



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Nos últimos anos jogar jogos digitais se tornou algo comum e cada vez mais pessoas estão explorando esse mundo, porém em jogos competitivos a habilidade da pessoa é o que mais importa e alguns jogadores podem acabar ficando frustrados com suas falhas e acabar desistindo do jogo. Buscamos aqui ajudar as pessoas que não entendem como melhorar e buscam alavancar seu desempenho em jogos online, já que a internet e as comunidades dos jogos em geral costuma a ser toxica e desagradável para aqueles que não possuem muita habilidade.

Membros da Equipe

- André Luís Marques Antunes
- Arthur Diniz Mordente
- Fellipe Gabriel de Oliveira
- Leonardo Braga de Oliveira
- Luiz Arthur Campos Almeida
- Vinicius Ferrer de Queiroz Eloy

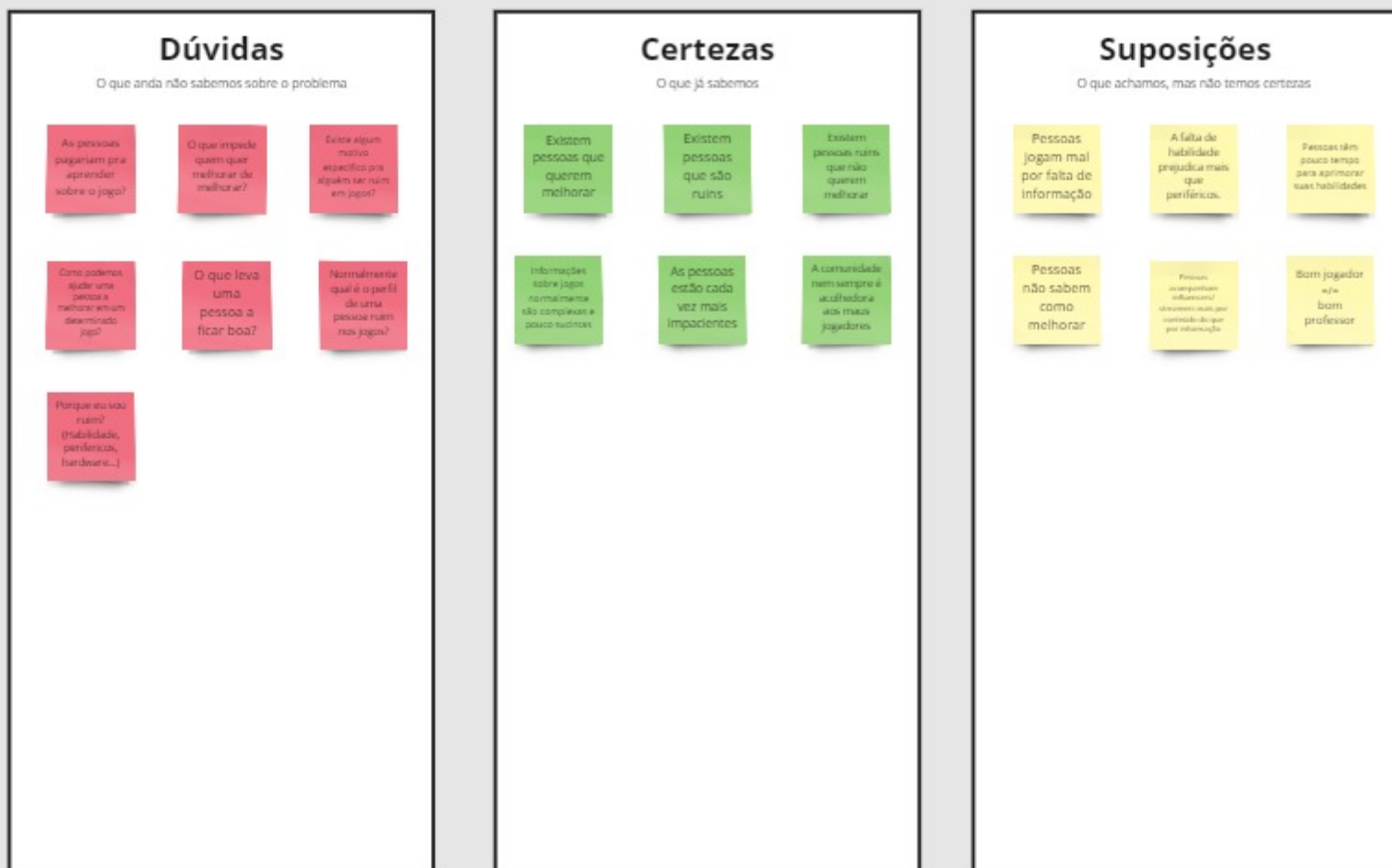
Liste todos os integrantes da equipe.

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/).

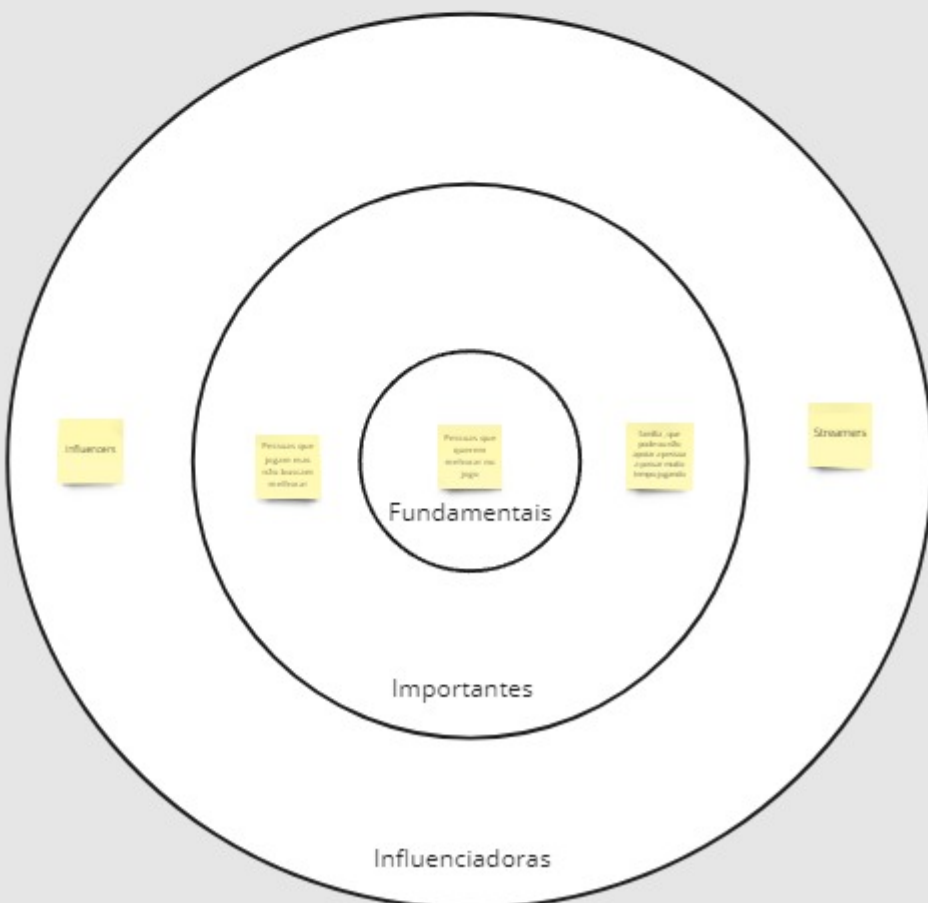
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais

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

Pessoas Importantes

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

Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.

Entrevista Qualitativa

Pergunta	Você se considera ruim nos jogos digitais e por quê?	Pergunta	O que você considera "ser ruim" em jogos?
Resposta	Sim, porque todas as vezes que meu desempenho é positivo eu acredito que eu não fui o principal agente para isso acontecer.	Resposta	Você ter um desempenho que não te satisfaz no final da jogatina... por exemplo: o meu amigo (nome censurado) não deve se achar ruim, porque ele sempre sai feliz depois de fazer *****.
Pergunta	Quais jogos você joga ativamente?	Pergunta	Quanto tempo você joga por dia?
Resposta	Atualmente Valorant, for honor e Rainbow Six, creio eu.	Resposta	Desde que eu comecei a faculdade no máximo 3 horas, mas antes jogava em média 9/10 horas por dia.
Pergunta	Que conteúdo você costuma consumir sobre jogos?	Pergunta	O que você faz quando tem dúvida sobre algo "in game"?
Resposta	Além do próprio jogo, videos no Youtube e postagens no Reddit.	Resposta	Normalmente eu procuro videos no youtube

Highlights de Pesquisa

Nome	Sagre	Data	13/09/2022	Local	Cruzeiro Brasil (VRChat)
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 / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Lucas Pontes

IDADE 21

HOBBY Jogar, ler

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

-Liderança
-ENFP-A

SONHOS

Ser famoso/reconhecido
pelas virtudes.

APLICATIVOS MAIS USADOS

. Twitter
. Tiktok
. Discord
. Youtube

OBJETOS MAIS USADOS

. Celular
. Computador

OBJETIVOS CHAVES

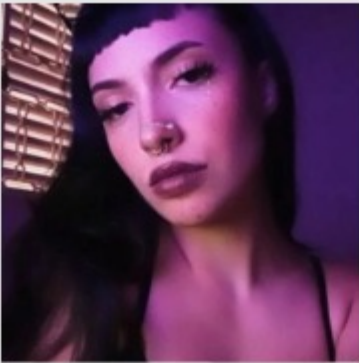
. Aprender novos métodos/táticas para aplicar in-game;
. Evoluir dentro das partidas/Melhor desempenho;
. Acesso fácil/prático à dicas significantes/importantes;

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

. Como um membro da equipe dentro do jogo;
. Como alguém que quer ouvir uma jogada tática.



Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Giovana

IDADE 20

HOBBY Desenhar, ler livros,
cuidas das plantas

TRABALHO Estudante/Design
gráfica

PERSONALIDADE

-Introvertida
-Descontraída

SONHOS

Se encontrar em uma
profissão que goste

APLICATIVOS MAIS USADOS

. Twitter
. Tiktok
. Discord
. Youtube

OBJETOS MAIS USADOS

. Celular
. Computador

OBJETIVOS CHAVE

. Evoluir dentro das partidas/Melhor desempenho;
. Acesso fácil/prático à dicas significantes/ importantes.
. Usar o jogo como meio de relaxar e descontrair do cotidiano.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

. Como um membro da equipe dentro do jogo;
. Como alguém que quer ouvir uma jogada tática.



Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Pedro Alves

IDADE 22

HOBBY Jogar
Videogame

TRABALHO Pro Player - R6

PERSONALIDADE

- Líder
- Descontraído
- Animado

SONHOS

- Ser campeão mundial de Rainbow Six
- Ganhar a vida para mãe dele

APLICATIVOS MAIS USADOS

- . Twitter
- . Tiktok
- . Discord
- . Youtube

OBJETOS MAIS USADOS

- . Celular
- . Computador

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

Divulgar o app para pessoas que buscam informações sobre como melhorar "in game"

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

- . Como um membro da equipe dentro do jogo;
- . Como um líder dentro de jogo.



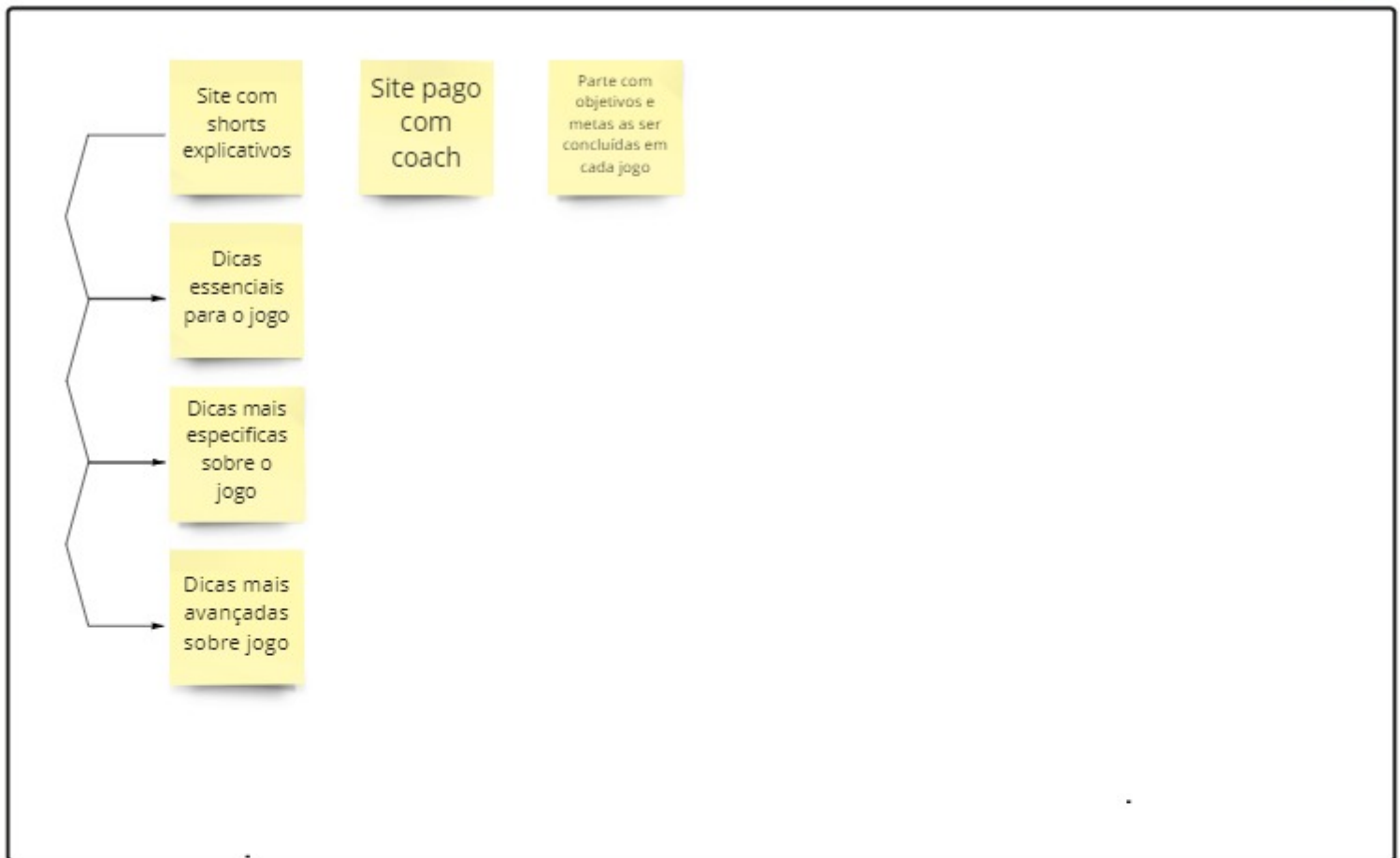
Brainstorming / Brainwriting

Participant 1	Participant 2	Arthur Mordente	Vinicius Ferrer	Fellipe Gabriel	Participant 6
Idea 1	Idea 2	Abordar LOL/Valorant	Site com dicas em formatos de shorts.	Site dividido por nível básico, intermediário e avançado	
	Idea 2 improvement	Colocar espaço pra jogos no futuro?	Site abordando diversos jogos	Opção paga para contratar uma pessoa para te ajudar.	

Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

Site com shorts explicativos

Site com modelo de dicas sobre jogos em modelo de shorts com dicas em no máximo 1 minuto

IDEIA 2

Dicas essenciais para o jogo

Segmento de dicas básicas e essenciais para o entendimento geral do jogo

IDEIA 3

Dicas mais específicas sobre o jogo

Segmento com dicas um pouco mais avançadas e conhecidas por jogadores intermediários mas que podem passar despercebidas por novos jogadores

IDEIA 4

Dicas mais avançadas sobre jogo

Segmento com dicas mais avançadas que requerem treinamento e habilidade já elevada nos jogos

IDEIA 5

Site pago com coach

Opção de pagar um plano para receber dicas de um coach enquanto ele assiste uma partida ao vivo

IDEIA 6

Parte com objetivos e metas as ser concluídas em cada jogo

Colocar metas para serem alcançadas dentro do perfil de cada jogador para estimulá-lo a continuar jogando

talvez isso seja interessante ser uma funcionalidade paga?

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

