana Grande

### OBJETOS E LUGARES

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

- Smartphone no dia a dia
- Notebook para estudo
- Apps de streaming
- WhatsApp para comunicação
- Instagram para postar fotos



### OBJETIVOS CHAVE

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

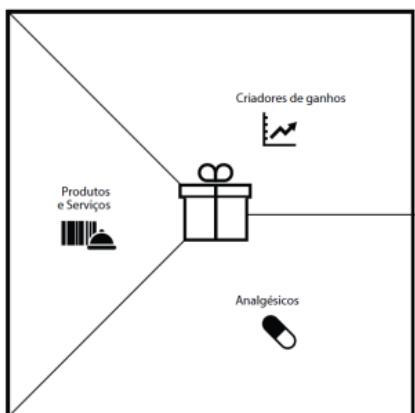
- Encontrar pessoas com interesse em moda
- Encontrar pessoas com experiência em intercambio e/ou viagens para fora do país
- Encontrar pessoas que possam auxilia-la na universidade

### 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 / Mapa de Empatia



## PERSONA

**NOME** Natan Soares Magal

**IDADE** 20

**HOBBY** Jogos de tabuleiro

**TRABALHO** Universitário

### PERSONALIDADE

- Animado
- Engraçado
- Perfeccionista

### SONHOS

- Trabalhar com jogos
- Viajar para o Japão
- Ter uma sala de jogos

### OBJETOS E LUGARES

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

- Smartphone quando lembra
- Notebook para quase tudo, estudos, lazer, mensagens, etc
- Apps de streaming
- Discord para comunicação
- WhatsApp para comunicar com família



### OBJETIVOS CHAVE

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

- Montar um grupo para jogar jogos de tabuleiro
- Encontrar pessoas com experiência em intercambio e/ou viagens para fora do país
- Encontrar pessoas que possa auxiliar na universidade

### 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

Interface que separa pessoas por idade, caso seja de interesse do usuário	Usuário deve ser capaz de criar e interagir com interesses	Local para reunir pessoas	O produto deve ser capaz de ajudar o usuário a encontrar quem ele busca com velocidade e praticidade	Deve ser possível encontrar pessoas de interesses em comum com facilidade	Deve ser um produto simplificado visando a praticidade e a velocidade
Rede social	Catalogo de estudantes da PUC	"Rede social para encontrar redes sociais"	Não é um produto focado em procrastinação como as outras redes sociais que te prendem!	O produto deve visar agilidade para a resolução do problema	A capacidade de facilitar o usuário a identificar pessoas e interesses deve ser priorizada acima de tudo.
Aba na rede onde o grupo possa fazer uma votação para decidir o melhor lugar para se reunir	Interface na rede social que deixe bem claro quais são os interesses e gostos do usuário.	Quiz pré conversa para filtrar ainda mais os interesses. Se os resultados batirem, os usuários vão para o chat de conversa.	Lista de perguntas fáceis para denominar o seu grupo e filtrar os interesses	Sala de conversa entre pessoas com o mesmo interesse	O produto é rápido, direto e te permite uma melhor experiência

# Mural de Possibilidades

## MURAL DE POSSIBILIDADES



Ideia  
1

Ideia  
2

Ideia  
3

Ideia  
5

IDEIA 1

Criar uma rede social  
para estudantes da  
PUC

IDEIA 2

Fazer um evento para conhecer as  
pessoas

IDEIA 3

Criação de um  
catalogo contendo  
todos os estudantes e  
meios de contatos

IDEIA 4

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

IDEIA 5

Criar uma interface rápida, limpa e prática para  
facilitar o acesso dos usuários e identificação de  
sistemas de contato e redes sociais

IDEIA 6

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Priorização de Ideias

### MAPA DE PRIORIZAÇÃO

