



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Em se tratando de atividades físicas muitas pessoas encontram dificuldades para: se motivar, encontrar informações embasadas e para registrar suas práticas e acompanhar seu histórico de atividades.

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

- João Pedro Dias Nascimento Silva
- Luiz Gustavo Ferreira Mattos
- Mateus Neiva Rodrigues
- Matheus Augusto Queiroz Ferrari da Silveira

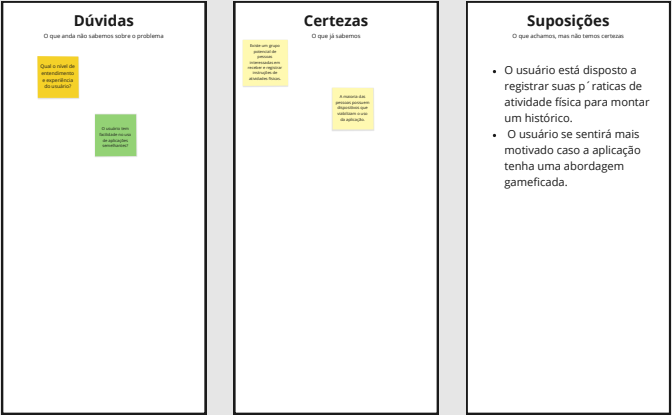
Liste todos os integrantes da equipe.

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](#).

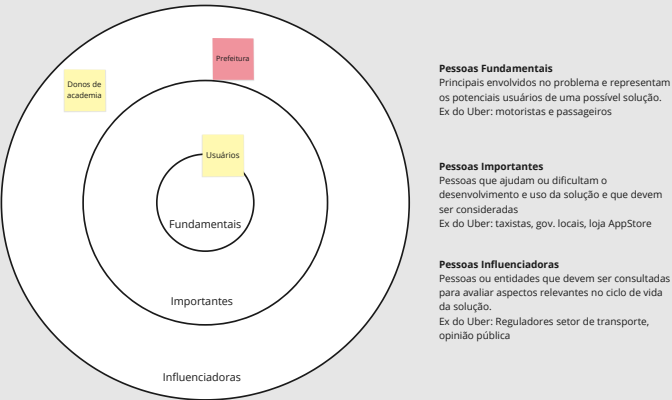
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Entrevista Qualitativa

Pergunta	Qual sua experiência e conhecimento em relação à atividade física?	Pergunta	Você estaria disposto a registrar suas atividades físicas?
Praticou esportes, como futebol e natação, durante toda a vida e atualmente pratica musculação. Não tem nenhuma formação na área. O conhecimento que tem é da experiência e de conteúdos da internet.		Sim, caso a aplicação apresentasse uma justificativa para registrar.	
Pergunta	Uma abordagem gamificada te motivaria mais a registrar suas práticas de forma consistente.	Pergunta	O que você espera de uma aplicação como essa?
Sim, tornaria o registro menos tedioso e mais fácil de lembrar.		Uma experiência de registro que não seja maçante e que seja de fácil uso	
Pergunta		Pergunta	
Resposta		Resposta	

Highlights de Pesquisa

Nome	Vinicius Neiva	Data	30/03/24	Local	Casa do entrevistado
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.		Aspectos que importaram mais para os participantes			
O entrevistado já busca informações sobre atividades físicas na internet.		A aplicação deve ser de fácil uso.			
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista		Novos tópicos ou questões para explorar no futuro			
Como tornar o registro menos maçante e mais fácil de lembrar.		Como implementar a ideia de ter uma aplicação gamificada.			

PERSONA



NOME Carlos

IDADE 30

HOBBY Correr

TRABALHO Professor

PERSONALIDADE

Fisicamente ativo, extrovertido, organizado e metódico.

SONHOS

Ter um estilo de vida mais saudável.

Celular, computador, tênis, roupas para corrida.

OBJETOS E LUGARES

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



Para se informar e manter um registro de suas atividades.

OBJETIVOS CHAVE

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

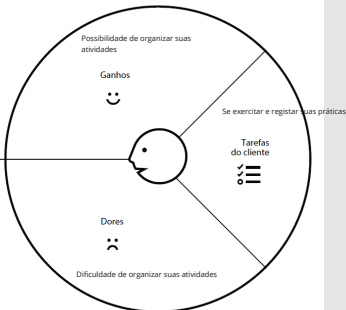
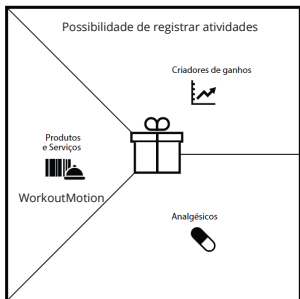
A aplicação deve ser organizada e de fácil uso.

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 Maria

IDADE 68

HOBBY Cozinhar

TRABALHO Aposentada

PERSONALIDADE

Organizada, reservada, introvertida e sedentária

SONHOS

Começar a ter um estilo de vida mais saudável

OBJETOS E LUGARES

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



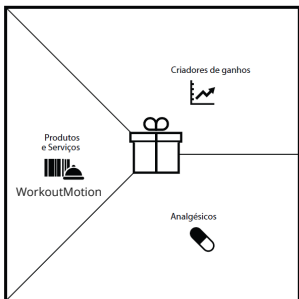
OBJETIVOS CHAVE

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

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 Lorena

IDADE 18

HOBBY Videogames

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Tímida, introvertida, metódica e fisicamente ativa.

SONHOS

Quer melhorar sua performance na academia.

OBJETOS E LUGARES

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



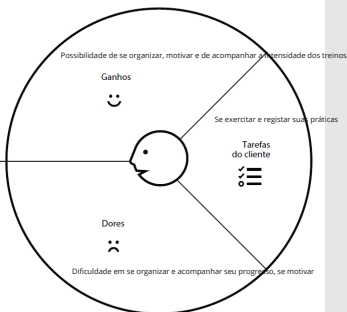
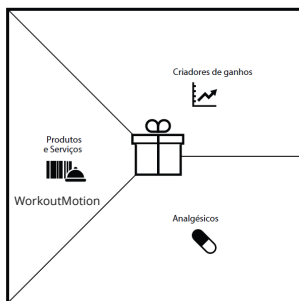
OBJETIVOS CHAVE

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

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

Mateus Neiva

Luiz Gustavo

Mateus
Augusto

Participant 4

Participant 5

Participant 6

Poderia ter um
questionário
para
perfilamento
dos usuários.

O usuário
poderia ter
um mascote

Poderíamos
colocar uma
calculadora
de IMC

A aparência do
mascote poderia
mudar de acordo
com o nível do
usuário.

O IMC será
gerado com
os dados do
questionário.

Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

IDEIA 1

Questionário para
perfilamento do
usuário

O usuário responderá a um questionário
em seu primeiro acesso, para que ele seja
perfilado.

IDEIA 2

Sugestões de
atividades físicas

A aplicação conterá
algumas sugestões pré-
montadas de atividades
físicas

IDEIA 3

Um meio para registro
de atividade física

Será possível registrar suas
páratikas na aplicação.

IDEIA 4

Calendário com
histórico de atividades

Será possível consultar um
calendário que mostrará o
histórico de atividades do
usuário.

IDEIA 5

Controlador de
pontuação baseado nas
atividades do usuário

A aplicação contará com
um sistema de pontuação
baseado nas atividades do
usuário.

IDEIA 6

Mascote que muda de
aparência dependendo
do nível do usuário

Os usuário terão mascotes
que terão a aparência
dependente do nível do
usuário.

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

