



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### Descrição do Problema

Problema: A dificuldade de se achar um jogo ideal, no qual muitos *gamers* gastam muito tempo em lojas físicas ou virtuais e, não necessariamente, acham um jogo que combine com suas preferências e vontades do momento, já que existem poucos mecanismos para o auxílio dessas 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

- \* Augusto Stambassi Duarte
- \* Alexandre Duarte Van de Graaf
- \* João Vitor dos Reis Soares
- \* Fabiano Vitor Patrício Eleutério
- \* Igor Gabriel Guimarães Lima

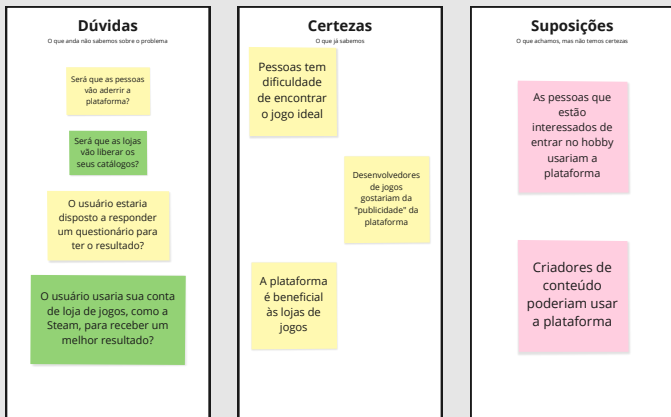
Liste todos os integrantes da equipe.

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](#).

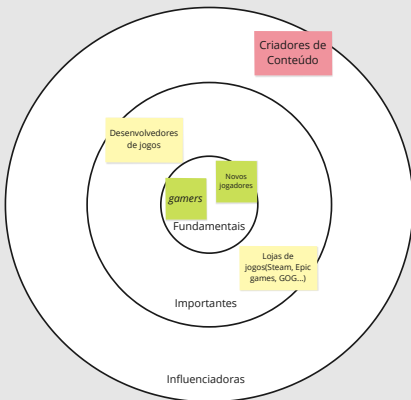
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## 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>	Quais as maiores dificuldades encontradas por você buscar jogos na internet?	<b>Pergunta</b>	Você estaria disposto a disponibilizar dados on-line, como de lojas, e preencher formulários?
<b>Resposta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Problemas ao achar jogos similares</li><li>-Sites padrões e rápidos -steam</li><li>-Excesso de anúncios</li><li>-Busca poluída por excesso de jogos conhecidos(e caros)</li><li>-Compatibilidade</li><li>-Interesse</li><li>-Filtrar eles por categoria, e ver parte do jogo, principalmente relacionado a anúncios</li></ul>		<b>Resposta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-75% de respostas disseram talvez</li><li>25% de respostas disseram que sim</li></ul>	
<b>Pergunta</b>	Como seria, em questão de aparência, uma plataforma com esse objetivo que te agradaria?	<b>Pergunta</b>	Se você fosse um criador de conteúdo relacionado à jogos, usaria essa plataforma?
<b>Resposta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Layout simples, Objetivo, Moderno, Personalizável, Limpo, Dinâmico</li><li>-Possibilidade de escolha mais personalizável do que as que existem nas lojas</li><li>-Biblioteca que reduz opções a cada filtragem, mostrando so jogos de forma simples, como só o nome e a capa</li></ul>		<b>Resposta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-100% dos entrevistados disse sim</li></ul>	
<b>Pergunta</b>	Você recomendaria essa plataforma para outros usuários?	<b>Pergunta</b>	
<b>Resposta</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-62,5% disseram que sim</li><li>-37,5% disseram que talvez</li></ul>		<b>Resposta</b>	

## Highlights de Pesquisa

Nome		Data		Local	
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.			Aspectos que importaram mais para os participantes		
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista			Novos tópicos ou questões para explorar no futuro		



# PERSONA

NOME Joãozinho

IDADE 15 - 20 Anos

HOBBY Jogos eletrônicos

TRABALHO Estudante

## PERSONALIDADE

Introvertido e tímido

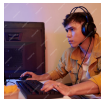
## SONHOS

Ser *Streamer* ou proplayer.

## OBJETOS E LUGARES

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

Computador, Celular, Loja de jogos e os jogos eletrônicos são usados de maneira periódica por muito tempo quase todos os dias, principalmente dentro do quarto



## OBJETIVOS CHAVE

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

Buscar jogos de forma eficiente que adequem ao seu gosto e a forma mais barata de obtê-los. Precisam do serviço porque perde muito tempo tentando achar um jogo ideal.

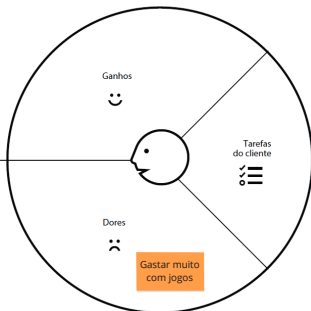
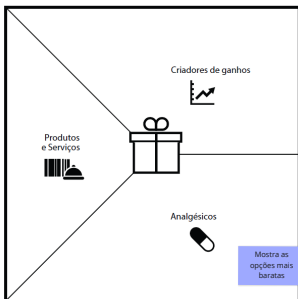
## COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tons de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Fazê-los economizar,  
uso de vocabulário  
adequado

## PROPOSTA DE VALOR





# PERSONA

**NOME** Mariazinha

**IDADE** 20-30 anos

**HOBBY** Jogar videogame e outros relacionados a vida adulta

**TRABALHO** Trabalha 8 horas por dia

## PERSONALIDADE

Uma pessoa estressada com a vida adulta, muitas contas pra pagar e poucas horas pra se divertir

## SONHOS

Ter mais tempo livre para fazer as atividades que ama

## OBJETOS E LUGARES

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

Pode usar computador, videogame, celular e até consoles portáteis para seu hobby



## OBJETIVOS CHAVE

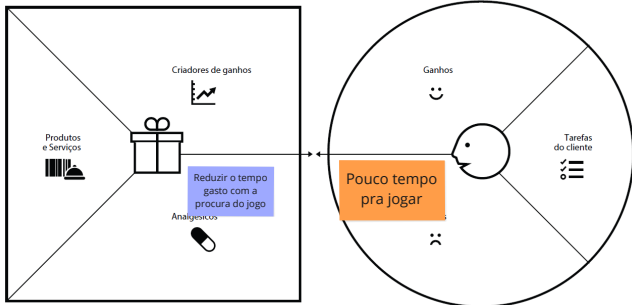
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Reduzir o tempo gasto escolhendo o jogo, assim possuindo mais tempo para jogá-los

## 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** Marcos "Gamer00"

**IDADE** 18-30 anos

**HOBBY** Jogar videogame

**TRABALHO** Criador de Conteúdo  
sobre games(streamer ou  
youtuber)

## PERSONALIDADE

Introvertido, porém frente  
a camera se mostra outro

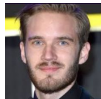
## SONHOS

Ser o mais famoso e influente  
da sua categoria

## OBJETOS E LUGARES

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

Computador, console está  
entre os objetos mais  
usados, diariamente por  
muitas horas(8-10 horas)



## OBJETIVOS CHAVE

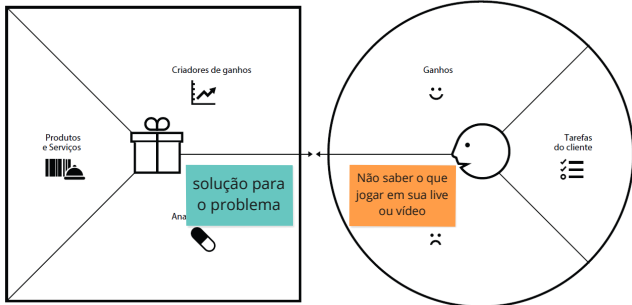
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?  
Por que eles precisam deste serviço?

Dinamizar a forma que joga em  
sua plataforma de conteúdo,  
podendo abranger outros jogos  
diferentes de acordo com a  
vontade sua e/ou do seu público

## 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

Augusto	Alexandre	João Vitor	Participant 4	Participant 5	Participant 6
ideia 1: Realizar um teste para ver o perfil(quiz)	Ideia 2: catálogo de jogos	Ideia 2(+): Uso de filtros para os gênero, classificação indicativa, características, adicionais e/ou estúdio			
Ideia 3: Login -> uso de data do perfil das lojas de jogos	Ideia 4: na página de cada jogo, importar as reviews, tanto da loja ou de site externo(estrela da ign), os prêmios.				
Ideia 5: Recomendação por estúdio	ideia 5(+): mostrar mais jogos do estúdio escolhido				
Ideia 6: recomendação pelo gênero mais jogado					

# Mural de Possibilidades



## MURAL DE POSSIBILIDADES

Ideia 1: Realizar um teste para ver o perfil do usuário.

Ideia 2: catálogo de jogos: com uso de filtros para os gênero, classificação indicativa, características, adicionais e/ou estúdio

Ideia 3: Login, criando um perfil e associando a outra conta de loja de jogos. Usando esses dados para criar a recomendação

Ideia 4: na página de cada jogo, importar as reviews, tanto da loja ou de site externo(estrela da ign), os prêmios.

Ideia 5: Recomendação por estúdio, mostrando mais jogos do estúdio escolhido

Ideia 6: recomendação pelo gênero mais jogado do usuário

IDEIA 1

---

---

---

---

IDEIA 2

---

---

---

---

IDEIA 3

---

---

---

---

IDEIA 4

---

---

---

---

IDEIA 5

---

---

---

---

IDEIA 6

---

---

---

---



# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO



OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

