



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### Descrição do Problema

Dificuldade para se deslocar até a faculdade, o transporte público é muitas vezes inacessível e desconfortável e ir sozinho de carro está muito caro por causa da gasolina. Dividir o custo da carona com alguém que mora perto é mais cômodo e acessível, mas achar uma pessoa pra dividir é difícil por não ter um canal de comunicação específico para isso.

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

- Fulano
- Beltrano
- Cicrano

Liste todos os integrantes da equipe.

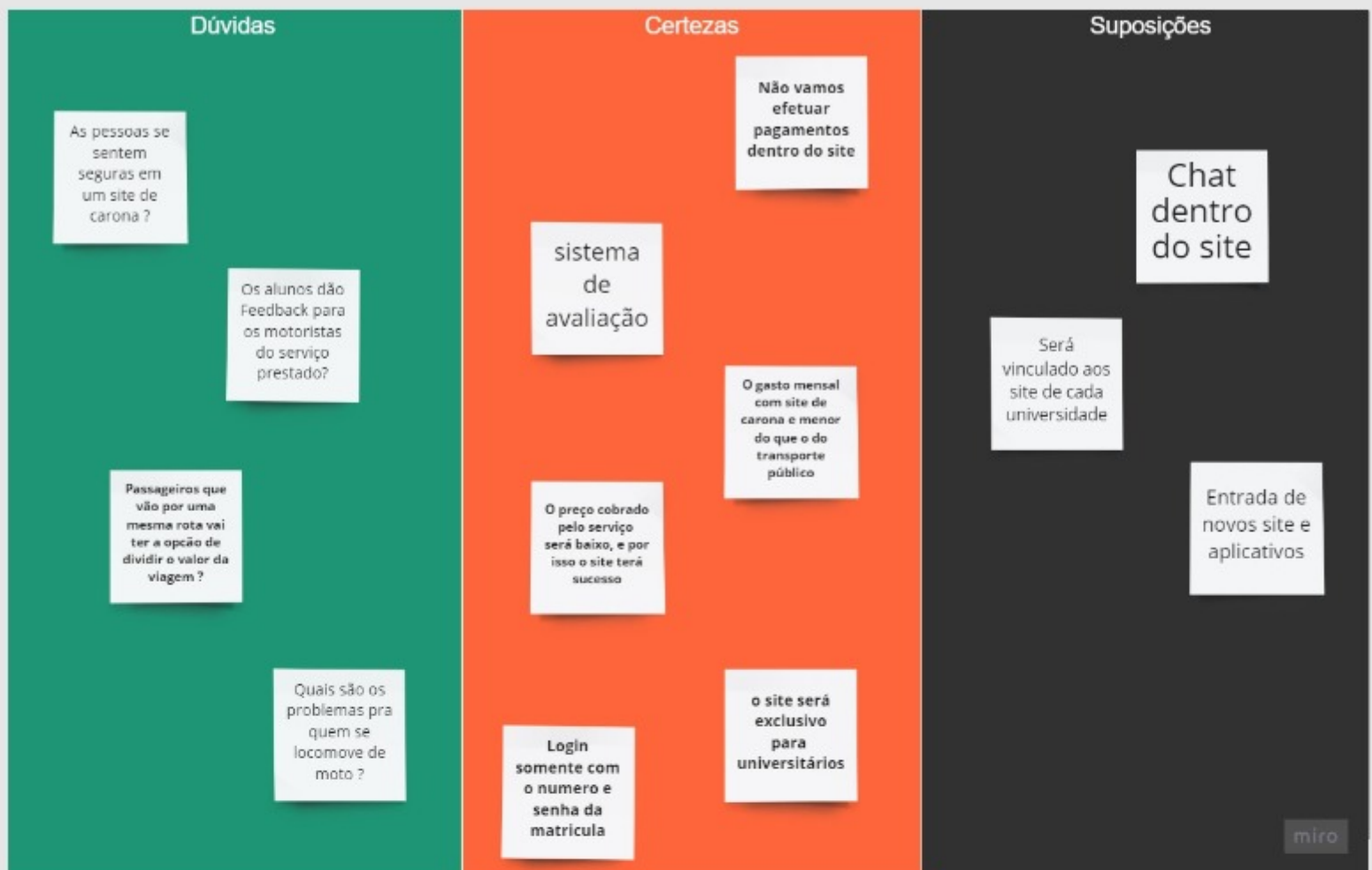
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção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

<b>Pergunta</b>	Você já pegou ou ofereceu carona?
<b>Resposta</b>	Segurança e dificuldade para encontrar e oferecer caronas.

<b>Pergunta</b>	Por qual motivo não pegou/ofereceu?
<b>Resposta</b>	

<b>Pergunta</b>	CrITÉrios para segurança
<b>Resposta</b>	

<b>Pergunta</b>	Chat pelo sistema ou Whatsapp
<b>Resposta</b>	

<b>Pergunta</b>	Opção de pagamento pelo sistema
<b>Resposta</b>	Opção de pagamento dentro do sistema, avaliação do motorista e carona no final de cada corrida e opção de escolher carona por indicação

<b>Pergunta</b>	Sugestões e dúvidas
<b>Resposta</b>	

## Highlights de Pesquisa

<b>Nome</b>	Thiago De Oliveira Coelho	<b>Data</b>	12/04/22	<b>Local</b>	Google forms e PUC SG
<b>O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.</b>			<b>Aspectos que importaram mais para os participantes</b>		
Chat dentro do sistema para conversas			Segurança na hora de pegar/oferecer carona		
Frequência nas aulas					
<b>Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista</b>			<b>Novos tópicos ou questões para explorar no futuro</b>		
Segurança é o principal fator para ser usado o sistema de carona			Possibilidade de usar uma API do google maps		



## PERSONA

**NOME** Tayna Lopes

**IDADE** 20 anos

**HOBBY** Ler livros

**TRABALHO** Estudante

**PERSONALIDADE** Reservada, prefere ficar em casa lendo seu livro do que ir para balada

**SONHOS** Viajar pelo mundo, Formar na faculdade.

### OBJETOS E LUGARES

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

Celular,  
pierings,  
mochila com  
materiais de  
estudos

### OBJETIVOS CHAVE

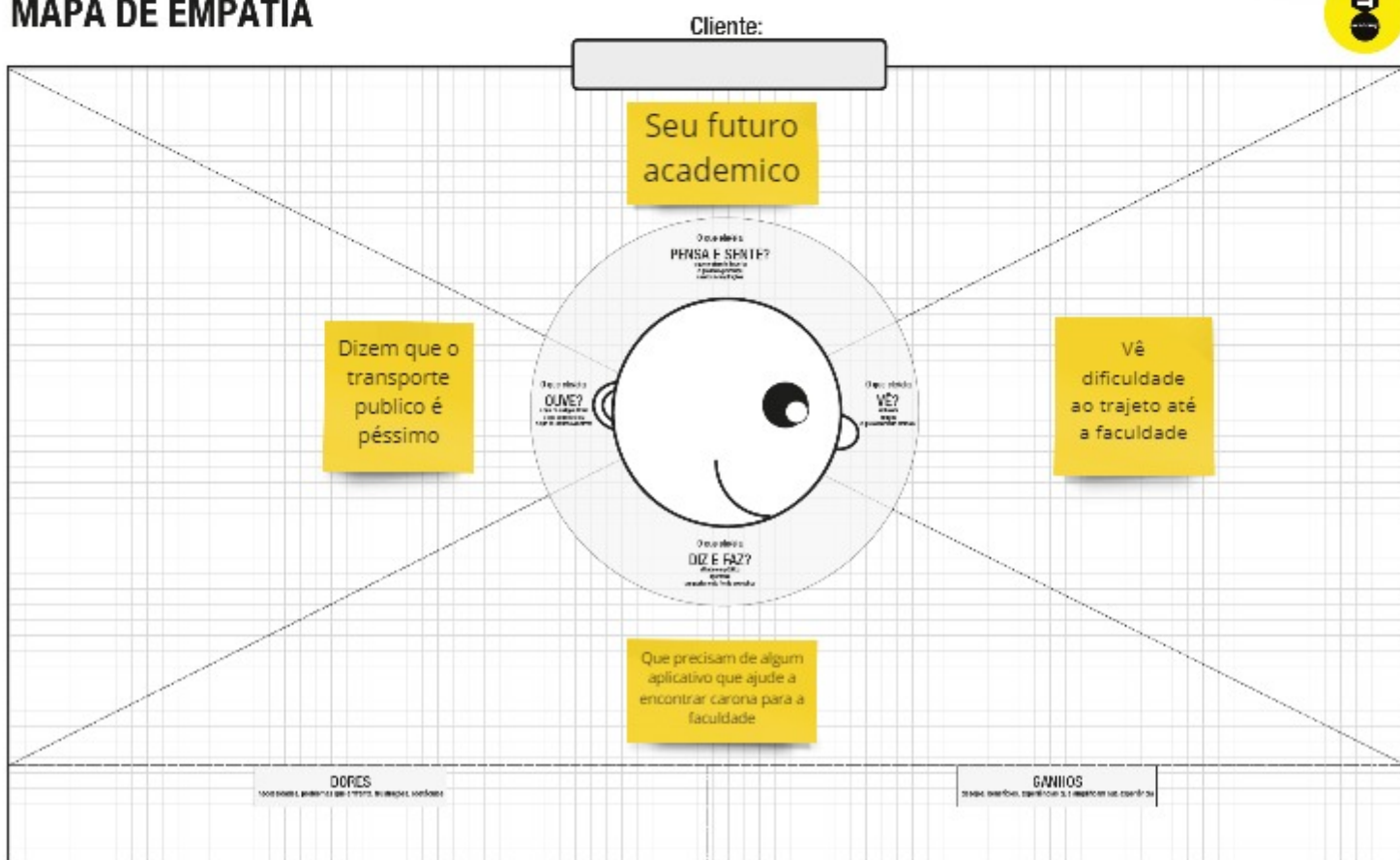
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Para se locomover até a faculdade

### 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** Pedro Luiz

**IDADE** 21 anos

**HOBBY** Dançar

**TRABALHO** Estudante

**PERSONALIDADE** Gosta de sair com os amigos, de fazer novas amizades. Uma pessoa muito extrovertida, sempre alegre.

**SONHOS** Como uma pessoa da comunidade LGBTQIA+ Pedro tem o sonho de viver um dia em um mundo sem preconceitos.

### OBJETOS E LUGARES

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

### OBJETIVOS CHAVE

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

### 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:

**O que ela pensa e sente?**  
O que ela pensa e sente?

**O que ela vê?**  
O que ela vê?

**O que ela diz e faz?**  
O que ela diz e faz?

**O que ela ouve?**  
O que ela ouve?

**DORES**  
O que ela sente, pensa e faz que a deixa triste, frustrada, com medo?

**GANHOS**  
O que ela sente, pensa e faz que a deixa feliz, satisfeita, com orgulho?



## PERSONA

**NOME** Guilherme valerio

**IDADE** 22 anos

**HOBBY** Jogar no computador

**TRABALHO** Estudante

**PERSONALIDADE** Uma pessoa bastante introvertida, prefere ficar em casa jogando no seu computador do que sair de casa

**SONHOS** Ter sua independencia financeira, conseguir ajudar a familia e formar na faculdade

### OBJETOS E LUGARES

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

### OBJETIVOS CHAVE

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

### 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:

The Empathy Map template is a large rectangle divided into four quadrants by two diagonal lines. In the center is a circle containing a simple face with a single eye and a smile. Each quadrant is labeled with a question in Portuguese: 'O que ela PENSE E SINTA?' (top), 'O que ela VEJA?' (right), 'O que ela OUVIR?' (left), and 'O que ela FAÇA?' (bottom). Below the main rectangle, there are two additional sections: 'DORES' (Pain Points) on the left and 'GANHOS' (Gains) on the right, each with a small grid for notes.

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 6

Ideia 3

Ideia 7

Ideia 2

Ideia 4

Ideia 5

IDEIA 1

.....

.....

.....

.....

IDEIA 2

.....

.....

.....

.....

IDEIA 3

.....

.....

.....

.....

IDEIA 4

.....

.....

.....

.....

IDEIA 5

.....

.....

.....

.....

IDEIA 6

.....

.....

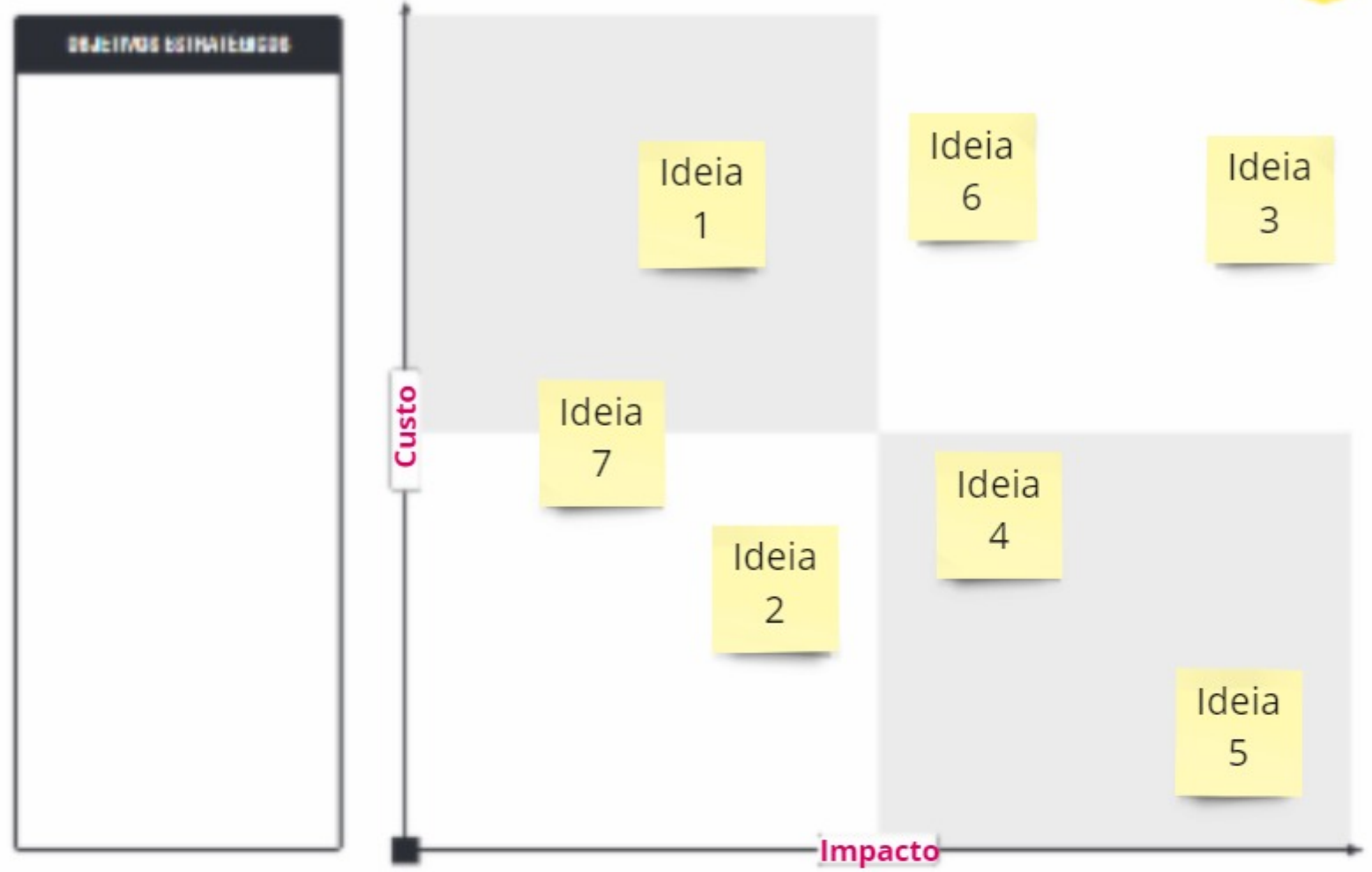
.....

.....



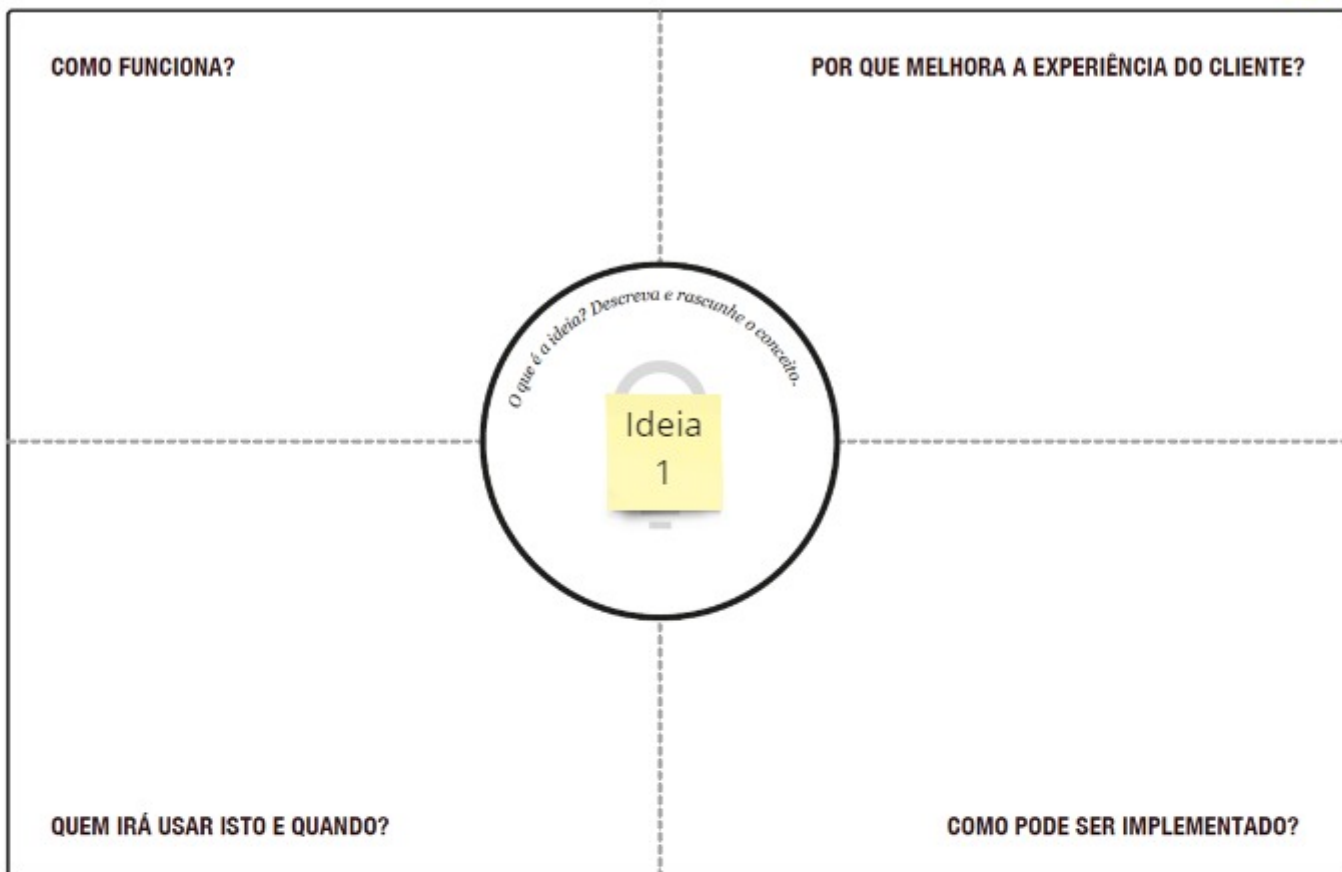
## Priorização de Ideias

### MAPA DE PRIORIZAÇÃO

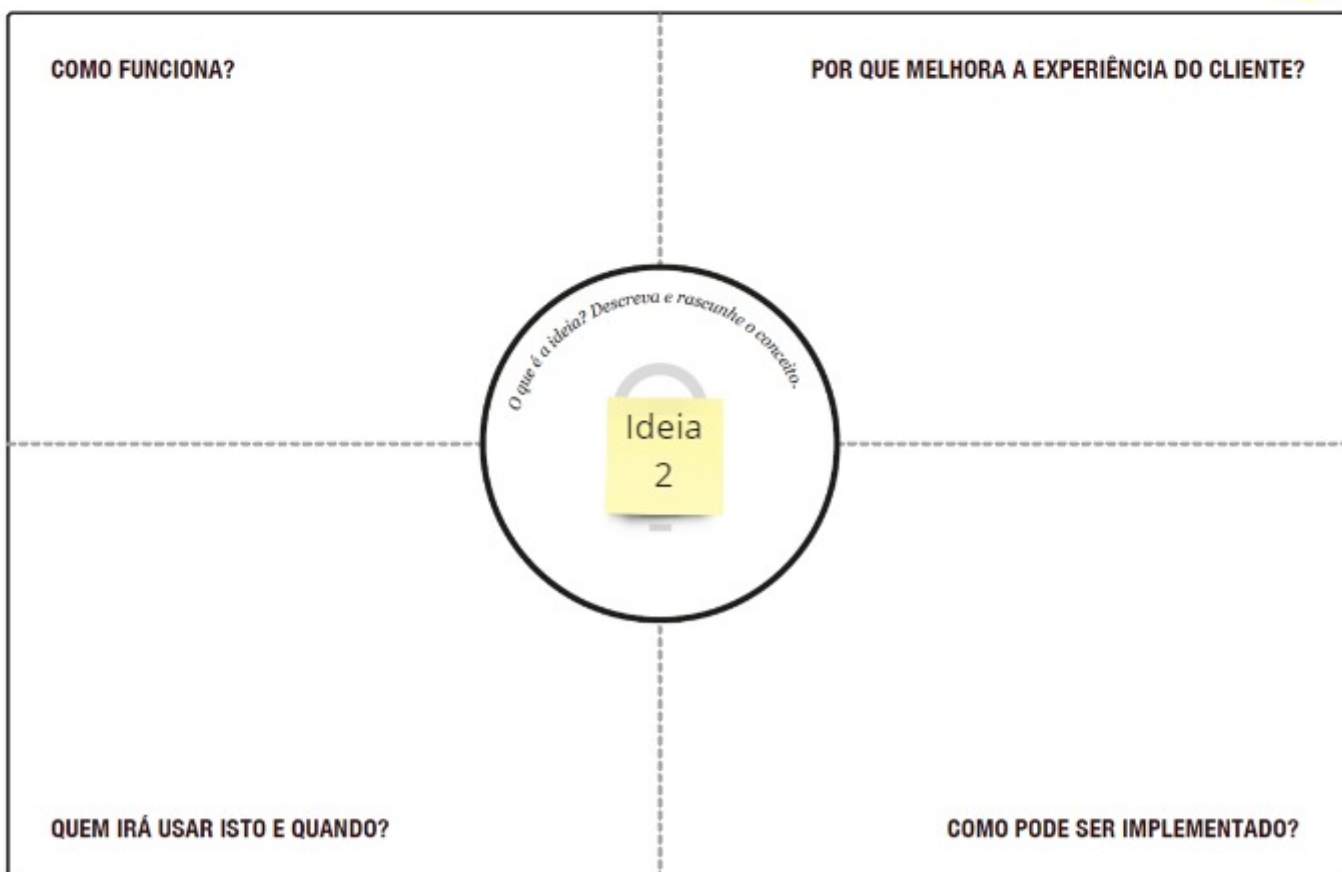


# Detalhamento das Ideias

## MAPA CONCEITUAL

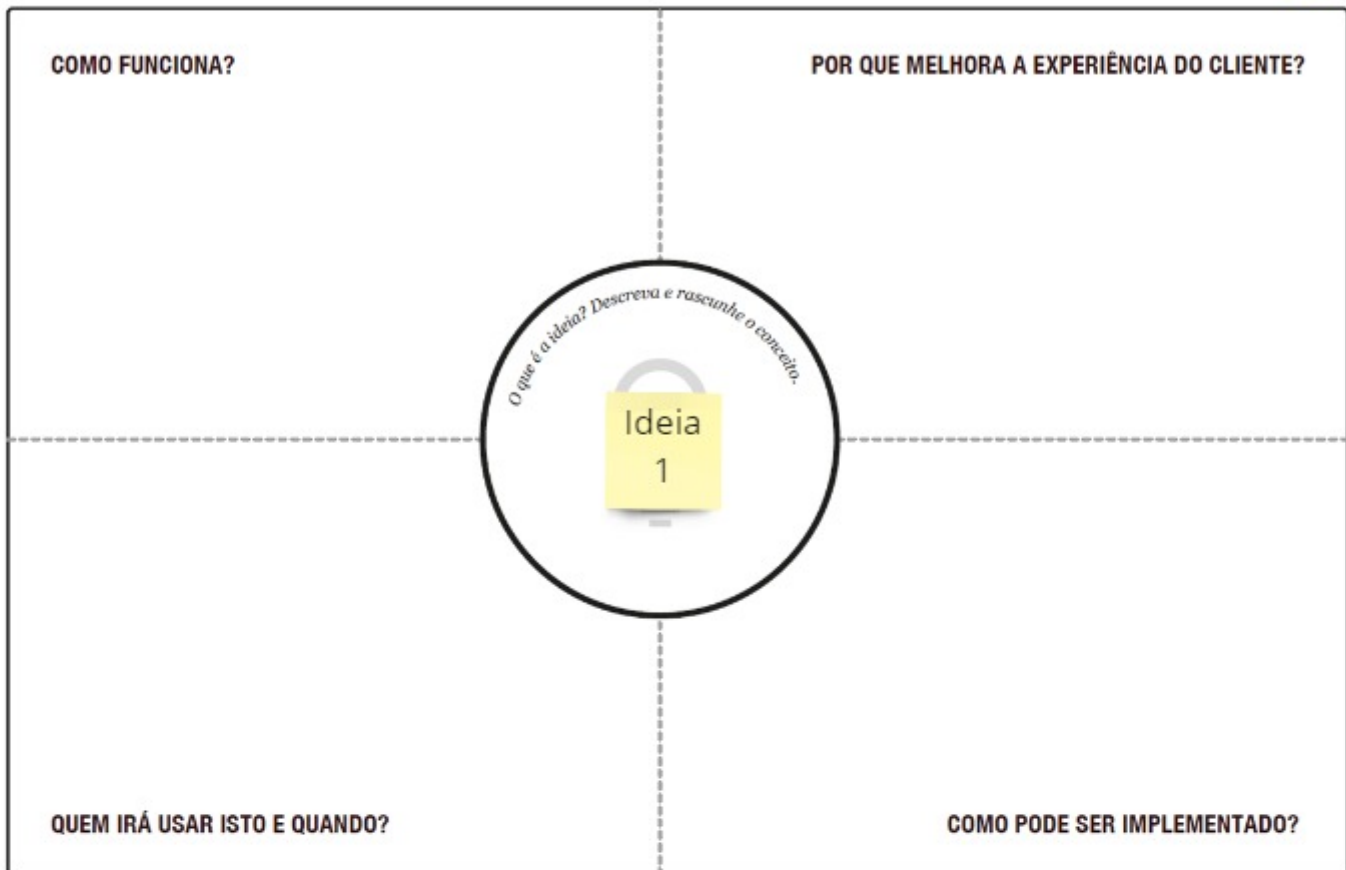


## MAPA CONCEITUAL



# Detalhamento das Ideias

## MAPA CONCEITUAL



## MAPA CONCEITUAL

