



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Com o avanço da tecnologia, as formas de entretenimento foram evoluindo, e hoje em dia, temos os famosos jogos virtuais, que são acessíveis na palma da sua mão ou em um computador desktop. No entanto, mesmo com essa conveniência, ainda há um problema em questão. A dificuldade de encontrar parceiros de jogos, a prevalência de experiências negativas nas comunidades e a falta de uma plataforma amigável para conectar jogadores interessados nos mesmos jogos.

Membros da Equipe

- Rian
- João Lucas
- João Comini
- Luan

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](#).

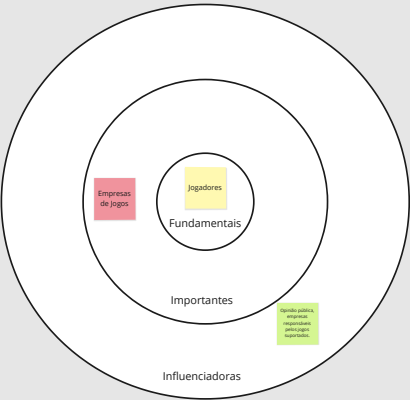
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD

Dúvidas	Certezas	Suposições
O que ainda não sabemos sobre o problema	O que já sabemos	O que achamos, mas não temos certezas
<div>Causas subjacentes das experiências negativas</div>	<div>A falta de plataformas para conectar os jogadores</div> <div>A toxicidade presente na comunidade.</div> <div>A exclusão das pessoas na comunidade.</div>	<div>Maior nível de acessos no período da noite</div>

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 são os principais obstáculos que você encontra ao tentar formar uma equipe em jogos online?	Pergunta	Como você atualmente procura por outros jogadores para formar equipes? Quais métodos você já tentou?
Socialização entre os jogadores, estresse entre os jogadores, dificuldade de achar canais. Todos entrarem em um consenso de uma forma de jogo. Disponibilidade dos jogadores.		Posto em fóruns ou grupos. Geralmente não procuro, pela falta de ferramentas disponíveis. Twitter, chat do site de stream da Twitch e grupos do Discord.	
Pergunta	Quais recursos ou funcionalidades você acha que seriam úteis em uma plataforma para facilitar a formação de equipes?	Pergunta	
Histórico comportamental do usuário. Interface amigável, estilo de jogo, habilidades sociais. Ser uma plataforma fácil de navegar, gratuita e com variedades de jogos.		Resposta	
Pergunta		Pergunta	
Resposta		Resposta	

Highlights de Pesquisa

Nome		Data		Local	
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.		Aspectos que importaram mais para os participantes Gratuidade da plataforma.			
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista A importância de ter um site amigável e acessível.		Novos tópicos ou questões para explorar no futuro Segurança e moderação dos usuários.			

PERSONA



NOME Michelle S.

IDADE 19

HOBBY Jogos e Estudos

TRABALHO Atendente

PERSONALIDADE

Simpática.
Extrovertida.

SONHOS Ser médica

OBJETOS E LUGARES

Utilização de computador desktop, período da tarde-noite após chegar do trabalho, utilização majoritariamente para jogos e estudo.

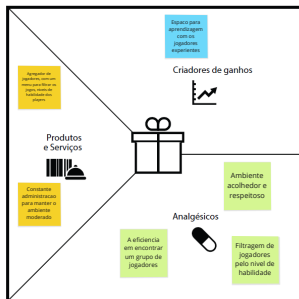
OBJETIVOS CHAVE

Velocidade e facilidade de encontrar jogadores dispostos e amigáveis para uma partida.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Respeito, paciência.

PROPOSTA DE VALOR



PERSONA



NOME Luiz H.

IDADE 22

HOBBY Jogos

TRABALHO Universitário

PERSONALIDADE

Introvertido.
Pavio curto.
Sério.

SONHOS

Ser músico ou jogador profissional de algum jogo.

OBJETOS E LUGARES

Utilização de computador desktop e dispositivo móvel, período da noite após chegar da faculdade, utilização majoritariamente para jogar e conversar com amigos.

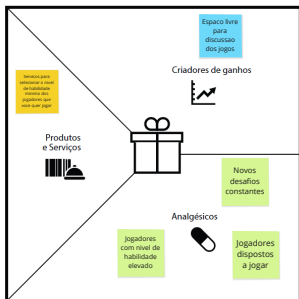
OBJETIVOS CHAVE

Novos desafios, em busca de um ambiente mais competitivo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Respeito, entrosamento.

PROPOSTA DE VALOR



Brainstorming / Brainwriting

João Lucas

Rian

Formação
de equipes
em jogos
online.

Plataforma
gratuita

Suporte para
os jogos
mainstream

Análise
comportamental
dos jogadores

Matchmaking
equilibrado

Aplicação de
punições
para
usuários

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

Suporte para
os jogos
mainstream

Estudar a possibilidade de aplicação dos jogos mainstream, entender como funciona a criação de partidas e fazer um aplicativo que gere as salas automaticamente.

IDEIA 2

Aplicação de
punições
para
usuários

Moderação constante e sistema de denúncias totalmente funcional para identificarmos usuários tóxicos.

IDEIA 3

Matchmaking
equilibrado

Possibilitar a conexão das contas dos jogos com a do nosso aplicativo para que seja exposto o ranking do jogador com base no próprio jogo.

IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

