



PUC Minas

# TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

## Descrição do Problema

Com o grande avanço tecnológico que vem ocorrendo nas últimas décadas é quase impossível não possuir um objeto que contemple as últimas tecnologias. Entretanto o mundo do hardware ainda é uma bolha muito reclusa e pequena, com seu vocabulário robusto e a grande quantidade de informação sobre a área espalhada pela internet, a tarefa de encontrar o aparelho tecnológico ideal se torna quase impossível. É preciso a criação de uma plataforma capaz de resolver o problema de desinformação no consumo de eletrônicos

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

- Pedro Miranda Rodrigues
- Augusto Scardua
- Rikerson Antonio

Liste todos os integrantes da equipe.

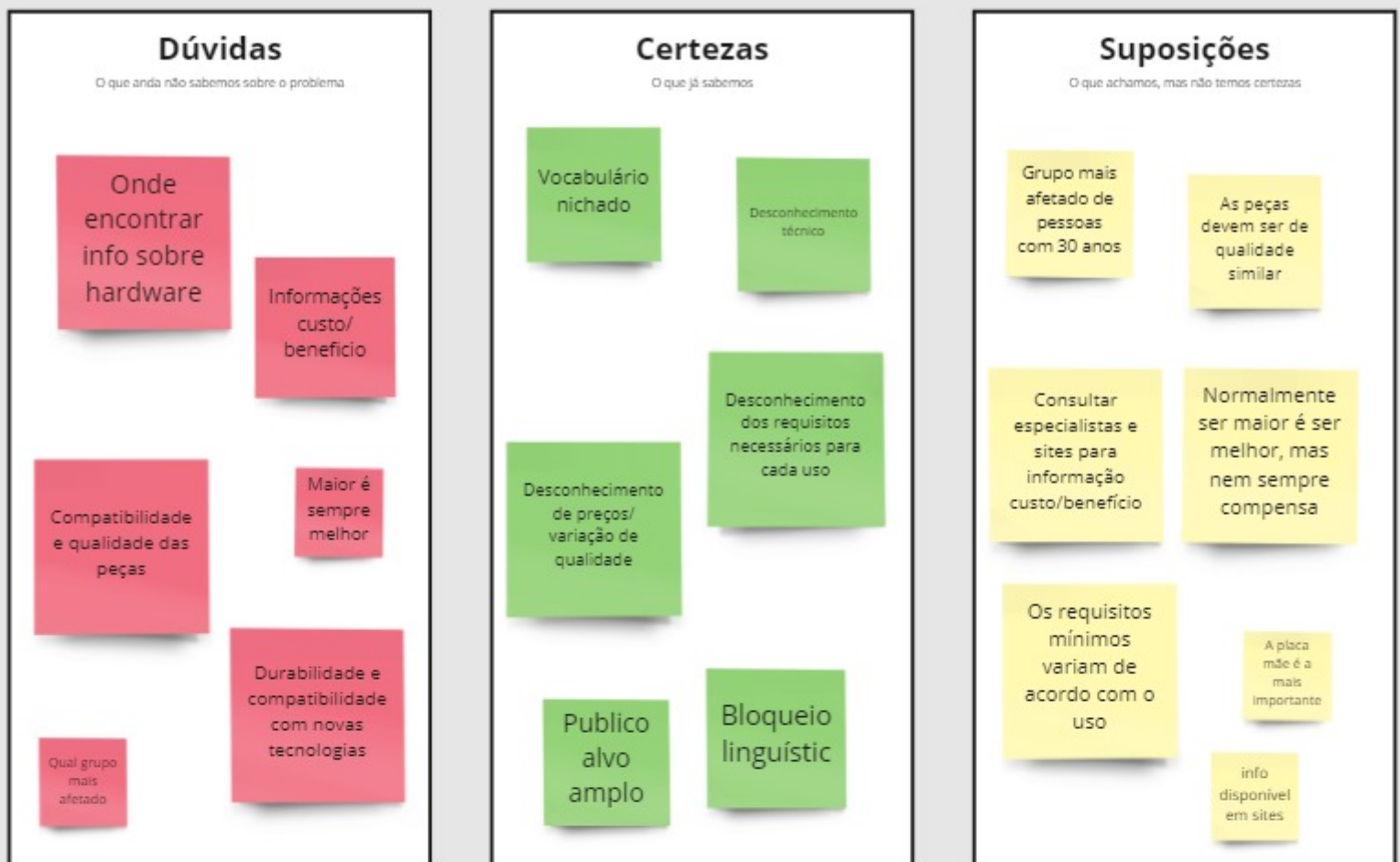
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

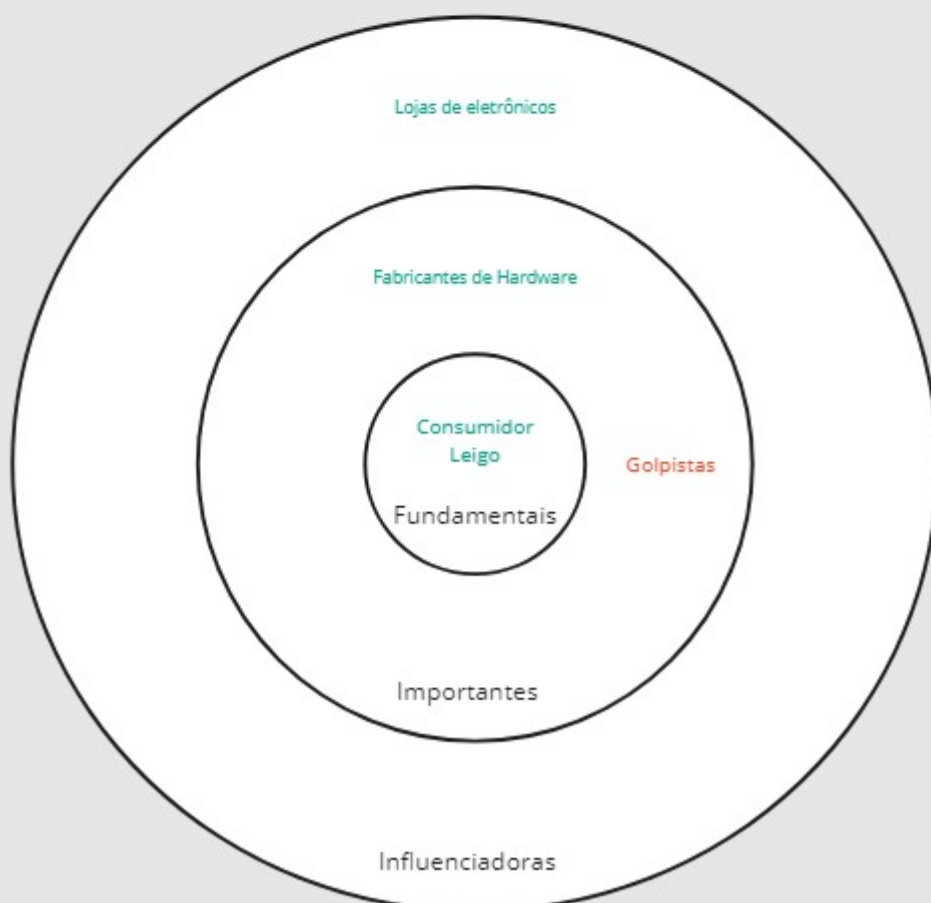
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## 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

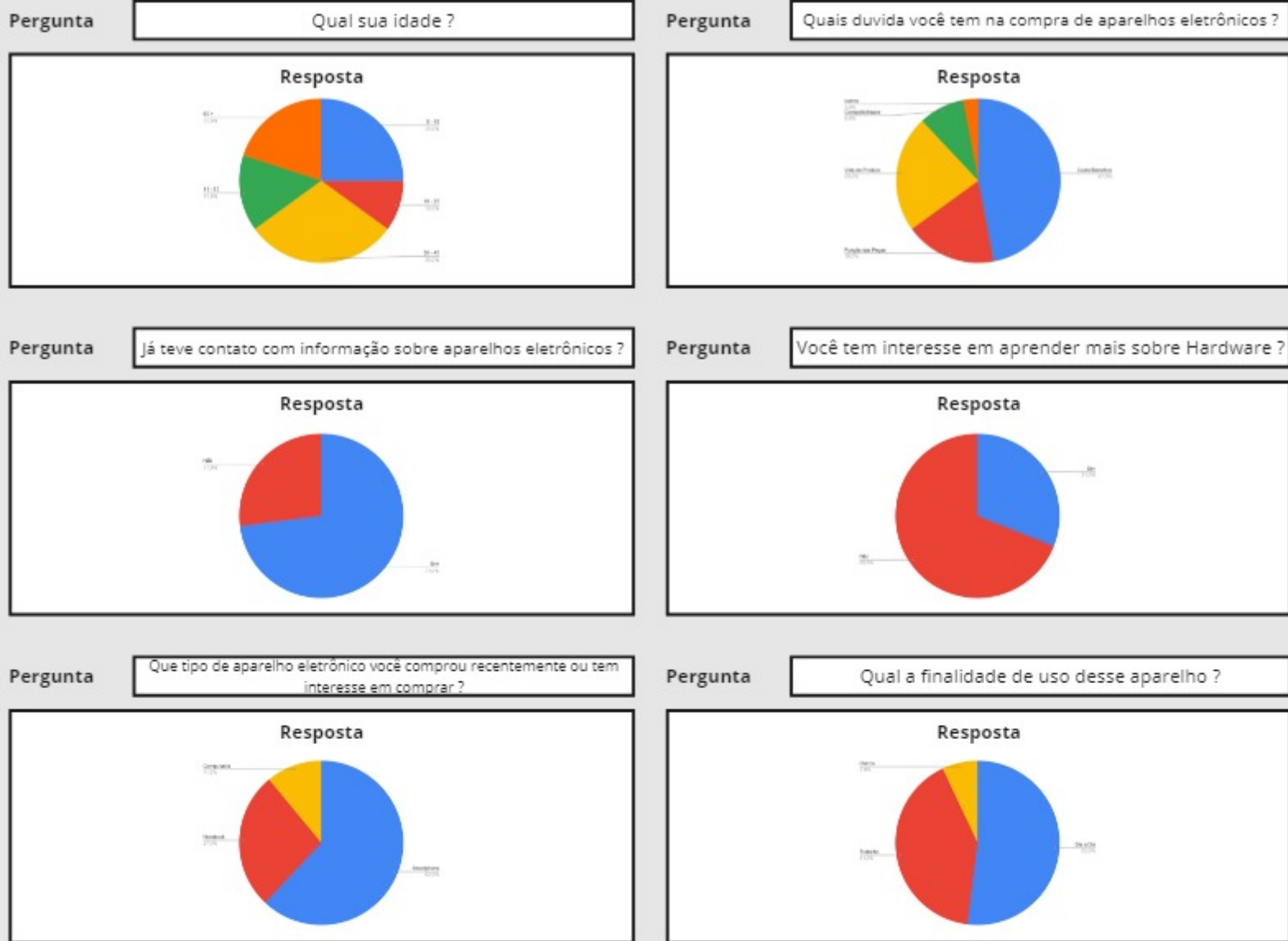
### Pessoas Importantes

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



## Highlights de Pesquisa

Nome	Pedro Miranda	Data	29/03/2022	Local	Colégio Santo Agostinho
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.			Aspectos que importaram mais para os participantes		
O publico mais velho prefere comprar em lojas físicas			Conseguir comprar eletrônicos adequados ao papel que ira desempenhar		
Os aparelhos mais comprados são smartphones e notebooks			O preço do produto é muito importante para os participantes		
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista			Novos tópicos ou questões para explorar no futuro		
Considerando que smartphones e notebooks foram mais comprados um foco nestes pode ser devido			Adultos não tem interesse em aprender os aspectos técnicos mas precisam compreende-los pra compra um produto adequado		
			Contato simples e acessível com a informação		





## PERSONA

**NOME** Frederico

**IDADE** 33

**HOBBY** Futebol

**TRABALHO** Dentista

### PERSONALIDADE

Possui uma rotina de trabalho  
Passa seu tempo livre com a família  
Possui um filho, mulher e cachorro

### SONHOS

Passar mais tempo com a família  
Ter mais tempo pra jogar futebol  
com os amigos

### OBJETOS E LUGARES

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

Um smartphone no dia-a-dia para comunicação e ouvir futebol

Um notebook lento usado na administração de seu consultório

### OBJETIVOS CHAVE

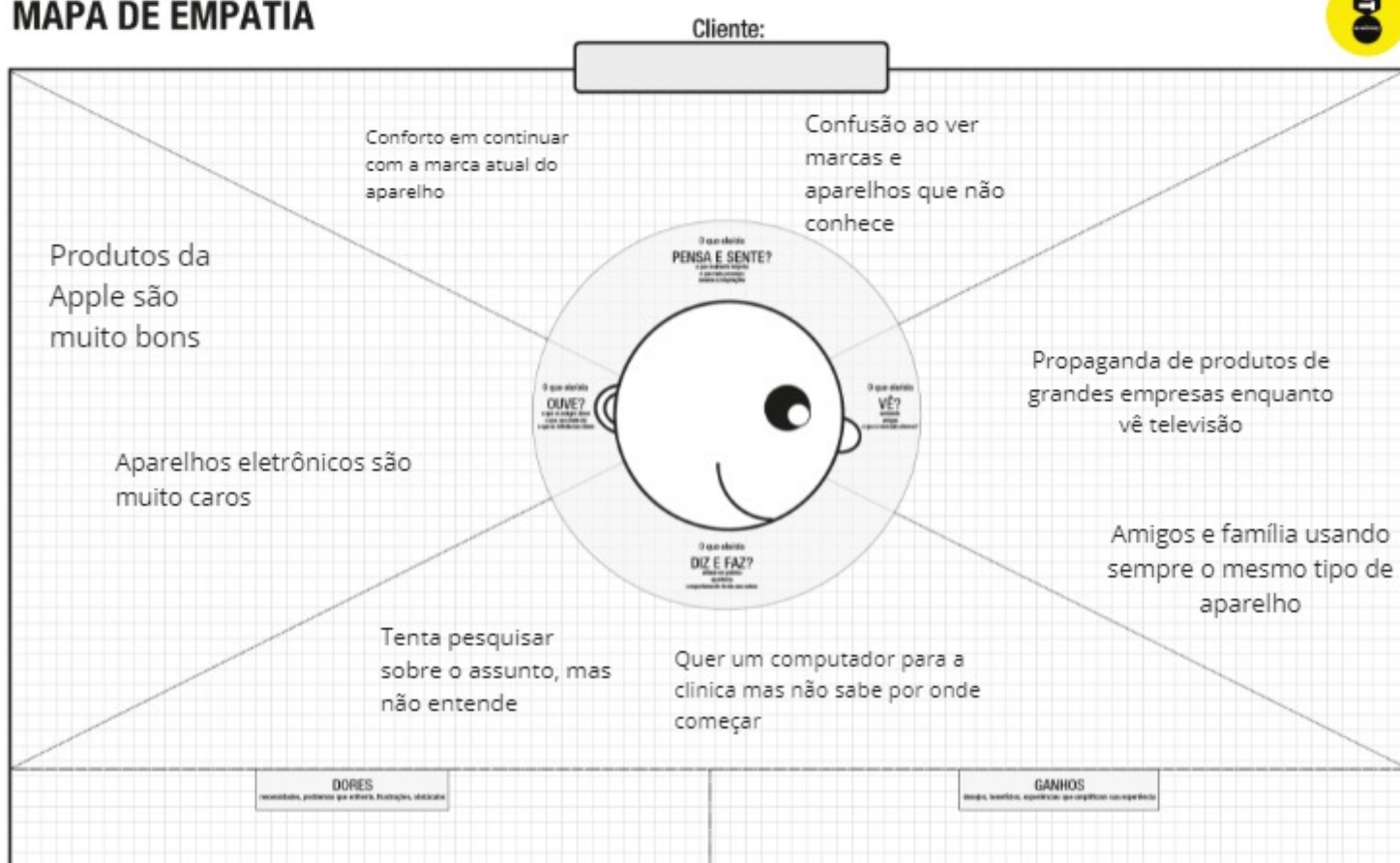
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Frederico quer saber o requerimento necessário para um notebook desempenhar e então comprar um. Ele usa o serviço pois esta informação normalmente é de difícil acesso

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

## MAPA DE EMPATIA





## PERSONA

**NOME** Matheus

**IDADE** 12

**HOBBY** Jogar videogame

**TRABALHO** Estudante

### PERSONALIDADE

Gosta de passar o tempo livre no computador e no telefone

Estuda de manhã e tem a tarde livre

Mora com a mãe e tem um cachorro

### SONHOS

Quer ter um canal de sucesso no Youtube quando crescer

### OBJETOS E LUGARES

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

Smartphone fora de casa  
para passar o tempo

Computador e consoles de casa

### OBJETIVOS CHAVE

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

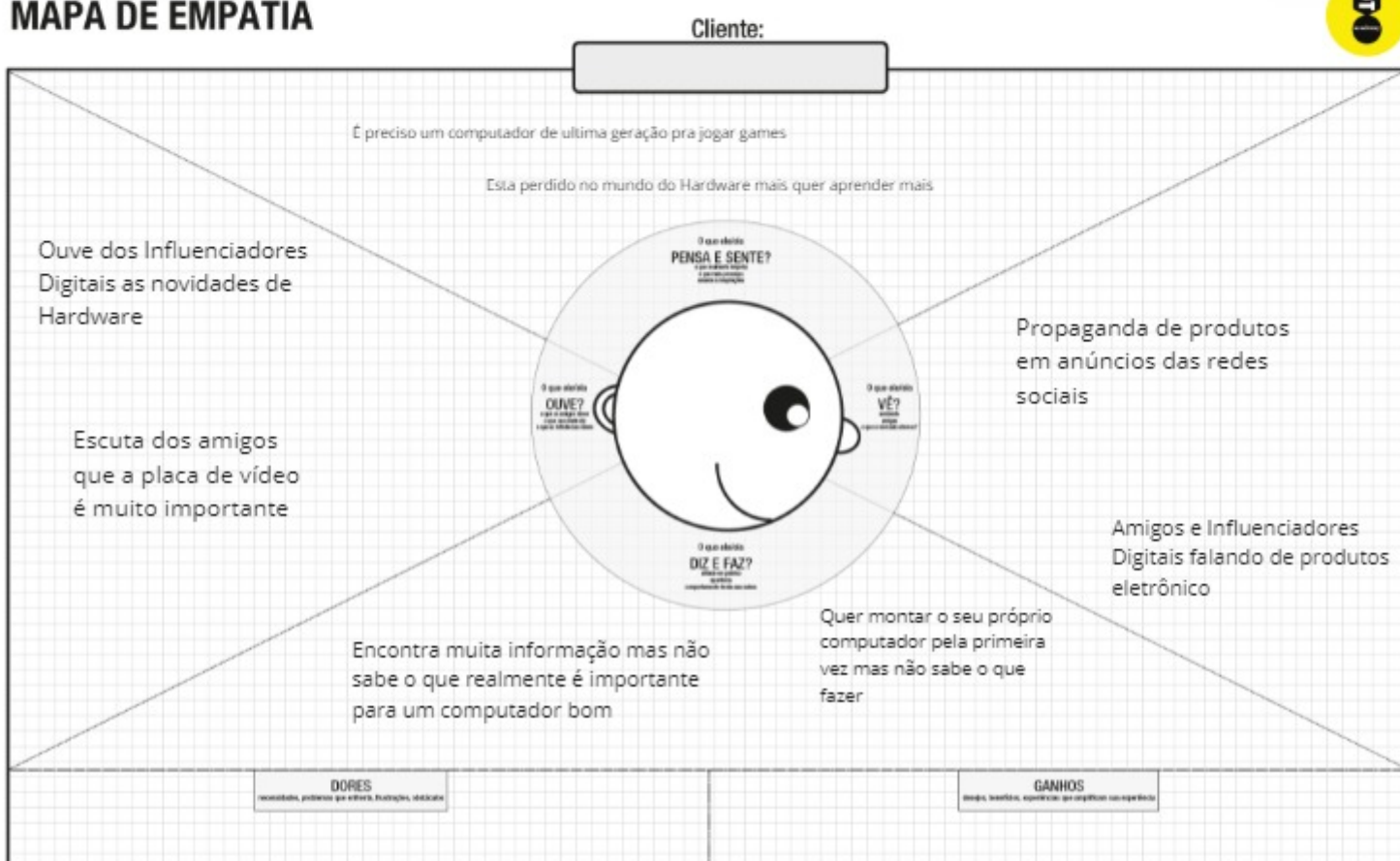
Montar um computador gamer

Entender mais sobre o mundo  
de hardware

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?  
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

## MAPA DE EMPATIA





## PERSONA

**NOME** Dona Sandra

**IDADE** 76

**HOBBY** Ver novela

**TRABALHO** Aposentada

### PERSONALIDADE

É viúva e vive sozinha  
Tem apenas um neto  
Gosta de ver novela enquanto faz bordado

### SONHOS

Se aproximar do seu único neto

### OBJETOS E LUGARES

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

Possui um Smartphone que usa para conversar com a família

### OBJETIVOS CHAVE

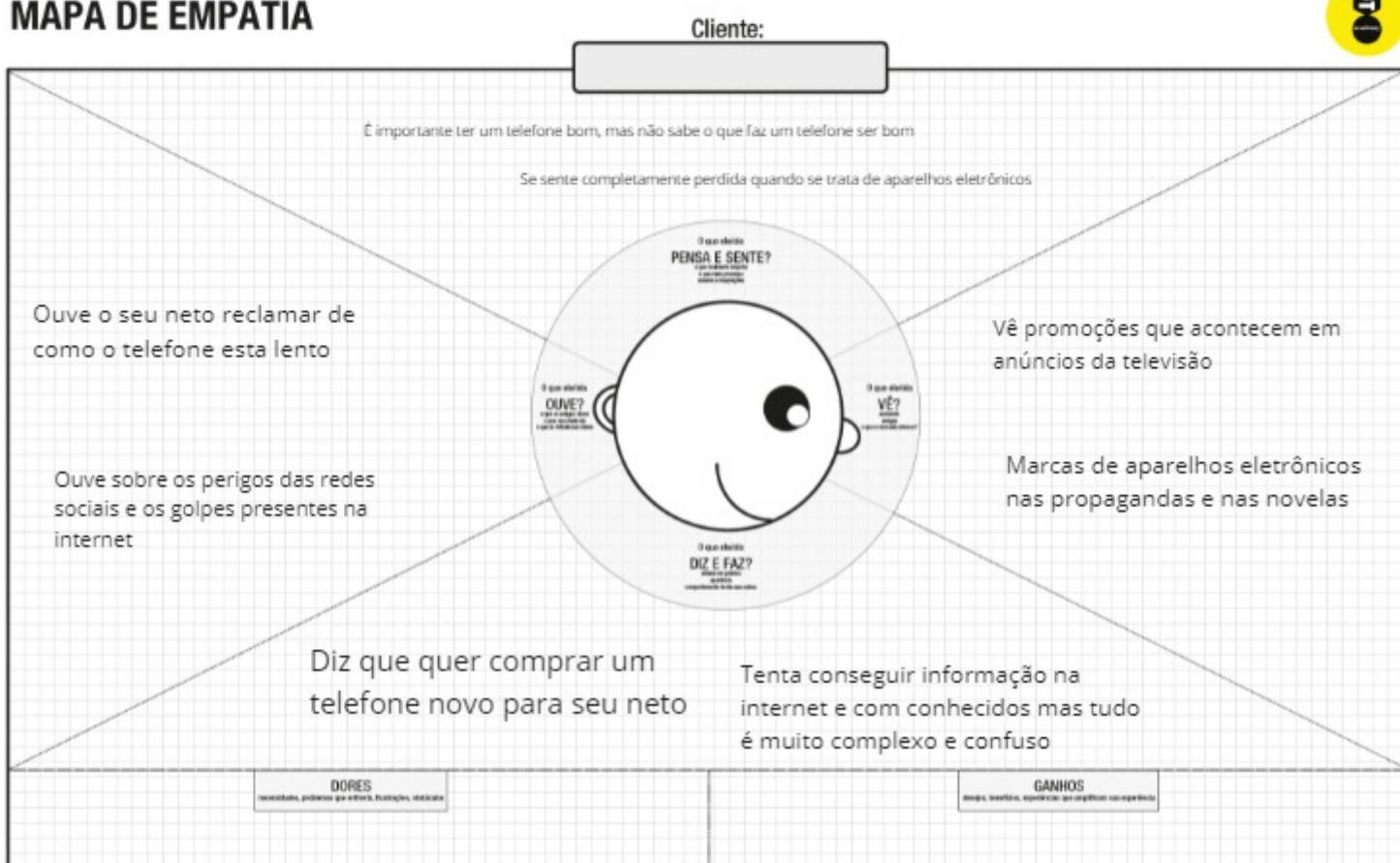
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Entender mais sobre células para comprar um para o neto

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

## MAPA DE EMPATIA





Brainstorming / Brainwriting

Pedro Miranda	Participant 2	Participant 3	Participant 4	Participant 5	Participant 6
Criar um site	Idea 2	Idea 3			
Criar uma extensão para site	Idea 2 improvement	Idea 3 improvement			
Vídeo aula explicando os termos complexos					
Criar panfletos virtuais para disponibilizar informações básicas e rápidas sobre Hardware					

# Mural de Possibilidades



## MURAL DE POSSIBILIDADES

Ideia  
6

Ideia  
7

Ideia  
5

IDEIA 1

Criar  
um site

Um site simples que guie o comprador a escolher o melhor aparelho eletrônico pensando no motivo de uso do aparelho

IDEIA 2

Criar um  
extensão  
para site

Uma extensão que tem como funcionalidade guiar o comprador nas compras online

IDEIA 3

Vídeo aula  
explicando  
os termos  
complexos

Vídeos explicando a bases do mundo de Hardware de forma simples e rápida para qualquer leigo

IDEIA 4

Criar panfletos  
virtuais para  
disponibilizar  
informações  
básicas e rápidas  
sobre Hardware

Imagens simples que passam uma informação rápida para o cliente

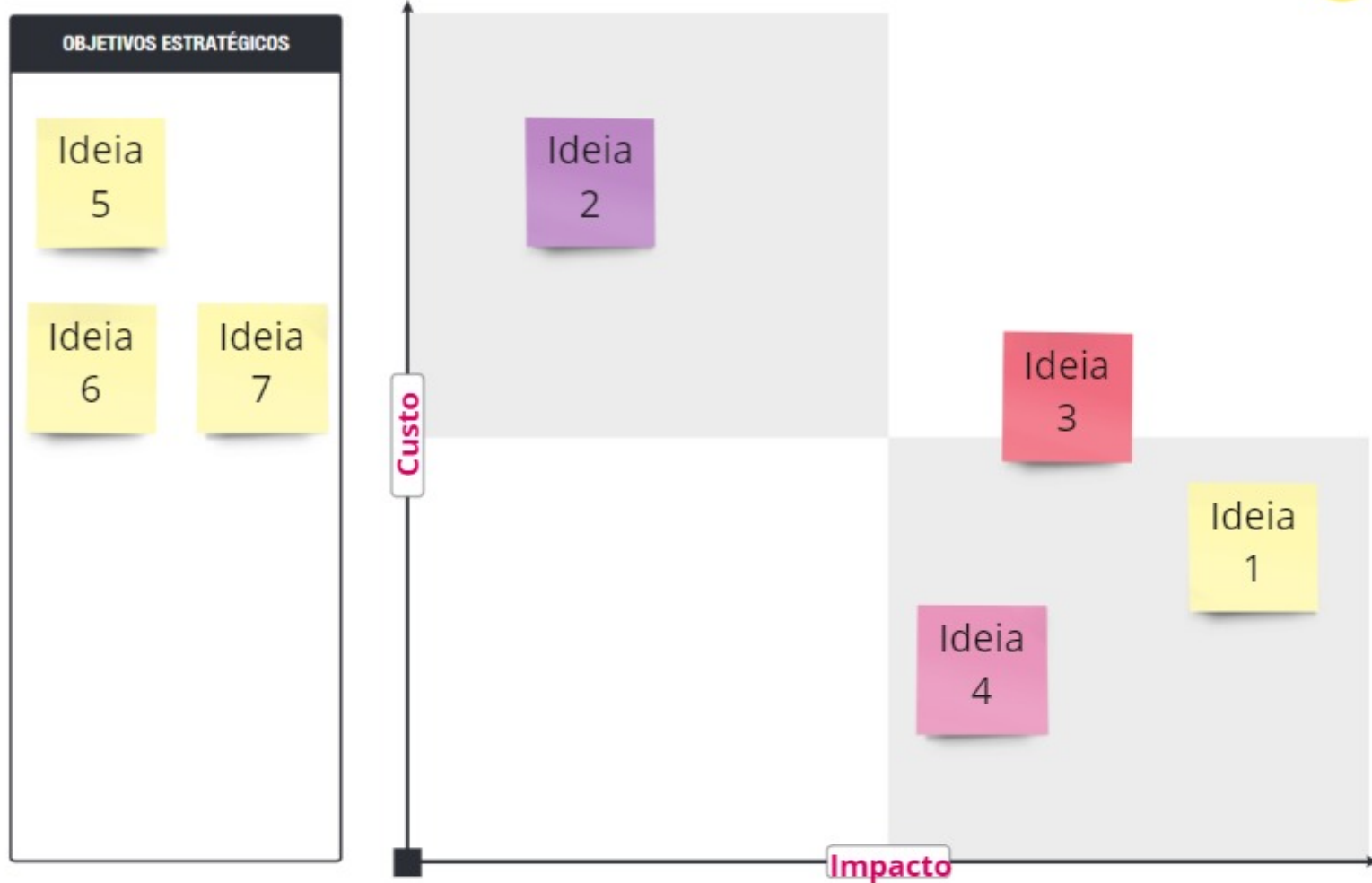
IDEIA 5

IDEIA 6



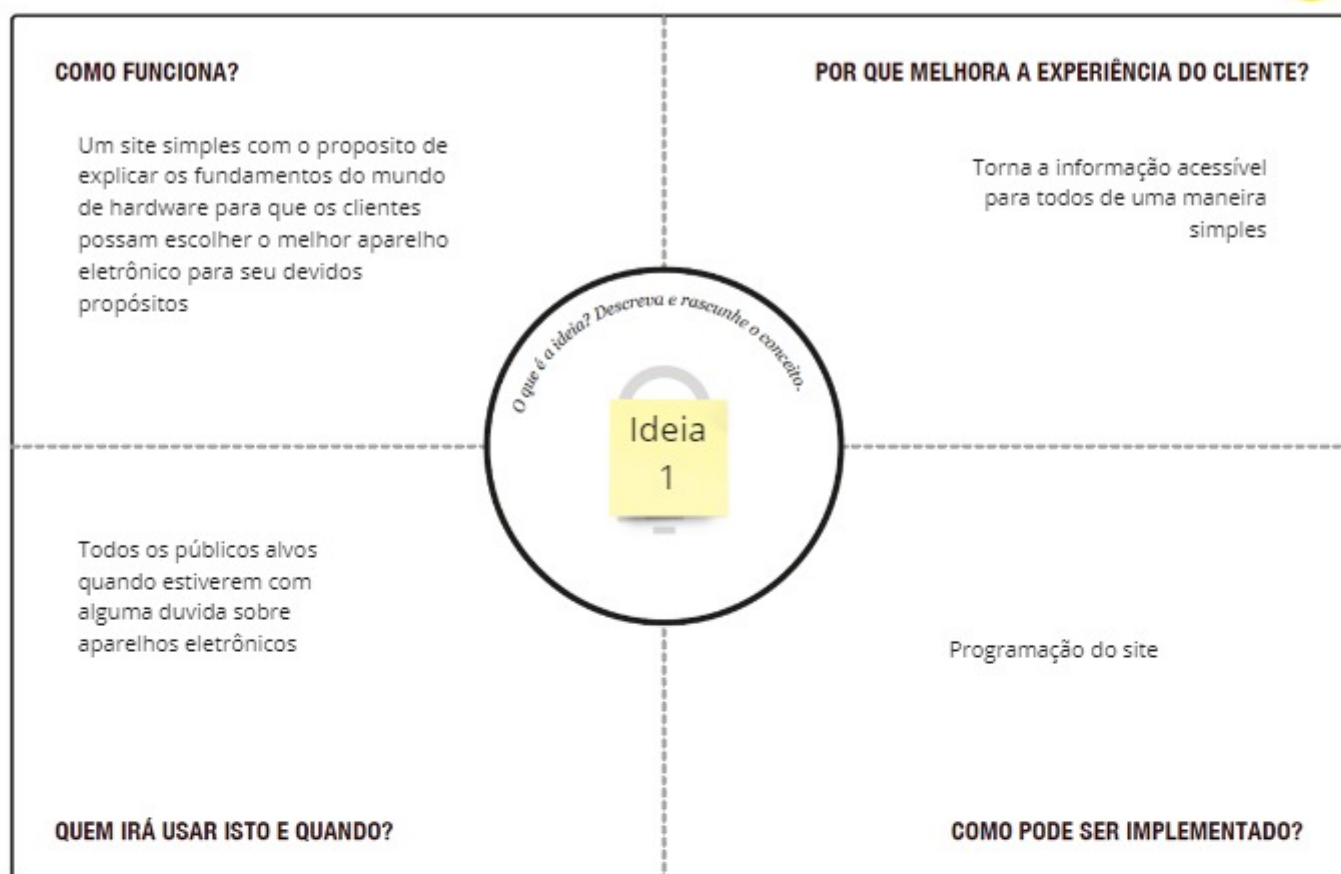
# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO

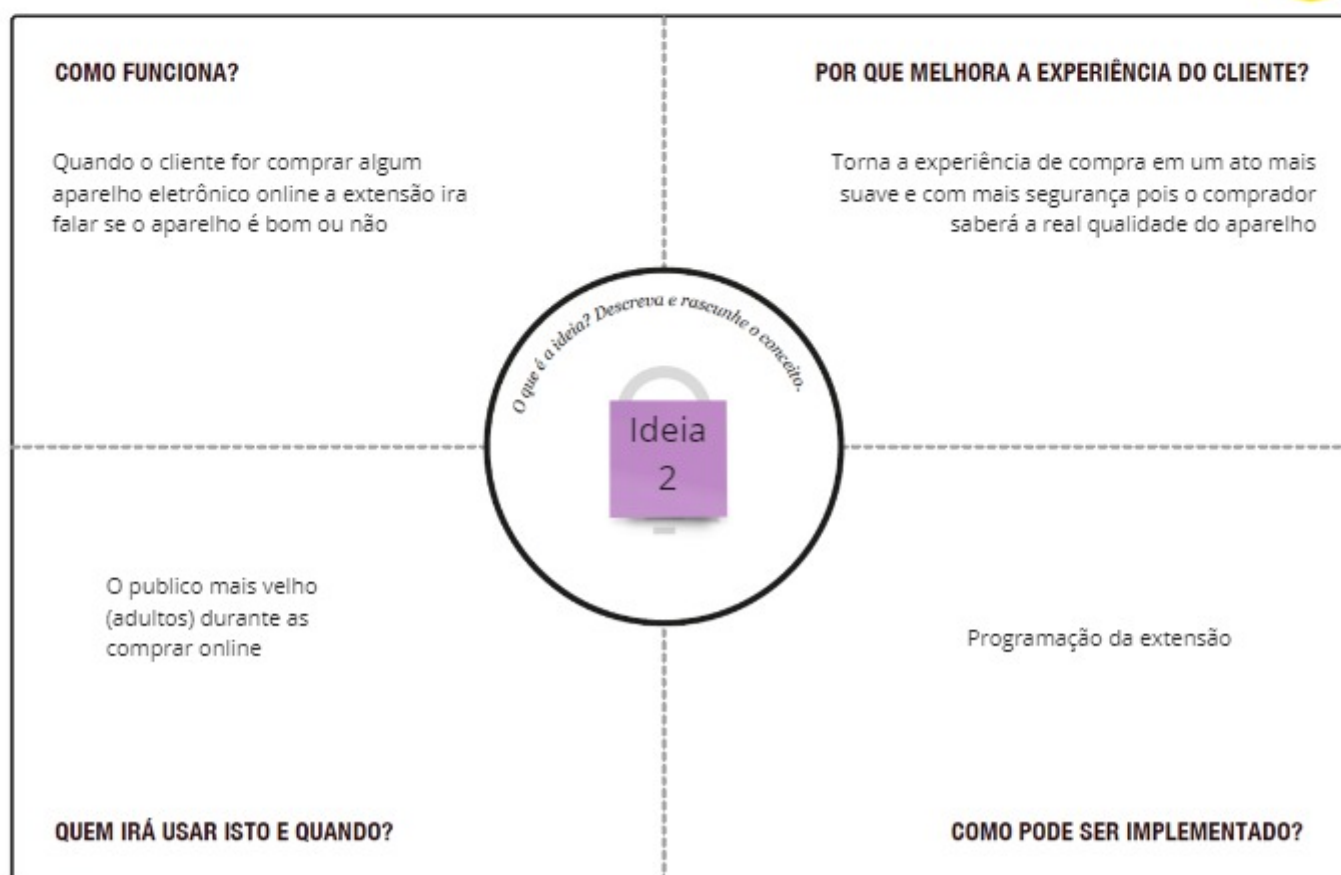


# Detalhamento das Ideias

## MAPA CONCEITUAL



## MAPA CONCEITUAL



# Detalhamento das Ideias

## MAPA CONCEITUAL



## MAPA CONCEITUAL

