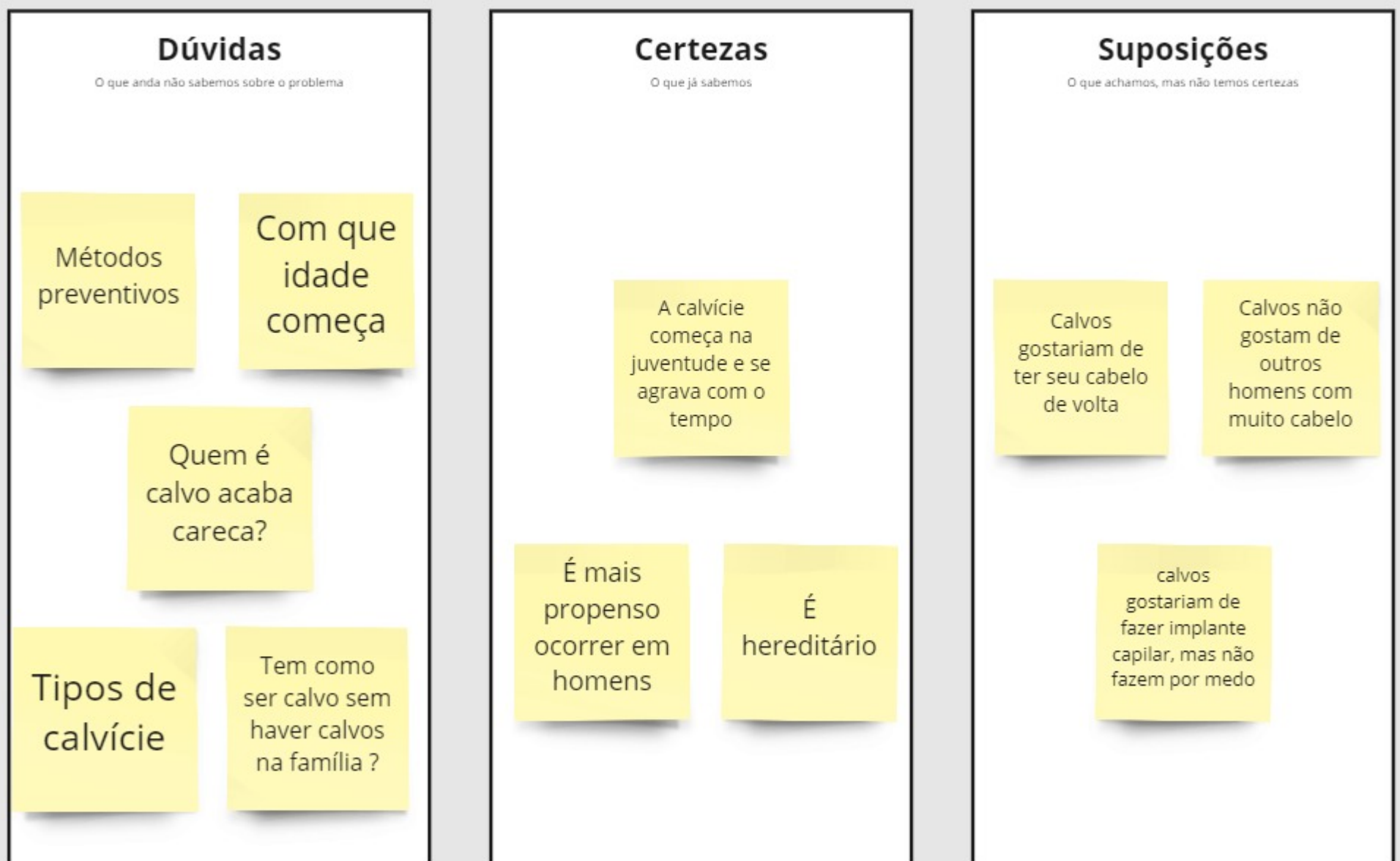
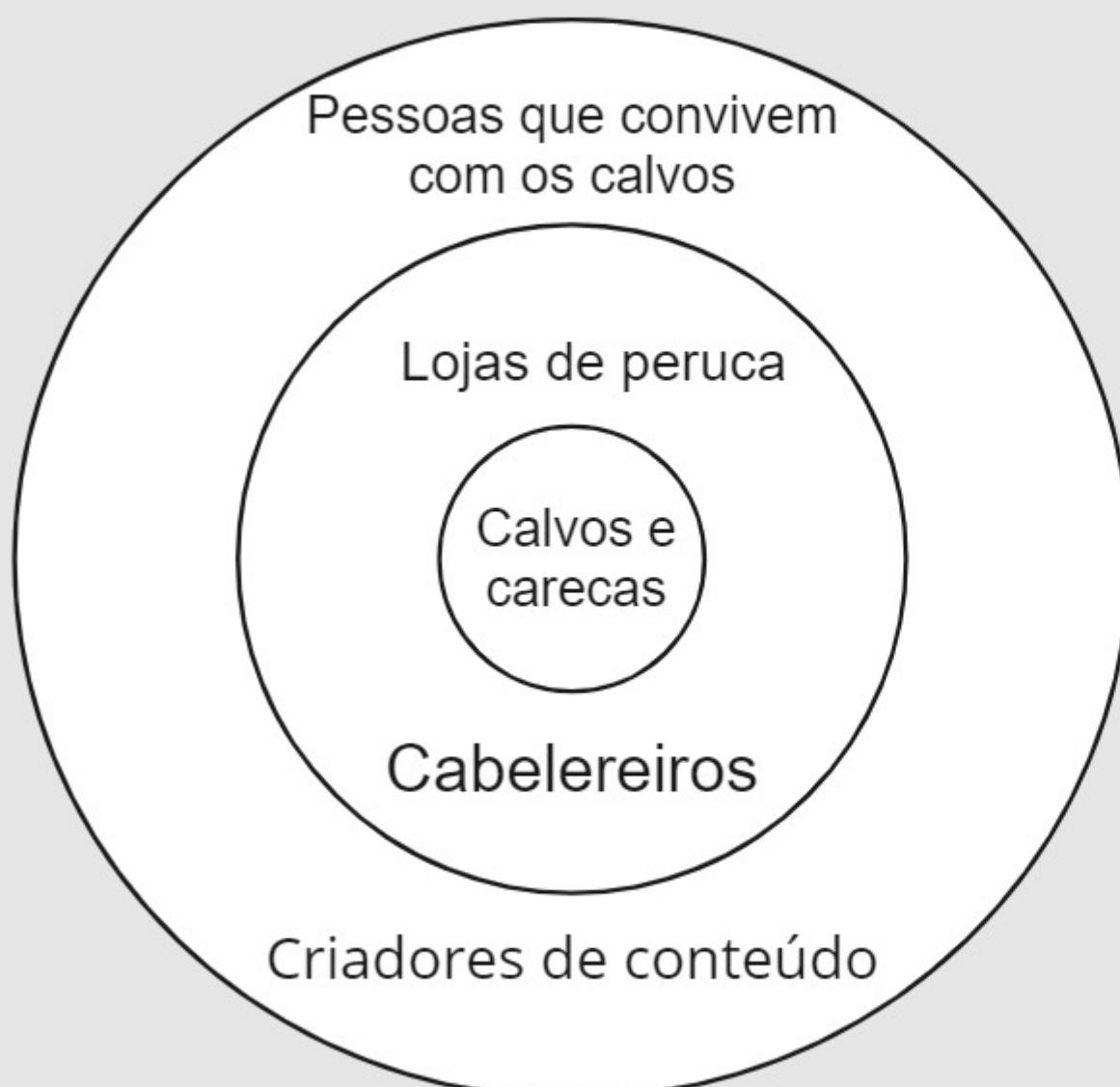


Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema que representam os potenciais usuários de uma possível solução.

Exemplo do Uber: motoristas e passageiros.

Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas

Exemplo 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.

Exemplo do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública.



PERSONA

NOME Carlos

IDADE 52

HOBBY Leitura

TRABALHO Professor

PERSONALIDADE

Amável, gentil, educado e disposto a ceder diante dos outros

SONHOS

Fazer a diferença no mundo

OBJETOS E LUGARES

Carlos adora e considera a leitura uma atividade de extrema importância. A atividade preferida de Carlos é ler livros de física na sua poltrona.

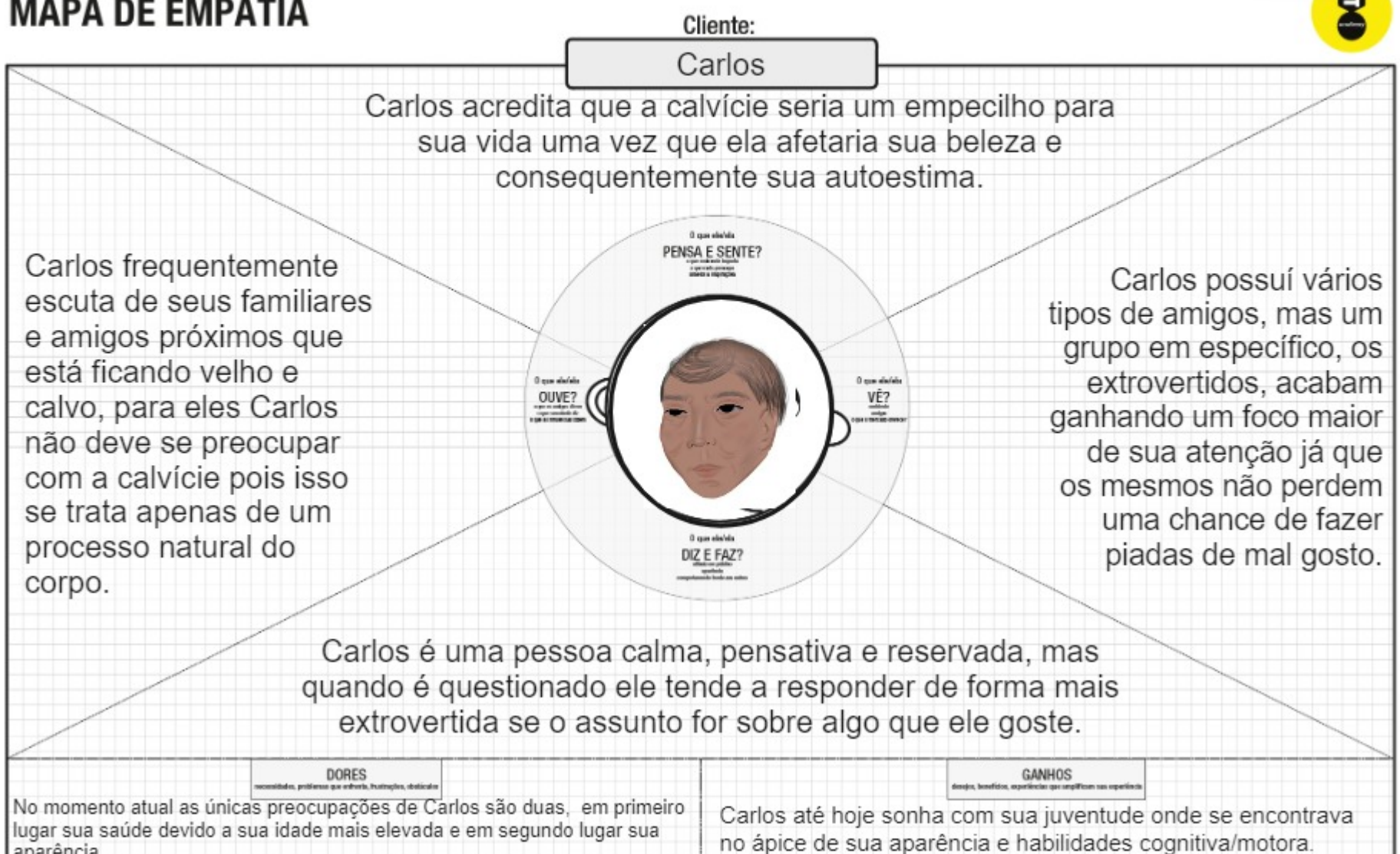
OBJETIVOS CHAVE

Carlos está passando por um momento de retração e queda dos fios capilares, seu medo de eventualmente ficar careca faz com que ele procure tratamentos que possam combater essa situação desconfortável.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Carlos prefere ser tratado com uma abordagem calma e objetiva.

MAPA DE EMPATIA





PERSONA

NOME Cleber

IDADE 47

HOBBY Esportes

TRABALHO Pedreiro

PERSONALIDADE

Bruto, se irrita fácil e acha que sempre esta certo.

SONHOS

Sair dessa vida corrida de pedreiro

OBJETOS E LUGARES

Cleber se considera um fã de coração do Corinthians. A atividade preferida de Cleber é se encontrar com os amigos em bares para beber e ver o jogo do time e eventualmente trocarem informações sobre escalação de times no jogo Cartola FC.

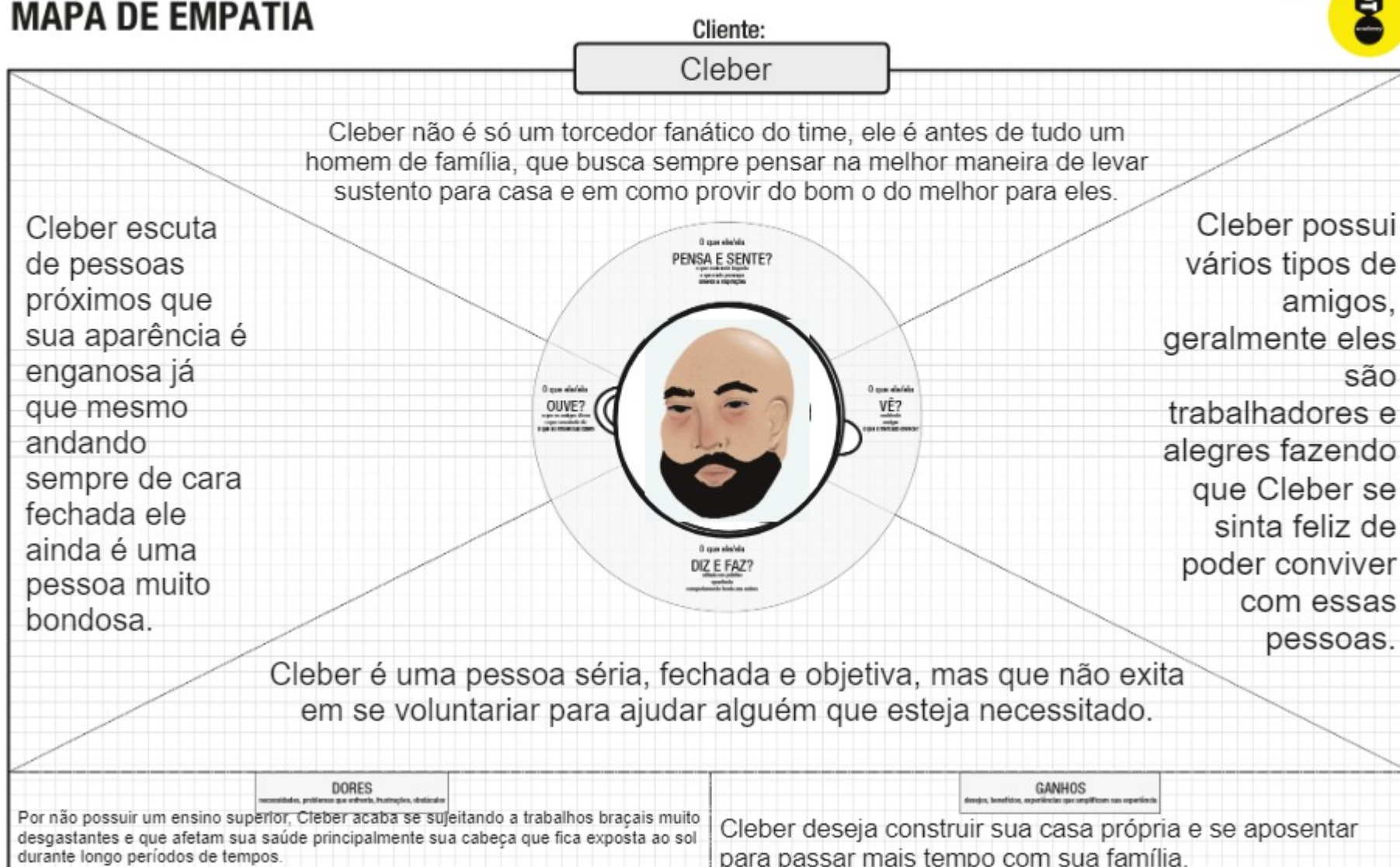
OBJETIVOS CHAVE

Cleber sofre com frequentes queimaduras na sua cabeça e também sofre com a importunação de seus amigos que acabam fazendo piadas que ele considera insensíveis.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Cleber prefere ser tratado com uma abordagem objetiva e clara sem omissões.

MAPA DE EMPATIA





PERSONA

NOME Guilherme

IDADE 23

HOBBY Escutar música

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Extrovertido, não pensa antes de falar

SONHOS

Estabilidade financeira

OBJETOS E LUGARES

Guilherme se diz um típico jovem da era moderna, o que implica que no dia a dia ele usa frequentemente seu celular e outros aparelhos eletrônicos para de manter conectado ao mundo digital. A atividade preferida de Guilherme é jogar videogame com seus amigos.

OBJETIVOS CHAVE

A linhagem de Guilherme por parte de pai apresenta um histórico de calvície, mesmo não tendo efeitos evidentes de uma possível calvície ele ainda pretende procurar um tratamento apenas para se assegurar.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Guilherme prefere ser tratado de forma direta e prefere que a abordagem seja feita por pessoas da mesma idade.

MAPA DE EMPATIA

Cliente:

Guilherme

