



# E- PARCEIROS

## Equipe

- Arthur Octavio Xavier Messias
- João Vitor Antunes de Oliveira
- Luiz Fernando Antunes da Silva Frassi
- Lygia Araújo Barbosa Lott
- Maria Clara Estelita de Almeida Bicalho da Cruz
- Yuri de Oliveira Silva

# CONTEXTO PARA PROBLEMA

- Dificuldade de encontrar pessoas com mesmos interesses em ambientes de jogos digitais.
- Falta de afinidade, diferença de idade e objetivos opostos causam desconforto e contratempo aos usuários tornando a experiência de jogar com o outro algo trabalhoso ou desagradável.
- E-parceiros se propõem a facilitar esse processo, alinhando os usuários com as mesmas características diminuindo o tempo e promovendo interações satisfatórias entre eles.

# PÚBLICO ALVO | PERSONAS

- Pessoas que jogam e se interessam por facilitar o encontro de parceiros adequados de jogos.
- Pessoas que não possuem tempo de experimentar diferentes parceiros até encontrarem o ideal.
- Pessoas que querem conhecer jogadores com as mesmas afinidades.

# PROPOSTA DE SOLUÇÃO | OBJETIVOS

- E-parceiros se propõe a criar uma interface de encontro de usuários de jogos que promove o encontro de parceiros ideais para cada um.
- A plataforma utilizaria características das pessoas como idade, tipo de jogo, experiência e nacionalidade para direcionar os jogadores a usuários com aspectos semelhantes.
- O aplicativo permite a escolha da língua de preferência do usuário facilitando a comunicação universal.
- Por meio de parcerias e concessões com empresas e jogos as despesas de viabilidade seriam sanadas e investimentos a possibilitariam de prosperar.

# HISTÓRIAS DE USUÁRIOS E REQUISITOS

- Pedro: 12 anos, estudante cursando fundamental 2, solteiro.  
Desejos: “brincar e jogar com meus amigos, conhecer novos jogos, testar minhas habilidades”
- Maria: 22 anos, estudante de ciências da computação, solteira.  
Desejos: “jogar os jogos que gosto com pessoas que tenho afinidade, me relacionar de forma agradável com parceiros de jogos, encontrar parceiros com mais facilidade”
- Shirley: 40 anos, Enfermeira, viúva.  
Desejos: “me divertir com pessoas da minha idade, aproveitar meu tempo livre, desestressar, fazer novas amizades em novos ciclos sociais”

# HISTÓRIAS DE USUÁRIOS E REQUISITOS

## Requisitos Funcionais

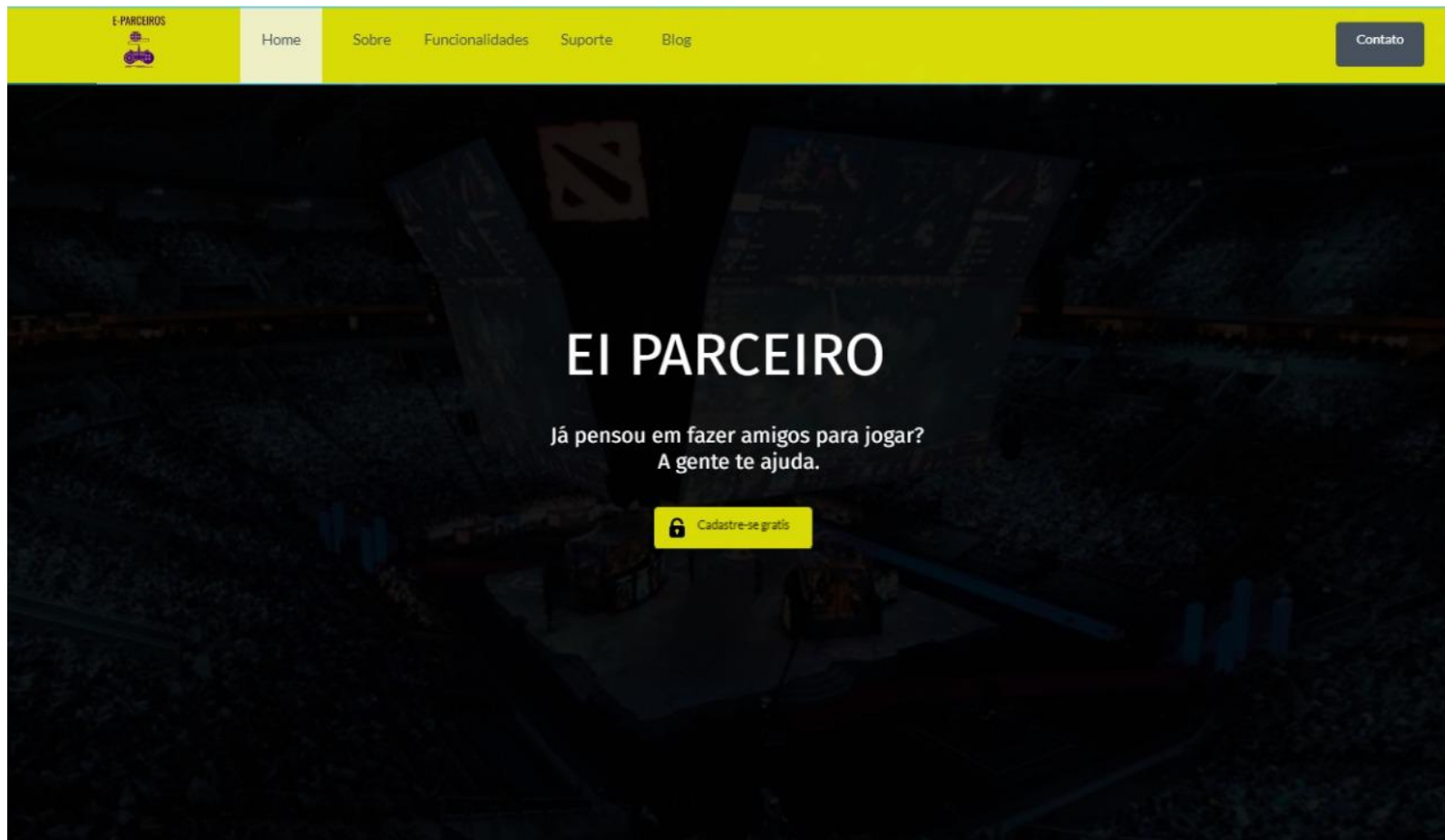
- interface
- identificação de características pessoais
- opção da língua a ser utilizada
- escolha do jogo de preferência
- seleção da experiência do parceiro no jogo

# HISTÓRIAS DE USUÁRIOS E REQUISITOS

## Requisitos Não Funcionais

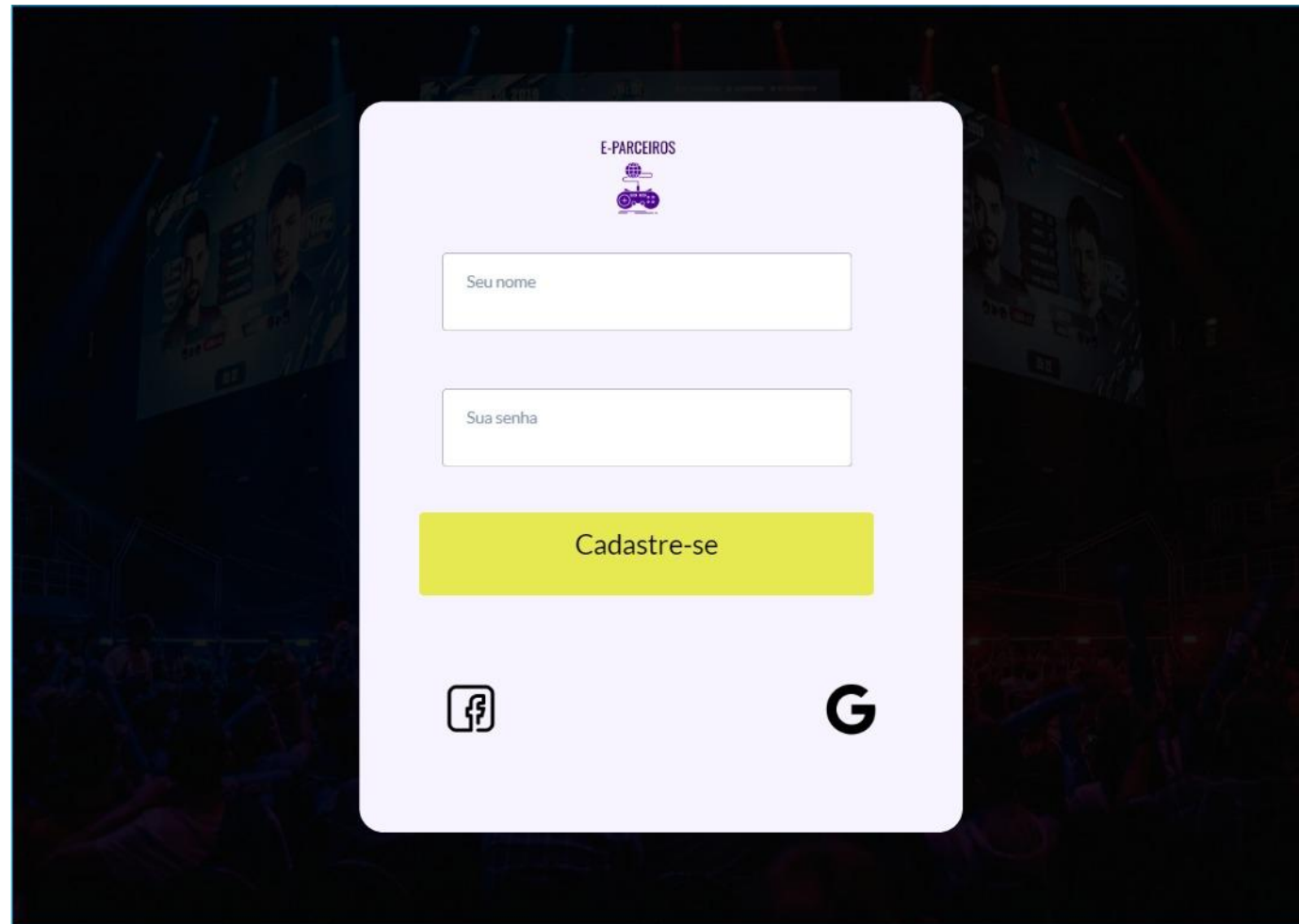
- programação
- software
- suporte a dispositivos IOS e Android
- outras formas de ingresso

# PROJETO DE INTERFACE





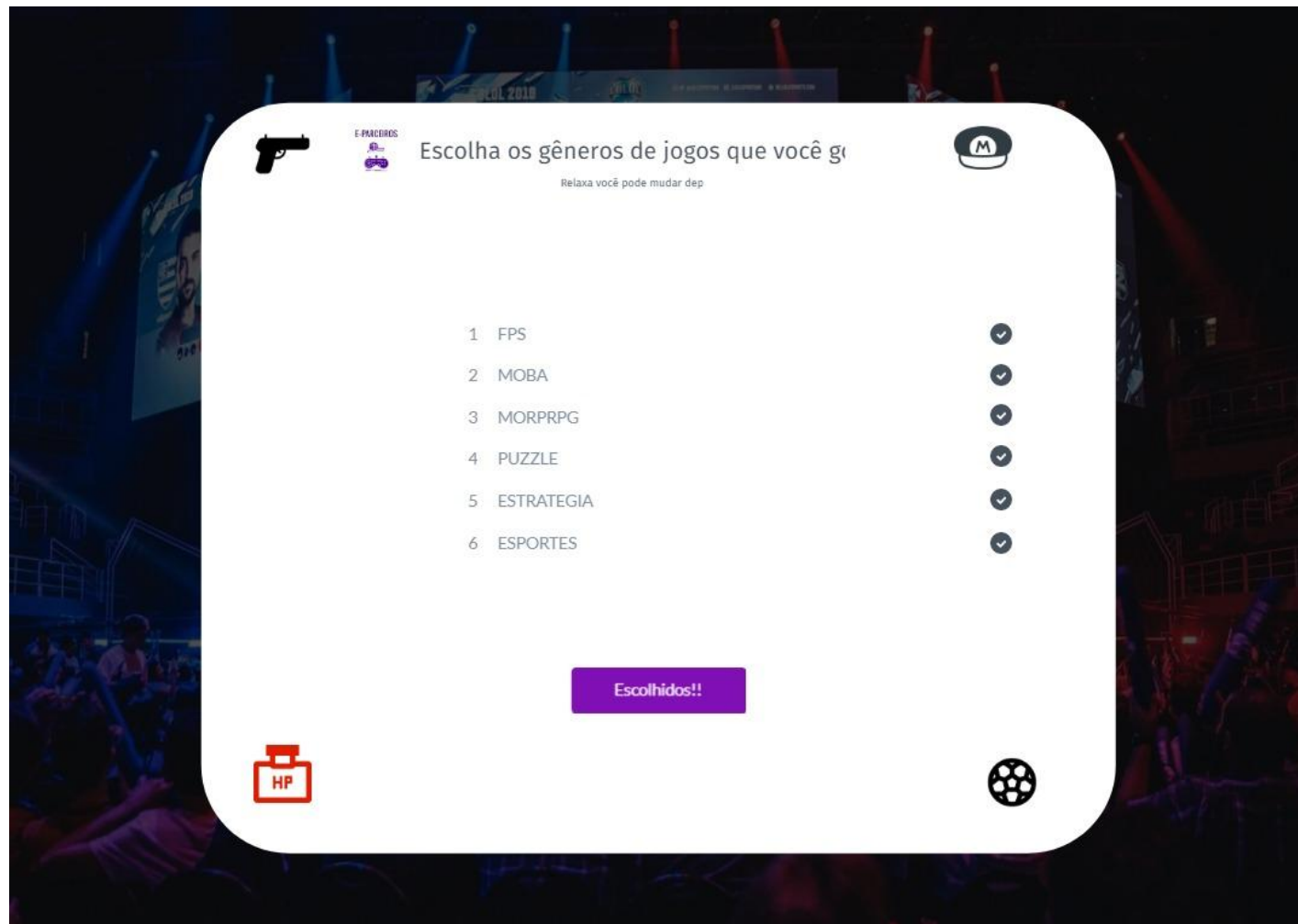
# PROJETO DE INTERFACE



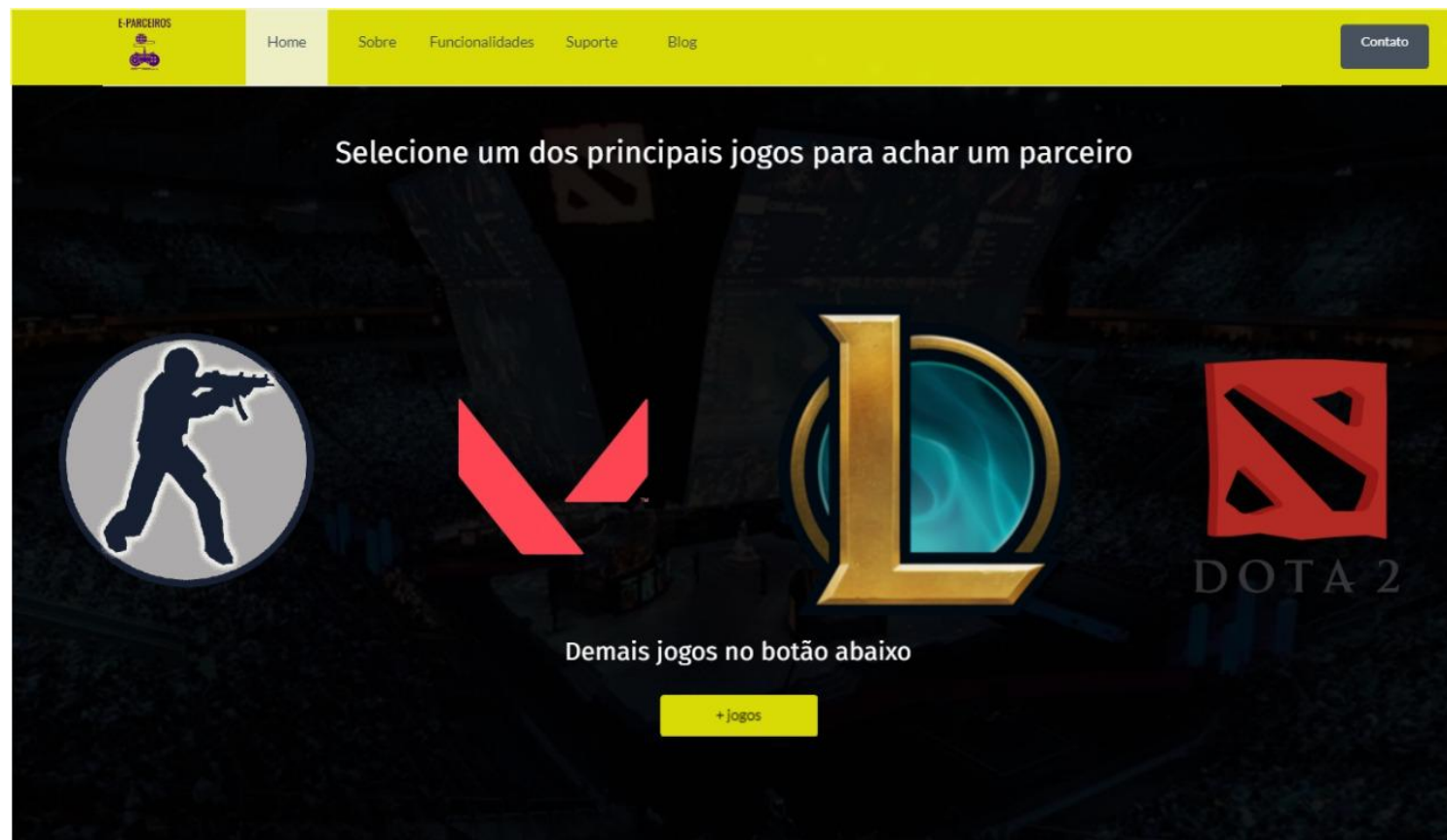
The image shows a user registration form overlaid on a dark, blurred background of a crowd and a stage. The form is white with rounded corners and contains the following elements:

- Logo:** At the top center, there is a logo with the text "E-PARCEIROS" above a small icon of a person with a gear.
- Input Fields:** Two white input fields with light blue borders. The first is labeled "Seu nome" and the second is labeled "Sua senha".
- Registration Button:** A yellow button with the text "Cadastre-se" in black.
- Social Media Links:** At the bottom, there are two icons: a Facebook logo on the left and a Google logo on the right.

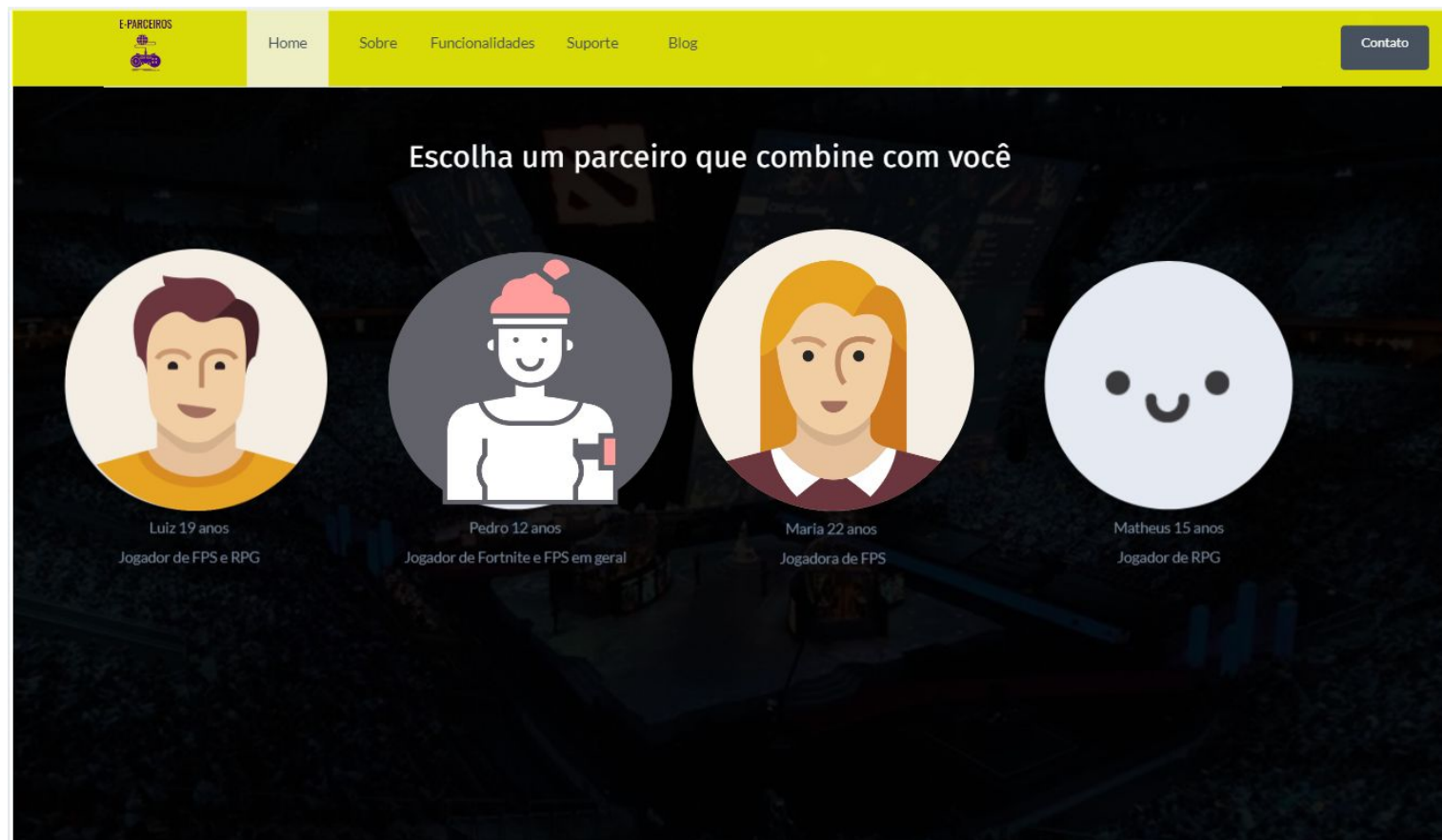
# PROJETO DE INTERFACE



# PROJETO DE INTERFACE

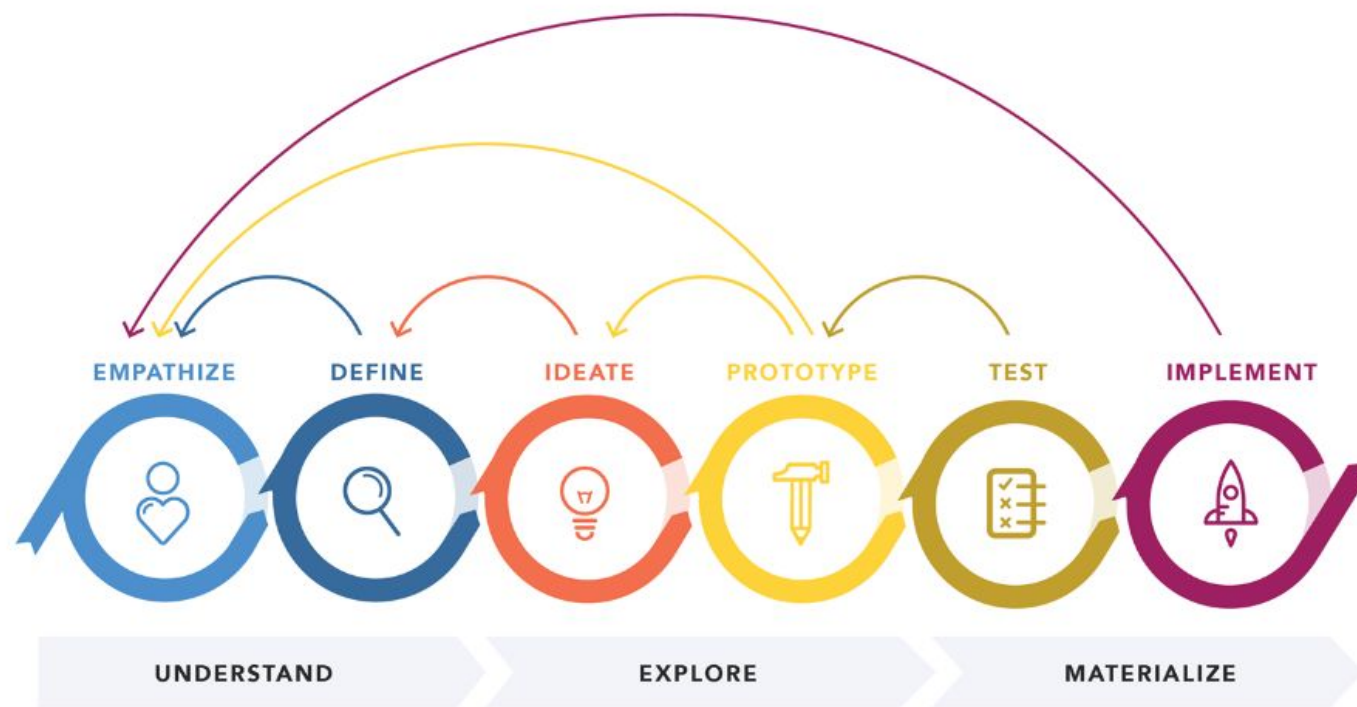


# PROJETO DE INTERFACE



# METODOLOGIA

Processo de Trabalho (Design Thinking e Scrum)



# METODOLOGIA

## Divisão de Papéis

Todos participaram da construção da proposta e desenvolveram ativamente o que foi acordado em grupo executando as tarefas em tempo hábil.

- Arthur: miro, marvel app, relatório, pdf
- João Vitor: código, hospedando o site, miro, pdf
- Luiz Fernando: criação de persona, relatório
- Lygia: miro, logo, produção de imagens, apresentação, pdf
- Maria Clara Estelita: miro, relatório
- Yuri: logo, relatório, mapa de empatia

# METODOLOGIA

- **Ferramentas:**

Miro, GitHub, Google-apresentação, Illustrator, Photoshop, MarvelApp

- **Controle de Versão:**

1.0.0

# LOGOS



## E-PARCEIROS







## E- PARCEIROS

### Equipe

- Arthur Octavio Xavier Messias
- João Vitor Antunes de Oliveira
- Luiz Fernando Antunes da Silva Frassi
- Lygia Araújo Barbosa Lott
- Maria Clara Estelita de Almeida Bicalho da Cruz
- Yuri de Oliveira Silva