



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

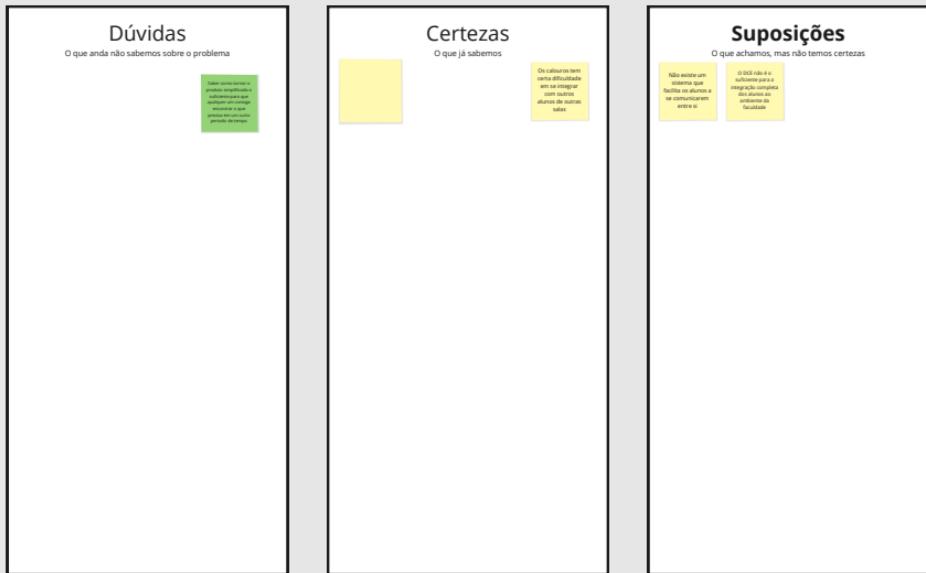
Liste todos os integrantes da equipe.

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](#).

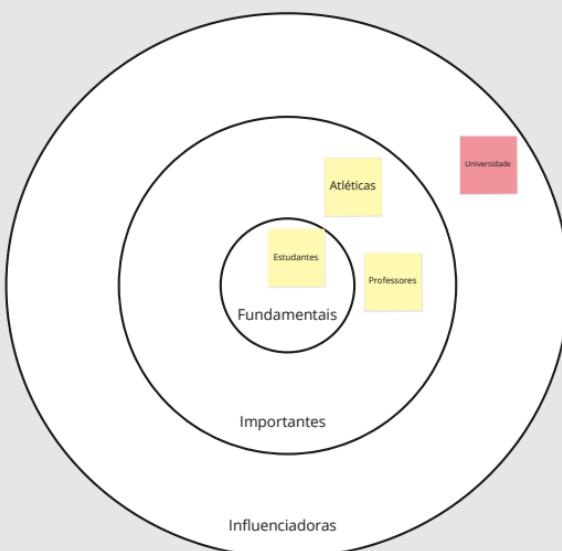
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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

Pergunta	Você chegou a fazer amizades com pessoas da PUC fora da sua turma?
	Resposta
	<ol style="list-style-type: none">1. Sim, o pessoal da monitoria2. Só lá pro terceiro período3. Não4. Conheço, um amigo que já estudava aqui5. Ainda não
Pergunta	Você tem interesse em conhecer pessoas fora da sua turma?
	Resposta
	<ol style="list-style-type: none">1. Nunca pensei sobre isso2. No começo não, mas agora que conheço uns veteranos, com certeza3. 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 conheço4. Sim, com certeza, acho que faz parte da experiência da faculdade5. Claro, acredito que se você quer mesmo viver a faculdade e não só passar por ela, criar um network é muito importante
Pergunta	Como você conheceu seus amigos atuais da PUC?
	Resposta
	<ol style="list-style-type: none">1. Na atlética dos pinguins.2. Em um trabalho em que os grupos foram sortidos.3. No D.A4. Através de um amigo antigo que já cursava aqui na PUC.5. Através das calouradas.
Pergunta	Caso queira conhecer novas pessoas na PUC como você faria?
	Resposta
	<ol style="list-style-type: none">1. Acho que ficaria mais focado em minha turma mesmo, perguntaria a alguém de lá2. No DCE com certeza3. Sinceramente, não sei acho que perguntaria alguém da turma se conhece alguém que possa me ajudar com o que estiver precisando4. Sei lá, talvez perguntar no Instagram dos estudantes, não me lembro o @ dele agora mas, acho que eles poderiam me dar um norte5. Iria atrás dos professores ou de alguém da monitoria pra ver se eles me indicam alguém
Pergunta	Se você fosse anunciar um grande evento ou quisesse participar de um, para estudantes, onde procuraria?
	Resposta
	<ol style="list-style-type: none">1. Nunca pensei sobre isso2. Nas atléticas3. Com a galera da turma4. Nas atléticas5. Nas atléticas

Highlights de Pesquisa

Nome	<input type="text"/>	Data	<input type="text"/>	Local	<input type="text"/>
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.			Aspectos que importaram mais para os participantes		
<ol style="list-style-type: none">1. Na atlética dos pinguins.2. Em um trabalho em que os grupos foram sortidos.			<ol style="list-style-type: none">1. Na atlética dos pinguins.2. Em um trabalho em que os grupos foram sortidos.		
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista			Novos tópicos ou questões para explorar no futuro		
<ol style="list-style-type: none">1. Na atlética dos pinguins.2. Em um trabalho em que os grupos foram sortidos.			<ol style="list-style-type: none">1. Na atlética dos pinguins.2. Em um trabalho em que os grupos foram sortidos.		

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

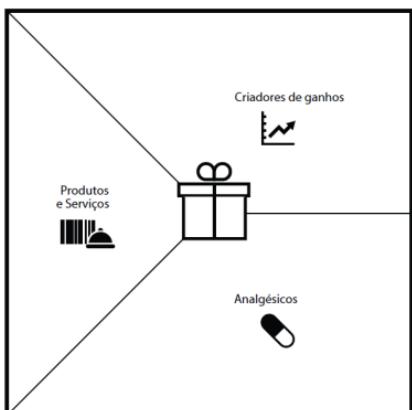


OBJETIVOS CHAVE

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

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

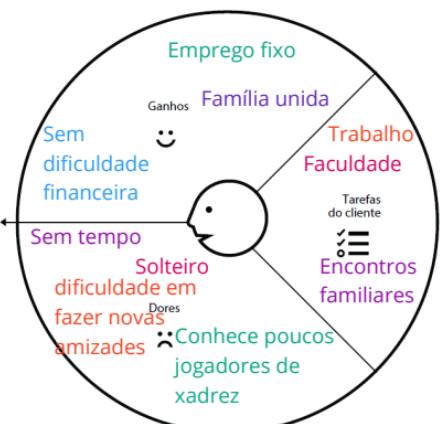
PROPOSTA DE VALOR



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?

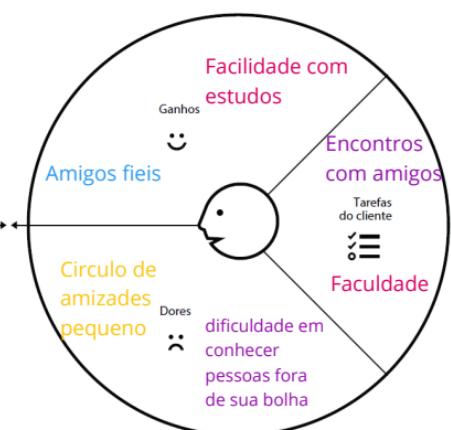
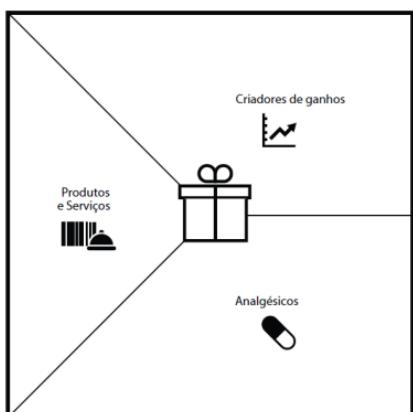
- Encontrar pessoas com interesse em moda
- Encontrar pessoas com experiência em intercâmbio e/ou viagens para fora do país
- Encontrar pessoas que possam auxiliá-la na universidade

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?

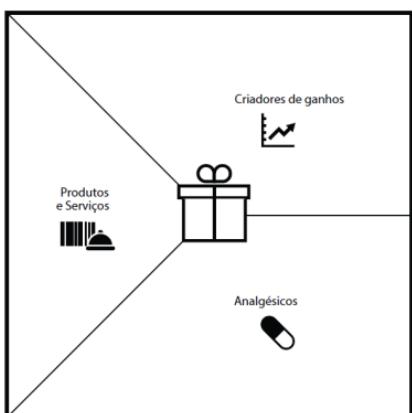
- Montar um grupo para jogar jogos de tabuleiro
- Encontrar pessoas com experiência em intercambio e/ou viagens para fora do país
- Encontrar pessoas que possa auxiliar na universidade

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 baterem, 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
contato e redes sociais

IDEIA 6

.....
.....
.....
.....
.....

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

