



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Nosso grupo busca solucionar a toxicidade nos jogos online em parte, que e causa muito estresse e tristeza em muitos acabam por desinstalar ou desistir de jogar, um contexto que esse problema se encaixa é por exemplo quando se e iniciante em um jogo competitivo acontece muito de jogadores xingando o novato por ele estar jogando mal isso pode ocasionar em uma posterior desistência do jogo ou até mesmo com a pessoa ficando triste por ser sensível a esse tipo de estímulo e por final perdendo totalmente a vontade de jogar.

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

- Saulo Pereira Vasconcelos
- Guilherme da Silveira Cantoni
- Rafael Ferraz Barra
- Pedro Luiz Nato Silva
- Arthur Miranda Sales
- Victor Augusto Nascimento
- Henrique Póvoa Peixoto

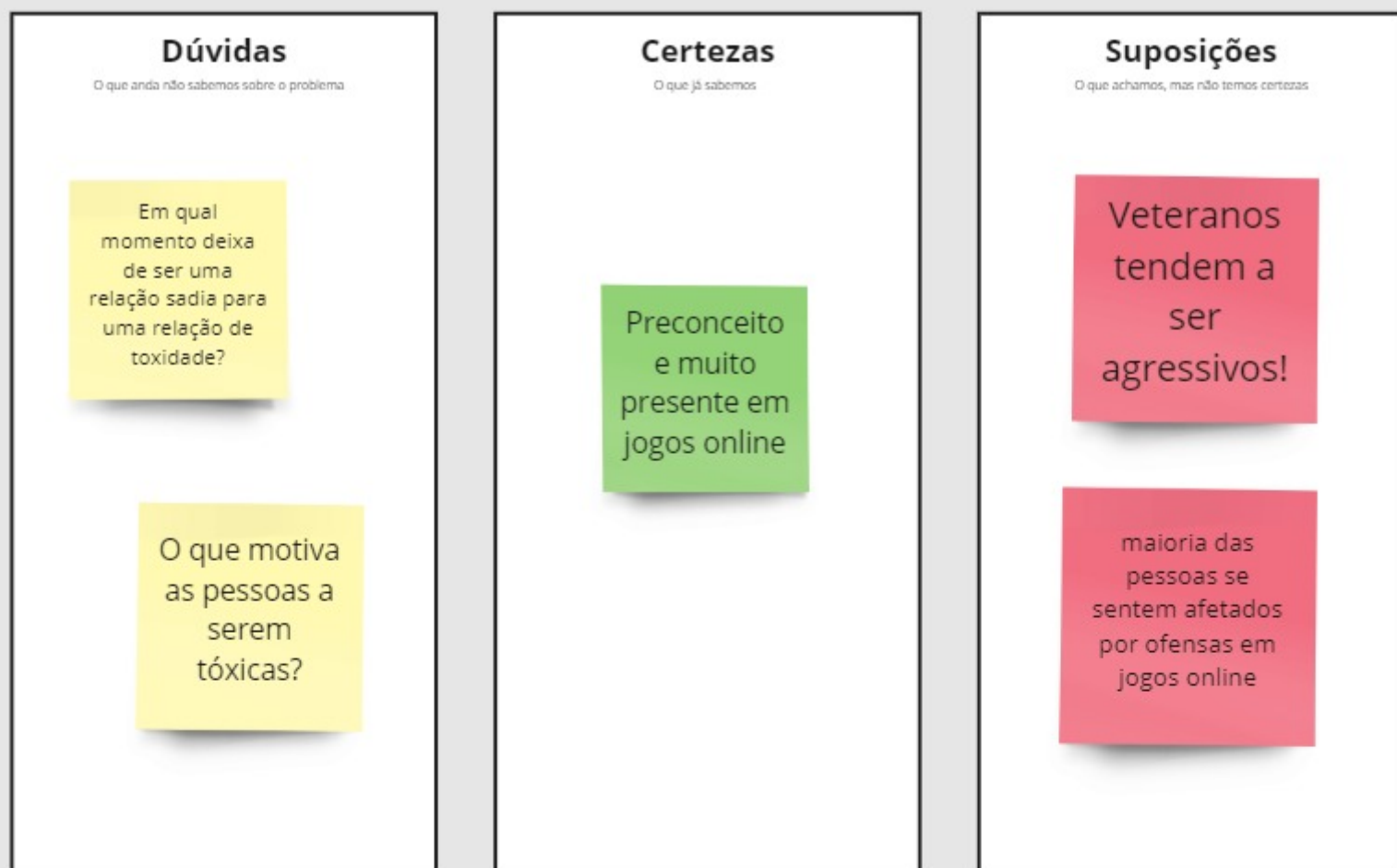
Liste todos os integrantes da equipe.

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/).

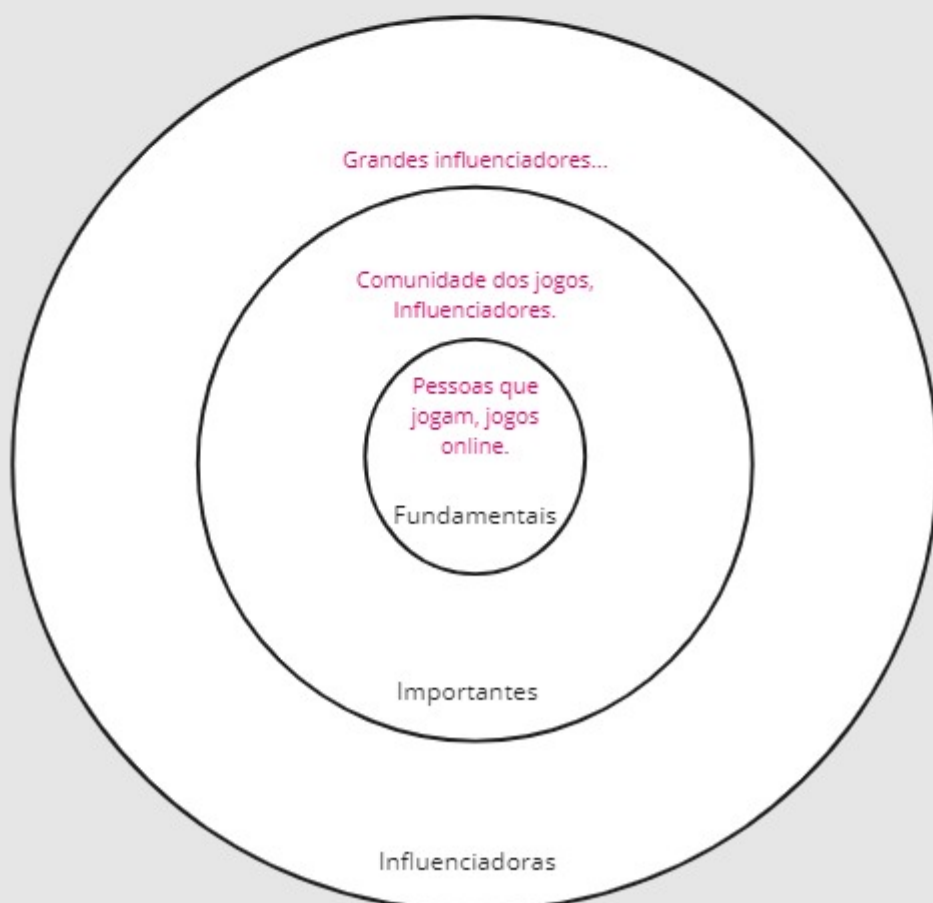
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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

Você já sofreu ou presenciou ofensas em jogos online, com qual frequência?

Resposta

1. Sim. Cerca de 1 a cada 5 partidas
2. sim, usualmente (praticamente todo dia)
3. Sim... Infelizmente isso acontece muito quase todas as vezes q jogo
4. Sim, normalmente 1 a cada 3 partidas mais ou menos
5. Nunca sofri preconceito, mas já vi amigos meus sofrendo

Pergunta

Resposta

Pergunta

Ja sentiu a necessidade de ofender alguem? Se sim porquê?

Resposta

1. Na hora da raiva a gente acaba nem pensando mas nunca cheguei a ser racista, homofóbico entre outros nos jogos
2. Na hora da raiva a gente acaba nem pensando mas nunca cheguei a ser racista, homofóbico entre outros nos jogos
3. Sim. Caso o individuo ofenda alguem que seja proximo de mim.
4. Sim, ja ofendi e sempre é so pq eu fui ofendido e revidei a ação.

Pergunta

O que motiva os jogadores a serem toxicos?

Resposta

1. pra mim podem ser ou devido ao estresse geral da pessoa, seja no dia a dia ou com problemas pessoais ou então devido a propria exposição a grande indice de toxicidade por tanto tempo
2. Casos familiares, bullying, problemas com raiva, no geral o mau humor do dia pode se tornar toxicidade em um jogo.
3. frustrações da vida e estresse do dia a dia normalmente é descontada no jogo.
4. Provavelmente problemas em casa ou algum motivo pessoal

Pergunta

Você se sente afetado por essas ofensas?(pessoalmente e competitivamente)

Resposta

1. Hoje em dia não, aprendi a tacar o foda-se
2. Eu não me afeto tanto assim mas muitas vezes me faz parar de jogar no momento
3. sim, fico desmotivada e diminui bastante minha auto estima, alem de provocar muita raiva.
4. Não

Pergunta

Buscaria metodos externos para diminuir a toxicidade em jogos?

Resposta

1. Não. Pois a resolução para a toxicidade é bem simples(muteall), mas existem pessoas que simplesmente a ignoram e adotam o mesmo caminho, gerando assim mais toxicidade.
2. Sim caso isso comece a me afetar diretamente.
3. Sim, eu ja utilizo o discord como meio externo e estou aberta a usar outros
4. Sim.

Highlights de Pesquisa

Nome

Data

Local

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

90% dos entrevistados ja pensaram ou ja foram tóxicos em alguma partida competitiva.

Aspectos que importaram mais para os participantes

Mais da metade das partidas são presenciadas alguma ofensa ou contexto de toxicidade fazendo com que o fato se existir uma nova plataforma com o intuito de diminuir/filtrar a toxicidade fosse de grande interesse para os entrevistados

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Participantes acreditam que as motivações para as ofensas nos jogos vem de problemas pessoais e estresse diário, enxergando o jogo como uma forma de descarregar a raiva

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Por que os jogadores, em algum momento, tendem a ser toxicos?

Entender o porque jogadores precisam ofender para se sentir melhor no dia a dia



PERSONA

NOME Gabriela Andrade

IDADE 19

HOBBY Jogar no computador e ver series

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Responsável, sentimental e divertida

SONHOS

Sonha em trabalhar com o que gosta

OBJETOS E LUGARES

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

Usualmente utiliza o celular e o computador, principalmente em casa, seja para ler um livro online, assistir series, e jogar

OBJETIVOS CHAVE

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

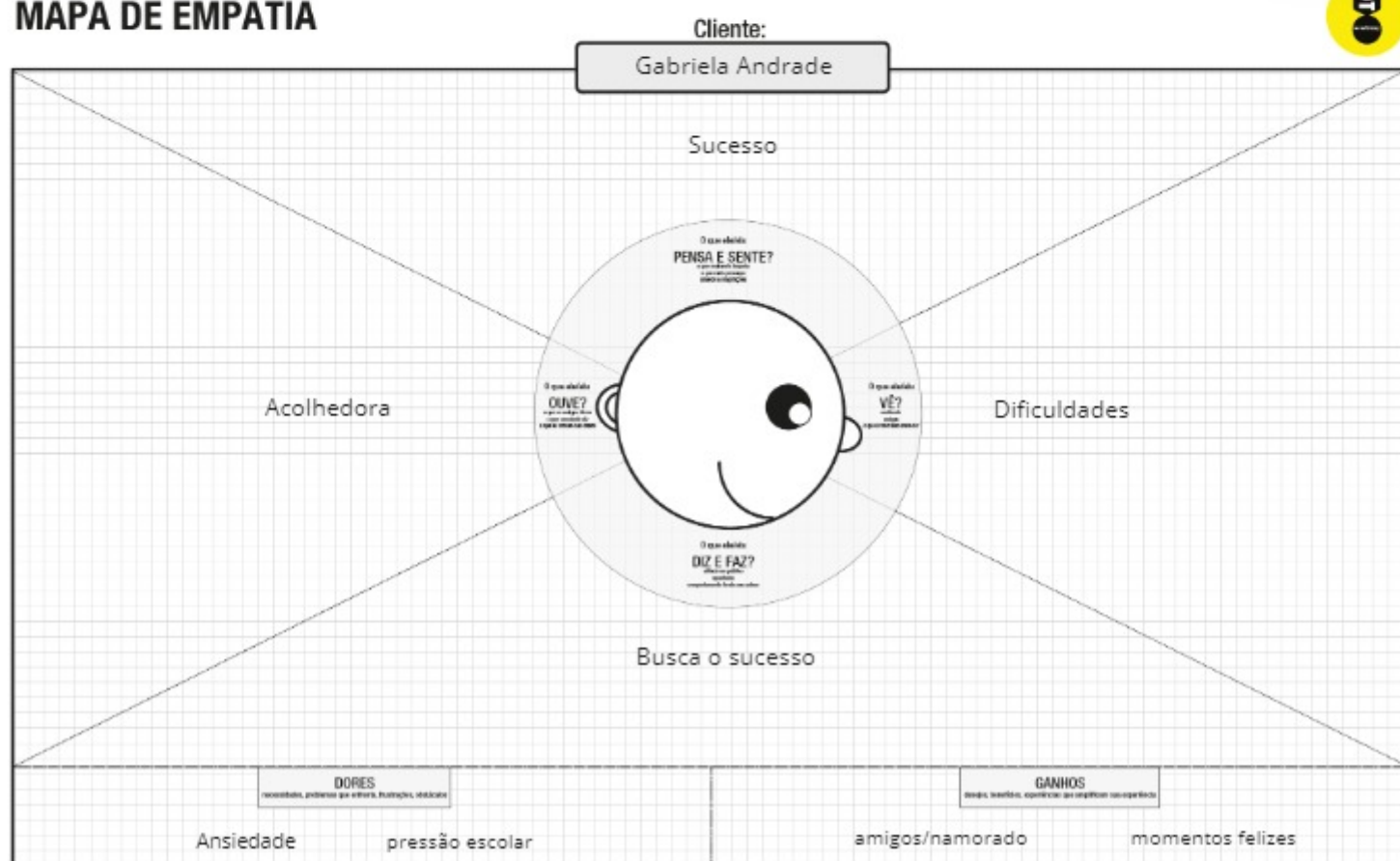
Por se tratar de uma pessoa que joga frequentemente, o serviço é de grande interesse para evitar o estresse diário, visando que o hobby deve ser algo para relaxar e se divertir ao invés de irritar e frustrar.

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 Fernanda Sorbilli

IDADE 19

HOBBY Jogar

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Extrovertida e sentimental

SONHOS

Formar em direito

OBJETOS E LUGARES

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

Computador para jogos casuais.

OBJETIVOS CHAVE

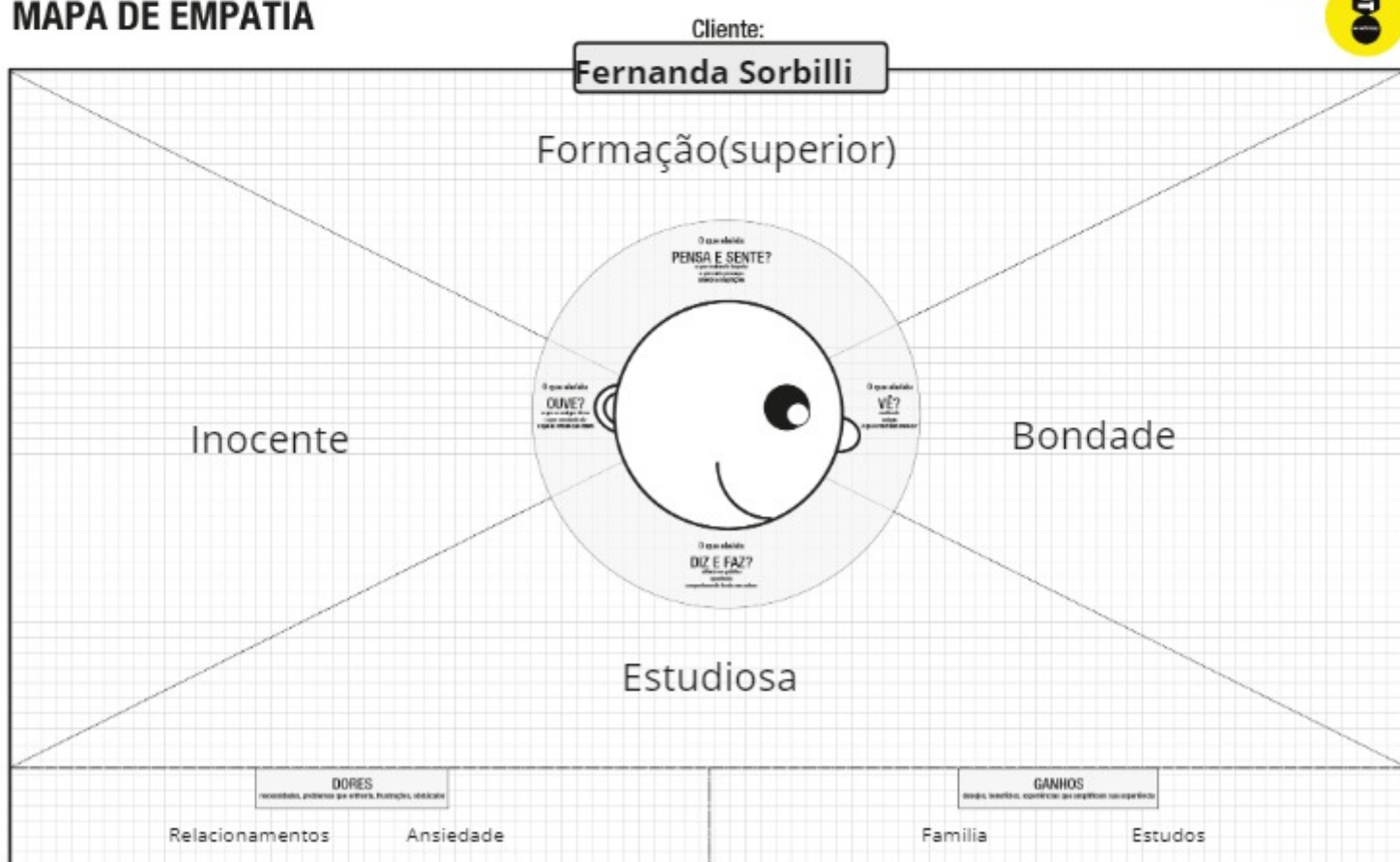
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Evitar frustrações com jogos online, que são muitas vezes um dos motivos para agir agressivamente nesses 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?

MAPA DE EMPATIA





PERSONA

NOME André Lamego

IDADE 21

HOBBY Jogar

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Carismático, bondoso e sociável

SONHOS

Formar em engenharia e ter um bom futuro

OBJETOS E LUGARES

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

Principalmente computador e celular. Costuma jogar em ambos casualmente.

OBJETIVOS CHAVE

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

Por se tratar de uma pessoa que iniciante e busca apenas jogar casualmente, o serviço ajudará a evitar a exposição e a frustração com o jogo online.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

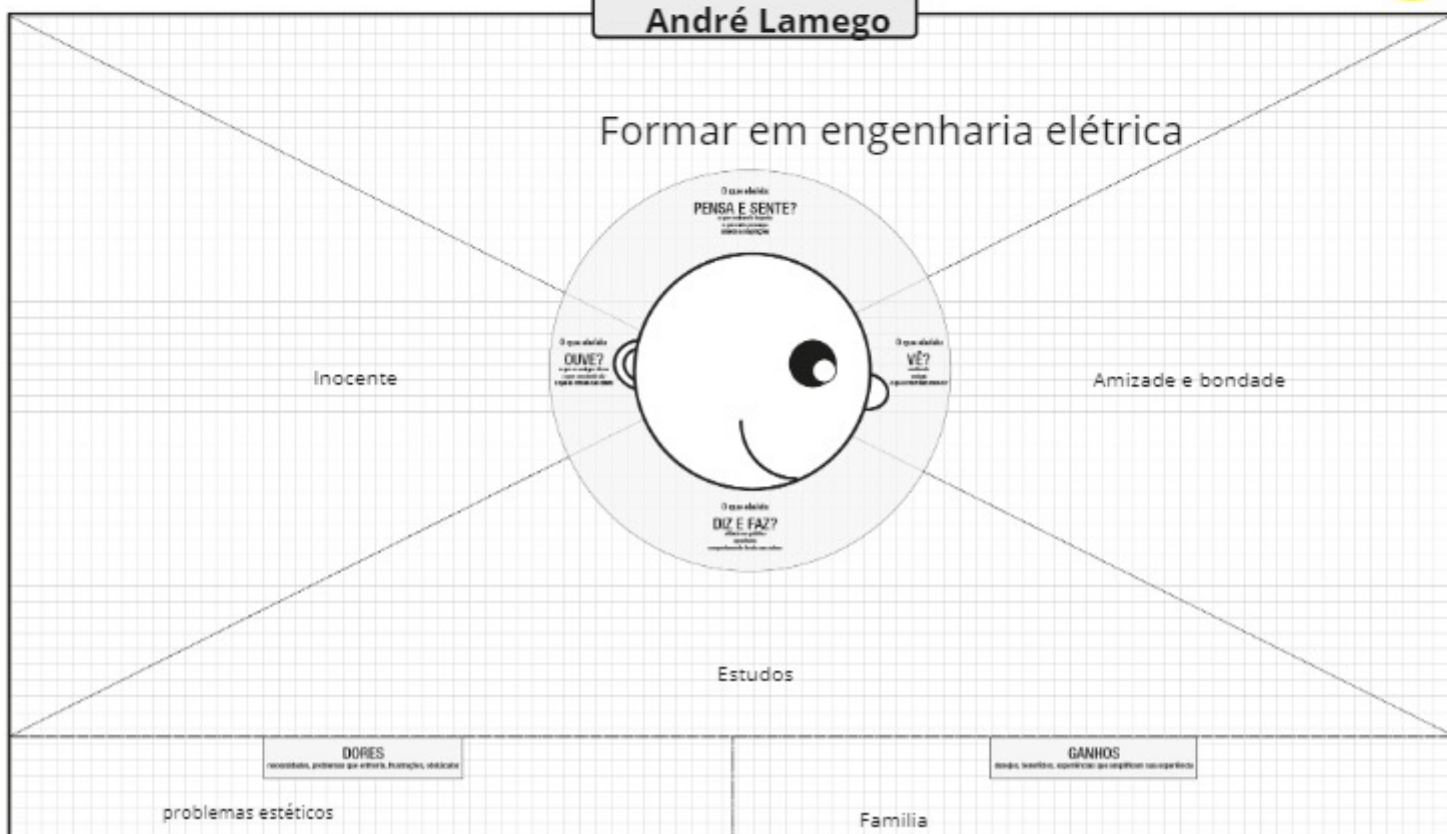
MAPA DE EMPATIA



Cliente:

André Lamego

Formar em engenharia elétrica



Brainstorming / Brainwriting

Rafael F.

Guilherme C.

Saulo Vascon.

Arthur M S.

Pedro L.

Victor A N.

Sistema de login

Sistema compatível com web e mobile

Aplicativo para encontrar usuários com o mesmo nível de jogabilidade

Sistema de encontrar usuarios perfil de jogos em comum

plataforma parecida com uma rede social

Avaliar e denunciar outros jogadores

Funcionamento em diferentes resoluções

sistema para conversar com outros jogadores

Sistema de conversa/chat

O intuito é de acolher pessoas que sofrem com ofensas

sistema de filtro, personalização e agrupar pessoas pelos gostos em comum como: jogos e seus objetivos competitivos ou casuais

comunidade selecionada e controlada para todos os jogadores "amigáveis"

uma comunidade na qual não tem pessoas tóxicas.

Uma forma de avaliar os usuarios

Punir/avaliar pessoas com má reputação na plataforma

sistema de chat

login e senha

fazer um sistema de filtragem para cada usuário

Sistema de chat e login

chat de feedback

sistema de chat monitorado com palavras chaves

Suporte para avaliar cada usuário denunciado

utilidade do perfil(notas, comentários, estilo de jogo, histórico, etc)

método de avaliação do perfil da conta do usuário /*semelhante ao uber*/

Personalização de perfil e chat para feedback e suporte online.

Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

(IDEIA 1)
Login e
Senha

(IDEIA 2)
Avaliação e
Denuncia

(IDEIA 3)
sistema de
chat/conversa com
(monitoramento a
partir de palavras
chaves) opcional

(IDEIA 4)
Sistema
compatível com
web e mobile
(Sistema
Responsivo)

(IDEIA 5)
sistema de filtro,
personalização e agrupar
pessoas pelos gostos em
comum como: jogos e seus
objetivos competitivos ou
casuais

(IDEIA 6)
chat de
feedback

Punir/avaliar
pessoas com
má reputação
na plataforma

utilidade do
perfil(notas,come
ntarios,estilo de
jogo,historico,etc)

comunidade
selecionada e
controlada para
todos os
jogadores
"amigáveis"

Sistema de
encontrar
usuários perfil
de jogos em
comum

IDEIA 1

IDEIA 2

IDEIA 3

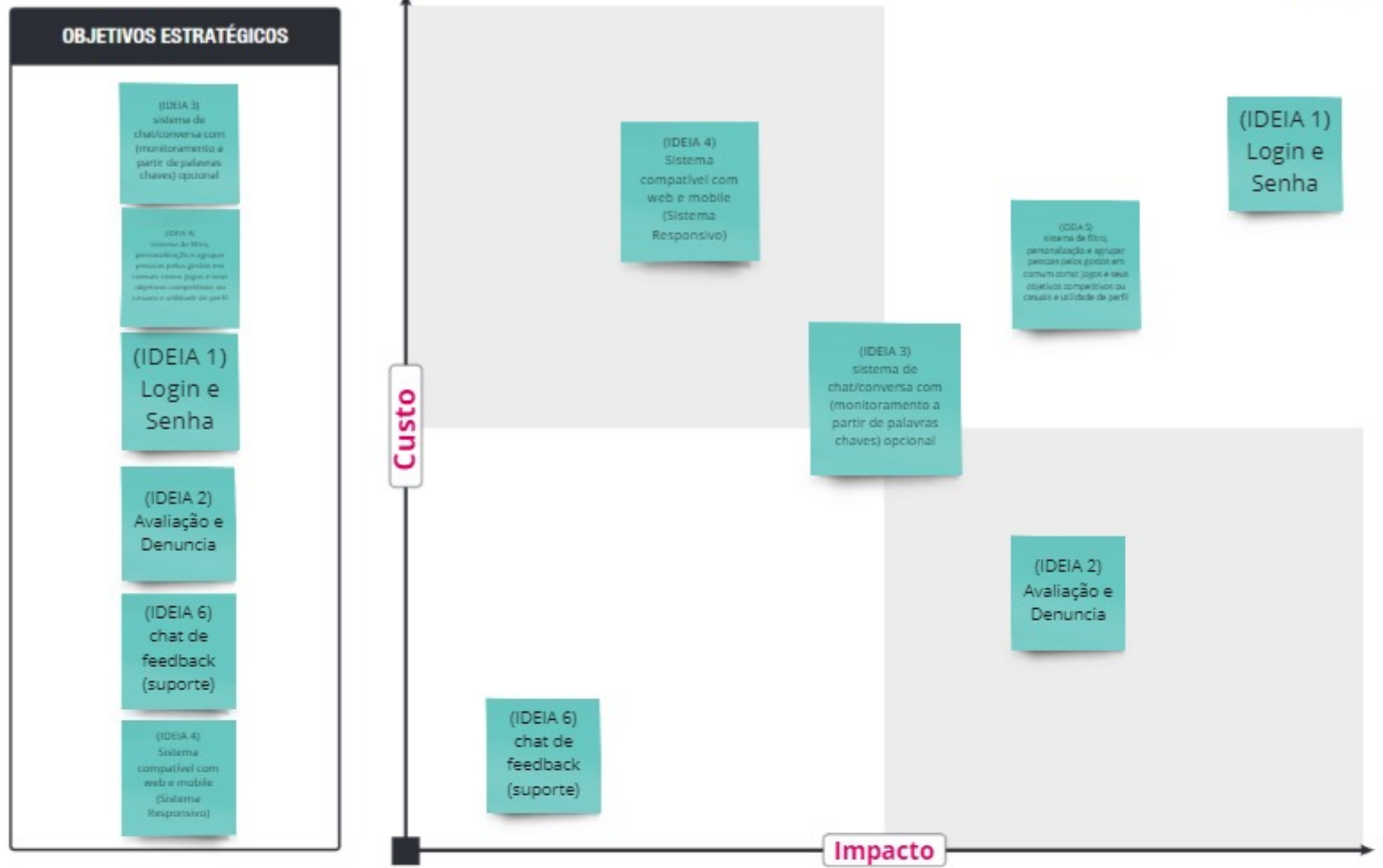
IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

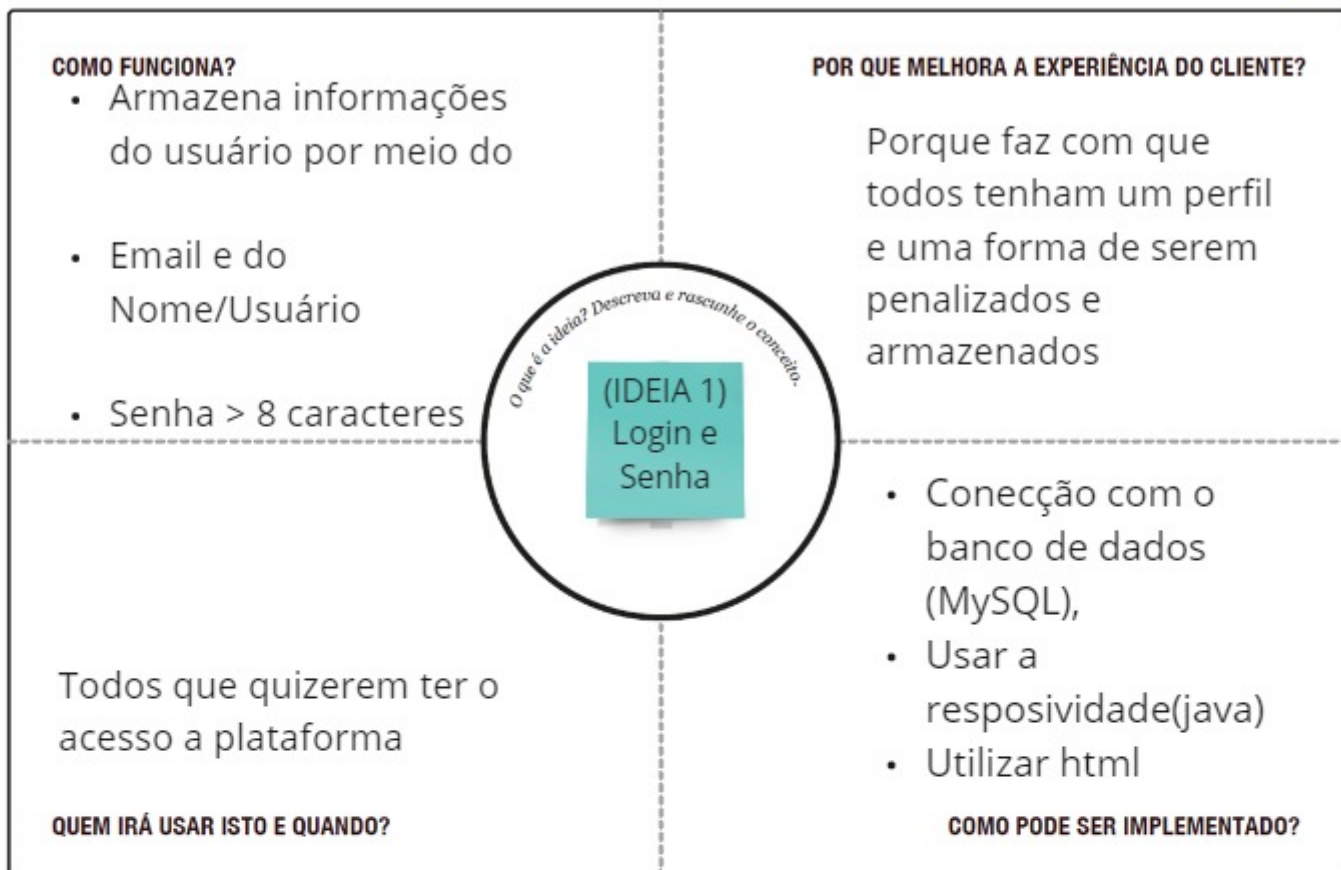
Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

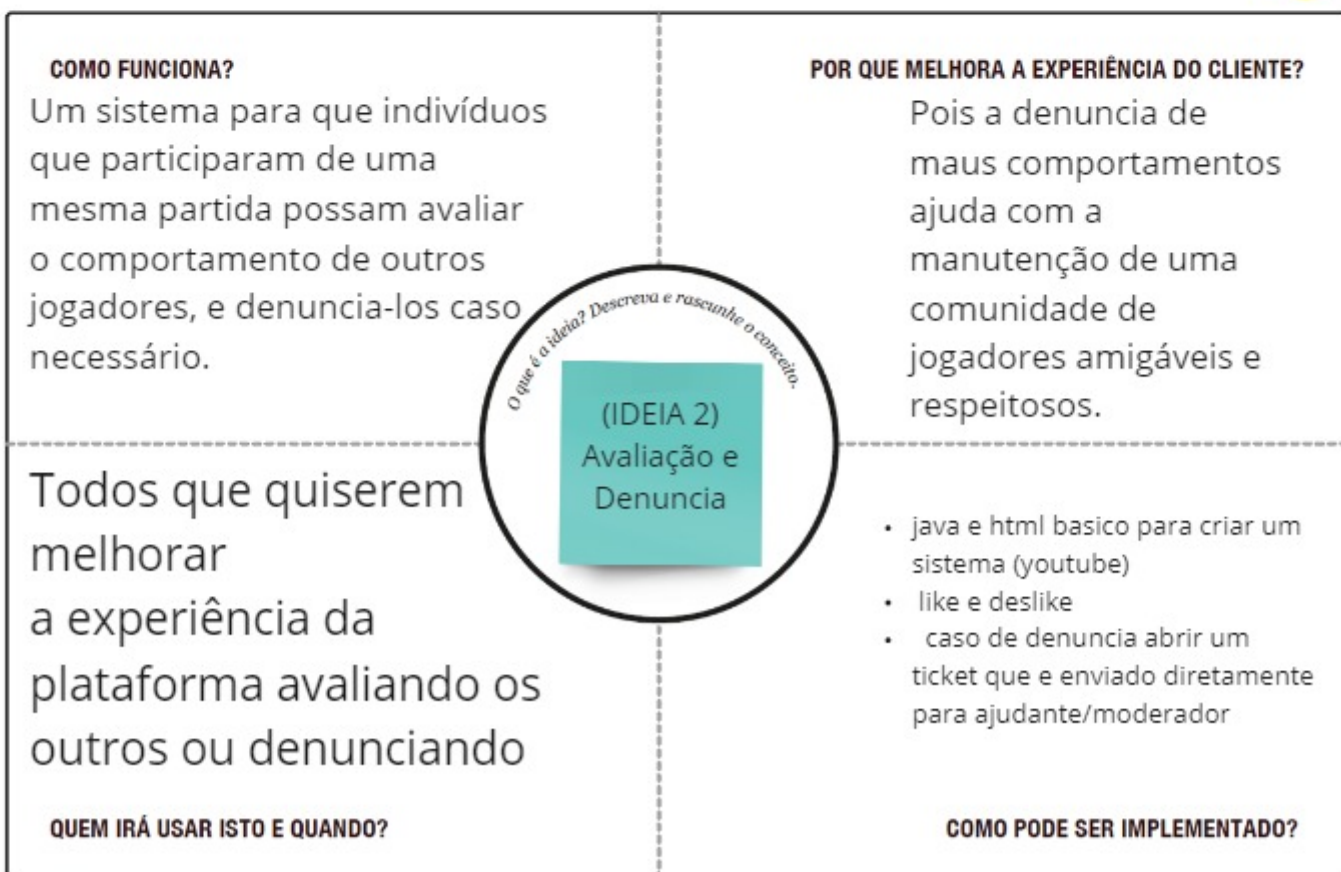


Detalhamento das Ideias

MAPA CONCEITUAL

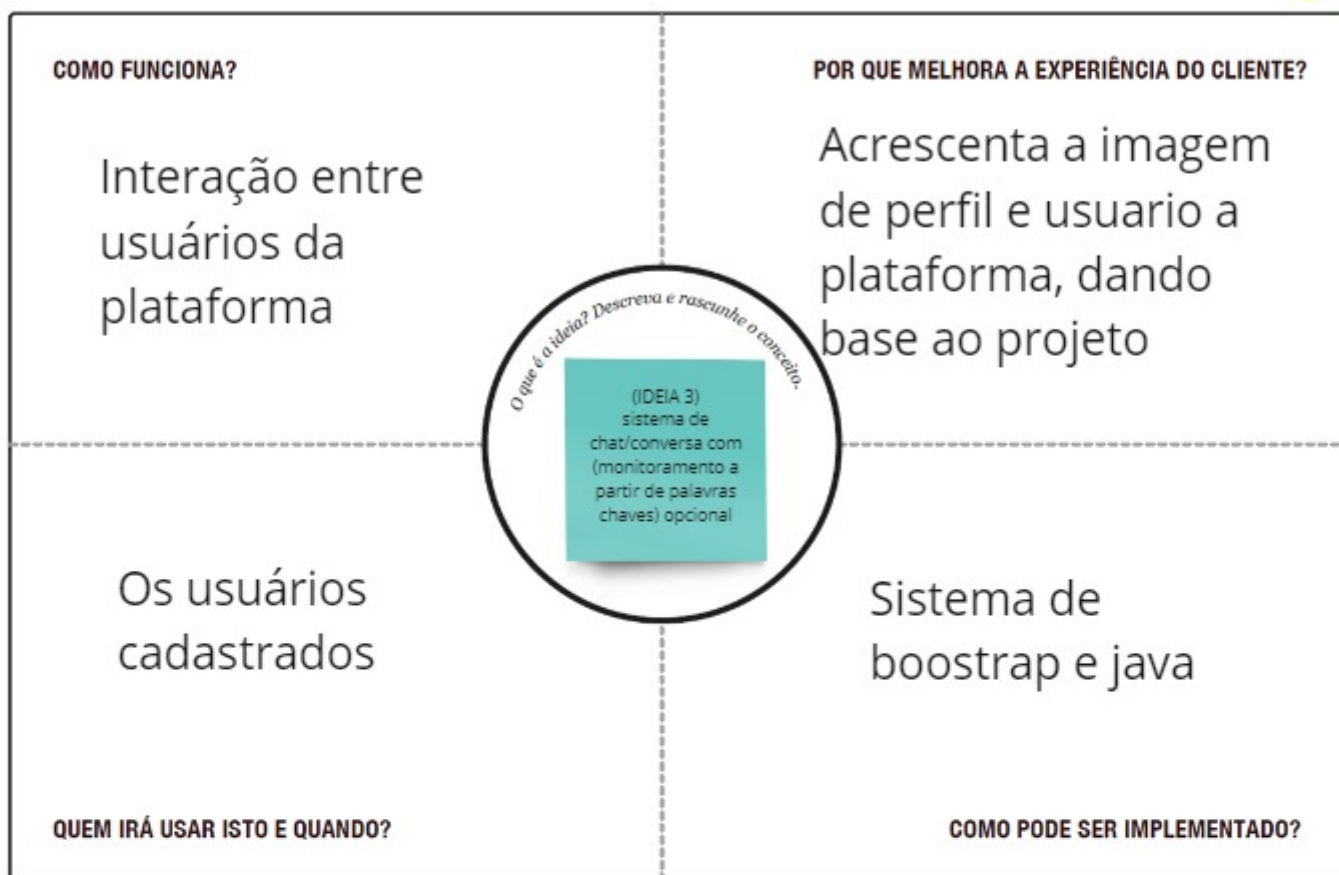


MAPA CONCEITUAL



Detalhamento das Ideias

MAPA CONCEITUAL



MAPA CONCEITUAL

