



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### Descrição do Problema

Dificuldade de encontrar pessoas com mesmos interesses em ambientes de jogos digitais

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

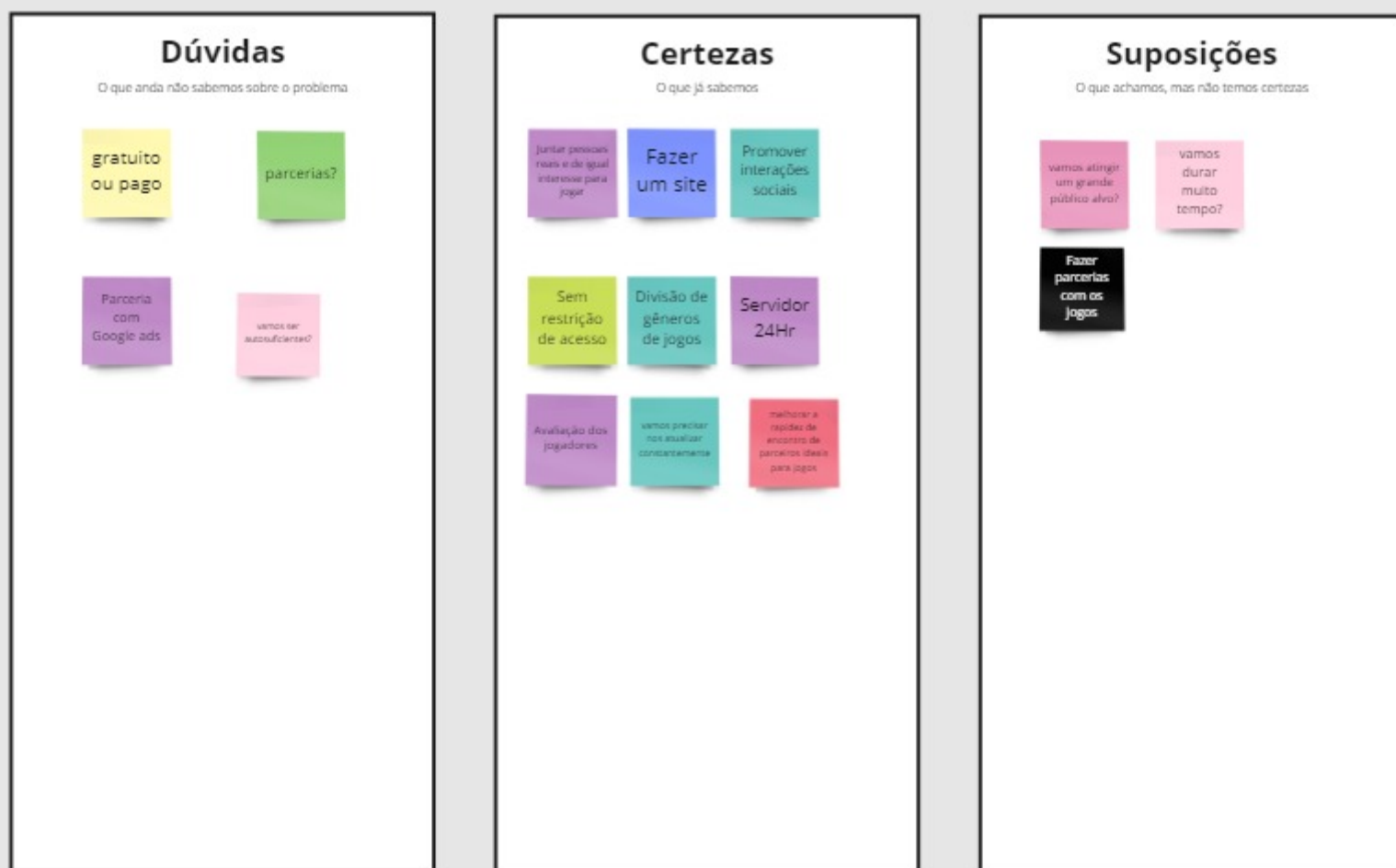
- Lygia Araújo Barbosa Lott
- Maria Clara Estelita de Almeida Bicalho da Cruz
- Arthur Octavio Xavier Messias
- Luiz Fernando Antunes da Silva Frassi
- João Vitor Antunes de Oliveira
- Yuri de Oliveira Silva

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/).

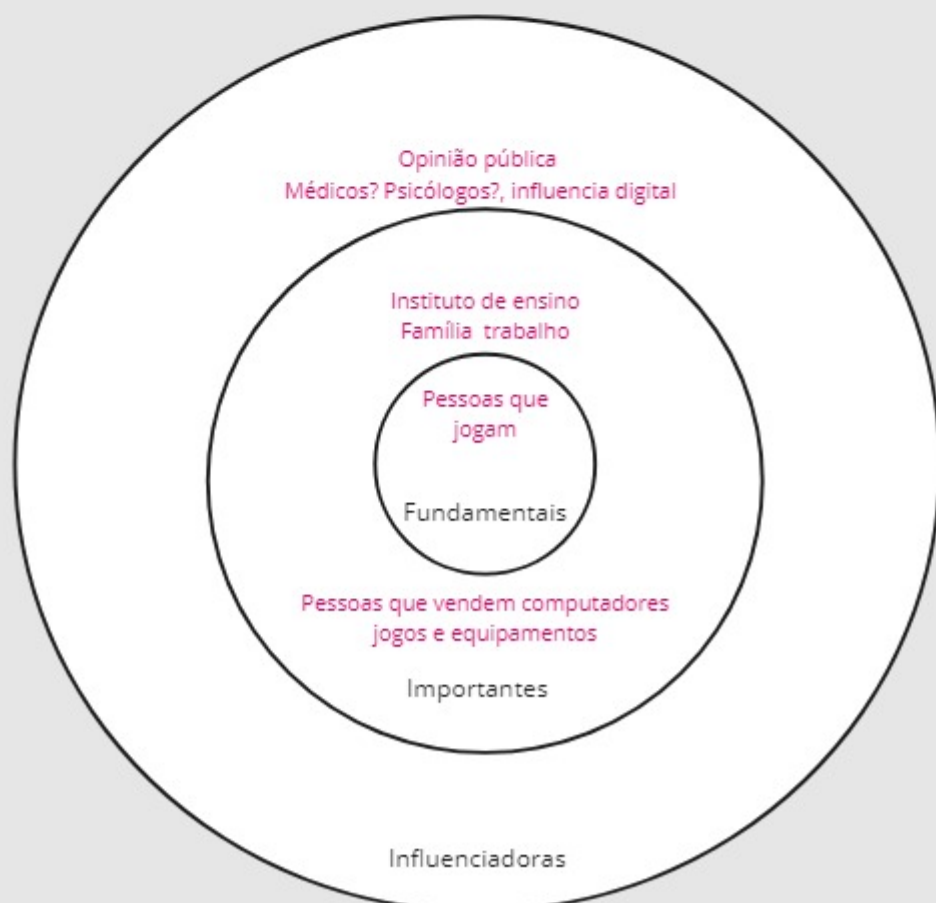
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## 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 Quais jogos você costuma jogar?

### Resposta

Pedro - Fortnite \ Marvel-Spider-man \ Fall Guys

Maria - Valorant \ Overwatch \ Osu! \ Fortnite

Shirley - Counter Strike 1.6 \ Osu! \ Star Fox

Pergunta Em quais jogos você procura parceiros?

### Resposta

Pedro - Fortnite

Maria - Valorant \ Overwatch \ Fortnite \ CS:GO

Shirley - Counter Strike 1.6

Pergunta Quantas pessoas você procura?

### Resposta "aproximada"

Pedro - 3

Maria - 4

Shirley - 4

Pergunta Qual nível de experiência no jogo

### Resposta

Pedro - Atinjo mais de 200 toda temporada

Maria - Platina \ Diamante \ até +ou- 90

Shirley - Águia 1

Pergunta Você gostaria de ensinar outros jogadores?

### Resposta

Pedro - Não

Maria - Sim

Shirley - Não

Pergunta Como seria o seu parceiro ideal?

### Resposta

Pedro - TryHard (Jogador habilidoso)

Maria - Alguém que seja bom e engraçado

Shirley - Alguém que eu possa jogar serio mas sem briga e casualmente

## Highlights de Pesquisa

Nome Lygia

Data 03/06/1991

Local Belo Horizonte

O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.

Jogam muitos jogos diferentes

Alguns jogos são jogados por todos os entrevistados

Aspectos que importaram mais para os participantes

não querem ter problemas com parceiros de jogos

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

importância de ouvir e perceber as demandas e características de cada usuário

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

atender a pessoas de necessidades diferentes

## Persona / Mapa de Empatia



### PERSONA

**NOME** Pedro Batista

**IDADE** 12

**HOBBY** Jogar Fortnite

**TRABALHO** Estudante

#### PERSONALIDADE

Irritado

Xinga outros jogadores

#### SONHOS

Ser ProPlayer

#### OBJETOS E LUGARES

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

Playstation 4.

Nintendo

Computador

Celular

#### OBJETIVOS CHAVE

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

Para encontrar pessoas para jogar que tenham interesse em comum.

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

*Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

Ganhar  
VBucks





# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA

**NOME** Maria

**IDADE** 22

**HOBBY** Jogar Valorant

**TRABALHO** Garçonete

### PERSONALIDADE

Conservadora e  
agressiva nos jogos

### SONHOS

Ter a própria  
empresa

### OBJETOS E LUGARES

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

Computador  
Celular

### OBJETIVOS CHAVE

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

Não jogar mais com estrangeiros  
Conseguir um emprego que  
ganhe mais

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Dando a  
possibilidade de  
filtrar apenas os  
jogadores  
brasileiros.



# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA



**NOME** Shirley Jordana

**IDADE** 40 anos

**HOBBY** Ver séries e jogar

**TRABALHO** Enfermeira

### PERSONALIDADE

Estressada, engraçada

### SONHOS

Ficar rica e viajar pra fora do Brasil

### OBJETOS E LUGARES

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

Celular, computador, fone de ouvidos e e-mail

### OBJETIVOS CHAVE

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

Para encontrar pessoas para jogar jogos antigos

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Ter pessoas de alidades semelhantes para jogar casualmente.

## Brainstorming / Brainwriting

Lygia

Maria Clara

Arthur

Luiz

João Vitor

Yuri

viabilizar uso  
de diferentes  
línguas

colocar  
diferentes  
formas de  
ingresso no  
site

parcerias  
com  
empresas

Filtrar  
características

pensar  
possibilidades  
de  
investidores

Avaliar com quem  
jogou

Separar canais  
de acordo com  
a língua ou  
país

Poder criar  
conta com  
Gmail,  
Hotmail,  
Facebook

Epic Games,  
Steam, EA

Separar  
gênero  
de jogo

patrocínio  
com  
premiações  
aos usuários

divisão por  
meio dos  
melhores  
avaliados no  
aplicativo

Ter salas com  
diferentes  
lugares do  
mundo.

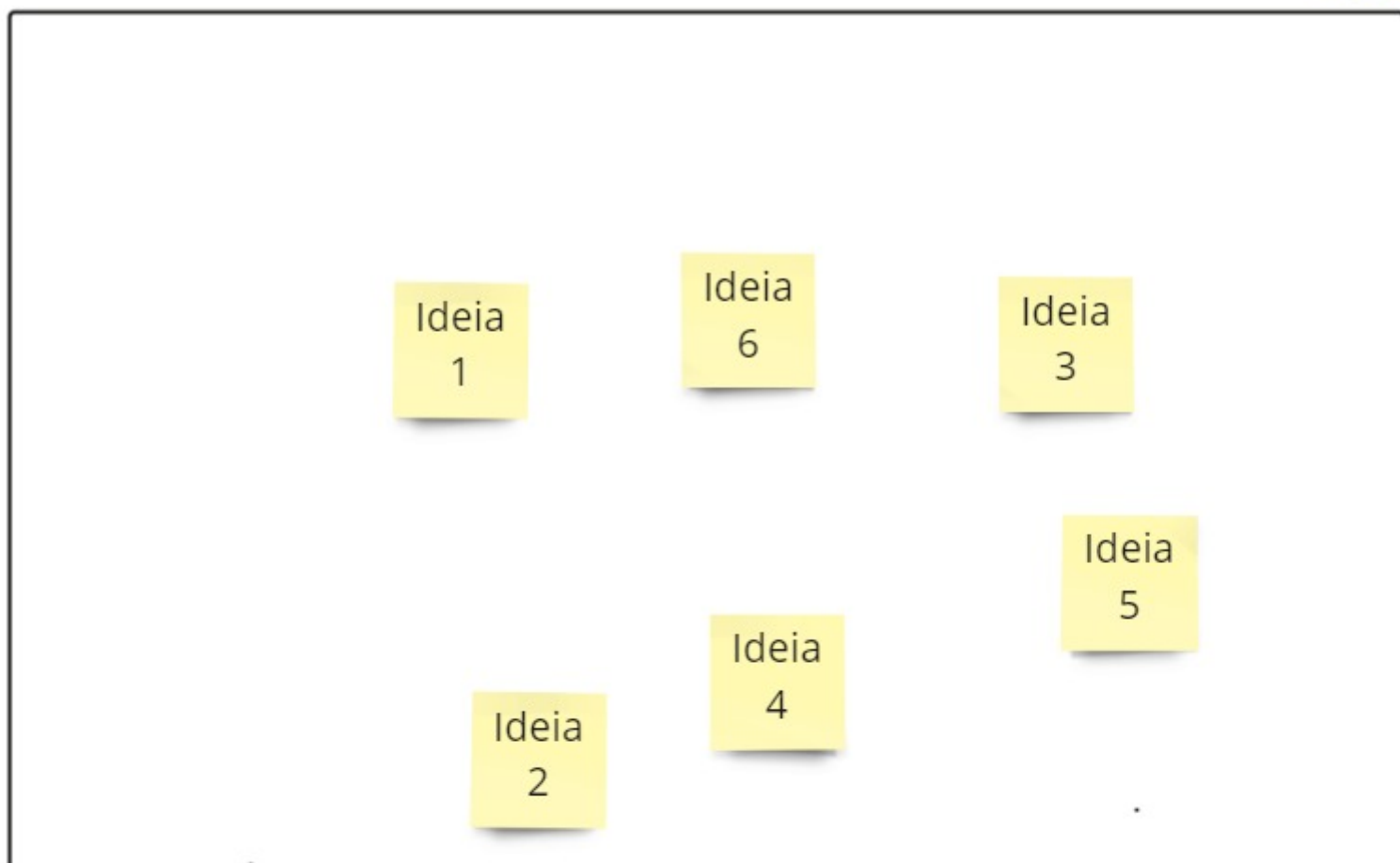
Conexão  
com  
Discord

Google  
ADS

separar  
também  
classe e  
idade

dinheiro  
convertido  
em moedas  
do jogo

ranking  
mensal  
com  
premiações



Ideia  
1

Ideia  
6

Ideia  
3

Ideia  
5

Ideia  
4

Ideia  
2

## IDEIA 1

viabilizar uso de diferentes línguas

Os usuários de países diferentes terão acesso ao app na língua correspondente a falada no seu país de origem

## IDEIA 2

colocar diferentes formas de ingresso nos sites

facilitar o login e diminuir os riscos de desistência por complexidade de acesso

## IDEIA 3

pensar possibilidades de investidores

Investidores que seriam favorecidos pela Ex-parceiros e queiram aumentar a velocidade e abrangência de implementação da empresa

## IDEIA 4

parcerias com empresas

Empresas que trabalham com o uso de dados e informações relacionadas

## IDEIA 5

avaliar com quem jogou

pesquisa de satisfação para avaliar a aplicabilidade da empresa

## IDEIA 6

filtrar características

Identificar características do o usuário pra direcionar melhor o parceiro ideal



# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO

### OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Existem ideias que não possuem custo, ideias que possuem baixo custo e ideias que demandam a participação de outras empresas para serem implantadas. Dessa forma a ordem de priorização deve ser executada para melhor aplicação.

Custo

Impacto

Ideia  
2

Ideia  
1

Ideia  
5

Ideia  
3

Ideia  
6

Ideia  
4

