



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

### Descrição do Problema

Muitos pais lutam para equilibrar o tempo de tela de seus filhos com atividades lúdicas e momentos familiares de qualidade. O uso crescente de dispositivos eletrônicos e jogos online contribui para uma dependência tecnológica nas crianças, afetando seu desenvolvimento físico, emocional e social. No entanto, a falta de orientações específicas aumenta a sensação de sobrecarga e incerteza. Encontrar recursos confiáveis para ajudar os pais nesse equilíbrio é essencial para promover um desenvolvimento saudável das crianças e aumentar o tempo de qualidade em família.

### Membros da equipe

- Artur Bontempo Collen
- Davi Gonçalves Ayres Lanna
- Daniella Emily Cornélio da Silva
- Julia Rodrigues Cronenberger
- Letícia Paulinelli Costa Marini
- Lucas Alves Berão
- Pedro Henrique Félix dos Santos

---

*Documento feito pelos alunos da disciplina com o objetivo de orientar o processo de concepção do trabalho baseado nas técnicas de Design Thinking.*

---

## Matriz de Alinhamento CSD

### Dúvidas

O que ainda não sabemos sobre o problema

- Acessibilidade
- Monetização
- Feedback dos pais e responsáveis
- Impactos no desenvolvimento infantil
- Atendimento ao cliente

### Certezas

O que já sabemos

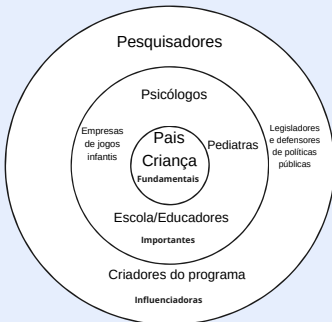
- Produto voltado aos pais e responsáveis
- Plataforma com dica e sugestões para diminuir o tempo dos filhos em telas
- Sugestão de atividades lúdicas
- Organização de rotinas para equilibrar o tempo em atividades lúdicas e o tempo nas telas
- Recomendações de brinquedos educativos
- Guias para os pais sobre o limite de tela
- Artigos educativos sobre os efeitos de excesso de tela

### Suposições

O que achamos, mas não temos certezas

- Parceria com especialistas em desenvolvimento cognitivo infantil
- Materiais adaptados a essa faixa etária
- Comunidade online para compartilhar experiências e dicas entre os responsáveis pelas crianças

## 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	Com que frequência seu filho(a) passa tempo em telas?	Pergunta	Você já utilizou outros métodos ou aplicativos para reduzir o tempo da criança em tela?
Resposta	Tenho uma filha e a frequência de uso dela nas telas por dia é em torno de 3 horas e 30 minutos.	Resposta	Sim, sempre deixei brinquedos separados para distrair as crianças mas elas brincam por pouco tempo e preferem o telefone.
Pergunta	Você percebe algum impacto negativo devido as telas?	Pergunta	Como você imagina que o aplicativo pode ser integrado na rotina dos pais e das crianças?
Resposta	Sim, ela fica mais agitada, aumenta a sua hiperatividade e fica mais desatenta.	Resposta	Através de metas.
Pergunta	Que tipo de atividades você acha que as crianças preferem além das telas?	Pergunta	Você recomendaria esse aplicativo a outras pessoas?
Resposta	Dividir o tempo com ela, brincando com brinquedos ou atividades que para ela seja novidade para melhorar a atenção e a interpretação lógica com novos mecanismos.	Resposta	Sim, se for para tornar sua vida mais organizada e produtiva e para você criar listas de tarefas, definir prazos, prioridades com a família.



# PERSONA

**NOME** Ana Beatriz

**IDADE** 35 anos

**HOBBY** Jardinagem, livros de ficção e fotografia.

**TRABALHO** Professora e mãe de duas crianças

## PERSONALIDADE

É uma pessoa atenciosa e dedicada, tanto em seu trabalho quanto na educação de seus filhos. Mulher paciente e criativa, buscando novas formas de engajar suas crianças com atividades construtivas.

## SONHOS

Seu maior sonho é ver suas crianças crescendo saudáveis e bem-sucedidas, com um equilíbrio entre o mundo digital e experiências reais.

## OBJETOS E LUGARES

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

Ana Beatriz sempre tem uma câmera vintage, um livro de ficção e um tablet em sua bolsa. Ela usa todos esses objetos em seu tempo livre após o trabalho e quando seus filhos estão na escola para acalmar e tirar um tempo para si mesma e também para organizar sua vida semanalmente. O objetivo do Ipad é para as crianças e para organização de suas aulas, mas tem o intuito de ter o nosso site favorito para ser eficaz e para melhorar a atenção e interpretação lógica dos seus filhos. Ela usa grande parte desses objetos em casa e dentro de sala.

## OBJETIVOS CHAVE

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

Ela busca uma solução que possa integrar-se à rotina diária da família, incentivando um comportamento mais saudável em relação ao uso de telas dos seus filhos. Valoriza também atividades que envolvam interação social e física, como natação, inglês e brincadeiras ao ar livre.

Precisa desse serviço para uma melhor organização do seu tempo e da sua vida e atividades com seus filhos.

## COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Escutar com atenção e respeito, ser autêntico e inclusivo, respeitando sua privacidade e valorizando suas contribuições, são esses tipos de comportamento que a deixa feliz e que ela se sinta bem.



### MURAL DE POSSIBILIDADES

Entrevistas e artigos educativos com médicos e especialistas

Guia com conselhos de como estabelecer limites para crianças

Ferramentas de controle parental

Comunidade de suporte

Recursos para desenvolvimento de atividades com materiais caseiros

Plano de rotina personalizado

Depoimentos e histórias de sucesso

#### IDEIA 1

**Plano de rotina personalizado**

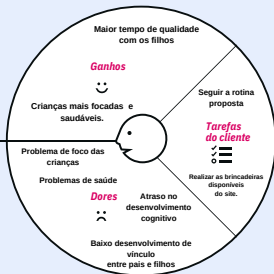
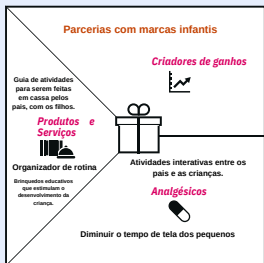
Programa elaborado para atender às necessidades individuais de cada família em termos de horários, atividades e tarefas diárias para cada criança.

#### IDEIA 2

**Comunidade de suporte**

Programa elaborado para poder ser acessado por meio de um formulário do próprio site para a pessoa entrar em contato por lá.

## PROPOSTA DE VALOR





## MAPA DE PRIORIZAÇÃO

### OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Priorizar ideias de menor custo e maior impacto, para possibilitar o início do projeto de forma rápida, com alta qualidade e custos reduzidos.

