



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

- Organizar Times na Pelada

Empecilhos na hora de praticar esportes, como falta de pessoas, materiais ou lugar para praticar.

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

- Bruno Hermeto Guimarães
- Daniel Guedes Macieira Fernandes
- Lucas Bigao Machado Gonçalves
- Matheus Henrique Gonçalves
- Pedro Barros Ribeiro
- Pedro Bizzotto Santo André

Liste todos os integrantes da equipe.

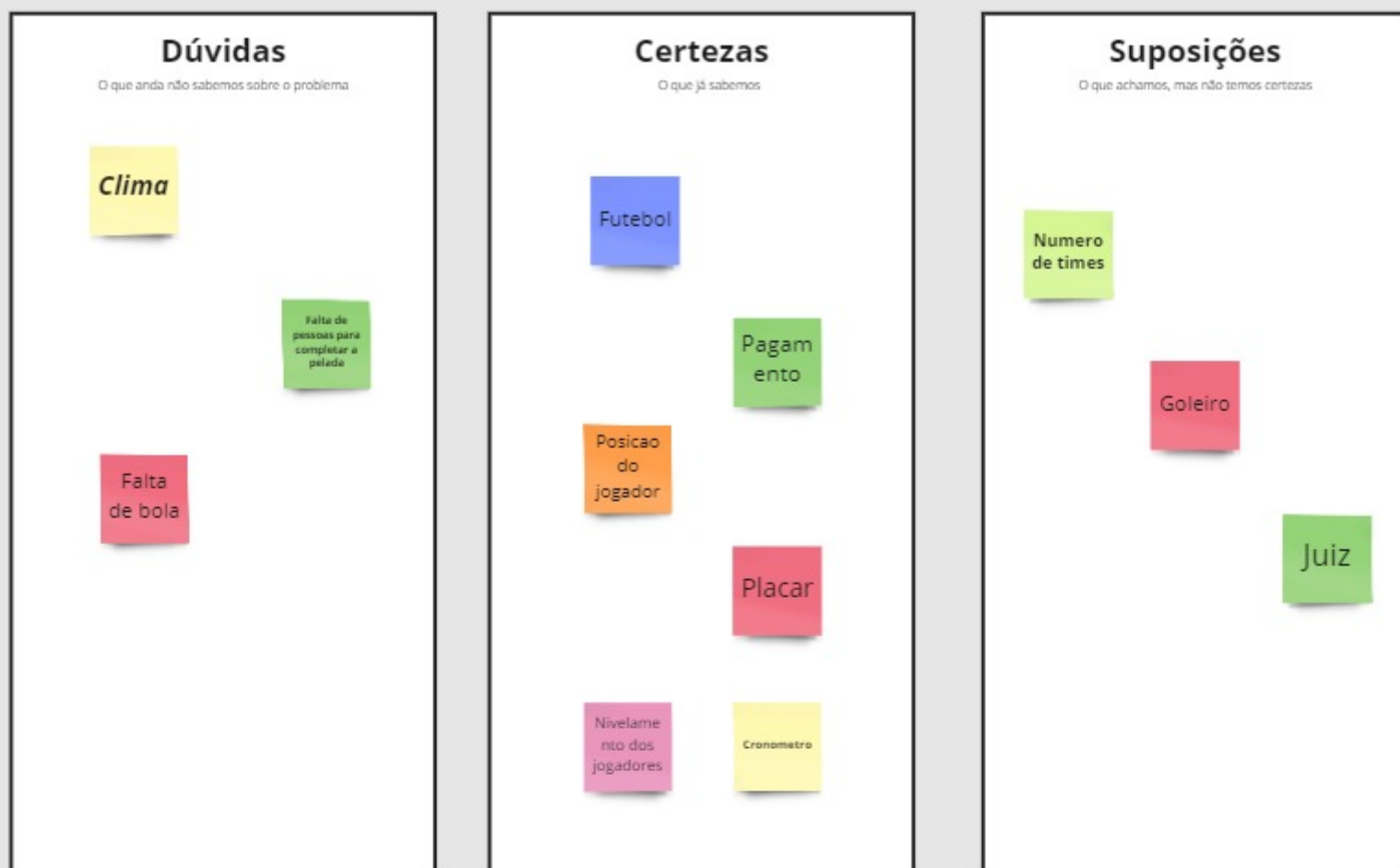
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

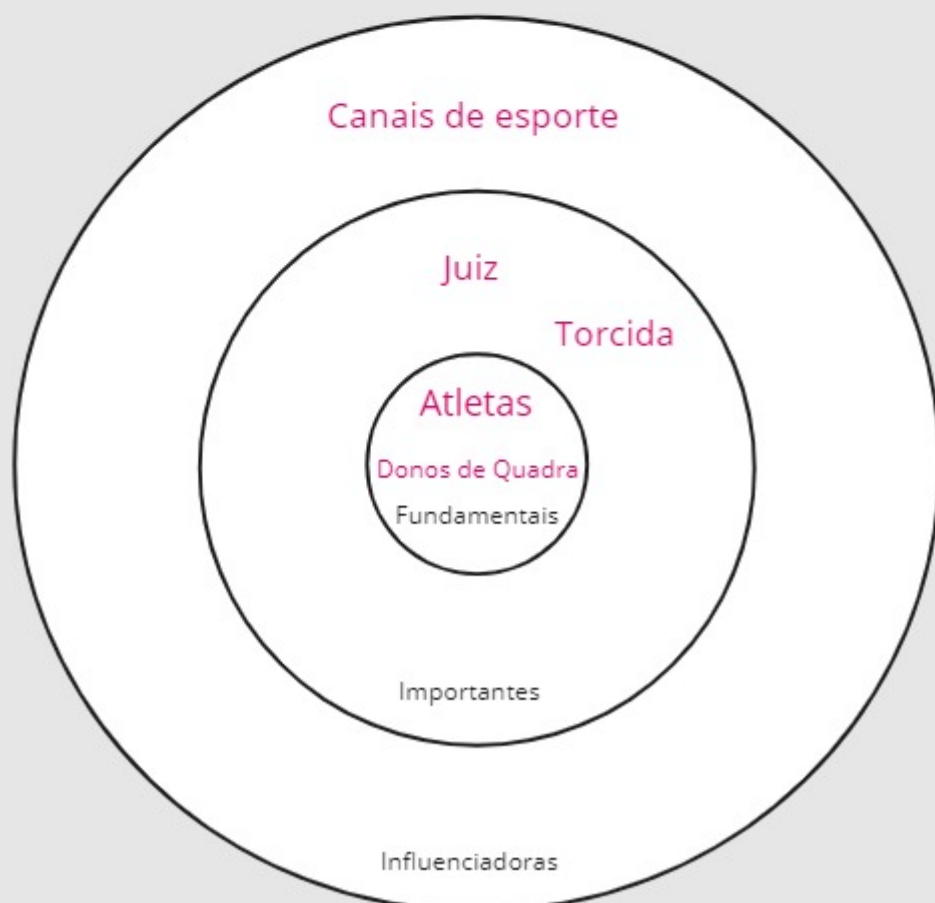
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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

| | | | |
|---|---|---|---|
| Pergunta | Com que frequência você vai a pelada? | Pergunta | Quanto você costuma pagar por pelada? |
| <ul style="list-style-type: none">• 3 vezes ao mês.• 4 vezes ao mês. | | <ul style="list-style-type: none">• Depende da quantidade de pessoas na quadra, em média 10 reais.• 55 reais mensal. | |
| Pergunta | Com quantas pessoas você costuma jogar? | Pergunta | Qual distância máxima você percorre para ir a pelada? |
| <ul style="list-style-type: none">• 22 pessoas no total, com 4 times de 5 em campo e 2 goleiros fixos.• 17 pessoas no total, com 3 times de 5 em campo e 2 goleiros fixos. | | <ul style="list-style-type: none">• Em média 7 km e no máximo 10 km.• No máximo 15 minutos de carro. | |
| Pergunta | Quanto tempo dura sua pelada? | Pergunta | Você jogaria com pessoas encontradas por um app? |
| <ul style="list-style-type: none">• 7 minutos ou 2 gols, no total 1 hora e 30 minutos de pelada.• 5 minutos ou 2 gols, no total 2 horas de pelada. | | Resposta <ul style="list-style-type: none">• Sim, porém costumo ficar preocupado se a pessoa é "tóxica" e se esta ali para realmente se divertir.• Sim, já ate cheguei a contratar goleiros por aplicativo. | |

Highlights de Pesquisa

| | | | | | |
|---|----------------------|-------------|---|--------------|-------------------|
| Nome | Resposta da pesquisa | Data | 22/09/2022 | Local | Online (WhatsApp) |
| O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas. <ul style="list-style-type: none">• Que já haviam utilizado um aplicativo com a mesma finalidade do nosso. | | | Aspectos que importaram mais para os participantes <ul style="list-style-type: none">• Qualidade e velocidade do aplicativo.• Encontrar pessoas de boa índole.• Quadras próximas. | | |
| Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista <ul style="list-style-type: none">• Focar na segurança do usuário.• Estabelecer um mecanismo de ajuda ao usuário para chegar em sua quadra.• Focar na facilidade de utilização. | | | Novos tópicos ou questões para explorar no futuro <ul style="list-style-type: none">• Formas de pagamentos online.• Contato com donos de quadras.• Campeonatos por meio do aplicativo. | | |

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Samuel Dias Soares de Andrade

IDADE 20

HOBBY Jogos online

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

- Carismático
- Competitivo
- Empenhado

SONHOS

- Viajar o mundo
- Ter liberdade financeira
- Comprar uma bmw x5

OBJETOS E LUGARES

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

- Computador e celular.
- Utiliza para estudo e lazer.
- Usa para jogar jogos online, estudar por vídeo aulas e para acessar suas redes sociais.

OBJETIVOS CHAVE

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

Facilitar a montagem de times e encontrar pessoas que gostam de jogar futebol.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Auto Avaliação

Prós

- Determinado a alcançar os objetivos.
- Competitivo e sempre querendo ganhar.
- Fiel aos amigos.
- Gosta de lealdade de pessoas próximas.

Contras

- As vezes se sente preguiçoso.
- Preocupa em estar atrapalhando.
- Dificuldade em fazer amizades.
- Não gosta de se sentir "passado para trás".

PERSONA



NOME Luca Ituassu Queiroz

IDADE 19

HOBBY Sair com os amigos

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

- Calmo
- Paciente
- Engraçado

SONHOS

- Estabilidade financeira
- Ter filhos

OBJETOS E LUGARES

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

- Computador e celular.
- Estudo e lazer.
- Usa para acessar o portal do cursinho, jogar jogos online e acessar as redes sociais.

OBJETIVOS CHAVE

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

Montar as peladas com facilidade e encontrar pessoas em cima da hora.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Auto Avaliação

Prós

- Fiel aos amigos.
- Focado no que busca.
- Gosta de pessoas carismáticas.
- Faz amizade com facilidade.

Contras

- Desleixado se não prestar atenção.
- Preocupa em não ser bem vindo.
- Não gosta de falcidade.
- Brigão.

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Lucca Fernandes

IDADE 18

HOBBY Academia

TRABALHO Marketing

PERSONALIDADE

- Esforçado
- Cabeça quente
- Carismático

SONHOS

- Estabilidade financeira
- Comprar uma Porsche 911
- Conhecer a Europa

OBJETOS E LUGARES

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

- Computador e celular
- Utiliza para trabalhar e jogar jogos online
- Estudos e lazer

OBJETIVOS CHAVE

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

- Montar times de pelada mais equilibrados, encontrar pessoas que desejam ser goleiros e procurar quadras disponíveis com mais facilidade

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Auto Avaliação

Prós

- Simpático
- Esforçado
- Amigável

Contras

- Se irrita com facilidade
- Não gosta de mentiras
- Desleixado

Brainstorming / Brainwriting



Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

App para
marcar e
organizar a
pelada

App com
localização
de quadras
e horários

Site para
melhorar o
desempenho
da pelada

Site para
alugar
quadras
esportivas

IDEIA 1

App para
marcar e
organizar a
pelada

Um app para marcar e organizar a pelada, com o intuito de facilitar o acesso ao usuário.

IDEIA 2

Site para
melhorar o
desempenho
da pelada

Site que ajuda no desempenho do atleta

IDEIA 3

App com
localização
de quadras
e horários

Um app com a localização de quadras e horários, para facilitar o acesso.

IDEIA 4

Site para
alugar
quadras
esportivas

Site para alugar quadras esportivas e dividir valores, além de outras questões organizacionais

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

