



PUC Minas

# TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

## Descrição do Problema

Nos dias de hoje, cada vez mais, as pessoas se interessam por diversos tipos de games, que variam entre diversas áreas e maneiras de se jogar. Devido a esse fato e também as constantes atualizações de jogabilidade e maneiras para raciocinar em missões que decidimos então criar uma plataforma que irá ajudar e auxiliar os gamers a aprender como jogar alguns jogos, compartilhar tutoriais entre si, como passar de certas missões, e também a aprender a história de alguns deles, iremos comentar e recomendar diversos produtos que estão sendo jogados e que também podem crescer.

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

- Arthur Justino Dias
- Bernardo Matosinhos de Andrade Peixotos
- Giovanni Purri Vecchio
- Lucca Costa Val Camarano
- Lucas Feres de Carvalho
- Rafael Lana Mascarenhas Diegues

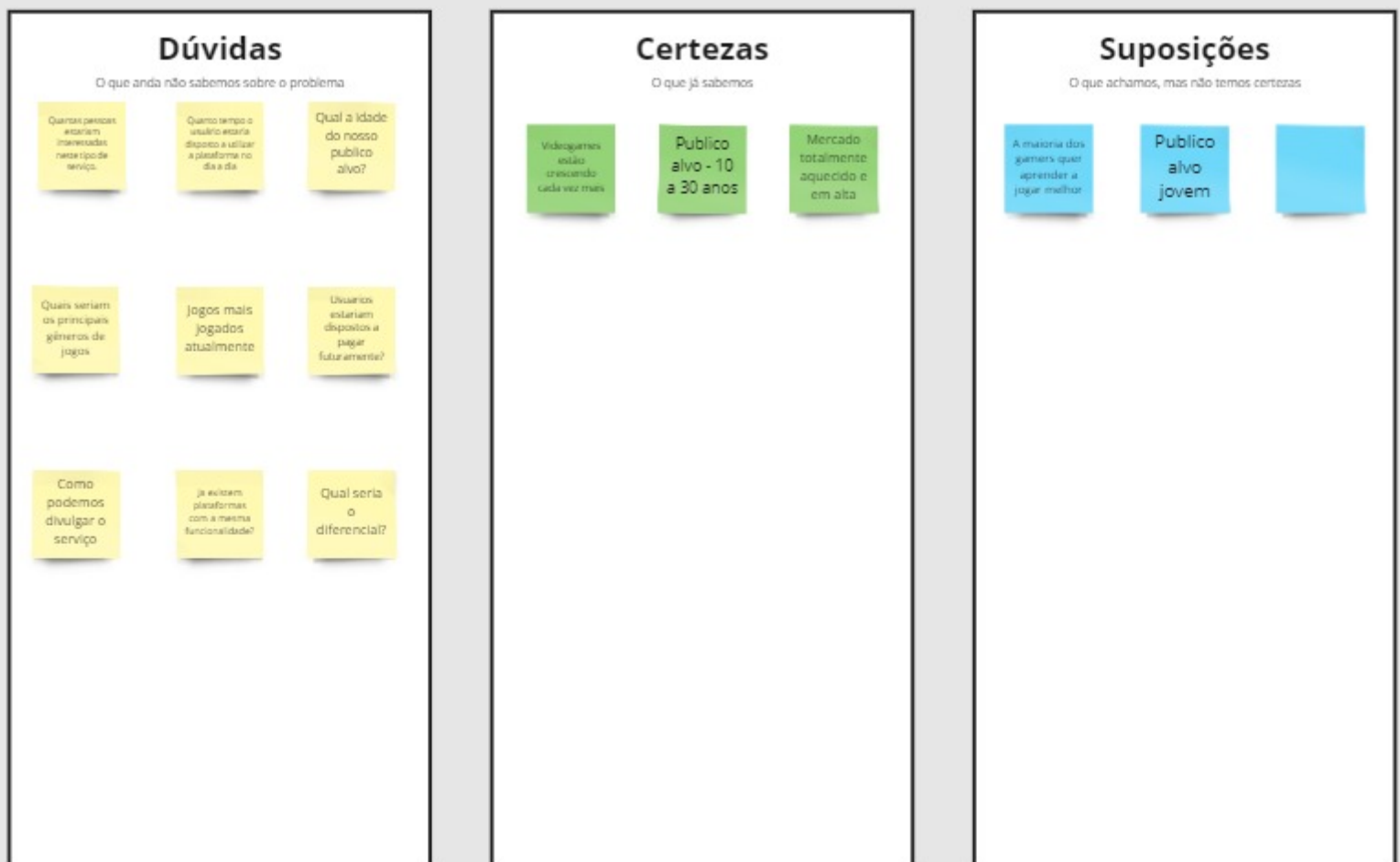
Liste todos os integrantes da equipe

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/).

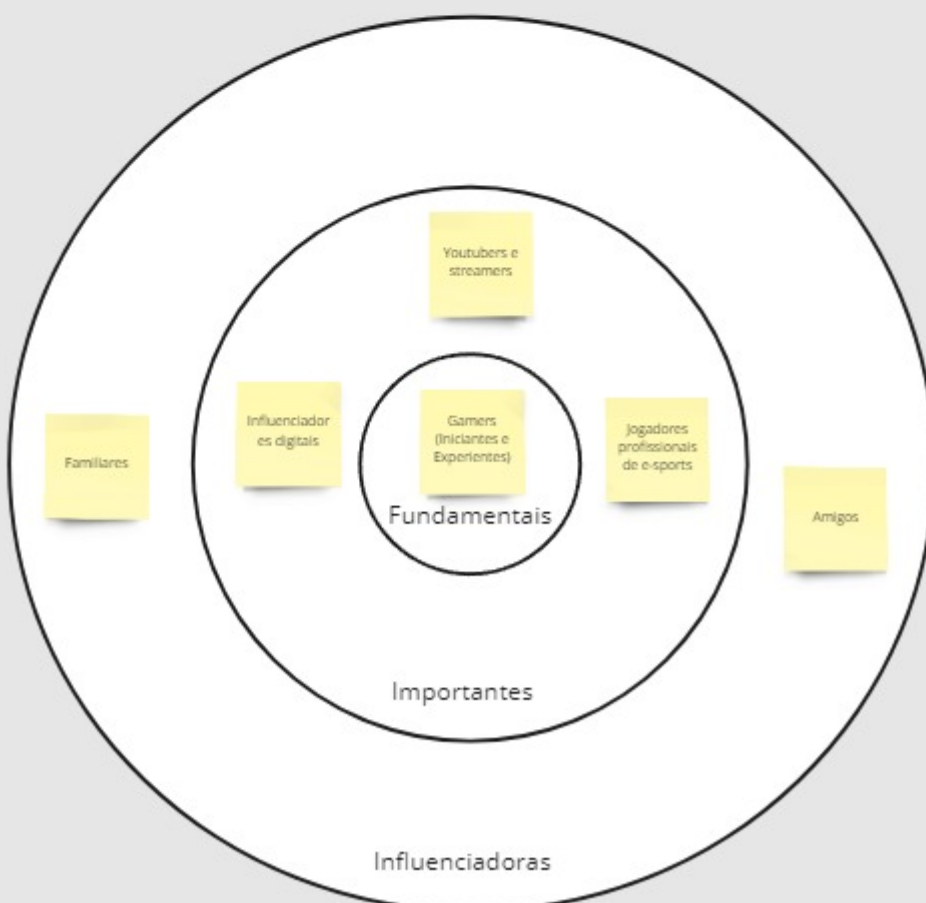
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## 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	Idade	Pergunta	Quais gêneros de jogos você joga?
Resposta		Resposta	
<ul style="list-style-type: none"><li>Entrevistados que demonstraram interesse no projeto têm de 10 a 30 anos</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>FPS</li><li>MOBA</li><li>RPG</li><li>ESPORTES</li></ul>	
Pergunta	Principais motivos para buscar nosso serviço	Pergunta	Em qual(is) plataforma(s) você joga?
Resposta		Resposta	
<ul style="list-style-type: none"><li>Melhorar a performance</li><li>Aprender novos macetes</li><li>Tirar dúvidas</li></ul>		Entrevistados que tiveram interesse em sua maioria jogam no PC, também tivemos entrevistados que jogam no Playstation, celular e Xbox.	
Pergunta	Para você como deve ser a plataforma?	Pergunta	Quais as maiores dificuldades você encontra jogando?
Resposta		Resposta	
Plataforma simples de se utilizar, com funcionalidades práticas, intuitivo e acessível.		Aprender mecânicas novas, descobrir respostas para quebra cabeças e encontrar os melhores e mais rápidos caminhos para zerar o jogo.	

# 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			
A maioria dos entrevistados jogam FPS no computador e sentem muita falta de um serviço como o nosso.		<ul style="list-style-type: none"><li>Aulas atualizadas</li><li>Interface simples e organizada</li><li>Variedade de jogos</li></ul>			
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista		Novos tópicos ou questões para explorar no futuro			
É um serviço que está em falta no mercado atual, e está em crescimento exponencial		<ul style="list-style-type: none"><li>Expansão de jogos(gêneros)</li><li>Monetização</li><li>Aulas ao vivo</li></ul>			

# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA



**NOME** Gabriel Vall Rocha

**IDADE** 21 anos

**HOBBY** Jogar futebol e videogames

**TRABALHO** Estudante de ciência da computação

### PERSONALIDADE

Gabriel é um cara tímido, curioso e muito estudioso. Um pouco antissocial. Prefere fazer coisas incomuns para jovens de sua idade.

### SONHOS

Construir uma carreira no ramo de computação e ter tempo para praticar seus hobbies.-

### OBJETOS E LUGARES

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

Gabriel utiliza muito seu computador e seu celular, passa bastante tempo do seu dia no seu quarto e na faculdade, usa seu computador para estudos e jogos e seu celular para jogos e comunicação

### OBJETIVOS CHAVE

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

Gabriel precisa desse serviço, pois gosta bastante do mundo do games e é bastante competitivo, ele usaria a plataforma para poder cada vez mais ficar melhor nos jogos que já joga e também para descobrir novos jogos

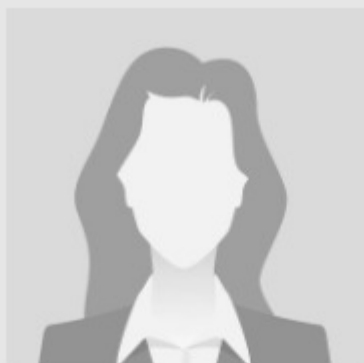
### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

O Gabriel é uma pessoa que gosta de ter seu espaço respeitado, por ser um cara muito tímido.



# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA

**NOME** Enzo Machado

**IDADE** 10 anos

**HOBBY** Jogar FreeFire

**TRABALHO** Estudante

### PERSONALIDADE

Pedro é um menino levado, que prefere jogar jogos ao invés de estudar

### SONHOS

Ser um Gamer profissional



### OBJETOS E LUGARES

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

Enzo é um menino que no seu dia a dia frequenta sua escola. Devido ao seu vício por FreeFire, sua mãe não permite que ele leve seu celular para a escola, para não atrapalhar seus estudos. Seu vínculo maior com seu celular é no período da tarde onde ele passa maior parte do seu tempo jogando com seus amigos e acompanhando na Twitch seus maiores ídolos.

### OBJETIVOS CHAVE

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

Enzo utilizaria nosso site para poder aprender novas técnicas para estar sempre melhorando no seu jogo preferido, ficaria atualizado com as novidades que acontecem no mundo game e também iria conhecer novos jogos.

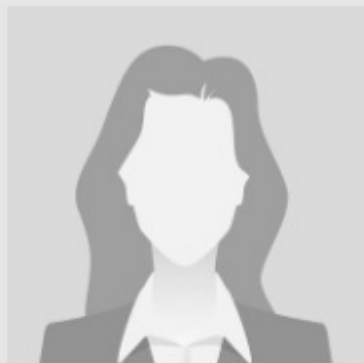
### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

*Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

Por ser muito novo ainda, Enzo requiere e gosta de receber muita atenção. É um menino muito dependente ainda. Fica extremamente irritado quando sua mãe te tira o telefone. Por isso gosta de usá-lo sem restrições.

# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA



**NOME** Mário Andrade

**IDADE** 30 anos

**HOBBY** Ver filmes e series,  
ocasionalmente jogar  
videogames

**TRABALHO** Professor

### PERSONALIDADE

Casado, calmo e reservado. Gosta de passar tempo com sua família mas também se sente muita nostalgia em jogar os jogos que marcaram sua infância.

### SONHOS

O sonho de Mário é finalizar seu doutorado para finalmente poder passar mais tempo com sua família.

### OBJETOS E LUGARES

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

Mário utiliza muito seu PC como fonte de trabalho, formulando provas, pesquisando sobre novidades para sempre estar atualizado para poder dar o conteúdo mais atualizado para seus alunos. Mário também pesquisa em seu computador, quando não está trabalhando, sobre seus jogos favoritos que jogava na infância.

### OBJETIVOS CHAVE

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

Ligar Mário aos seus jogos de infância, mostrar para ele novas opções de jogos semelhantes aos que ele jogava e também apresentar vídeos antigos de seus jogos preferidos.

### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

*Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

Mário é uma pessoa muito extrovertida, gosta de conversar com qualquer um sobre os assuntos mais variados possíveis. Quanto mais comunicativa uma pessoa for, mais ela agradecerá Mário.

# Brainstorming / Brainwriting

Participant 1	Participant 2	Participant 3	Participant 4	Participant 5	Participant 6
	Idea 2	Idea 3			
		Idea 3 improvement			

# Mural de Possibilidades



## MURAL DE POSSIBILIDADES

Ideia  
1

Ideia  
3

Ideia  
2

Ideia  
4

Ideia  
5

IDEIA 1

Criação de uma plataforma  
com videoaulas e fórum  
para debates.

IDEIA 2

Plataforma que mostrará  
os novos lançamentos de  
jogos digitais e as  
promoções/ofertas do  
momento.

IDEIA 3

Plataforma que terá notícias mais  
recentes do mundo Gamer.

IDEIA 4

Plataforma que ajudará o cliente  
a encontrar um jogo de acordo  
com seus gostos, filtrando todas  
as características dos games.

IDEIA 5

Plataforma que contará a  
história de alguns jogos,  
dizendo como foram  
pensados e  
desenvolvidos.

IDEIA 6



# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO



### OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

- Plataforma simples e de acordo com a realidade
- Impacto maior de acordo com as pesquisas
- Facilidade no uso da plataforma
- Diferenciação da concorrência

Custo

Ideia  
2

Ideia  
3

Ideia  
5

Ideia  
4

Ideia  
1

Impacto