

PUC MINAS

Heitor Freitas, Leonardo Oliveira, Maria Luisa, Matheus
Gabriel, Mayara Kimura, Víctor Cutrim.

PROCESSO DE DESIGN THINKING
SPRINT 1

BETIM – MINAS GERAIS

2022

Identificação do trabalho

Disciplina: Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web

Prof. Leonardo Vilela Cardoso

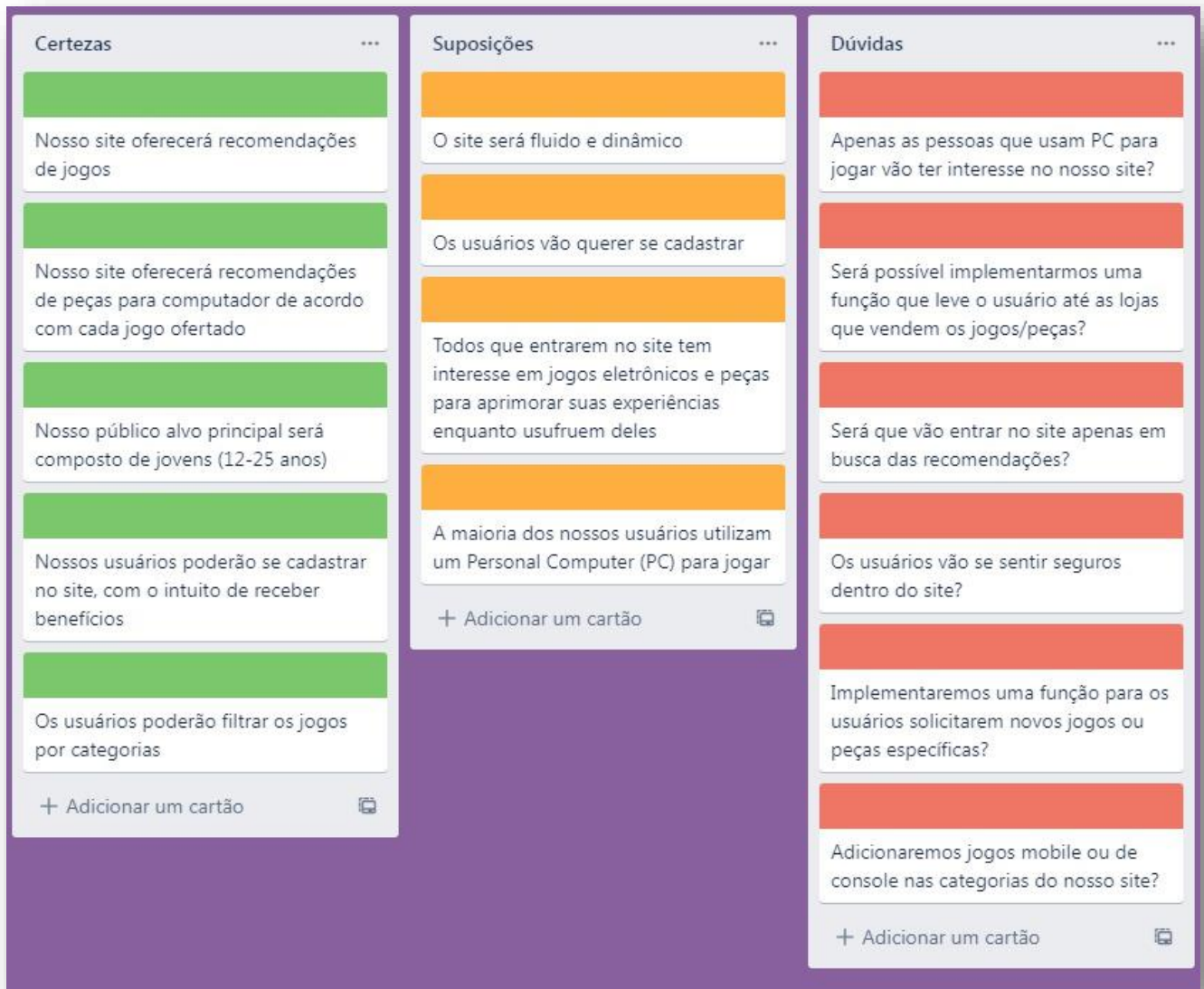
Turma: Sistemas de Informação

MATRIZ CSD

Peimeiramente, é válido mencionar o significado por trás das siglas da matriz CSD, pois dessa forma fica mais fácil a compreensão da atual vertente.

A sigla da matriz significa **C**ertezas, **S**uposições e **D**úvidas (CSD). Esta é uma ferramenta que designers utilizam para levantar e alinhar as **Certezas** (o que já sabemos), **Suposições** (o que supomos, mas não temos certeza e precisamos confirmar) e **Dúvidas** (o que precisamos descobrir, quais perguntas precisamos fazer) sobre o desafio dos clientes ou do público de estudo no projeto.

Com isso em mente, nosso grupo chegou às seguintes conclusões iniciais:



(Figura 1: Matriz CSD Montada por nosso grupo com o auxílio da plataforma Trello)

MAPEAMENTO DE STAKEHOLDERS

O que são os Stakeholders? Em suma, eles são grupos de interesse de uma organização, que interferem direta ou indiretamente em seu andamento, podendo ser classificados em Stakeholders internos e externos.

Para que pudessemos mapear os nossos público de interesse, precisaríamos fazer pesquisas com

diversas pessoas, dessa forma obtendo uma média geral e coesa de possíveis indivíduos interessados.

Tendo os fatos mencionados em mente, decidimos construir um questionário padrão, e cada integrante foi responsável por entrevistar pelo menos 4 pessoas.

A seguir, é possível observar um exemplo dos questionários realizados:

“Entrevistado: Daniel Lourenço

Demográfica

Qual é o seu gênero?

R. Masculino.

Idade?

R. 24 anos.

Escolaridade?

R. Ensino superior incompleto.

Pessoal

Quando aconteceu o seu primeiro contato com jogos?

R. Jogos de moto aos 05 anos.

O que mais te marcou nos jogos?

R. A ação e combate de jogos de luta estilo hack and slash (categoria que enfatiza combate corpo-a-corpo).

Quanto tempo costuma gastar jogando?

R. 08 horas em média.

Preferências

Qual rede social você mais utiliza?

R. Facebook.

Onde você procura jogos?

R.. Youtube, Steam.

Qual plataforma você utiliza para jogar?

R. Steam, Epic Games.

Você prefere jogos competitivos ou casuais?

R. Casual.

Qual categoria de jogos você mais gosta de jogar?

R. Ação, aventura, terror, FPS, hack and slash.

Você tem preferência por jogos online ou offline?

R. Os dois.

Hábitos de compra

Quanto você gasta em jogos por mês?

R. Em Média, R\$2000,00.

Como você se informa de jogos em lançamento?

R. Twitch.

O que te faz decidir qual jogo comprar?

R. Ambientação, estética do jogo, movimentação.”

(Entrevista Realizada pela Mayara Kimura)

(Observação: Enviaremos um arquivo com todas as pesquisas realizadas separadamente deste, para não ficar muito poluído visualmente)

Com base nas pesquisas realizadas pelo grupo, experiências pessoais e média de todas as entrevistas realizadas, foi decidido que nossos Stakeholder externos seriam jovens entre 12 à 25 anos. No caso dos Stakeholders internos, seríamos nós, como funcionários da empresa “Mechanics Guide Chanel (MECG)”.

PERSONA

Após o término do processo de mapeamento de Stakeholders, começamos a decidir a persona que fará parte da nossa aplicação web de acordo com a média das entrevistas realizadas, além de utilizarmos nossas próprias opiniões e visões acerca do nicho de jogos eletrônicos e seus usuários.

As características da nossa persona estarão listadas a seguir:

- **Idade:** 19 anos;
- **Cargo:** Desenvolvedor full-stack;
- **Hábitos:** Cuidar do seu belo automóvel no tempo livre (fusca);
- **Frustrações:** TOC por organização;
- **Desafios:** Seu maior desafio é ser bom em jogos, pois apesar de ser um ótimo programador, é péssimo em qualquer jogo;
- **Crenças:** Deus-Sapo;
- **Hobbies:** Jogar, dançar no Just Dance 5 e cantar;
- **Estilo de vida:** Gamer, sedentário;
- **Hábitos de compra:** É atraído por qualquer cosmético gamer que possua LEDs RGB;
- **Quais mídias preferem:** Prefere assistir desenhos em diversas plataformas (principalmente animes isekais);
- **Quem os influencia:** Seus streamers e artistas favoritos: Alanzoka, Lady Gaga, Casimiro e Goularte;
- **Quais tecnologias usa:** Utiliza todas as tecnologias mais recentes e sofisticadas (se auto intitula sapo High-Tech);
- **Onde busca informação:** Reddit, 4chan;.
- **Crítérios de decisão na hora da compra:** Impulsivo por comprar qualquer item com LED ou cores reluzentes;
- **Momento da jornada de compra em que se encontra:** É bem estável financeiramente, portanto está fazendo upgrades no seu amado fusca.

Detalhes sobre a persona:

- Possui uma personalidade muito tranquila, todavia se frustra facilmente com jogos;
- Em seu tempo livre, jogava um jogo muito divertido, cujo neste seu personagem principal era um pequeno e frágil sapo. Se divertia tanto em sua jogatina que decidiu criar seu próprio jogo, para que assim conseguisse aproveitar ainda mais, imergindo-se diretamente no personagem do sapo (como aconteceu em *jumanji*).

MAPA DE EMPATIA



(Figura 2: Mapa de empatia (<https://www.agenciaekos.com.br/2020/09/mapa-da-empatia-no-e-commerce-como-usar.html>))

- **O que ele pensa e sente?** Ele quer ser melhor em jogos. O que mais o preocupa é que, apesar de possuir uma excelente carreira, não consegue se divertir o suficiente por não ser um bom *gamer*.
- **O que ele escuta?** Apesar de estar feliz e relativamente satisfeito com a sua vida, as pessoas ao seu redor esperam que ele saia mais de casa, faça mais amigos e vá “curtir o momento”, visitando novos lugares, indo para festas, conhecendo novas pessoas etc.
- **O que ele vê?** Prefere interagir com informações de cunho tecnológico, não se atentando muito às notícias sobre atualidade e possui uma vida social “pequena”.
- **O que ele fala e faz?** Fora do seu círculo profissional, gosta de vestir roupas com estamparias de jogos e animes. É um(a) *¿pessoa? ¿sapo?* tranquila(o), procura não expressar muito quando está chateado/estressado, tenta ao máximo transmitir essa sensação às pessoas ao seu redor.
- **Quais são as dores?** Ele se chateia muito por não conseguir jogar bem, apesar de desde criança ter contato com o “mundo tecnológico”. Sem falar sobre *hobbies*, um de seus maiores medos é se encontrar em uma profissão onde não exerça o que realmente ama: desenvolvimento, e onde também não possa mostrar suas competências.
- **Quais são os objetivos?** Ele almeja sempre o sucesso profissional. Consegue se enturmar bem com seus colegas de equipe, pretende ter uma estabilidade financeira cada vez maior para conhecer alguns países que possuem cultura *gamer/geek*.