



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

O número de crianças que passam o tempo em contato com telas tem aumentado, fora isso o tempo em que elas ficam nas telas também tem aumentado diminuindo a saúde e bem estar das crianças.

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

- Daniel Meireles Terra
- Davi Godoi Grilo
- Lucas Teixeira Reis

Liste todos os integrantes da equipe.

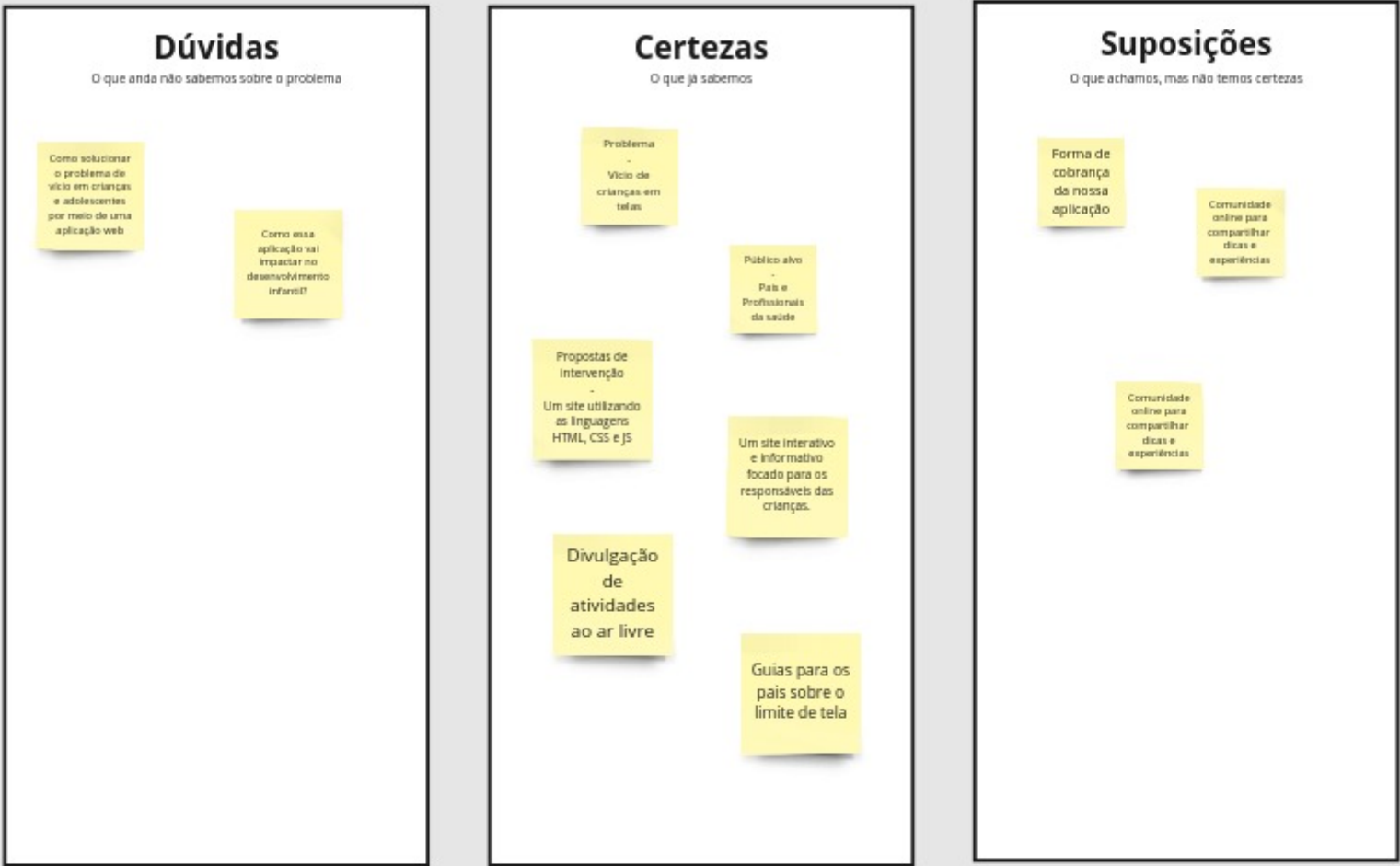
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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



Entrevista Qualitativa

Pergunta

Quantos anos tem o seu filho/filha?

Resposta

Na época tinha de 12 a 17 anos.

Pergunta

Você percebeu que seu filho estava desenvolvendo vícios em eletrônicos?

Resposta

Sim, foi um momento bem marcante do seu desenvolvimento.

Pergunta

Houve algum evento específico que o levou a perceber isso?

Resposta

Sim, o dia em que pegamos ele escondido dentro de um baú de roupa para jogar videogame a noite, a ideia dele era que dentro de um baú a luz não iria vazar por debaixo da porta e os pais não iriam descobrir que ele estava jogando, após isso o mesmo também virou algumas noites jogando.

Pergunta

Como você acha que o vício em eletrônicos de seu filho(a) afeta a dinâmica familiar?

Resposta

O filho escolhe ficar recluso jogando ao invés de se reunir com a família seja pra uma refeição, seja para um evento familiar, uma viagem e o mesmo não podia ser interrompido pois os jogos que ele jogava eram jogos online, ou seja, não há como pausar, pois se pausar poderia ocasionar em banimentos e outras advertências dentro do jogo e sua vida escolar também acabou prejudicada.

Pergunta

Existem conflitos específicos ou mudanças de comportamento que você notou em outros membros da família como resultado desse vício?

Resposta

Sim, ele se relacionou mal durante muito tempo com o irmão do meio, pois esse irmão não é de um mundo tão "cibernético" quanto ele e por conta disso eles não conseguiam se entender, o mesmo aconteceu na relação mãe e filho uma vez que a mãe também não é desse mundo tão "cibernético" o que acabou resultando em conflitos durante toda a infância.

Pergunta

Resposta

Highlights de Pesquisa

Nome

Fabiana Souza Teixeira Reis

Data

19/04/2024

Local

Casa da Fabiana

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

- "Todas as crianças são viciadas hoje em dia"

Aspectos que importaram mais para os participantes

Dificuldades na relação familiar, falta de noção do horário, problemas sociais decorrentes do vício em eletrônicos.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

- Como é a relação de uma criança viciada com a família

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

- Terapia com crianças mais cedo do que o esperado por influência dos vícios



PERSONA

NOME Alexandre

IDADE 12

HOBBY Programação

TRABALHO Não Trabalha

PERSONALIDADE

Alexandre é curioso, apaixonado por tecnologia, determinado e sociável, buscando equilibrar sua vida digital com experiências offline.

SONHOS

Alexandre tem como sonhos ser desenvolvedor de jogos, explorar carreiras na área da tecnologia, viajar pelo mundo e encontrar um equilíbrio saudável da sua vida real com a vida digital

OBJETOS E LUGARES

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

Alexandre utiliza Smartphone, Tablet e Computador para jogar videogames, assistir vídeos no youtube entre outros, ele também utiliza controles de videogame para jogar uma ampla variedade de jogos, Alexandre também possui uma câmera fotográfica que ele usa para capturar momentos especiais, paisagens interessantes e aventuras ao ar livre e também tem livros e revistas que utiliza nos poucos momentos que está desconectado.



OBJETIVOS CHAVE

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

O objetivo chave dessa pessoa durante a utilização do serviço é conseguir se livrar dos vícios que adquiriu ao longo da vida, Alexandre reconhece a problemática de estar viciado em eletrônicos e tem o desejo de conseguir ter uma vida mais equilibrada com a ajuda desse serviço.

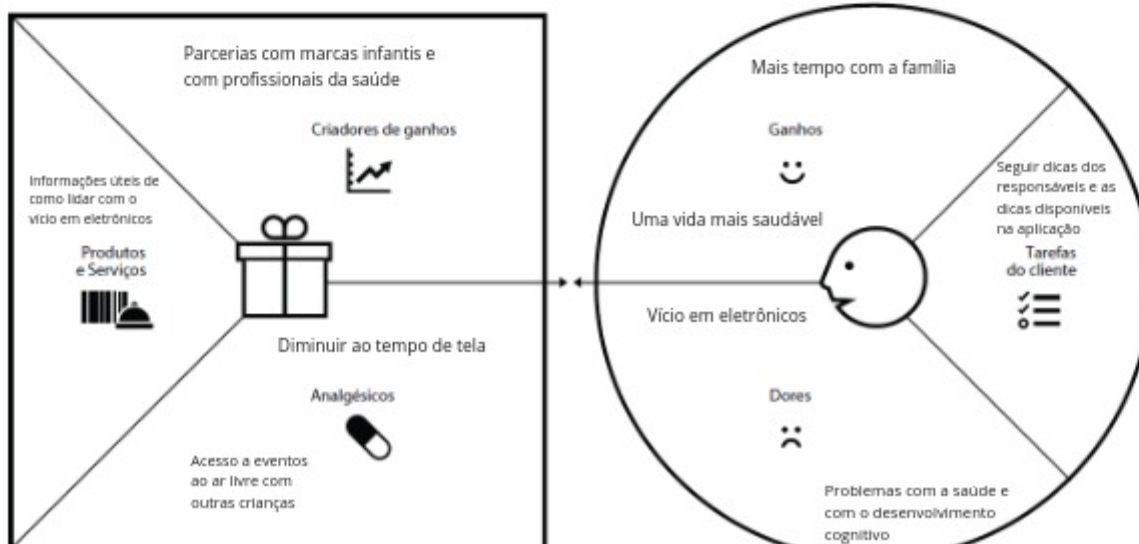
COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Comportamentos que deixam o Alexandre feliz são:

- O reconhecimento de suas conquistas e interesses
- Oferecimento de apoio e incentivo em seus hobbies e atividades
- Tempo de qualidade com amigos e familiares, seja online ou offline
- Oportunidades para explorar novas áreas de interesse e aprender novas habilidades
- Sentir-se respeitado e valorizado por suas opiniões e sentimentos
- Um ambiente que promove a diversão, a criatividade e o desenvolvimento pessoal.

PROPOSTA DE VALOR



Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME **Roberto**

IDADE **39 Anos**

HOBBY **Tocar Piano**

TRABALHO **Medico**
de pronto Socorro

PERSONALIDADE

Rigido, protetor,
alegre e dedicado

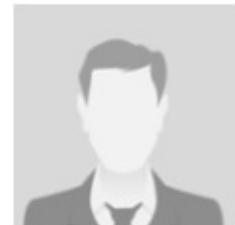
SONHOS

Ter uma familia
saudavel e feliz

OBJETOS E LUGARES

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

Smartphone, Telefones fixo-os e Computador que utiliza diariamente em serviço e livros de medicina que utiliza nos poucos momentos que está estudando para o trabalho.



OBJETIVOS CHAVE

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

Melhorar o bem estar de sua família.

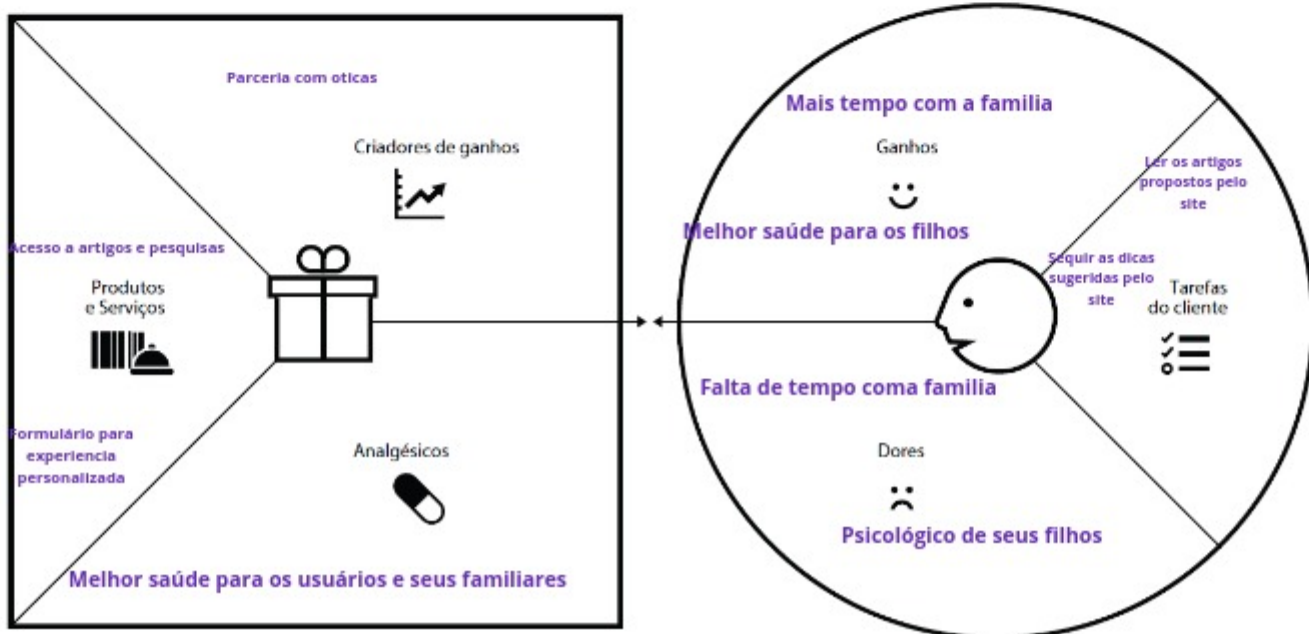
COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

vamos tratá-lo forma objetiva e formal, sempre transmitindo uma sensação de segurança e confiança.

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Safira

IDADE 43 anos

HOBBY Ler

TRABALHO Escritora

PERSONALIDADE

Calma

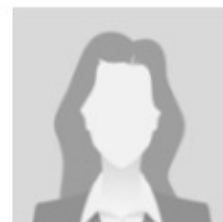
SONHOS

Ler obras
literárias clássicas

OBJETOS E LUGARES

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

Livros para
leitura como lar
computador para
redigir textos



OBJETIVOS CHAVE

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

Cuidar do filho para ter mais tempo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Educamente, pacientemente

PROPOSTA DE VALOR



Brainstorming / Brainwriting

Davi Godoi Grilo	Lucas Teixeira Reis	Daniel Meireles Terra	---	---	---
Artigos científicos	Divulgação de eventos para crianças	Conta premium			
Exeperiências que deram certos para pais	Aba para criação de eventos para crianças	Anúncios no site			
Nome do site Screen-Less	Acesso a profissionais da saúde de forma facilitada	prováveis danos a saúde baseado no tempo de exposição de tela			
Aparência do site voltado para crianças	Acesso a psicólogos de forma facilitada	possíveis parcerias com óticas			
Fontes bibliográficas das informações	Divulgação de brinquedos que ajudam no desenvolvimento da criança				

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



Artigos
científicos

Anúncios
no site

Experiências
que deram
certos para
país

IDEIA 1

Artigos
científicos

IDEIA 2

Experiências
que deram
certos para
país

IDEIA 3

Divulgação
de eventos
para crianças

IDEIA 4

Acesso a
profissionais
da saúde de
forma
facilitada

IDEIA 5

Anúncios
no site

IDEIA 6

prováveis danos a
saúde baseado no
tempo de
exposição de tela

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

