



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Atualmente muitas pessoas não falam, não buscam aprender ou exercitam um segundo idioma por vários fatores, sejam eles problemas logísticos, temporais ou por não saberem da existência de métodos alternativos as instituições de ensino tradicionais.

Por isso, nos da Polyglot buscamos criar um meio inovador, para as pessoas conseguirem encontrar outras pessoas para a prática de idiomas.

Membros da Equipe

- Alice Pereira de Aguilar Penido
- Augusto César Ávila do Nascimento
- Domyntic Barros Lima
- Felipe Rivetti Mizher

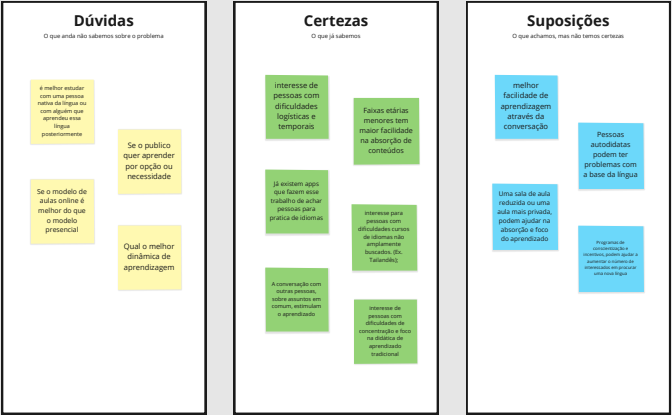
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

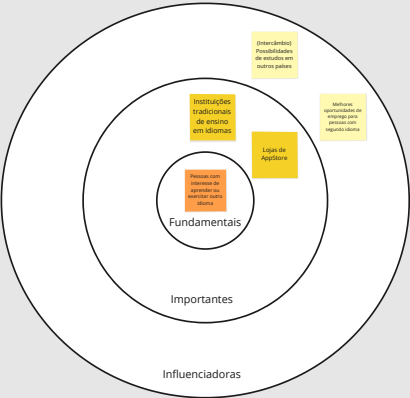
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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 sabe falar algum outro idioma ?**

Resposta

P1: Não fluentemente.

P2: Não.

P3: Sim, inglês.

Pergunta **Você prefere aulas online ou presencial ?**

Resposta

P1: Online.

P2: Online.

P3: Presencial.

Pergunta **Você tem interesse em falar um outro idioma ?**

Resposta

P1: Sim, francês.

P2: Sim, inglês.

P3: Sim, aprender francês

Pergunta **Qual a importância de outro idioma na sua vida ?**

Resposta

P1: Desenvolvimento profissional.

P2: Consumir filmes e conteúdos estrangeiros.

P3: Vontade de fazer intercambio na França.

Pergunta **Qual seu impedimento para iniciar outro idioma ?**

Resposta

P1: Tempo/Financeiro.

P2: Tempo.

P3: Tempo/Financeiro.

Pergunta **Acredita que poderia aprender mais falando com estrangeiros**

Resposta

P1: Sim, acho que facilitaria o aprendizado.

P2: Sim, ajudaria no entendimento mais rápido

P3: Acredito que sim.

Highlights de Pesquisa

Nome

Data **03/04/2023**

Local **Online**

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

A maioria dos entrevistados afirmaram o interesse em aprender outro idioma, porem se sentem limitados por questões de tempo e recursos financeiros

Aspectos que importaram mais para os participantes

- Flexibilidade de horários;
- Preços acessíveis;
- Interação com nativos.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

A possibilidade de aprender de forma online, com horários flexíveis, realizando interações com pessoas nativas com interesses similares aos seus.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

- Disponibilização de filmes, ebook's e materiais para ampliar os conhecimentos gerais.



PERSONA

NOME Ana Clara

IDADE 25 anos

HOBBY Cozinhar

TRABALHO Pesquisadora na Área da Saúde

PERSONALIDADE

Descendente de uma longa linhagem de médicos, Ana Clara se encontrou nas pesquisas biológicas, tem o desejo de se tornar uma grande pesquisadora e trazer cada vez mais inovação e descobertas para o mundo.

SONHOS

Se tornar uma grande pesquisadora na biologia, e ser reconhecida pelas suas descobertas.

OBJETOS E LUGARES

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

- Celular, durante o dia para consumir conteúdos
- Instrumentos de laboratoriais, em suas pesquisas



OBJETIVOS CHAVE

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

Aprender Alemão, para se candidatar para uma vaga de emprego fora, uma pesquisa sobre microrganismos na Alemanha.

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 Augusto

IDADE 67 anos

HOBBY Viajar e ler

TRABALHO Professor

PERSONALIDADE

Augusto, professor de historia, da aula a de 45 anos, natural de Portugal. É apaixonado pela historia dos paises, sempre animado e otimista, tenta sempre despertar o máximo de interesse da historia na vida das pessoas.

SONHOS

Viajar pelo mundo inteiro, colecionando historias.

OBJETOS E LUGARES

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

- Livros e Notebook, para ministrar suas aulas



OBJETIVOS CHAVE

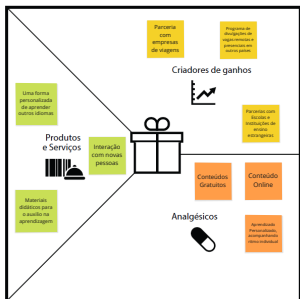
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Aprender outros idiomas para viajar pelo mundo inteiro, e poder aprender um pouco de cada cultura.

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 Pedro

IDADE 13 anos

HOBBY Jogar Videogame

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Pedro, adolescente de 13 anos, residente em São Paulo. Adora jogos eletrônicos e quer tornar seu hobby em profissão, se tornando um grande pro player.

SONHOS

Se tornar um pro player e ficar muito rico fazendo o que gosta de verdade, jogar.

OBJETOS E LUGARES

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

- Computador, par jogar



OBJETIVOS CHAVE

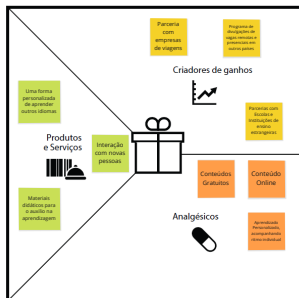
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Aprender inglês para melhorar a comunicação e entendimento dentro dos jogos

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



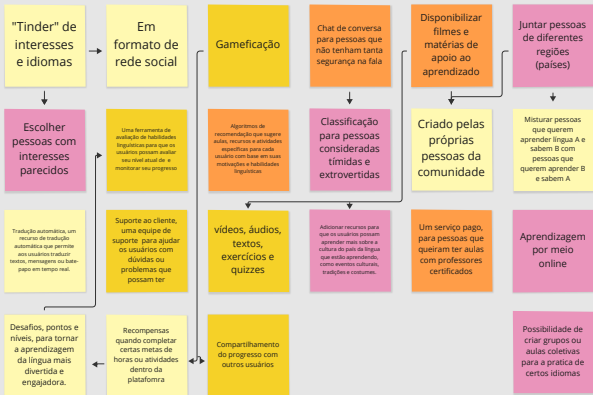
Brainstorming / Brainwriting

Alice

Augusto

Domynic

Felipe



Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

Escolher pessoas com interesses parecidos

Possibilidade de criar grupos ou aulas coletivas para a prática de certos idiomas

Gameificação

Disponibilizar filmes e matérias de apoio ao aprendizado

"Tinder" de interesses e idiomas

Tradução automática, um recurso de tradução automática que permite aos usuários traduzir textos, mensagens ou bate-papo em tempo real.

Juntar pessoas de diferentes regiões (países)

Um serviço pago, para pessoas que queiram ter aulas com professores certificados

Desafios, pontos e níveis, para tornar a aprendizagem da língua mais divertida e engajadora.

Adicionar recursos para que os usuários possam aprender mais sobre a cultura do país da língua que estão aprendendo, como eventos culturais, tradições e costumes.

Em formato de rede social

Suporte ao cliente, uma equipe de suporte para ajudar os usuários com dúvidas ou problemas que possam ter

Aprendizagem por meio online

Recompensas quando completar certas metas de horas ou atividades dentro da plataforma

vídeos, áudios, textos, exercícios e quizzes

Misturar pessoas que querem aprender língua A e sabem B com pessoas que querem aprender B e sabem A

IDEIA 1

Misturar pessoas que querem aprender língua A e sabem B com pessoas que querem aprender B e sabem A

Aprendizagem por meio online

Criar um espaço para que pessoas de diferentes lugares do mundo possam conversar e interagir, por chats e vídeo chamadas

IDEIA 2

Possibilidade de criar grupos ou aulas coletivas para a prática de certos idiomas

Um serviço pago, para pessoas que queiram ter aulas com professores certificados

Possibilidade de criar grupos de estudos coletivos, reuniões coordenadas e aulas mentoradas por professores qualificados.

IDEIA 3

Gameificação

Desafios, pontos e níveis, para tornar a aprendizagem da língua mais divertida e engajadora.

Criação de uma plataforma com aspecto de jogo, com recompensas e desafios para chamar a atenção de pessoas mais jovens.

IDEIA 4

Disponibilizar filmes e matérias de apoio ao aprendizado

Adicionar recursos para que os usuários possam aprender mais sobre a cultura do país da língua que estão aprendendo, como eventos culturais, tradições e costumes.

Disponibilizar vídeos, filmes, livros e outras mídias de apoio ao aprendizado, e absorção dos conteúdos

IDEIA 5

"Tinder" de interesses e idiomas

Em formato de rede social

Colocar a plataforma em um formato de rede social para que as pessoas possam escolher com quem praticar de acordo com os interesses e o idioma escolhido.

IDEIA 6

Tradução automática, um recurso de tradução automática que permite aos usuários traduzir textos, mensagens ou bate-papo em tempo real.

Suporte ao cliente, uma equipe de suporte para ajudar os usuários com dúvidas ou problemas que possam ter

Área para suporte ao cliente em suas dúvidas e problemas, e tradução automática das conversas por chat e vídeo.

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

