



TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Buscamos conscientizar aqueles viciados em jogos de sorte aos riscos da participação excessiva em tais atividades através de métodos interativos que expõem dados relevantes à experiência individual do usuário.

Membros da Equipe

- Gabriel Fontes Oliveira
- Mateus Morcatti Oliveira
- Rafael Nascimento Jardim
- Rafael Souza Bandeira de Melo
- Vinicius Guimarães Ferreira

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/).

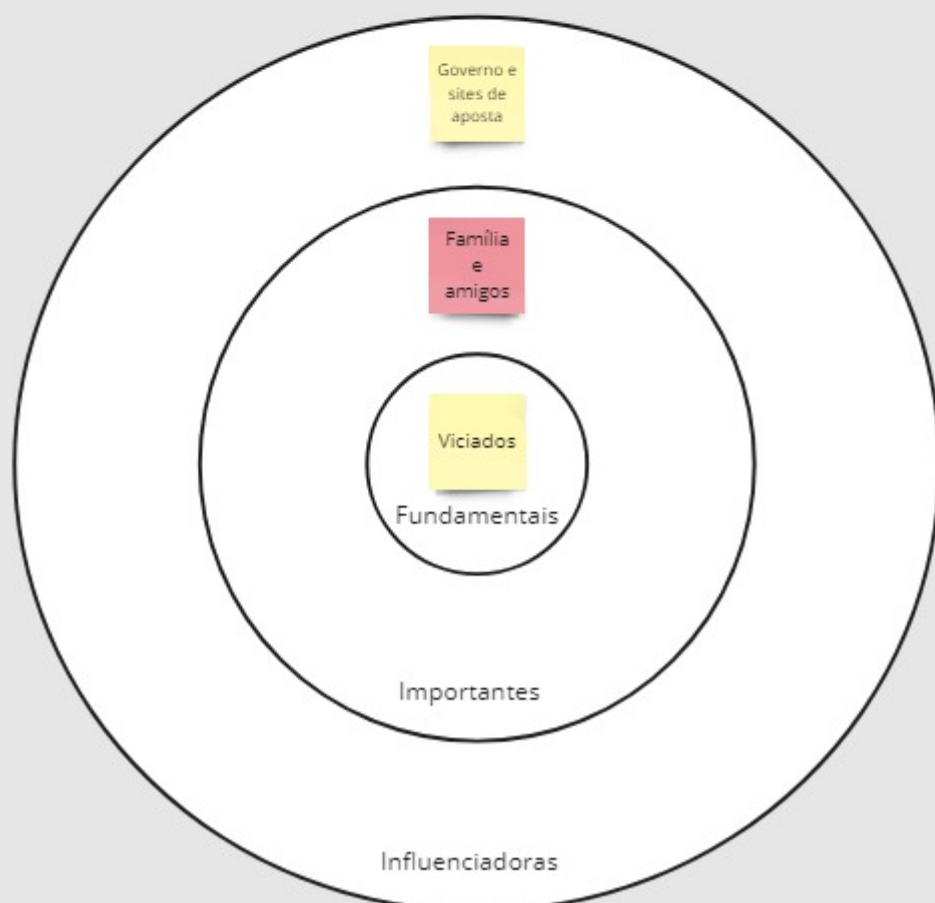
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD

Dúvidas <small>O que ainda não sabemos sobre o problema</small>	Certezas <small>O que já sabemos</small>	Suposições <small>O que achamos, mas não temos certezas</small>
<ul style="list-style-type: none">• Legislação;• Legalidade;• O que leva alguém a viciar em apostar;• Como é possível acabar com o vício de forma permanente.	<ul style="list-style-type: none">• Causa grandes danos psicológicos e financeiros ao viciado;• O problema é facilitado tanto pelo viciado quanto pelas empresas de apostas;• Grande parte da indústria de casinos no Brasil existe através de brechas na lei.	<ul style="list-style-type: none">• O problema deve ser resolvido através da conscientização dos viciados.

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 considera um viciado?

Resposta

Sim

Pergunta

Quanto você gasta por mês aproximadamente em apostas?

Resposta

500 reais

Pergunta

Como conheceu as apostas?

Resposta

Através de amigos que já apostavam e me incentivaram

Pergunta

O que você faria para resolver esse problema?

Resposta

Não faria nada, pois gosto.

Highlights de Pesquisa

Nome

Gustavo

Data

7/4/24

Local

Casa

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

Participante mencionou que, apesar de gastar 500 reais mensalmente com apostas, ele vê seu hábito como um problema.

Aspectos que importaram mais para os participantes

Participante possui uma perspectiva diferente da esperada para o público alvo do projeto.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Existe uma maior variedade nos tipos de usuários potenciais do que era esperado.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Alguns usuários não veem seus hábitos como um problema a ser resolvido, requerindo formas diferente em que dados e estatísticas são apresentadas.

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Euclides da Silva

IDADE 19

HORRY Apostas e academia

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Extrovertido e compulsivo

SONHOS

Conseguir um trabalho de alta remuneração

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos fazem parte da vida da persona? Onde ela vive e trabalha?

Euclides acessa sites de aposta através do computador e celular, dentro de casa após as aulas



INTENCIONAIS CHAVE

Quais são os objetivos-chave da persona? Quais as necessidades e desejos?

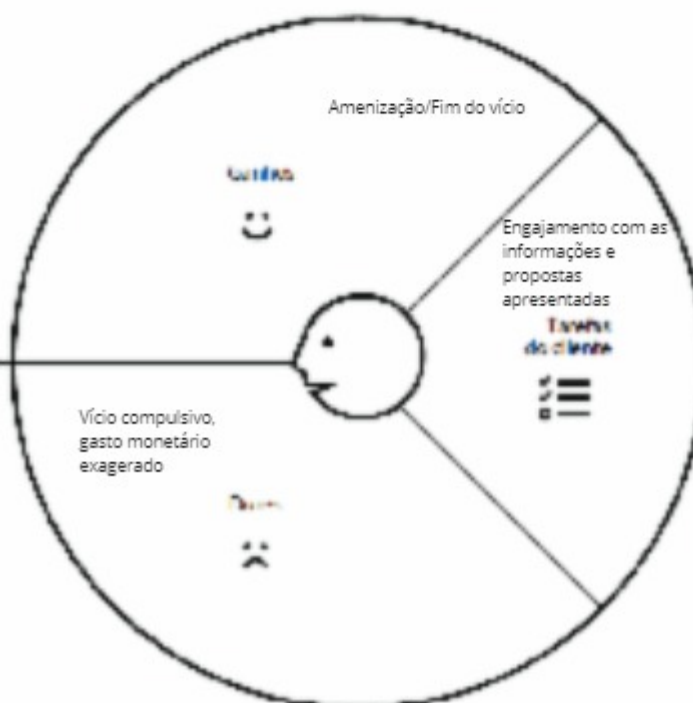
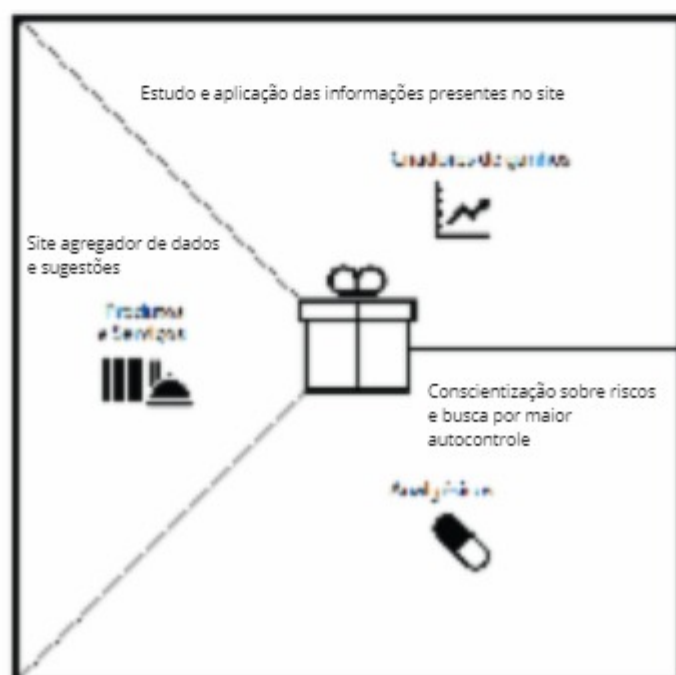
Ao utilizar o serviço, Euclides demonstra que, apesar de gostar de apostar, ele busca reduzir a frequência com que joga e, talvez, parar de apostar eventualmente.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratar a persona para que ela se sinta feliz?

Quais os tipos de comportamento que devemos evitar com ela?

PROPOSTA DE VALOR



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Amanda Silveira

IDADE 23

HOBBY Jardinagem

TRABALHO Consultora Financeira

PERSONALIDADE

Calma e reservada

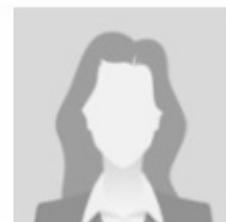
SONHOS

Ser promovida para uma posição importante em uma empresa grande.

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos pessoais e lugares mais pessoais são afetados, onde e como ela se sente?

Amanda tem acesso a um computador pessoal e um empresarial, além de seu celular à todo momento.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos-chave da persona e como a solução do projeto pode ajudá-la a alcançá-los?

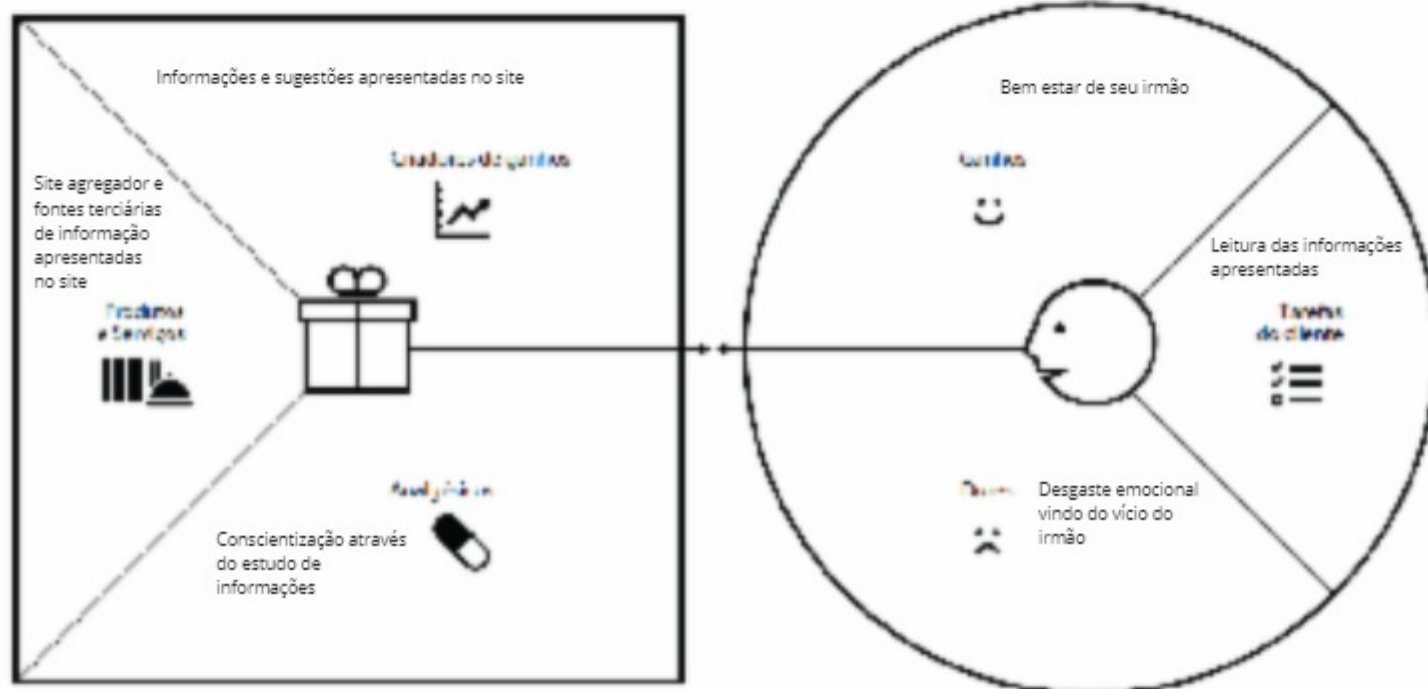
Amanda busca se informar sobre o vício em apostas para ajudar seu irmão, que sofre com vício excessivo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta feliz?

Quais são tipos de comportamentos que devemos evitar com ela?

PROPOSTA DE VALOR



Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

Links para
artigos
científicos

Quiz sobre
grau de vício

Notícias

Links para
clínicas
terapêuticas

IDEIA 1

Links para
artigos
científicos

IDEIA 2

Notícias

IDEIA 3

Quiz sobre
grau de vício

IDEIA 4

Links para
clínicas
terapêuticas

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO



OBJETIVOS ESTIMADOS

Informar os usuários em relação ao tópico através de várias fontes confiáveis, apresentadas de forma personalizada.

Custo

Notícias

Links para
clínicas
terapêuticas

Links para
artigos
científicos

Quiz sobre
grau de
vício

Impacto