



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### Descrição do Problema

O problema é a dificuldade de relacionamento entre os alunos da PUC e a consequente dificuldade de acesso e troca de informações, fomentada pelo contato entre os estudantes.

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

- Bernardo Cavanellas Biondini
- Lucas Bagno Moraes Lobato
- Welbert Luiz Silva
- Leonardo Cesar da Silva
- João Lucas Santos Guimarães Marra
- Tiago Assunção de Sousa

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/>



## Dúvidas

Impacto na  
avaliação do aluno  
sobre o curso

O que ainda não sabemos sobre o problema

## Certezas

Alunos retraídos podem  
vir a ter uma maior  
dificuldade a se  
socializar com os outros

O que já sabemos

Falta de acesso  
informações básicas  
no início do curso

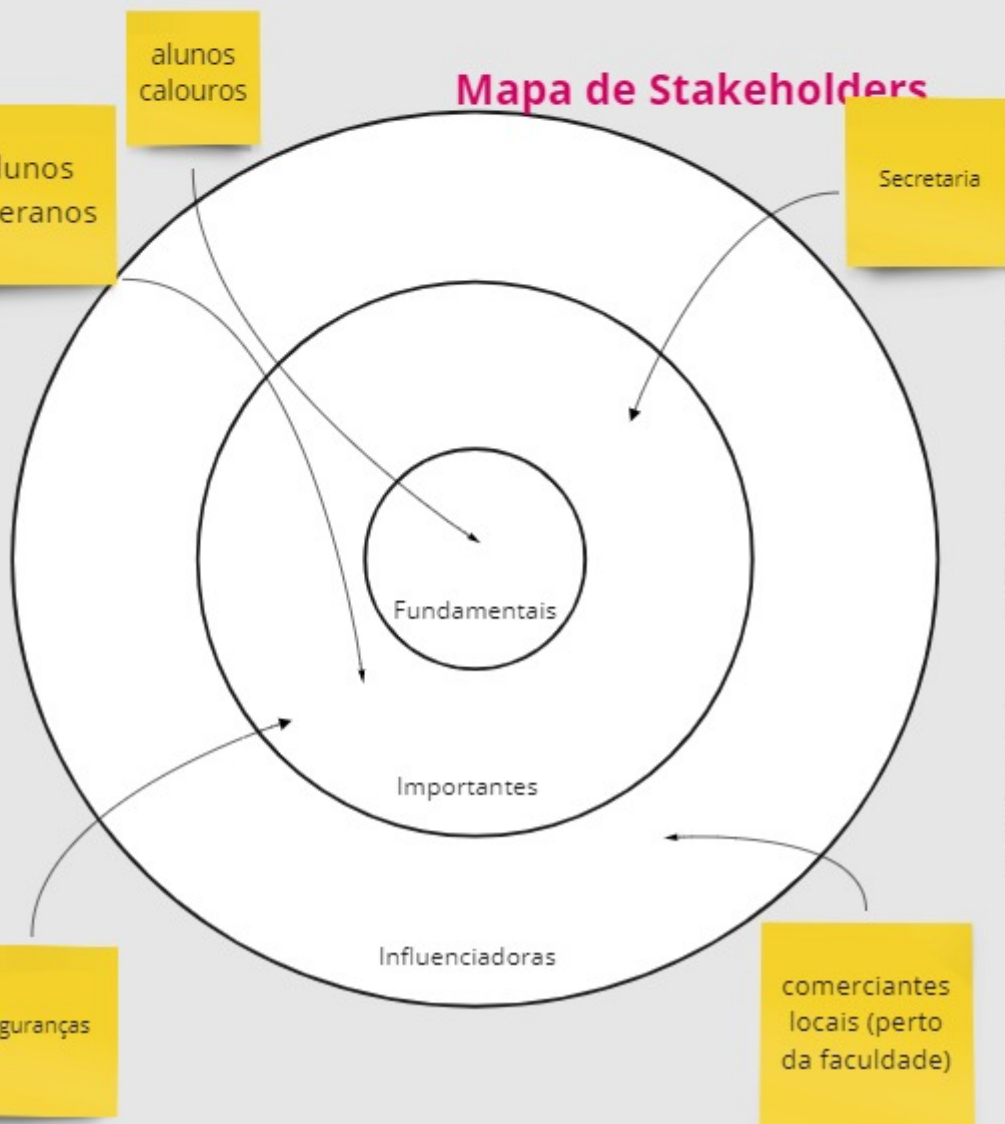
Dificuldade de  
fazer amizades

## Suposições

Gastos  
desnecessários por  
falta de informação

O que achamos, mas não temos certezas

## 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

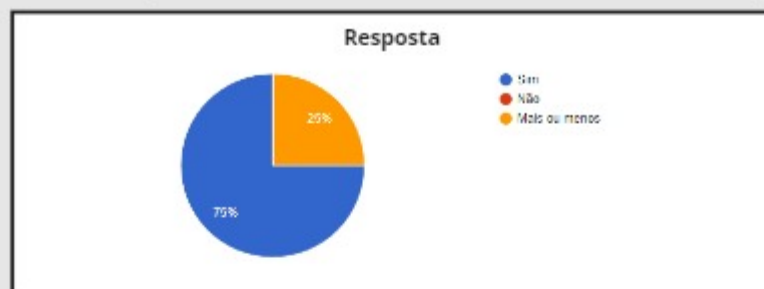
Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas  
Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

### Pessoas Influenciadoras

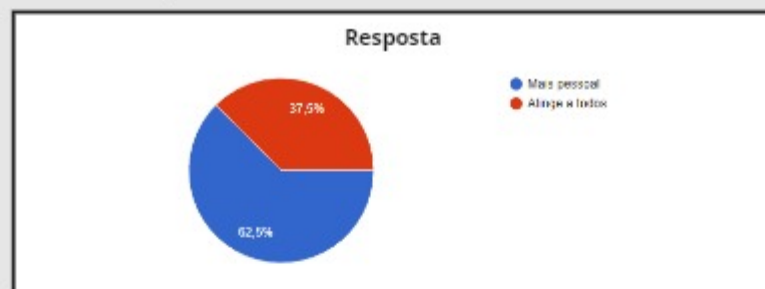
Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.  
Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

# Entrevista Qualitativa

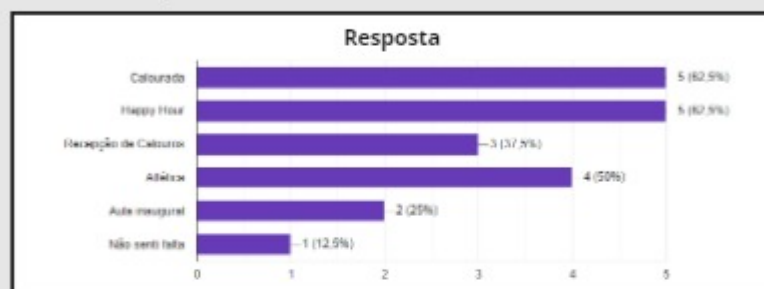
Pergunta: Você sentiu dificuldade em se relacionar com os colegas no início do curso?



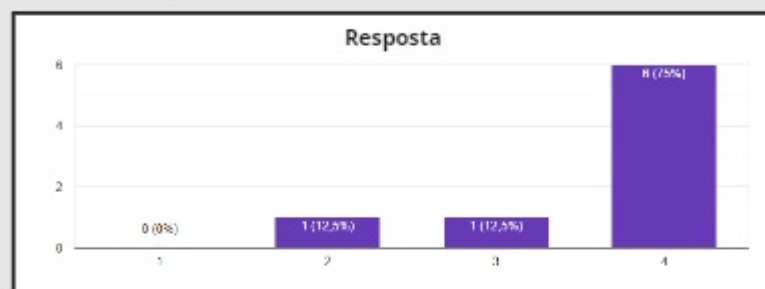
Pergunta: Essa dificuldade é mais pessoal ou você acha que outras pessoas têm essa dificuldade?



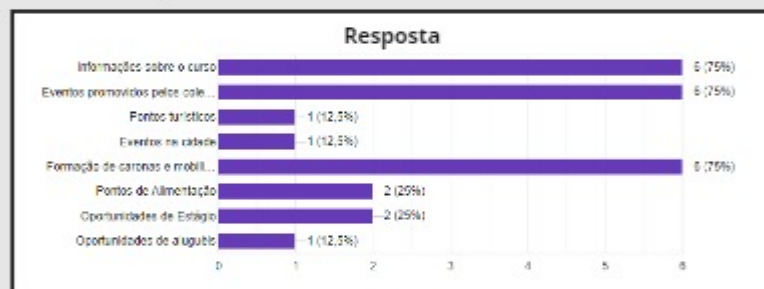
Pergunta: Você sentiu falta de algum evento para integração entre alunos?



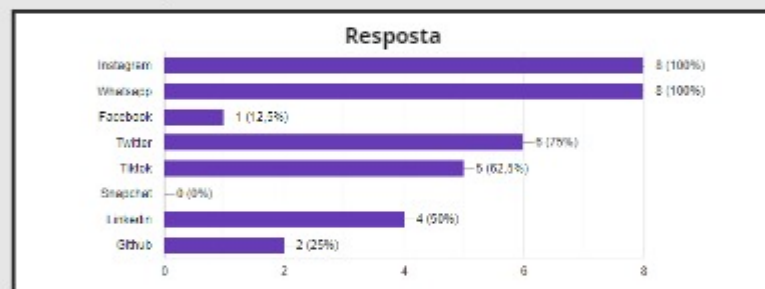
Pergunta: Qual grau de importância para você em estreitar o relacionamento entre os colegas?



Pergunta: Que tipo de informação você sente falta pela dificuldade de relacionamento no campus?



Pergunta: Que tipo de informação você gostaria de ter sobre seus colegas?



## Highlights de Pesquisa

Nome: Formulário Online

Data: 20/09/2022

Local: PUC Minas

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

"Seria legal organizar eventos entre os alunos como por exemplo uma peladinha."

Aspectos que importaram mais para os participantes

Informações sobre o curso.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Conhecer melhor as pessoas, seus gostos e preferências.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Quais aplicativos você utiliza para se relacionar com outras pessoas?

# Persona / Mapa de Empatia



## PERSONA



**NOME** Pedro

**IDADE** 21

**HOBBY** Ver filmes, ouvir e tocar música, cozinhar, jogar jogos online, ler livros de mistério.

**TRABALHO** Estudante

### PERSONALIDADE

Introvertido, amigável, criativo, persistente, calmo e atencioso.

### SONHOS

Fazer novas amizades, viajar ao redor do mundo vendo shows de rock, ser independente financeiramente, ser bom em tocar instrumentos musicais (preferência para guitarra).

### OBJETOS E LUGARES

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

Passa bastante tempo no computador pesquisando coisas de seu interesse. Gosta de jogar jogos em geral: online, cartas, tabuleiro. Gosta de relaxar tocando e/ou ouvindo músicas de rock. Assiste todos os tipos de filmes.

### OBJETIVOS CHAVE

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

Conhecer novas pessoas com os mesmos tipos de gostos e que também gosta de conversar sobre filmes e músicas.

**COMO DEVEMOS TRATÁ-LA** Ser calmo, atencioso e paciente.

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

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

Conversar sobre músicas, jogos e filmes.



## Persona / Mapa de Empatia



### PERSONA



**NOME** Letícia

**IDADE** 18

**HOBBY** Sair com os amigos, ir a festas e bares, ver séries e ler livros.

**TRABALHO** Estudante

#### PERSONALIDADE

Sociável, simpática, extrovertida, amigável, curiosa e exploradora.

#### SONHOS

Ter liberdade financeira para poder viajar pelo mundo conhecendo pessoas e culturas diferentes.

#### OBJETOS E LUGARES

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

Usa redes sociais muito frequentemente e gosta de publicar sobre sua vida. Fotos e vídeos.  
Gosta muito de ler livros (físicos e digitais).  
Passa muito tempo na frente do computador ou do celular vendo series.  
Passa muito tempo on-line conversando com seus amigos.

#### OBJETIVOS CHAVE

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

Encontrar pessoas com mesmos interesses que o dela.  
Conhecer novas pessoas

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Brainstorming / Brainwriting

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

# Mural de Possibilidades

## MURAL DE POSSIBILIDADES



Ideia  
1

Ideia  
2

Ideia  
3

Ideia  
4

Ideia  
5

Ideia  
6

Ideia  
7

IDEIA 1

---

---

---

---

IDEIA 2

---

---

---

---

IDEIA 3

---

---

---

---

IDEIA 4

---

---

---

---

IDEIA 5

---

---

---

---

IDEIA 6

---

---

---

---

# Priorização de Ideias

## MAPA DE PRIORIZAÇÃO



OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

