



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Os jogos eletrônicos sempre foram um grande atrativo para todos. Uma das principais formas de lazer e entretenimento, os jogos proporcionam uma fuga da realidade, um alívio do stress e da ansiedade do dia a dia, e por isso, o mercado de jogos digitais cresce mais e mais a cada ano.

Contudo, apesar do crescimento do mercado, o acesso aos games se tornou cada vez mais complicado já que os preços também cresceram exponencialmente. Em 2022 o acesso ao jogos modernos (nova geração) se tornou um luxo para poucos, muitos deixaram de jogar pois não tinham condições de manter esse hobby. Por isso, nosso grupo busca uma solução para esse problema, um modo de todos poderem desfrutar tudo que o mundo dos games oferece.

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

- Alvaro Henrique Tavares
- Guilherme Neves Pimenta Moreira
- João Victor Croton Ribeiro Oliveira
- Lucas Camarino Emerick de Almeida
- Lucca Rafael Costa Resende
- Túlio Brant Silva Guerra
- Yuri Cristian Rodrigues de Souza

Liste todos os integrantes da equipe.

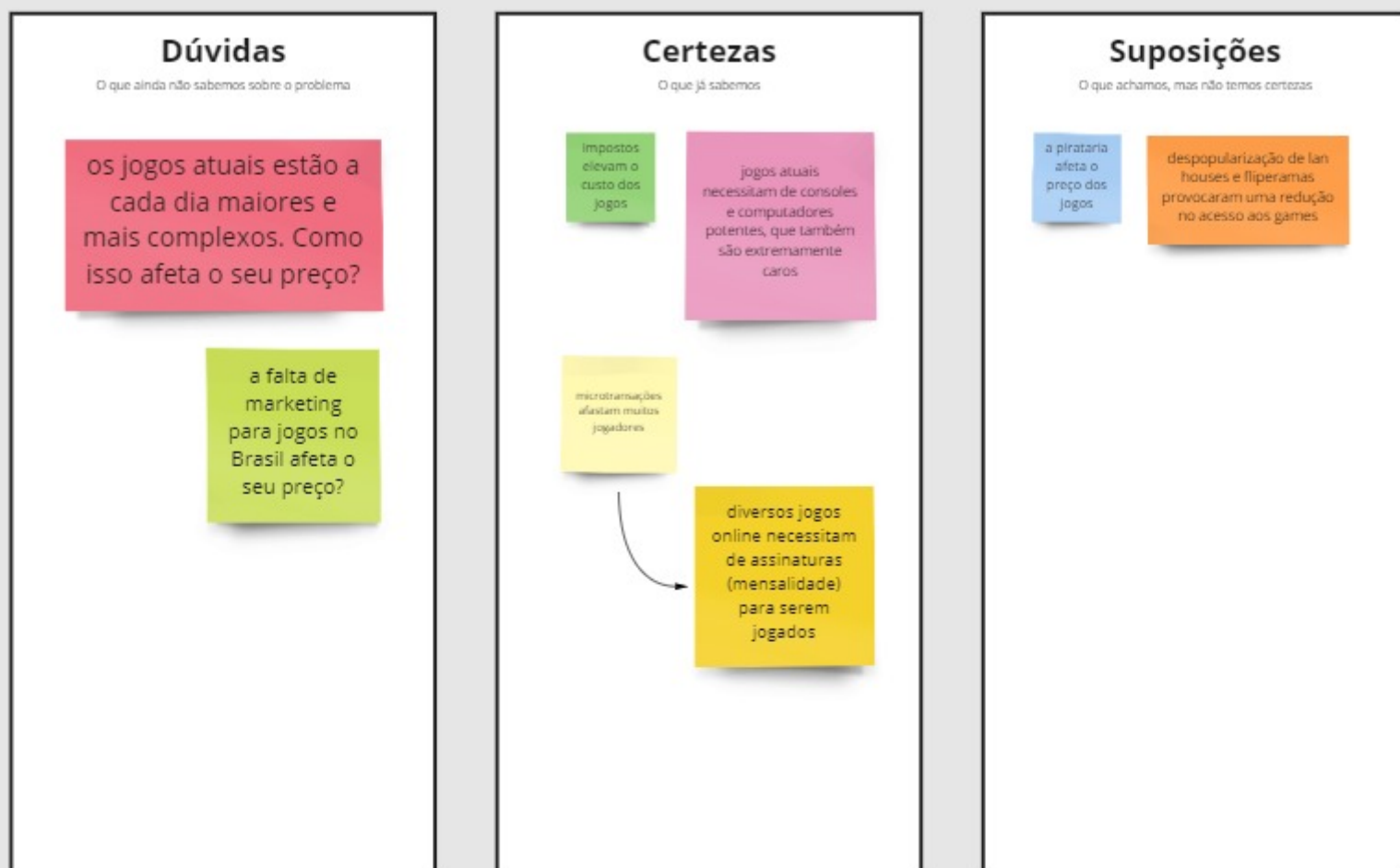
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

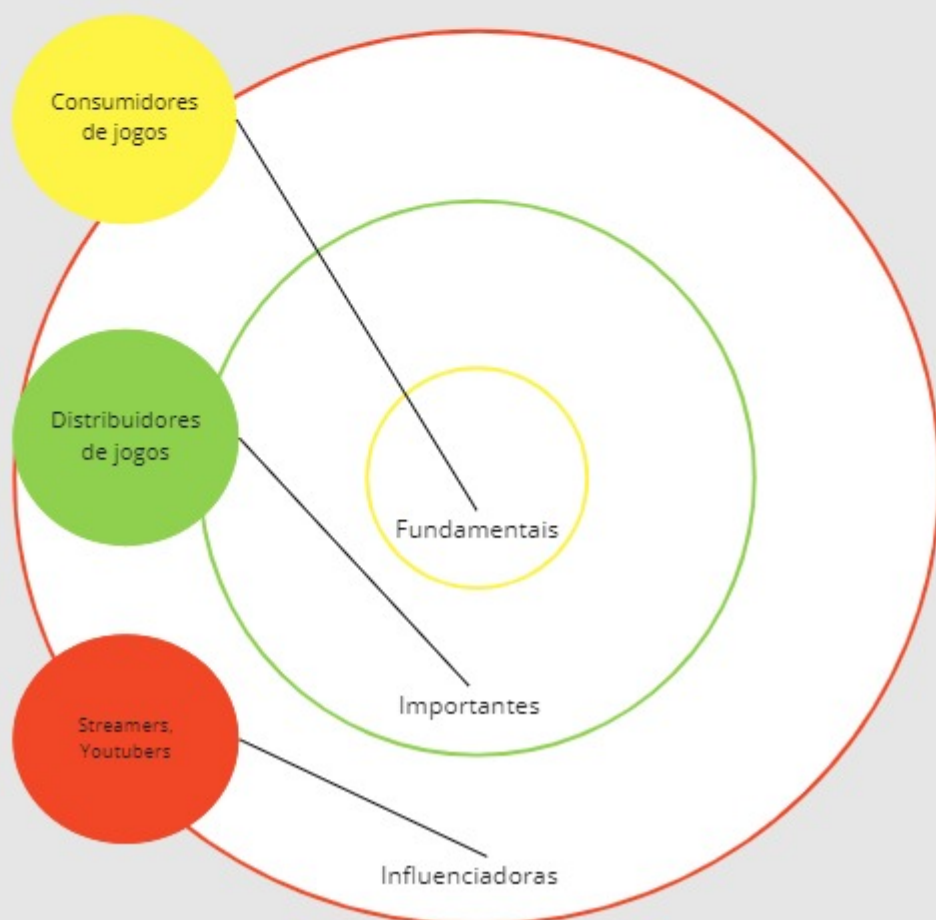
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Definição:

Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução.

Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas

Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.

Entrevista Qualitativa

Pergunta Quanto tempo você dedica a jogos?

Resposta

- 1) 3 a 4 horas - 50%
- 2) mais de 4 horas - 25%
- 3) 2 a 3 horas - 12,5%
- 4) 1 a 2 horas - 12,5%

Pergunta Qual dessas plataformas você mais usa?

Resposta

- 1) Epic Games - 60%
- 2) Steam - 30%
- 3) Google Play - 10%

Pergunta Você costuma comprar muitos jogos?

Resposta

- 1) Não - 75%
- 2) Sim - 25%

Pergunta Da(s) plataforma(s) escolhida(s), você recebe cupons de descontos?

Resposta

- 1) Não - 75%
- 2) Sim - 25%

Pergunta Você costuma pesquisar promoções de jogos?

Resposta

- 1) Sim - 87,5%
- 2) Não - 12,5%

Pergunta Caso queira, dê sua opinião sobre os preços elevados dos jogos

Resposta

- 1) Creio que o alto custo de jogos é relativo à renda do brasileiro, pois se for comparar com os preços em dólar ou euro, perceberá que os valores são equivalentes, mas a renda de um americano ou de um europeu são superiores aos brasileiros.
- 2) Os custos estão superfaturados, ainda mais que atualmente não pagamos mais pelo físico, e sim apenas o digital
- 3) Eu acho que deveria ter uma diminuição no preço dos jogos, pois a maioria das pessoas não pode comprar o jogo no lançamento pelo seu preço elevado, nos Estados Unidos o preço é extremamente menor por exemplo.
- 4) É algo ruim para uma parte dos jogadores, pois nem todos tem condições de pagar um valor elevado por somente um jogo.

Highlights de Pesquisa

Nome

Data

Local

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

Comparação com preços de outros países: os participantes acreditam que o preço no exterior é muito mais justo (acessível)

Aspectos que importaram mais para os participantes

- **Preços elevados**
- *Renda do brasileiro**

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Renda do brasileiro: muitos disseram ter uma renda insuficiente para gastar com jogos e similares

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Conversão de moedas e o quanto isso afeta o preço.



PERSONA

NOME Gabriel

IDADE 19

HOBBY Praticar artes marciais

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Sociável,
Extrovertido

SONHOS

Trabalhar para uma
grande empresa de
tecnologia

OBJETOS E LUGARES

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

- Celular utilizado para socializar e se manter informado sobre as informações diárias
- Videogame utilizado para lazer
- Notebook utilizado para estudar e fazer atividades da faculdade

OBJETIVOS CHAVE

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

Durante a utilização do serviço o objetivo principal seria reduzir os custos com jogos.

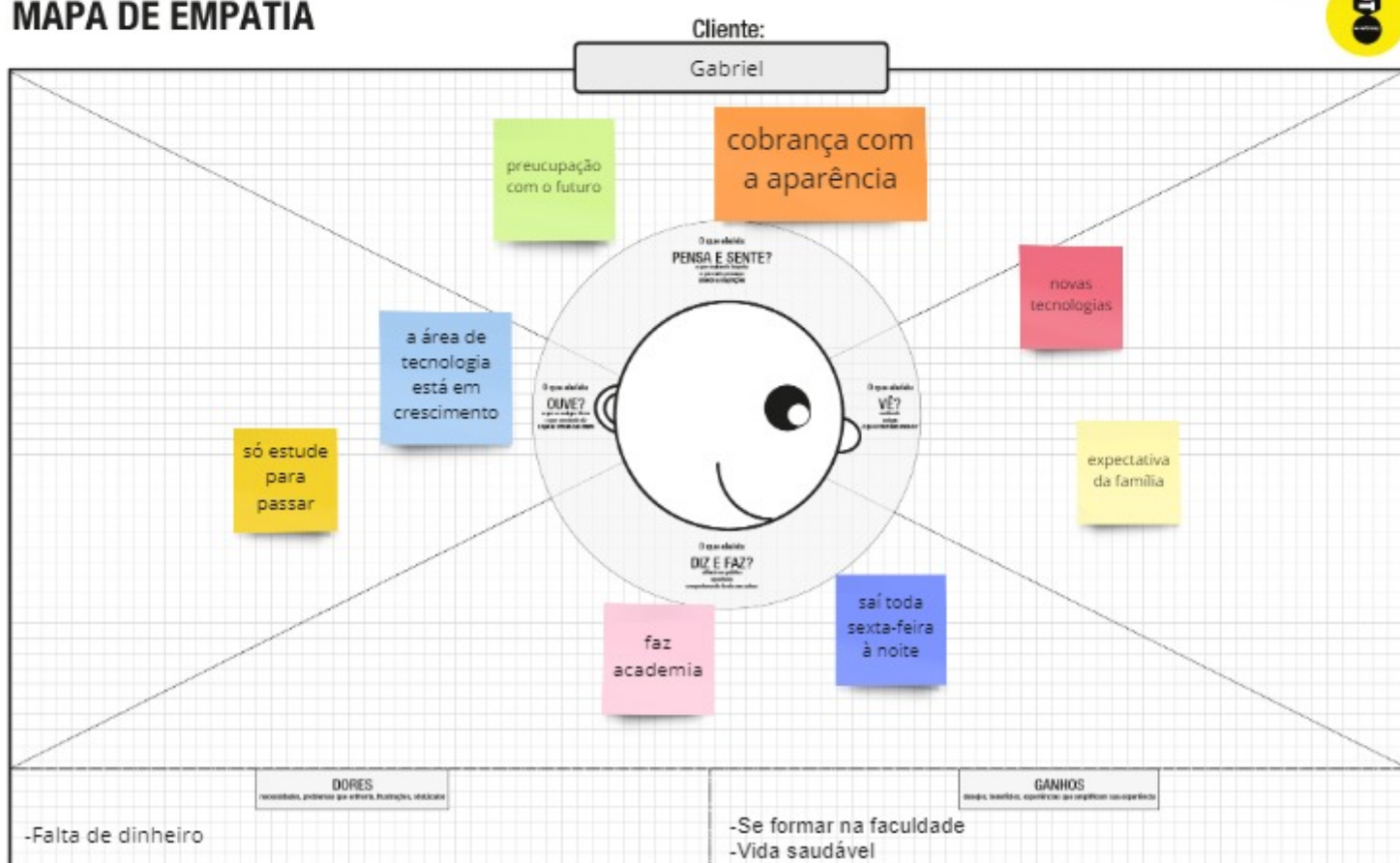
Ele necessita do serviço porque os preços dos jogos são muito elevados para pessoas com pouca fonte de renda (Profissão: estudante)

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA





PERSONA

NOME Antônio

IDADE 33

HOBBY Ler

TRABALHO professor

PERSONALIDADE

tranquilo,
carismático.

SONHOS

Casar e formar
uma família

OBJETOS E LUGARES

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

- Computador, usado para trabalho.
- Um xbox em que ele joga nos finais de semana

OBJETIVOS CHAVE

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

Devido ao trabalho, Antônio não possui muito tempo livre para jogar videogames, mas mesmo assim gosta de fazê-lo nos finais de semana.

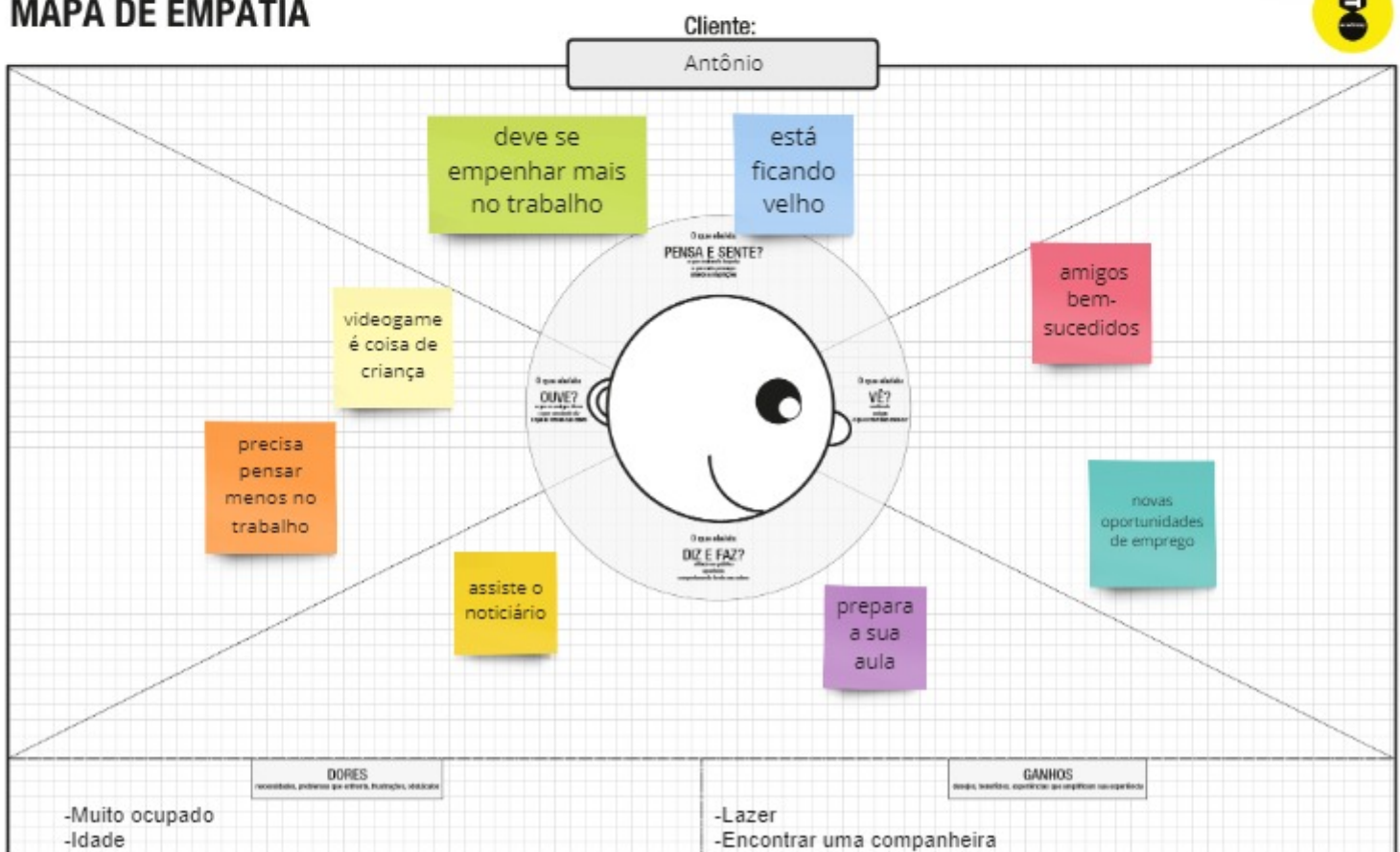
Ele necessita do serviço porque não acha justo o preço cobrado pelo tempo que ele utiliza (2 dias por semana)

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA





PERSONA

NOME Alexandre

IDADE 24

HOBBY jogar videogame

TRABALHO Desempregado

PERSONALIDADE
Tímido, calmo,
Introvertido

SONHOS

Ser um Streamer de jogos

OBJETOS E LUGARES

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

- Notebook usado em seu quarto que por ser fraco, roda poucos jogos bons
- Playstation 4 que usa para jogar os jogos exclusivos e jogos que seu computador não consegue suportar

OBJETIVOS CHAVE

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

Necessita do serviço para conseguir adquirir os jogos no lançamento com um preço acessível.

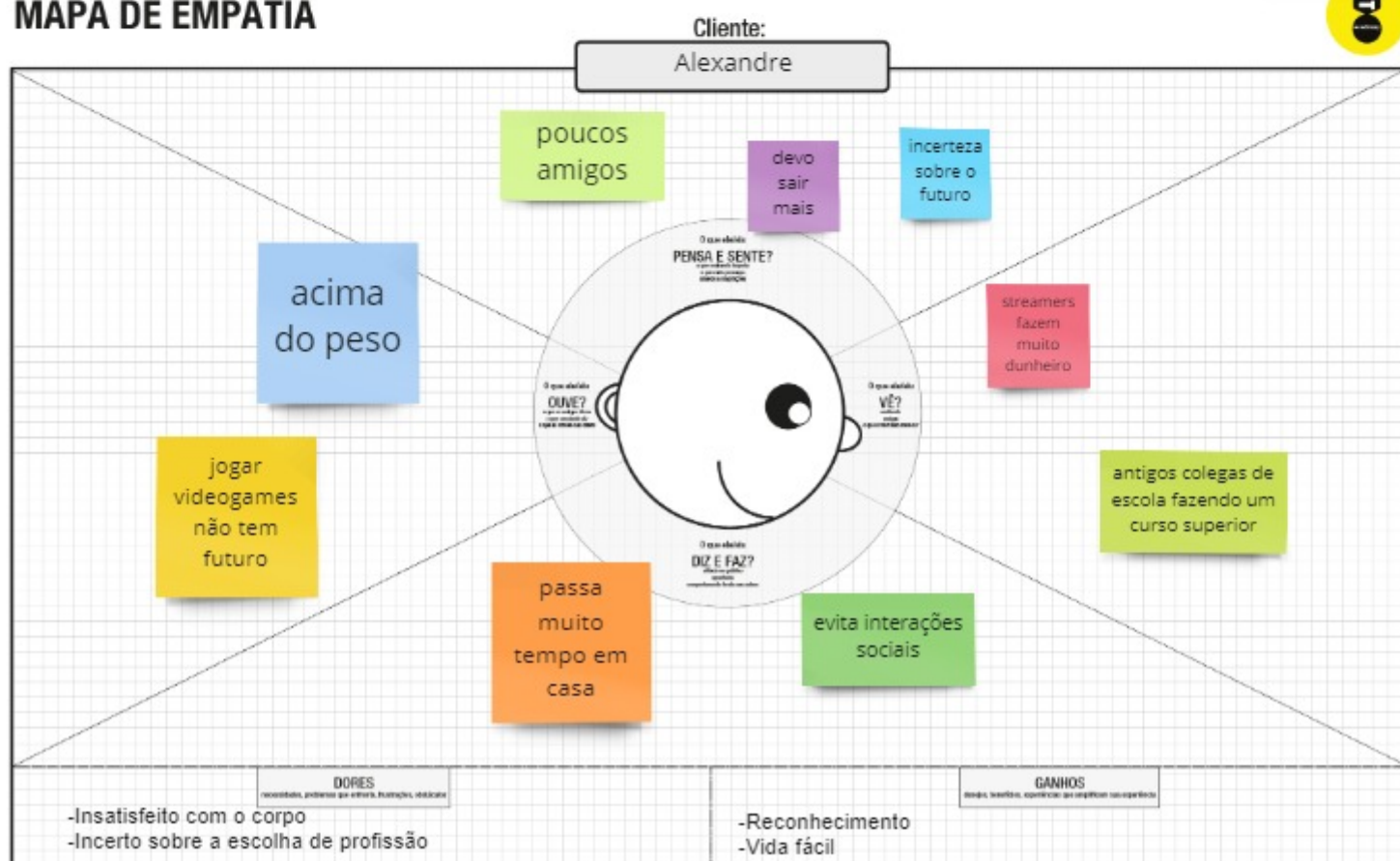
Também precisa de vários jogos diferentes para conseguir "streamar" em seu canal.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA

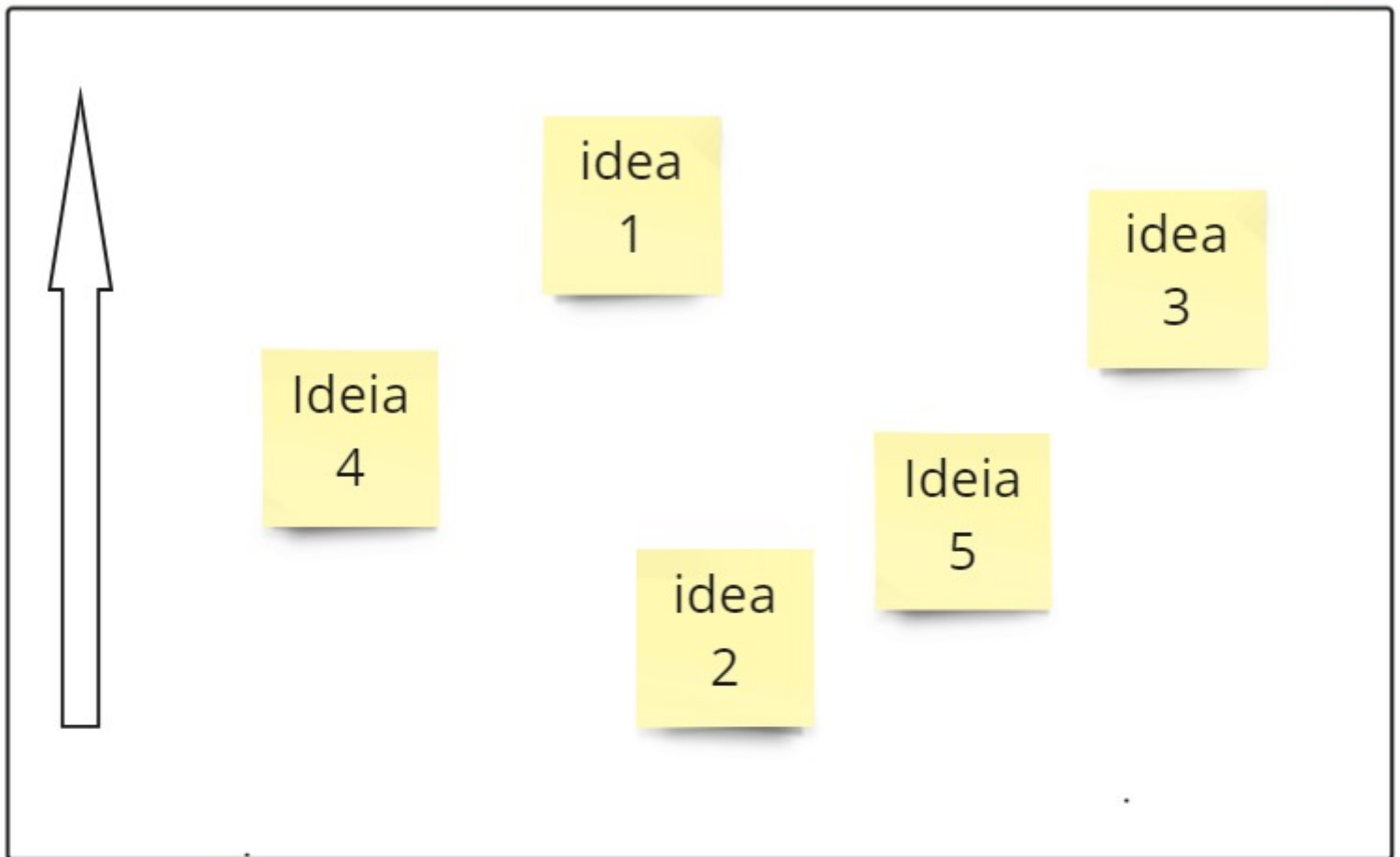


Brainstorming / Brainwriting

Túlio	Yuri	Lucca	Guilherme	João
Ideia 1: Biblioteca online de troca de jogos	ideia 2: recompensa por jogar	ideia 3: serviço de aluguel de jogos online	Ideia 4: site de streaming compartilhado	ideia 5: site que procura promoções de jogos
detalhamento: catálogo mensal fornecido pela empresa com as opções de troca de jogos	detalhamento: a pessoa é recompensada com pontos ao jogar seus jogos favoritos. Estes pontos podem ser trocados em novos jogos.	detalhamento: um serviço que permite alugar diversos jogos por um preço bem acessível	detalhamento: o indivíduo cadastra seu console no site e "o compartilha" para outros jogarem	detalhamento: esse site procuraria em diversos sites e serviços de venda, o valor de um jogo até achar aquele com o valor mais barato
a troca é feita com base na equivalência de preço	detalhamento 2: tasks, conquistas e desafios fornecem os pontos.	detalhamento 2: O aluguel é feito por indivíduos cadastrados no site (locadores)	melhoria: o compartilhamento é feito pelos servidores da empresa (melhor performance)	detalhamento 2: filtros de preço, priorização de promoções
melhoria: a troca é feita independente do preço. O serviço possui uma lista de jogos que são aceitos para qualquer troca.	---	---	---	---
---	---	---	---	---

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

Site de troca de jogos

Serviço que permite os usuários trocarem seus jogos por várias opções fornecidas pelo site mensalmente

IDEIA 2

recompensa por jogar

Sistema implementado dentro dos jogos que permite o jogador acumular pontos e trocar por novos games

IDEIA 3

Site de aluguel de jogos

Um usuário aluga seus jogos para outros usuários interessados. Preço acessível e fonte de renda

IDEIA 4

streaming compartilhado

Site de streaming com participação dos usuários. O streaming é feito pelos próprios usuários do serviço

IDEIA 5

site que busca ofertas

Um site que busca pelo menor preço de um jogo em diversos outros sites e lojas.

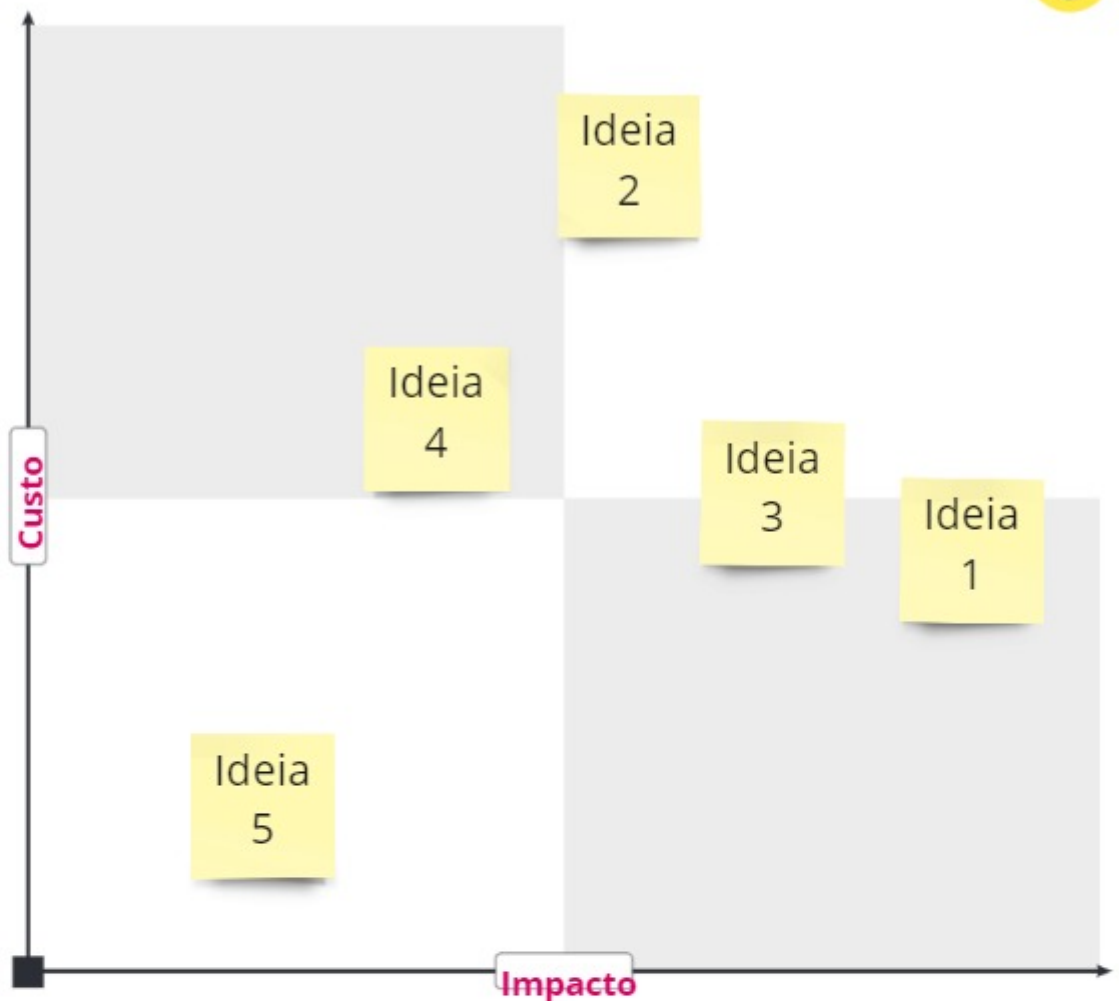
IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO



OBJETIVOS ESTRATÉGICOS
ideia 3: site de aluguel com participação dos usuários. (os locadores são os próprios usuários)
ideia 4: streaming feito pelos próprios usuários
ideia 5: buscador que procura promoções e preços baixos em outros sites (sites registrados e confiáveis)
ideia 2: recompensar o jogador por jogar, disponibilizando pontos "ingame" que podem ser trocados por jogos novos
ideia 1: biblioteca online de troca de jogos com catálogo e trocas feitas sem basear na equivalência do preço



Detalhamento das Ideias

MAPA CONCEITUAL



COMO FUNCIONA?

O assinante do serviço deve cadastrar seus jogos em uma biblioteca virtual (jogos que pretende trocar). Depois, pode escolher trocá-los por qualquer outro jogo fornecido pelo catálogo do site

POR QUE MELHORA A EXPERIÊNCIA DO CLIENTE?

O usuário pode trocar os jogos que ele já tenha jogado por qualquer outro que lhe interessar

O que é a ideia? Descreva e rascunhe o conceito.

site de
troca de
jogos

Pessoas que não têm condições de comprar jogos novos pelo preço cheio, ou pretendem substituir seus jogos antigos por novos

Cobrando uma assinatura pelo serviço. Assim o usuário tem o direito de realizar qualquer troca, estando limitado apenas pelas opções do catálogo

QUEM IRÁ USAR ISTO E QUANDO?

COMO PODE SER IMPLEMENTADO?

MAPA CONCEITUAL



COMO FUNCIONA?

O site procuraria em diversos outros sites e serviços de venda, o valor de um jogo, até encontrar aquele que oferece o valor mais barato

POR QUE MELHORA A EXPERIÊNCIA DO CLIENTE?

O cliente poderá encontrar promoções de jogos em sites que ele nem sabia que existia.

O que é a ideia? Descreva e rascunhe o conceito.

site que
procura
promoções
de jogos

As pessoas que não possuem boas condições financeiras quando quiserem jogar algum jogo que ainda não compraram

Um sistema que faz uma busca em sites registrados, até encontrar o menor preço de um determinado jogo que o cliente deseja

QUEM IRÁ USAR ISTO E QUANDO?

COMO PODE SER IMPLEMENTADO?

Detalhamento das Ideias

MAPA CONCEITUAL



MAPA CONCEITUAL

