



**PUC Minas**

## **TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB**

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### **Descrição do Problema**

O preço para compra jogos no Brasil é extremamente alto, dificultando o acesso da maioria da população que gosta de jogos à parte do entretenimento mais lucrativa no mundo hoje. Neste projeto o grupo tem a intenção de achar uma maneira de disponibilizar jogos mais baratos para a população.

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**

- Charles Gonçalves Esteves
- Gustavo Mariz Andrade
- Rafael Cangussu Dallariva
- Tarcisio Ferraz Juste Silva
- Victor Soares Bergo de Aguiar
- Vítor Silva Pastor Gonzalez
- Alberto Araujo Neto

Liste todos os integrantes da equipe

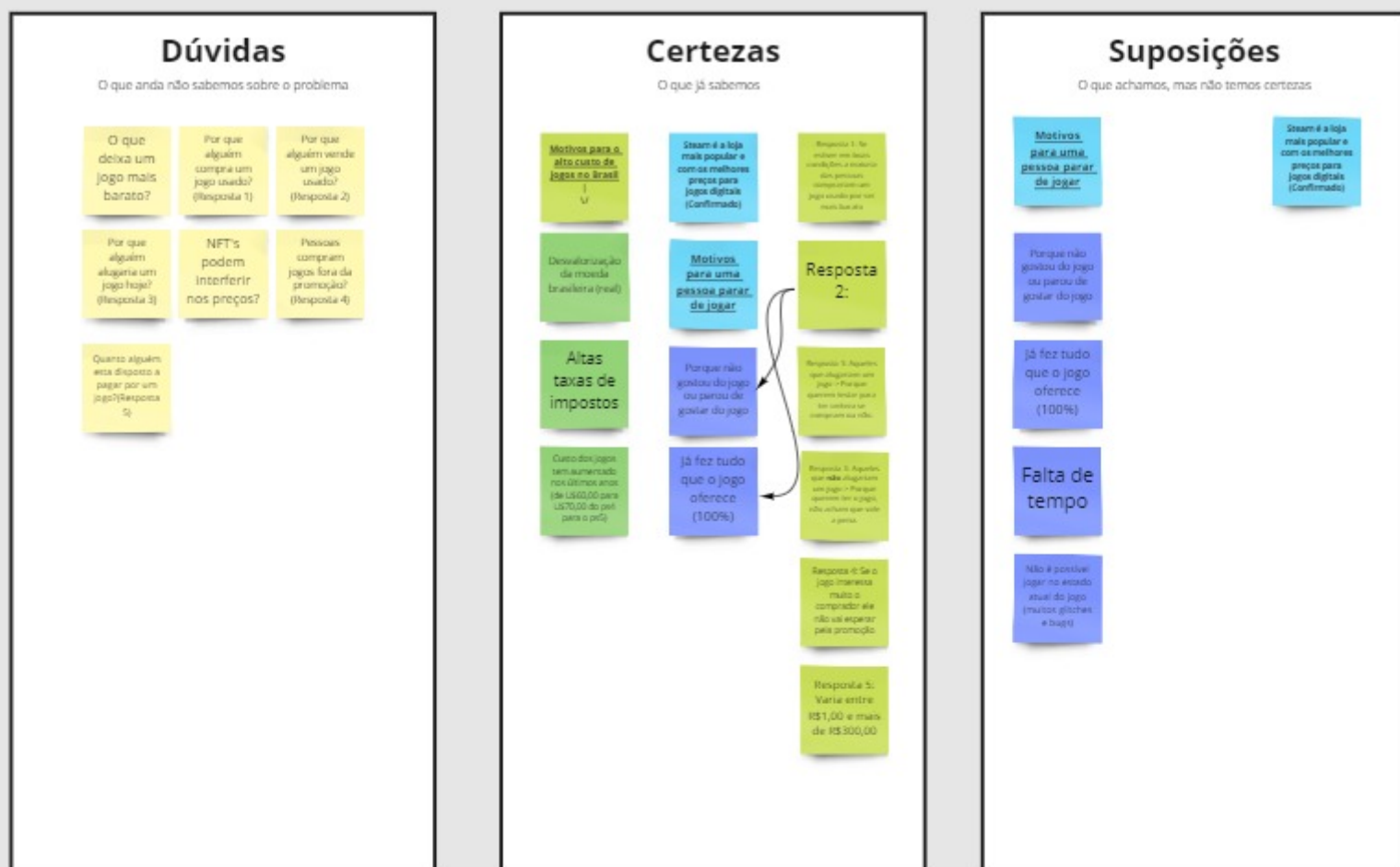
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

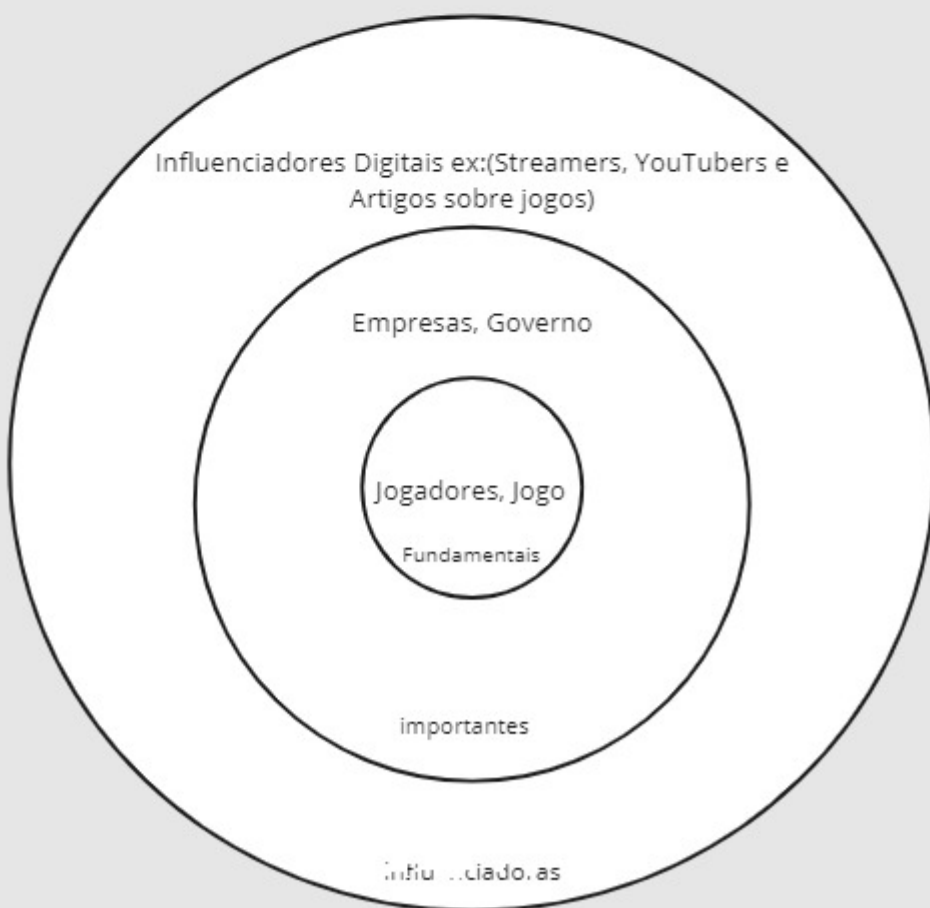
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## 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

<b>Pergunta</b>	Qual a sua idade?	<b>Pergunta</b>	Quantos jogos você compraria por ano?
<b>Resposta:</b> De 0 a 12: 0% De 13 a 15: 2,4% De 16 a 18: 56,1% De 19 a 24: 36,6% De 25 a 30: 4,9% De 30 a 40: 0% 40 anos ou mais: 0%		<b>Resposta:</b> De 1 a 5: 53,7% De 6 a 10: 17,1% De 11 a 15: 4,9% De 16 a 20: 7,3% Mais de 20 jogos: 17,1%	
<b>Pergunta</b>	Qual ou quais plataformas você utiliza com frequência?	<b>Pergunta</b>	Quais locais de compra você mais utiliza?
<b>Resposta</b> PC (Computador Pessoal): 90,2% PlayStation 3: 0% PlayStation 4: 36,6% PlayStation 5: 4,9% Xbox 360: 2,4% Xbox One e/ou suas variações: 4,9% Xbox Series X e/ou suas variações: 2,4% Nintendo Switch: 19,5% Wii, Wii U e GameCube: 4,9% Nenhum: 2,4%		<b>Resposta:</b> Steam: 82,9% PlayStation Store: 31,7% Xbox/Microsoft Store: 4,9% Nintendo eShop: 14,6% Loja Física: 4,9% Loja online (Submarino, Mercado Livre, ...): 12,2% App Store / Play Store: 9,8% Epic Games: 4,9% Origin: 2,4% Gaijin Store: 2,4%	
<b>Pergunta</b>	Você compraria um jogo fora da promoção? Por que?	<b>Pergunta</b>	Você compraria ou alugaria um jogo usado? Por que?
<b>Respostas:</b> Sim se o jogo interessar muito o comprador.  Não pois promoções são frequentes. -Ou- Não pois é muito caro.		<b>Respostas:</b> A maioria compraria um jogo usado em boas condições por ser mais barato e não alugaria pois gostam de jogar no próprio ritmo ou são colecionadores de jogos.	
<b>Pergunta</b>	Você venderia um jogo? Por que?	<b>Pergunta</b>	Quanto você gastaria em um jogo no máximo?
<b>Respostas:</b> Sim caso não tivesse mais interesse no jogo.  Não caso gostasse de colecionar.		<b>Respostas:</b> Nada: De R\$1,00 a R\$50,00: 4,9% De R\$50,00 a R\$100,00: 24,4% De R\$100,00 a R\$150,00: 4,9% De R\$150,00 a R\$200,00: 12,2% De R\$200,00 a R\$250,00: 12,2% De R\$250,00 a R\$300,00: 17,1% Mais de R\$300,00: 12,2%	
<b>Pergunta</b>	Você compra coisas dentro do jogo com dinheiro real (microtransações)? Se sim, o que?	<b>Pergunta</b>	Você tem interesse em NFT's?
<b>Respostas:</b>  Se sim comprou cosméticos (skins).		<b>Respostas:</b>  Sim: 90,2% Não: 9,8%	

## Highlights de Pesquisa

# Persona / Mapa de Empatia

## PERSONA



**NOME** Pedro

**IDADE** 17

**HOBBY** Jogar de modo competitivo

**TRABALHO** Estudante

**PERSONALIDADE**

Produtiva, disciplinada e desapegada

**SONHOS**

Ser referência na área do E-Sports

Celular, Computador, joga muitos jogos com foco competitivo, além de investir nos jogos.

### OBJETOS E LUGARES

Quais objetos e lugares são importantes para essa pessoa? Onde ela vive? Onde ela trabalha?

Conseguir comprar jogos com preços mais acessíveis, usando deste serviço para esse fim.

### OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos-chave de pessoas do mesmo segmento de mercado? Quais as necessidades e desejos delas?

evem tratar essa pessoa de maneira genuína, ser gentil e coerente.

### COMO DEVERÍAMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para ela não se sentir traída?

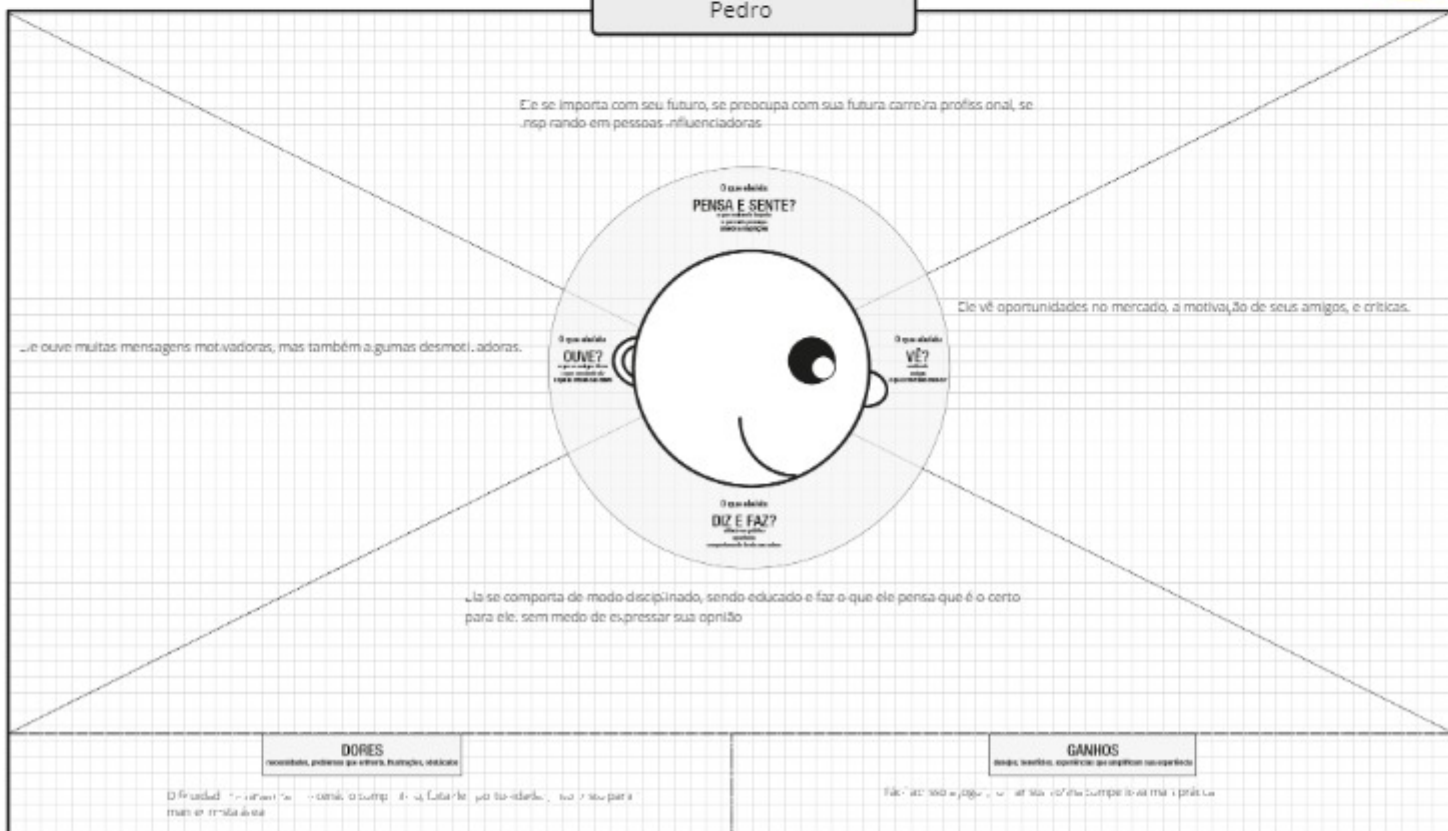
Quais os tipos de comportamento que devemos evitar com ela?

## MAPA DE EMPATIA



Cliente:

Pedro





# 

# 



Celular, PS4, LapTop. Ela usufrui deles casualmente.

**NOME** Ana

**IDADE** 28

**HOBBY** Jogar e ouvir música

**TRABALHO** Engenharia de software

**PERSONALIDADE**

Sensível, reservada, determinada e teimosa

**SONHOS**

Montar uma família

### 

Quais são os lugares e objetos que ela precisa usar? Onde ela mora? Ela se sente?

### 

Quais são os valores e crenças de Ana? Quais são as necessidades dela? Ela se sente?

### 

Como ela se sente? Como ela se sente? Como ela se sente?

Devemos cuidar dela, esses são nossos clientes, tendo cuidado com se ela se comportam antes insuáveis.

## 



Cliente:

Ana

Ela se sente determinada, focada em seus objetivos pessoais, se inspirando em colegas e familiares, se importando com seu financeiro.

Ela ouve críticas sobre alguns de seus hobbies, como jogar, devido a sua idade não comua entre os jogadores.

Ela se vê um pouco fora de seu ambiente natural, amigos de personalidades e idades diferentes e o mercado não oferece a ela atendendo suas necessidades.

**QUE ELA PENSE E SENTE?**  
Quais são os valores e crenças de Ana? Quais são as necessidades dela? Ela se sente?

**QUE ELA OUVIR?**  
Quais são as críticas e elogios que ela recebe?

**QUE ELA VÊ?**  
Quais são as imagens e referências que ela vê?

**QUE ELA FAZ?**  
Quais são as atividades e hobbies que ela faz?

Ela expressa sua opinião publicamente, ela é socializável, além de ser comunicativa.

**DORES**

Alto custo dos jogos, frustração com as dificuldades, em se divertir com jogos devido ao custo.

**GANHOS**

Desaja ter acesso a jogos bons e com preços acessíveis, para se beneficiar melhor dos jogos.

# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA

**NOME** Lucas

**IDADE** 21

**HORRY** jogar e sair com amigos

**TRABALHO** Universitário

**PERSONALIDADE**

Carismático, calmo, flexível, inseguro e apático

**SONHOS**

Conseguir um emprego na sua área de estudo, tornando-se bem sucedido

Celular, Notebook, iPad Pro, eles os usa de modo casual frequentemente.

**OBJETOS E LUGARES**

Quantidade de jogos utilizados nos processos de escolha de jogos, além de se importar com seu futuro

Tem como objetivos ter mais acessibilidade aos jogos. Ele precisa do serviço devido ao alto custo dos jogos utilizados por ele.

**OBJETIVOS CHAVE**

Quantidade de jogos utilizados nos processos de escolha de jogos, além de se importar com seu futuro

Devemos tratar ele de maneira mais ágil e precisa. Ele fica feliz com respostas rápidas.

**COMO DEVEMOS TRATÁ-LO**

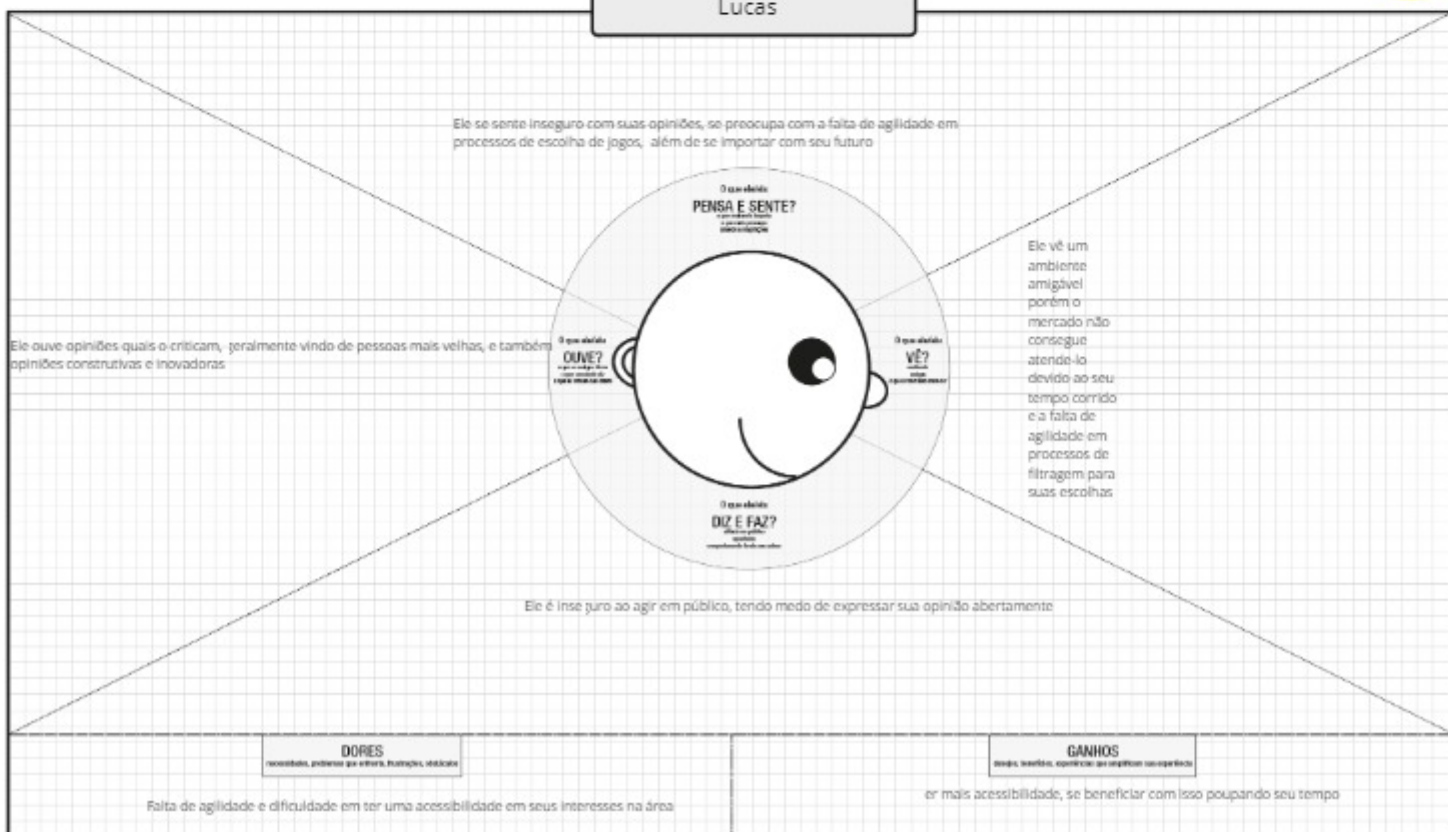
Devemos tratar ele de maneira mais ágil e precisa. Ele fica feliz com respostas rápidas.

## MAPA DE EMPATIA



Cliente:

Lucas



## Brainstorming / Brainwriting

Charles

Gustavo

Rafael

Tarcísio

Vitor  
Gonzalez

Victor Aguiar

Construir um site  
que monitorea  
promoções de  
jogos na  
plataforma  
escolhida

Construir um  
site de compra  
e venda de  
jogos usados

Construir um  
site que mostra  
os preço dos  
jogos em sua  
linha de tempo

Construir um site  
com um bot que  
mostra os preços de  
jogos em  
promoções nas  
plataformas  
escolhidas

Construir um site  
com  
compartilhamento  
de códigos de  
recompensas para  
dividir os jogos com  
outras pessoas

Construir um site  
que com parceria  
com outras  
empresas permitem  
novas formas de  
pagamentos

Idea 2  
improvement

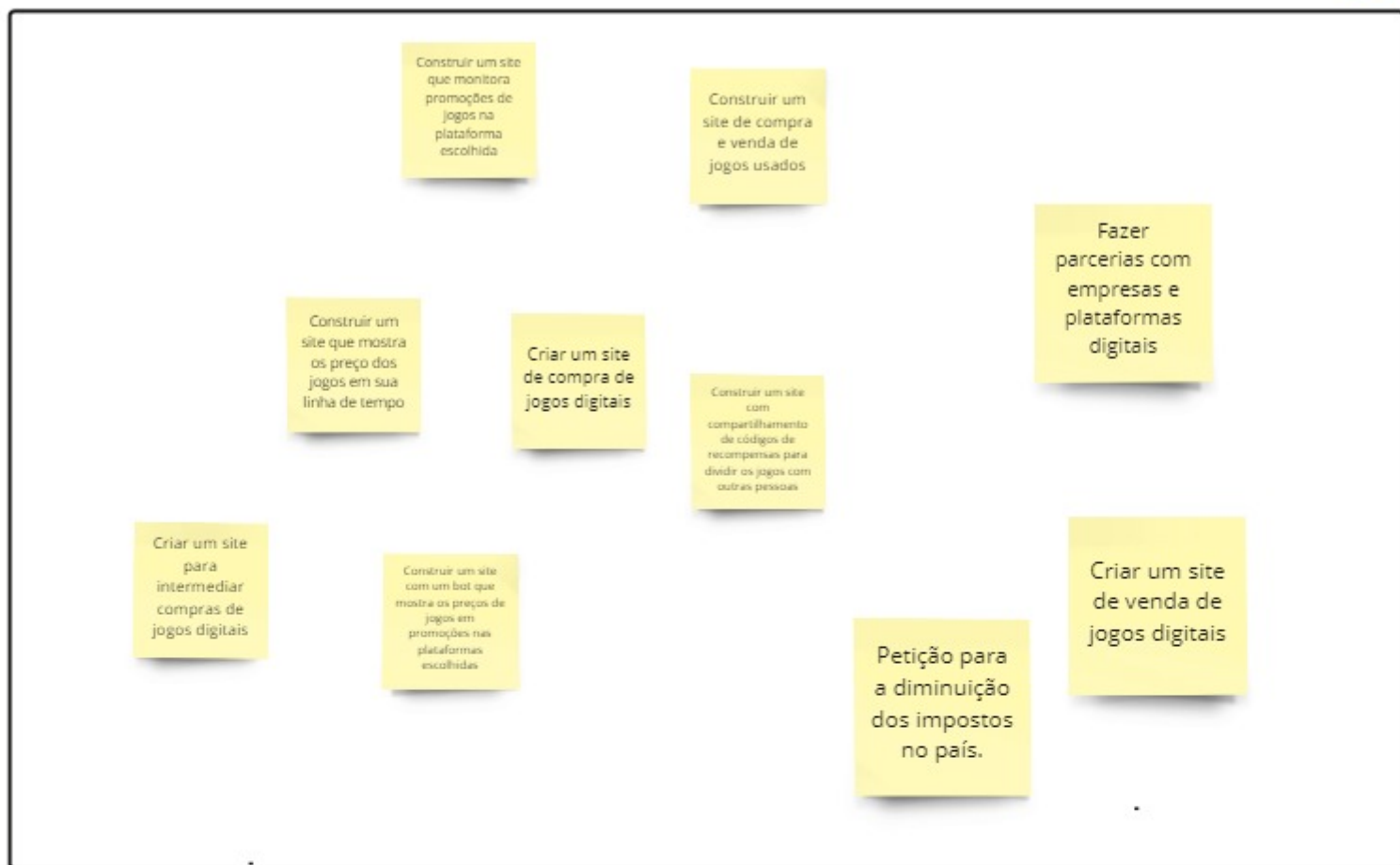
Idea 3  
improvement

Mostrar o preço  
atual dos jogos em  
sites de compra /  
venda como:  
OLX, Mercado Livre,  
Amazon, eBay, etc

# Mural de Possibilidades



## MURAL DE POSSIBILIDADES



### IDEIA 1

Construir um site que com parceria com outras empresas permitam novas formas de pagamentos

---

---

---

---

---

### IDEIA 2

Construir um site com um bot que mostra os preços de jogos em promoções nas plataformas escolhidas

---

---

---

---

---

### IDEIA 3

Construir um site com compartilhamento de códigos de recompensas para dividir os jogos com outras pessoas

---

---

---

---

---

### IDEIA 4

Construir um site de compra e venda de jogos usados

---

---

---

---

---

### IDEIA 5

Construir um site que mostra os preços dos jogos em sua linha de tempo

---

---

---

---

---

### IDEIA 6

Construir um site que monitora promoções de jogos na plataforma escolhida

---

---

---

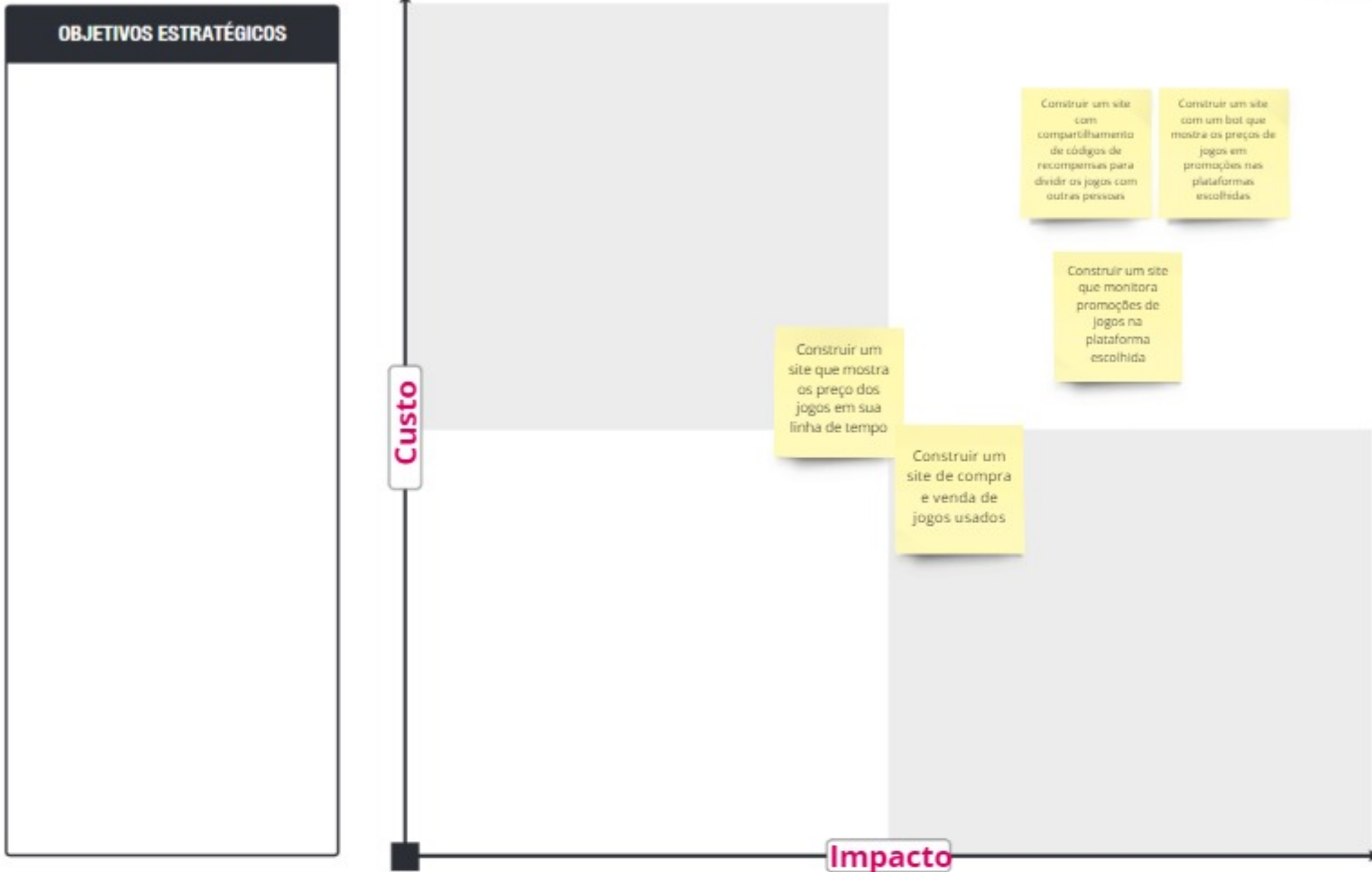
---

---



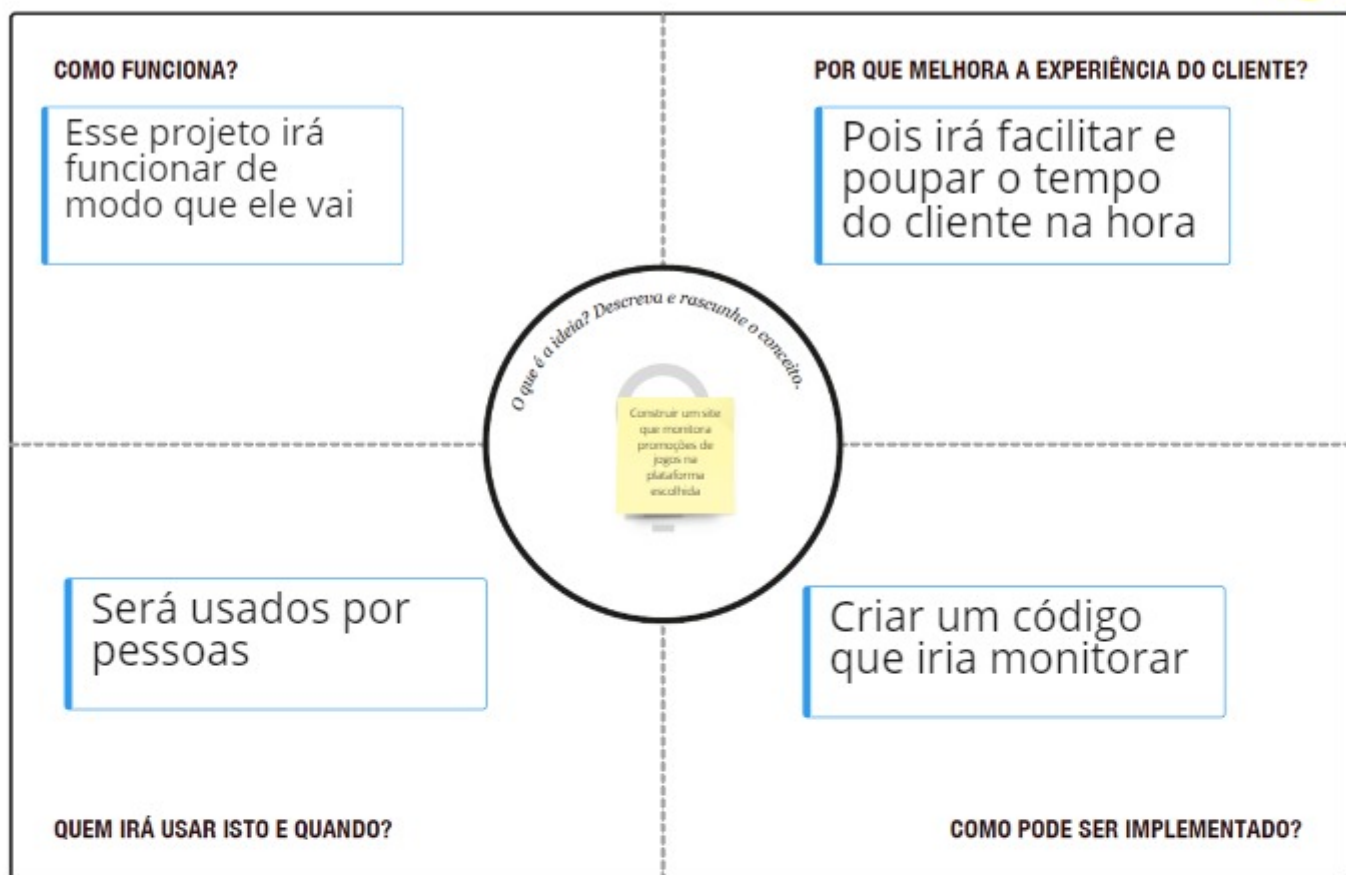
# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO

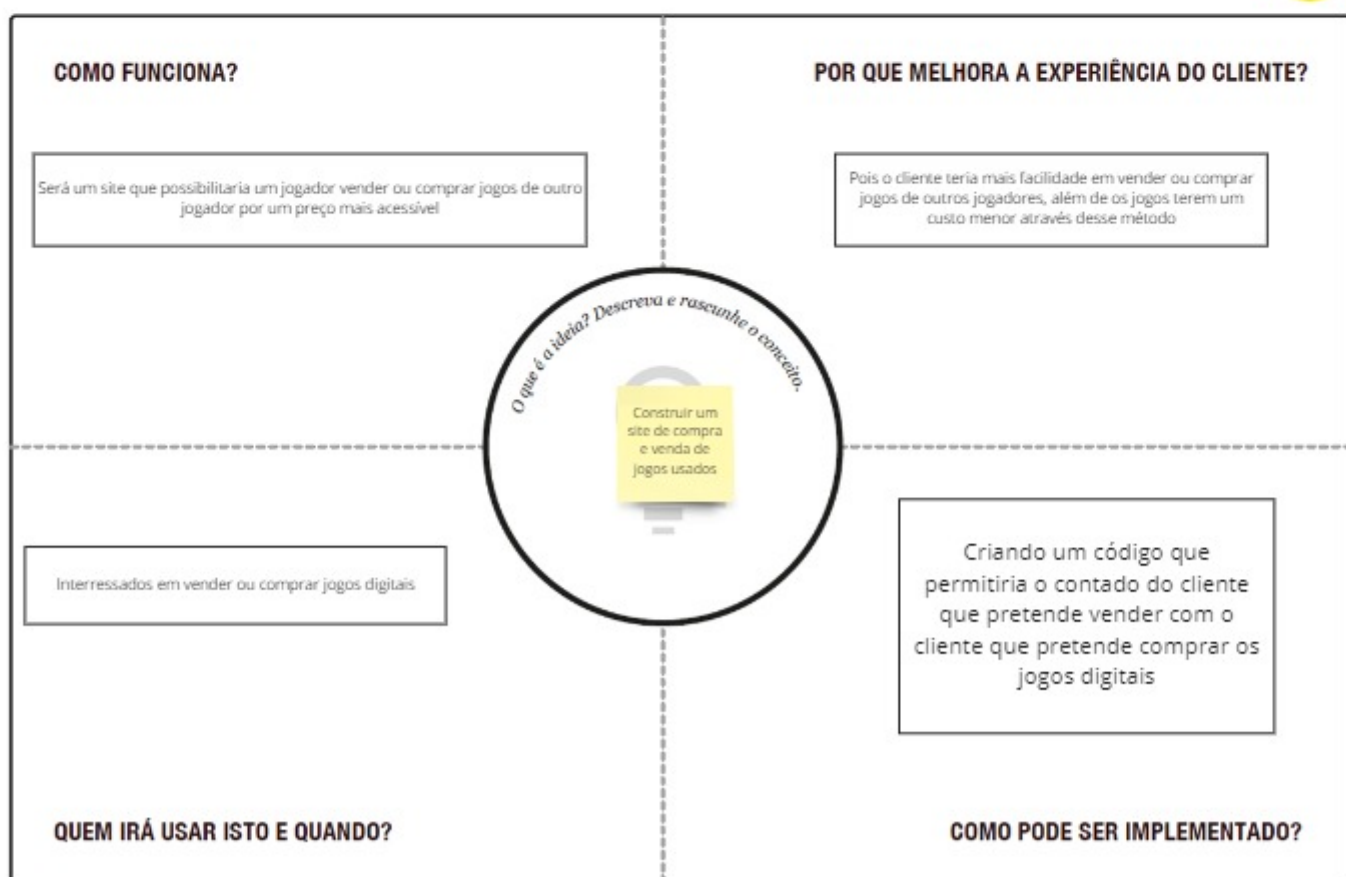


## Detalhamento das Ideias

### MAPA CONCEITUAL

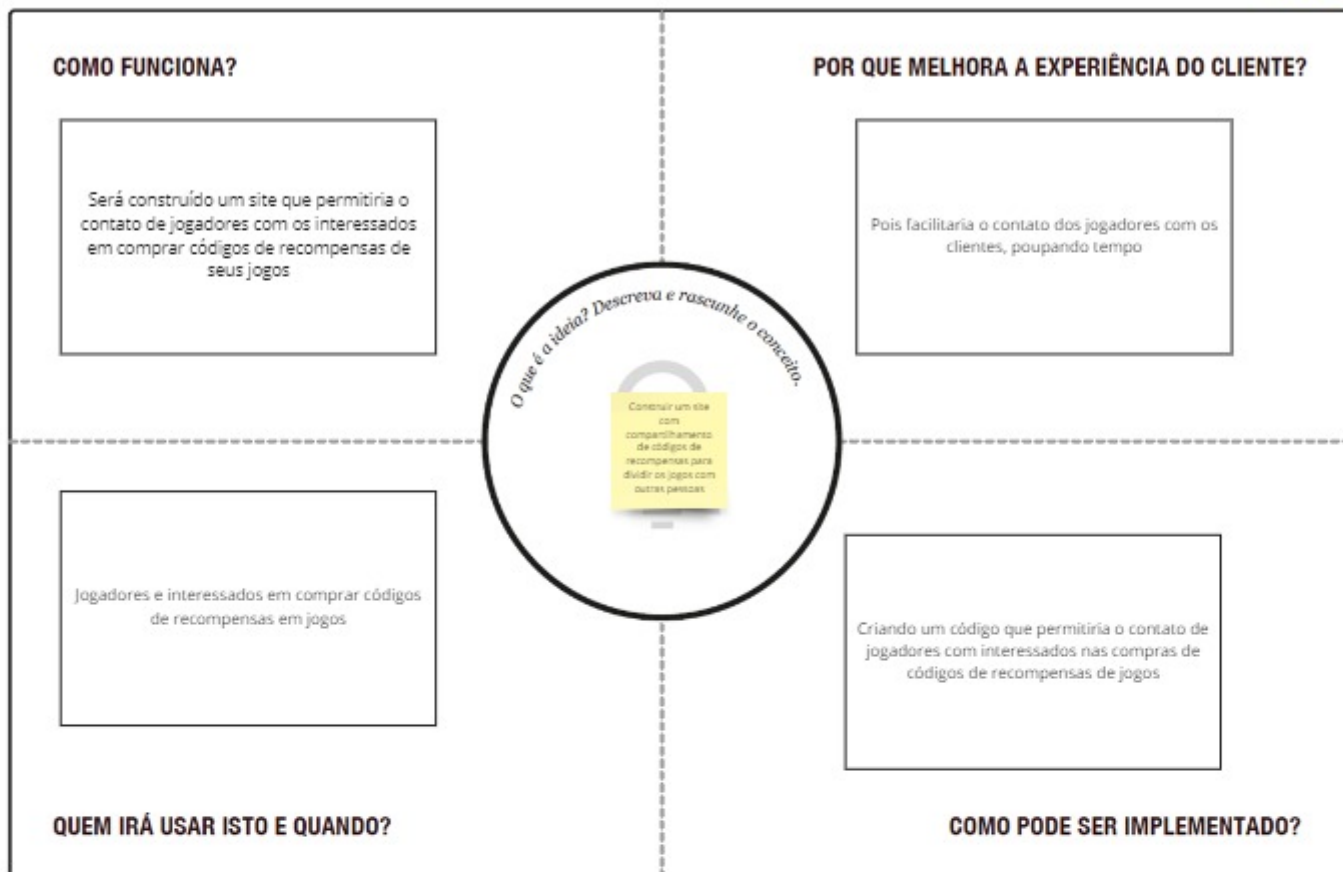


### MAPA CONCEITUAL



# Detalhamento das Ideias

## MAPA CONCEITUAL



## MAPA CONCEITUAL

