

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

De acordo com uma pesquias elaborada pelos próprios participantes, as queixas apresentadas pelos entrevistados foram semelhantes entre diversos entrevistados. Dentre as reclamações estão, poucas opôces de lugares para sair com a familia, ou amigos, visto que hi pouco investimento na divulgação desses locais. Dificuldade em achar bares, restaurantes, e parques com preço accessivel, uma vez que o aumento da inflação corrobora diretamente para o aumento no preço, principalmente no setor alimenticio. Além da dificuldade em achar barges próximos às regiões em que os entrevistados moram, fazendo com que estes precisem percorrer longas distratacias.

Membros da Equipe

João Eduardo Marques Salles João Vinicius Rodrigues Santos Karen Roberta Rodrigues De Souza Moura Mateus Junio Da Silva Maurilio Felipe Gomes Frade Pedro Henrique Ribeiro

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 <u>Design Thinking Toroup.</u>

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



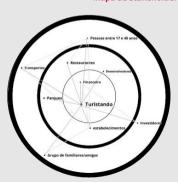
Matriz de Alinhamento CSD







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 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

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Camila

IDADE 23 Anos

HOBBY Blogueira

TRABALHO Agente de Turismo

PERSONAL IDADE

é uma pessoa super companheira, que gosta de sair muito com amágos, mas que consegue manter os laços com a família. Ela é muito inteligente, e está sempre buscando conhecimento em pesquisas. Letturas

SONHOS

Camila tem o sonho de conhecer o mundo, e conhecer novas culturas

OBJETOS E LUGARES

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

Usa muito o celular e computador, principalmente para realizar pesquisas relacionadas à trabalho

OBJETIVOS CHAVE

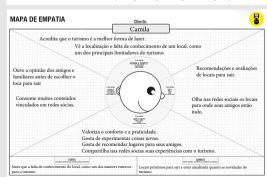
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Camila tem como objetivo achar novos lugares para sair com a família e amigos, na região em que mora atualmente

Camila gosta de pessoas alegres, e divertidas. Gosta de manter pessoas que pensam positivo ao seu lado

COMO DEVEMOS TRATÁ-I A

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



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Bernardo

IDADE 23 Anos

HOBBY Mochileiro

TRABALHO Vendedor de produtos digitais

PERSONAL IDADE

Bernardo é um cara jovem e brincalhão que curte muito viajar, e não se prende à um lugar fixo.

SONHOS

Tem um sonho de conhecer todos os países possíveis, e de ser conhecido mundialmente na areá de produtos digitais.

OR IETOS E LUGARES

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

Usa muito o celular e linkedin para criar contato com pessoas que possam se interessar em seus produtos

OBJETIVOS CHAVE

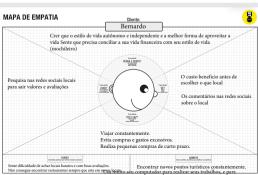
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Tem o objetivo pessoal de experimentar todos os tipos de comida, japonesa, italiana, argentina, brasileira, além de viajar bastante

Gosta de pessoas ligadas a tecnologia, e jogos digitais. Costuma manter por perto pessoas que acreditam que a tecnologia é o futuro.

COMO DEVEMOS TRATÁ-I A

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



poder gerir melhor seus negocios

Persona / Mapa de Empatia

PFRSONA



NOME Ionas

IDADE

40 Anos HORRY Contar Piadas

TRABALHO Gestor de Negócios

PERSONAL IDADE

Jonas é um homem de duas personalidades, na empresa: um homem sério, quase que de poucos amigos, sempre focado em seus objetivos. Depois do horário de trabalho, Jonas se transforma num cara brincalhão, alegre, piadista, e que curte uma cerveiinha pós expediente.

SONHOS

Tem como sonho e objetivo expandir sua empresa e transformá-la numa multinacional E acredita que o melhor meio, é fazer novos contatos, e firmar esses lacos com futuros investidores, levando-os para sair em locais que remetem parte importantes de suas vidas

ente dificuldade em encontrar locais novos

Gasta muito tempo para conseguir encontrar o local para ele e seus amigos.

OR IETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e diaitais essa nessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Usa muito seu computador para realizar seus trabalhos e para poder gerir melhor seus negócios

OBJETIVOS CHAVE

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

Jonas gosta de pessoas que têm grandes objetivos, mas que busca realizá-los com os pés no chão. Gosta também de pessoas que saiba separar a vida pessoal, da vida profissional.

6/44905

Sente a necessidade de experimentar novos destinos

Gastar pouco tempo de deslocamento.

COMO DEVEMOS TRATÁ-I A

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



Acredita que o deslocamento é um fator muito importante ao sair. Realiza buscas semanalmente por novos locais para se divertir.