



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Causada pelo excesso de trabalho, a síndrome de Burnout leva a pessoa a uma exaustão extrema, estresse e esgotamento físico. Uma consequência disso, é o bloqueio criativo, ou seja, uma falta de inspiração nas criações.

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

- André Scianni Pereira
- Carlos Vinícius de Souza Coelho
- Fernando Wagner Gomes Salim
- Paulo Henrique Marques de Menezes
- Vítor Varela Chausson

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

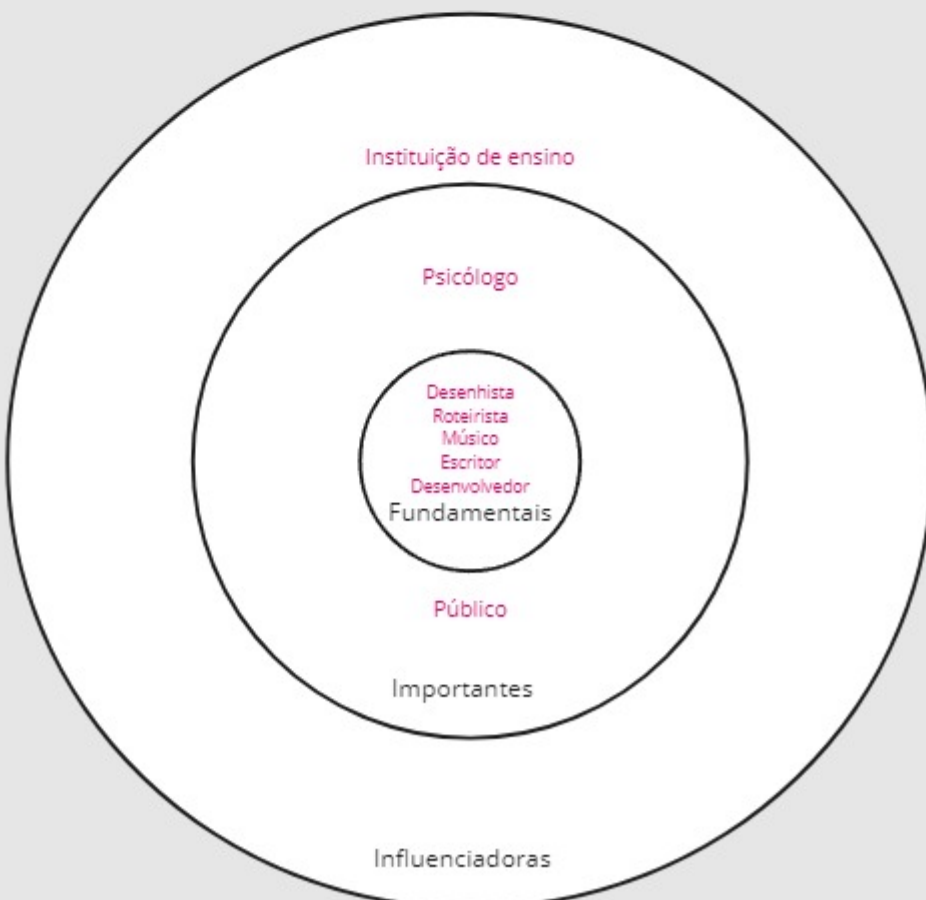
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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

Pergunta	De que formas a interface de uma aplicação lhe deixa confortável?	Pergunta	O que você acha que mais bloqueia sua criatividade?
Resposta	Um layout simples me deixa confortável, algo que o conteúdo é agrupado de forma vertical tipo o Twitter web ou o Instagram web	Resposta	Duas coisas mais me bloqueiam, a primeira é a timidez perante ao meu público, sinto dificuldade em impor quem eu realmente sou para o meu publico, por exemplo se eles acham que eu sou isso daqui, eu não sou mais nada, assim eu so me bloqueio a vídeos de memes. A segunda é ligada a isso também mas quando alguém me da uma ideia de vídeo pronto, eu simplesmente não consigo botar pra valer meu potencial, me sinto forçado a fazer aquilo apesar de eu não gostar
Pergunta	Em que situações que você sente o burnout?	Pergunta	O que você sente que realmente te ajuda a sair do Burnout?
Resposta	Quando eu faço um vídeo que eu investi muito, muito tempo e eu planejei por semanas e logo depois quando eu lanço, ele "flopa" (não vai bem no algoritimo) eu me sinto completamente desgastado, mas eu continuo mesmo assim, até que não da mais e eu precise de uma longa pausa.	Resposta	Sugestões e motivações de amigos, como eu disse antes odeio quando me dão alguma ideia completamente pronta, mas uma sugestão superficial me ajuda muito. Poder ouvir dos meus amigos que eu tenho que continuar também me ajuda bastante.
Pergunta	O que você diria para outras pessoas com bloqueio criativo?	Pergunta	Como você acha que a gente poderia te ajudar diretamente?
Resposta	Não deixe as outras pessoas fazerem suas coisas por você, faça você mesmo, faça do jeito que você gosta do jeito que te agrada, continue sempre buscando inspiração mas ao mesmo tempo de forma superficial.	Resposta	Uma coisa que me atrapalha muito muito é ter minhas ideias bloqueadas por um fator externo, no caso eu preciso de atores pra fazer meus vídeos e eu sempre acabo tendo que desperdiçar tempo de um amigo meu ou esperar muito tempo e acabar com a ideia, eu acho que seria legal um jeito de eu sempre ter acesso a pessoas pra me ajudar.

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		
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista			Novos tópicos ou questões para explorar no futuro		

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Fernando Melo

IDADE 23

HOBBY Videogames

TRABALHO Músico

PERSONALIDADE

Sonhador, determinado, sensível, amigável.

SONHOS

Tirar seu sustento unicamente da música, compor obras que o representam e alcançar um público grande.



OBJETOS E LUGARES

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

Instrumentos musicais, teclado, saxofone. Usa para compor e para se apresentar. Celular (smartphone) durante o dia todo para acessar a internet, computador para trabalhar e jogar em casa.

OBJETIVOS CHAVE

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

Buscar inspiração e motivação para escrever músicas, e quebrar o bloqueio criativo. Organizar melhor sua rotina de trabalho e lazer para conseguir preparar sua mente para inspirações e novos projetos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

É necessário reconhecer os problemas dessa pessoa como reais. Essa pessoa fica feliz quando é reconhecida e tem suas dificuldades levadas em consideração.

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Baptista

IDADE 18

HOBBY Gaming

TRABALHO Criador de conteúdo

PERSONALIDADE

Bom ouvinte, adora os amigos, inteligente e autodidata.

SONHOS

Ter seu canal de sucesso no YouTube e começar a fazer transmissões na Twitch

OBJETOS E LUGARES

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

Computador desktop, softwares de edição, jogos digitais e discord. Utiliza dessas ferramentas de forma remota em sua própria casa e costuma usar os softwares, jogos e apps de comunicação simultaneamente

OBJETIVOS CHAVE

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

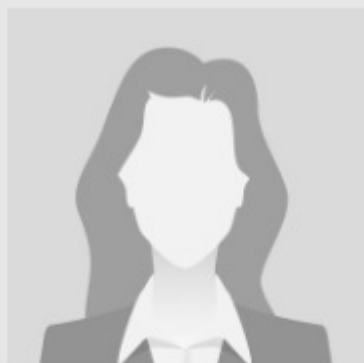
Encontrar inspirações de memes para criar conteúdo de entretenimento em seu canal do YouTube. Ter um schedule de quando lançar os vídeos e quando começar a trabalhar em novos. Ter pessoas disponíveis para ajudar.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

De forma alguma realizar uma tarefa por completa para ela, essa pessoa gosta de correr atrás de seus objetivos com apenas algumas inspirações.

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA



NOME Geraldo Jorge

IDADE 19

HOBBY Desenhar

TRABALHO Artista Conceitual

PERSONALIDADE

Reservado, criativo,
desfocado.

SONHOS

Concretizar seus projetos de animações e
fazer networking com outros
artistas/criadores de conteúdo

OBJETOS E LUGARES

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

Folha A4, prancheta, lápis, lapiseira, sketchbook,
caderno sem pauta, régua, mesa digitalizadora,
krita

OBJETIVOS CHAVE

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

Ter mais motivação, desenvolver disciplina
conseguir desenhar digitalmente com a mesa
digitalizadora de forma natural e conseguir
aproveitar de ferramentas ao maximo

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Ter atenção as ideias apresentadas e paciência
para suas explicações. Nunca devemos: Exagerar
no volume de perguntas (dar tempo para pensar e
responder), textos excessivamente longos e
recursos não intuitivos

Brainstorming / Brainwriting

Carlos	André	Fernando	Paulo	Vítor	Participant 6
Nome: Light Mind	Idea 2	Tecnico: Inspirações visuais puxadas de outro site		Nome: Chillout	
To do list	Idea 2 improvement	layout minimalista			

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



Ideia 1

Ideia 6

Ideia 3

Ideia 7

Ideia 2

Ideia 4

Ideia 5

IDEIA 1

IDEIA 2

IDEIA 3

IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

