



**PUC Minas**

## **TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB**

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### **Descrição do Problema**

É perceptível que com o retorno das atividades presenciais desde a pandemia de COVID-19 as pessoas tendem a procurar cada vez mais o contato físico novamente e, conseqüentemente, os esportes. Nesse sentido, percebemos a necessidade e a dificuldade que as pessoas tem para encontrar métodos de se encontrarem e conseguir pessoas para praticar esportes. Além disso, existem algumas complicações como disponibilidade de quadras e horários, busca por jogadores, variedade de esportes, frequência a ser jogada, entre outros.

### **Membros da Equipe**

- Pedro Rodrigues Alves
- Arthur Bernardo Santos Marques
- Gabriel Reis
- Vitor Augusto Viana Azevedo

Liste todos os integrantes da equipe.

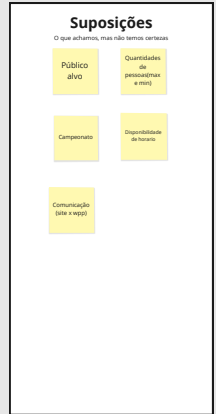
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

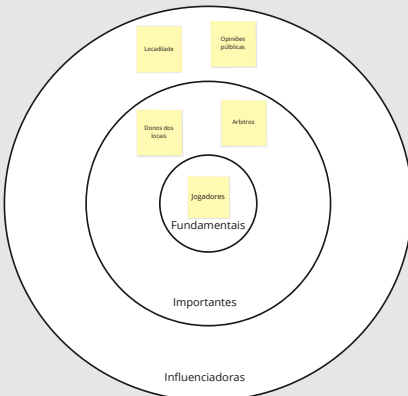
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## Matriz de Alinhamento CSD



## Mapa de Stakeholders



### 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 incomoda em jogar com pessoas , mais velhas ou mais novas?

Resposta

P1: Não, qualquer tipo de jogadores me agrada.  
P2: Sim, prefiro jogar com pessoas da minha idade.  
P3: Prefiro não jogar com alguém muito mais novo.  
P4: Prefiro jogar com pessoas da minha idade.

Pergunta

Você tem interesse ou dificuldade em achar campeonatos?

Resposta

P1: Já tenho um time pronto, mas não encontro campeonato.  
P2: Tenho interesse em jogar campeonatos, mas não consigo encontrar nenhum.  
P3: Gostaria de jogar campeonatos, mas não tenho um time.  
P4: Não tenho interesse algum em jogar campeonatos.

Pergunta

Qual a dificuldade em relação a quantidade de pessoas que vão jogar?

Resposta

P1: Minha dificuldade está em encontrar uma quantidade mínima de pessoas para preencher dois times.  
P2: As vezes tem muitas pessoas querendo jogar e a quadra fica muito cheia e é difícil de limitar a quantidade.

Pergunta

Em uma escala de 0 10, quão útil você acharia um ambiente de bate-papo pra marcar marcar peladas (conflitos com WhatsApp).

Resposta

P1: 7, é difícil me convencer a sair do Whatsapp.  
P2: 5, depende muito de como seria esse bate-papo.  
P3: 8, seria bom se tivesse coisas a mais do que o Whatsapp, mas só de ter um bate-papo próprio seria interessante para conversar com outros jogadores.

Pergunta

Teria interesse em encontrar um time pronto pra participar ou para jogar contra?

Resposta

P1: Seria interessante para conhecer gente nova  
P2: Seria bom para jogar com times diferentes do que estou acostumado  
P3: Não, gosto de jogar de forma mais leve e sem muito comprometimento.  
P4: Sim, porque tenho um time que jogo sempre mas as vezes é complicado para achar adversários.

Pergunta

Você acha interessante um mecanismo de diferenciação de posições ?

Resposta

P1: Sim, assim criaríamos uma competição  
P2: Seria legal porque assim conseguiríamos deixar mais disputado  
P3: Seria bom para criar algo parecido com uma liga  
P4: Seria interessante até mesmo para criar rivais

## Highlights de Pesquisa

Nome

Lucas Henrique

Data

28/03/2023

Local

Centro

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

Esse entrevistado tem 19 anos e surpreendeu ao afirmar que não vê como um problema jogar com pessoas mais velhas, como adultos de 30 anos ou mais por exemplo.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Percebemos que algumas pessoas são mais apegadas à prática do esporte em si, do que necessariamente com as pessoas que jogarão.

Aspectos que importaram mais para os participantes

Levando isso em consideração, ele ressalta que o que mais importa pra ele ao marcar peladas é a quantidade de pessoas ser acertiva e compatível com o tamanho do ambiente e do tempo a ser jogado.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

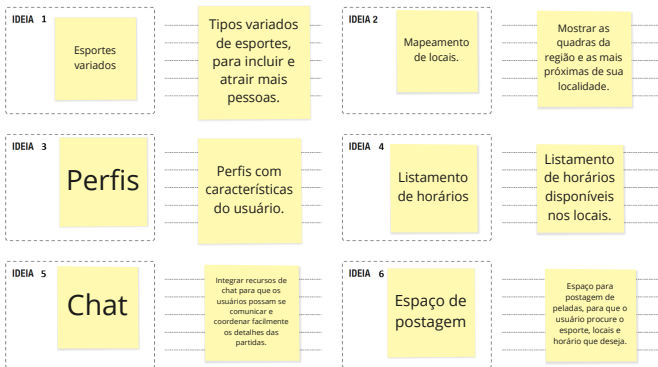
Esse indivíduo nos fez questionar se a seriedade dos jogos em algumas modalidades seria um fator relevante ou não.

# Brainstorming / Brainwriting

Participant 1	Participant 2	Participant 3	Participant 4	Participant 5	Participant 6
Esportes variados	Filtros	Integrar recursos de chat para que os usuários possam se comunicar e coordenar facilmente os detalhes das partidas.	Ranqueamento	Ferramenta de auxílio na organização de tarefas	Ferramenta de auxílio na montagem de times.
Esportes eletrônicos	filtro para idades	Oferecer recursos de gerenciamento de equipes, permitindo que os usuários formem equipes e agendem partidas com outras equipes.	Ranqueamento de times	Mecanismo de busca	Ferramenta de auxílio na montagem de times, baseada em ordem de chegada.
Esportes de quadra de areia	filtro para espaços recreativos	Introduzir recursos de pagamento para cobrança de taxas de participação em partidas.	Ranqueamento de jogadores	Espaço de criação e edição de perfil.	Mapeamento de locais.
Criar uma seção de treinamento com dicas e tutoriais para ajudar os jogadores a melhorar suas habilidades.	Função cronômetro para auxiliar o funcionamento da pelada.	Permitir que os usuários criem torneios e campeonatos de futebol.	Ranqueamento de campeonatos	Função tutoria sobre como mexer no aplicativo.	Ferramenta de auxílio na montagem de times, baseada em posicionamento.
Possibilidade de "stalkeamento" de perfis.	Função de listagem de times e pessoa para organização.	Incluir recursos de geolocalização para que os usuários possam encontrar partidas próximas a eles.	Ranqueamento de organizadores	Espaço de gerenciamento da pelada.	Espaço de postagem de peladas.
Inserir forum para criação e comunidades.	Lista de máximo e mínimo para ocorrer a pelada.	Listamento de horários de cada localidade.	Ranqueamento de quadras	Chat incluso no espaço de gerenciamento da pelada.	Função "enquetes" para escolher as definições da pelada.

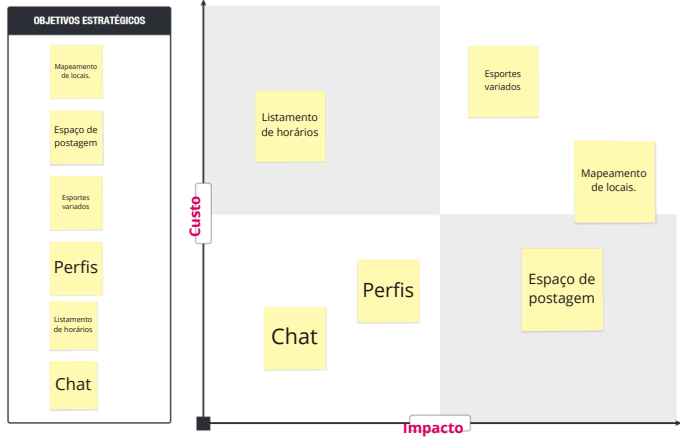


## MURAL DE POSSIBILIDADES



# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO



# Entrevista Qualitativa

Pergunta

Quando vai marcar peladas, considera um dos seus problemas a disponibilidade de horários? Tanto sua quando dos outros.

Pergunta

Quando você busca uma pelada, prefere uma mais organizada com juiz, ou isso não importa?

Resposta

P1: Sim, já que às vezes nem sempre eu ou meus amigos conseguimos ter o mesmo horário  
P2: Não, sempre marco um horário em que eu e os outros participantes podemos jogar  
P3: As vezes, porque de vez em quando alguém sempre cancela

Resposta

P1: Sim, prefiro jogar peladas com juizes.  
P2: Não, acredito que muita organização. pode deixar a pelada mais cara.  
P3: Gosto de jogar em peladas organizadas, mas não acho necessário juiz.

## Highlights de Pesquisa

Nome

Carlos Almeida

Data

02/04/2023

Local

Alphaville

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

Esse indivíduo, de 42 anos surpreendeu ao afirmar que o problema dele ao agendar encontros esportivos é a quantidade excessiva de candidatos para jogar, o que acaba levando a uma superlotação nos ambientes.

Aspectos que importaram mais para os participantes

Para ele, é um fator relevante a necessidade de um mecanismo que limitasse a quantidade de pessoas que se candidatam a jogar.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Após essa entrevista percebemos que o problema não gira sempre em torno de encontrar pessoas suficientes para jogar, mas as vezes em um mecanismo me organização como um todo.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Pretendemos nos aprofundar em métodos tanto de atração de público quanto em disponibilizar formas de organização.



# PERSONA

NOME	Roberto.
IDADE	46 anos.
HOBBY	Jogar futebol.
TRABALHO	Engenheiro civil.
PERSONALIDADE	Um pouco mais sério, tem tempo limitado por conta do trabalho.
SONHOS	Ter um filho e uma família estável e ver o Palmeiras ganhar um Mundial de Clubes.



## OBJETOS E LUGARES

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

Essa pessoa trabalha durante o dia em uma empresa de construção. Ele é muito apegado a seu celular e seu carro, visto que os usa bastante durante a semana. Ele é apaixonado por futebol, gosta tanto de assistir quanto jogar. Durante os finais de semana sua programação preferida é encontrar com os amigos para beber e fazer uma "pelada" em um campo de futebol society.

## OBJETIVOS CHAVE

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

Essa pessoa tem como necessidade uma ferramenta de organização para marcar e para praticar seu esporte, nesse sentido, é interessante para ele mecanismos de busca de pessoas e quadras e de esquematização esportiva. Outrossim, ele tem de sempre marcar esses encontros próximos ao lugar onde mora, porque tem uma família e não pode demorar tanto para se locomover.

## COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Novamente, um dos pontos mais importantes para esse indivíduo é a praticidade, visto que seu tempo se limita muito por conta de seu trabalho. Além disso, tem de sempre estar perto de sua família ao sair, logo, sempre tem de marcar seus encontros esportivos ligeiramente perto de onde mora.

## NUNCA DEVEMOS

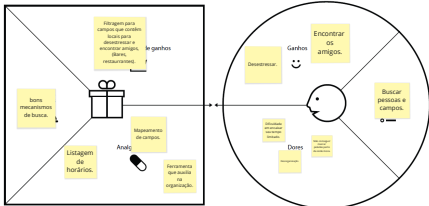
O que nunca devemos fazer em relação a essa pessoa?

Que tipo de atitude ela não suporta?

O que deixa essa pessoa furiosa?

Esse indivíduo odeia atividades extras que não derivam de seu trabalho ou família, logo. Tem alguns problemas com estresse por conta de sua rotina muito carregada.

## PROPOSTA DE VALOR





## PERSONA



NOME	Felipe.
IDADE	19 anos.
HOBBY	Jogar futebol e basquete.
TRABALHO	Estudante.
<b>PERSONALIDADE</b> Extrovertido, viciado em futebol, ama campeonatos e esportes em geral.	
<b>SONHOS</b> Comprar um carro 0 km.	



## OBJETOS E LUGARES

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

Esse indivíduo passa muito tempo estudando e em seu tempo livre gosta de praticar esportes. Seus favoritos são futebol (soccer) e basquete, porém também gosta de jogar jogos eletrônicos às vezes. Ele gosta muito de jogar com amigos, mas por ser extrovertido, também acha legal jogar com pessoas novas para conhecer gente nova.

### OBJETIVOS CHAVE

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

Nossa persona tem como principais objetivos conhecer pessoas e jogadores novos e ter mais facilidade em marcar pedidas independentemente do esporte que deseja. Além disso, ele é um rapaz competitivo que às vezes gosta de jogar campeonatos, por isso, necessita de algum mecanismo para encontrar times e torneios. Nesse sentido, um ambiente virtual que conecta pessoas próximas a ele é muito vantajoso para que ele consiga cumprir seus objetivos, visto que é um de seus principais problemas. Outrossim, às vezes não consegue encontrá-los por conta própria, visto que seu tempo é levemente limitado.

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Um dos pontos principais para se levar em consideração em relação ao tratamento com esse indivíduo é a praticidade, visto que ele já tem problemas demais para resolver em seu dia a dia por conta dos estudos, logo, em seus momentos de lazer, o objetivo deve ser uma execução simples e rápida para tirar o melhor proveito possível de seu tempo.

**NUNCA DEVEMOS**

O que nunca devemos fazer em relação a essa pessoa?

Que tipo de atitude ela não suporta?

O que deixa essa pessoa furiosa?

Em se tratando desse tipo de indivíduo, é extremamente importante que não haja muitas complicações durante seu dia, visto que a tendência é que ele não queira "batalhar" contra problemas externos que não envolvam os que ele já tem obrigatoriamente, como a faculdade, transporte ou relações sociais.

### PROPOSTA DE VALOR

