



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

O nosso projeto visa ajudar pessoas com problemas para encontrar parceiros para esportes em geral.

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

- Caio Diniz;
- Lucas Gabriel;
- Kênia Teixeira;
- Thiago Silva.

Liste todos os integrantes da equipe.

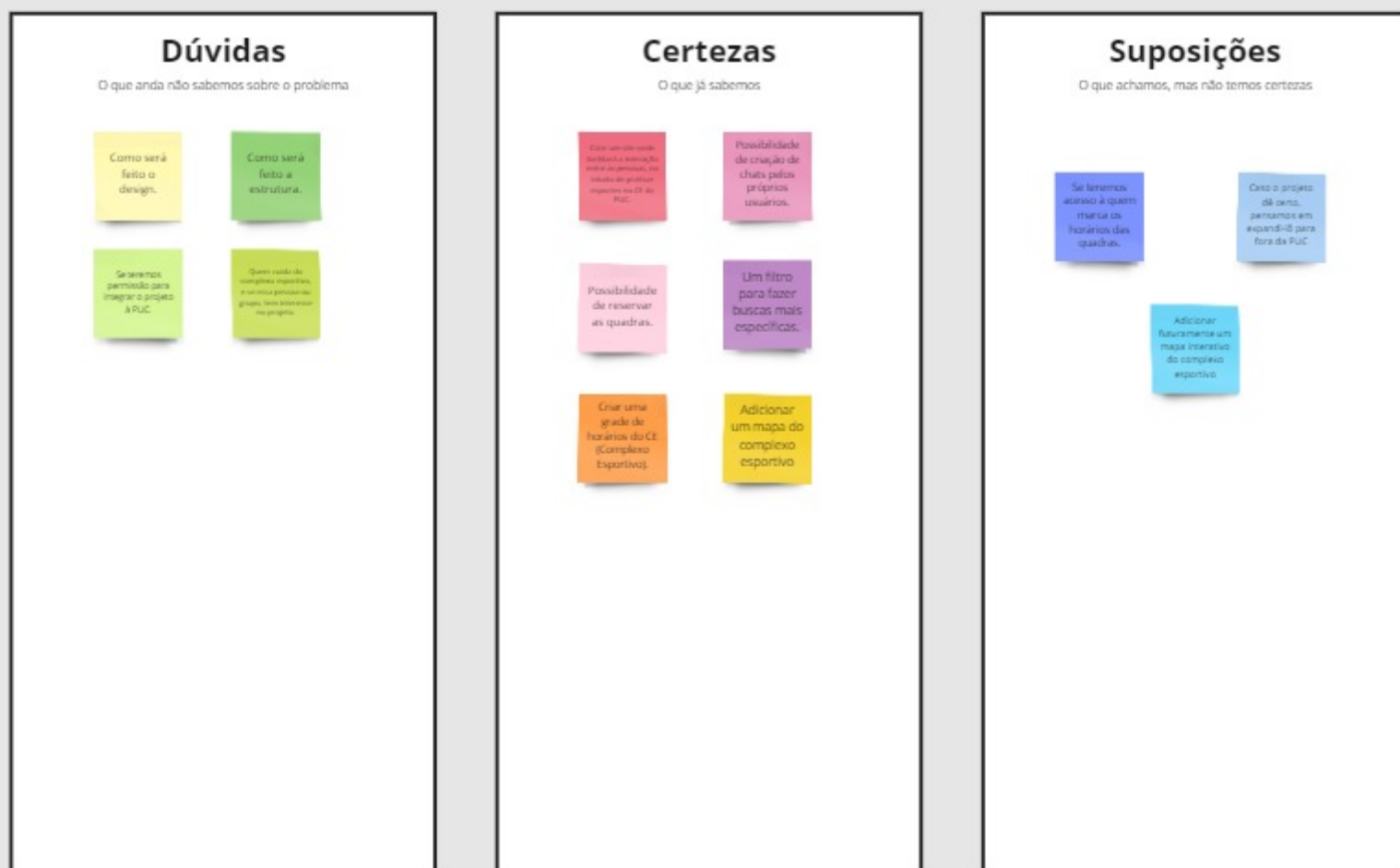
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção 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	Qual problema é enfrentado no complexo esportivo?	Pergunta	O que você faria para ter uma melhor organização?
Resposta		Resposta	
Vitor: Querer jogar e não conseguir, pois já está reservado.		Vitor: Gostaria de ter mais informações sobre as quadras do complexo.	
Maria: Arrumar pessoas para poder jogar.		Maria: Criaria uma grade de horários melhor.	
Pergunta	Você sabia que pode usufruir do complexo esportivo da PUC?	Pergunta	Você tem dificuldade de encontrar pessoas para jogar?
Resposta		Resposta	
Vitor: Sim, tenho alguns amigos que jogam lá.		Vitor: Sim, sou um pouco tímido.	
Maria: Não sabia.		Maria: Sim, meus amigos não tem ânimo para jogar.	
Pergunta	Você costuma praticar esportes?	Pergunta	O que você acha da estrutura do complexo?
Resposta		Resposta	
Vitor: Sim, as vezes.		Vitor: Acho muito bom.	
Maria: Sim, inclusive já participei de um time de handball.		Maria: Acho uma infraestrutura ótima.	

Highlights de Pesquisa

Nome	Vitor/Maria	Data	19/09	Local	Puc minas
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.		Aspectos que importaram mais para os participantes			
Eles não demonstraram ser pessoas tímidas, o que se pode deduzir, que a falta de parceiros para jogos vem da falta de interesse por parte de seu circulo social em praticar esportes.		Arrumar parceiros para jogos. Ter mais noção de como funciona o Complexo Esportivo.			
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista		Novos tópicos ou questões para explorar no futuro			
Que a dificuldade em encontrar parceiros para praticar esportes vem da timidez ou pelo sedentarismo.		Expandir o app. Conectar as pessoas pelo esporte, e incentivar a pratica esportiva.			

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Vitor Costa

IDADE 19

HOBBY Praticar esportes

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE Alegre

SONHOS

Terminar a faculdade e conseguir um bom emprego



OBJETOS E LUGARES

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

Digitais: Instagram, Twitter

Físicos: Celular e computador

Normalmente ele costuma utilizar tais ferramentas o tempo todo, tanto para resolver seus problemas pessoais quanto para passar o tempo.

OBJETIVOS CHAVE

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

Sua principal utilização dos nossos serviços será para encontrar pessoas para jogar os esportes que ele gosta.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Tratá-lo com cortesia e alegria.

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA



NOME Maria Clara

IDADE 19

HOBBY Jogar Valorant e handball

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE Estressada

SONHOS

Terminar a faculdade e se tornar uma pró-player.

OBJETOS E LUGARES

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

Digitais: Pinterest, LinkedIn, Instagram e Twitter

Físicos: Celular e computador

Ela costuma utilizar em seu tempo livre, principalmente para jogar.

OBJETIVOS CHAVE

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

Encontrar parceiros para poder jogar handball.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Com seriedade e alegria

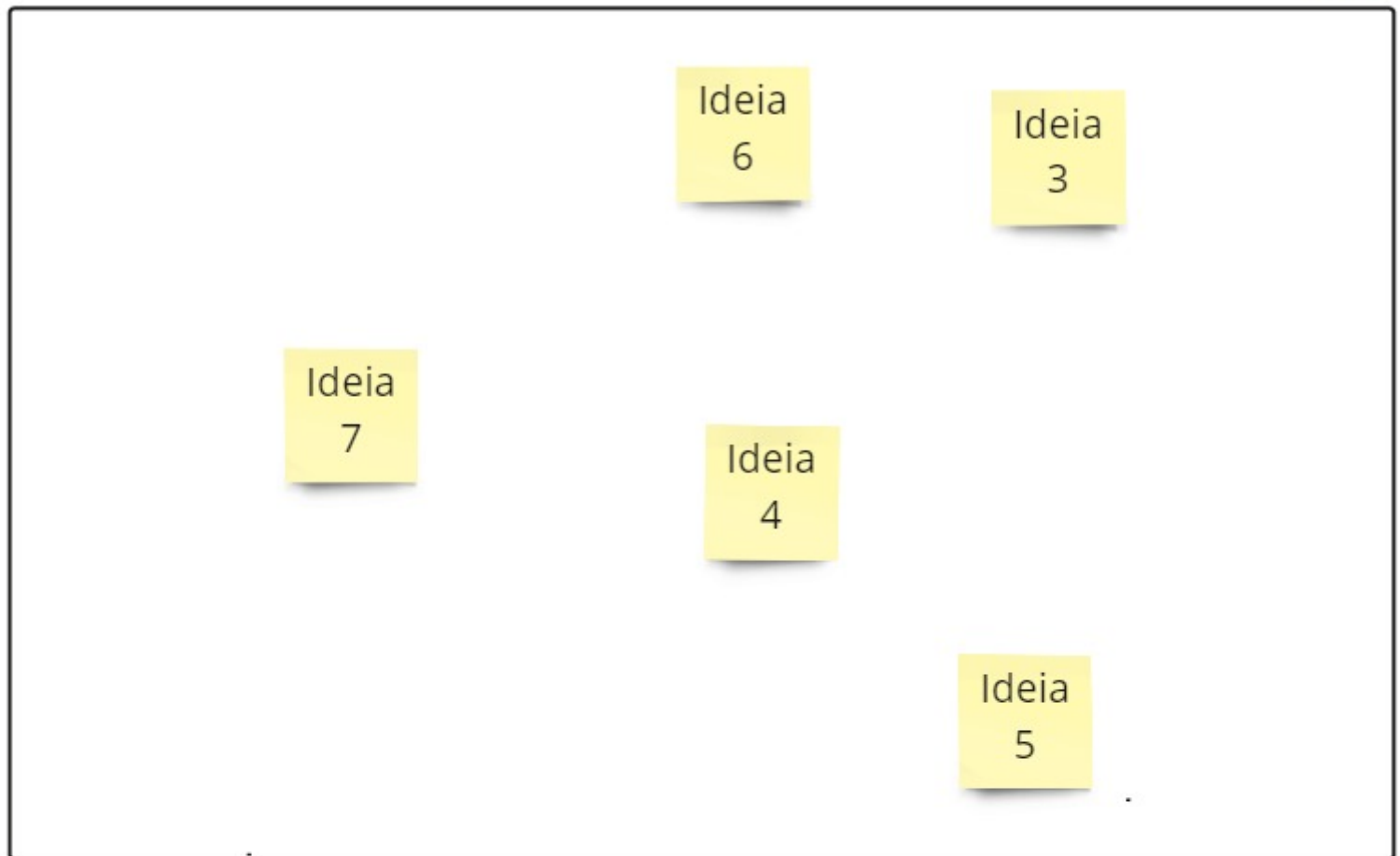
Brainstorming / Brainwriting

Caio	Thiago	Lucas	Kênia
Mapa interativo do complexo	Grade de horários	Busca de grupos de mesmo interesse	Agendamento de horários

Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

Ideia 1:
Expandir o
site para
fora da PUC

IDEIA 2

Ideia 2:
Conectar
com o
google maps

IDEIA 3

IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

