

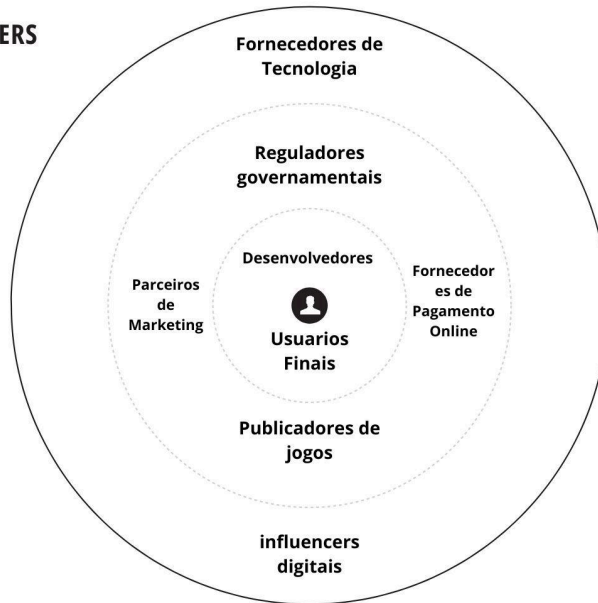
Design Thinking

Matriz CSD



Mapa de Stakeholders

MAPA DE STAKEHOLDERS



Diagramas de Personas

PERSONA 1

NOME: João Henrique

IDADE: 18

HOBBY: Videogames, Programação

OCUPAÇÃO: Estudante de Ciência da Computação

PERSONALIDADE: Quieto e Reservado

SONHOS: Desenvolvimento de jogos

OBJETOS E LUGARES:

Em casa, utiliza seu computador desktop para estudar, pesquisar e jogar; em outros locais, utiliza seu smartphone para conversar e acessar redes sociais.

OBJETIVOS CHAVE:

Deseja comprar, baixar e jogar os jogos disponíveis, para seu momento de lazer.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

Garantir que consiga efetuar uma compra, mesmo se colocou o jogo no carrinho pelo celular, mas for finalizar pelo computador; Garantir que ache os jogos em oferta com facilidade.

NUNCA DEVEMOS:

Deslogar sua conta frequentemente, demorar para efetuar pagamentos, não ter o jogo comprado disponível para baixar.

PERSONA 2

NOME: Michel de Oliveira

IDADE: 28

HOBBY: Videogames

OCUPAÇÃO: Administrador do Site

PERSONALIDADE: Esforçado, porém cansado

SONHOS: Contribuir em projetos de sites

OBJETOS E LUGARES:

Utiliza um notebook em casa para responder emails, administrar o site, e como lazer.

OBJETIVOS CHAVE:

Como administrador, deseja atualizar o site, gerenciar contas, gerenciar a lista de jogos, e visualizar dados referente às vendas. A fim de corrigir erros, avaliar o desempenho e viabilidade do site.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

Atualizar suas mudanças em contas e lista de jogos o mais rápido possível; Disponibilizar os relatórios de maneira organizada e pontual.

NUNCA DEVEMOS:

Gerar relatórios com dados incorretos sobre compras, não reconhecer sua conta como administrador, ter sua conta comprometida por um usuário não permitido.

PERSONA 3

NOME: Gerson Luís

IDADE: 48

HOBBY: Motoclube, festas, música

OCUPAÇÃO: Policial Militar

PERSONALIDADE: Alegre e extrovertido, porém se irrita facilmente.

SONHOS: Ter uma família feliz, ser um produtor de música profissional

OBJETOS E LUGARES:
Em casa, utiliza seu computador para criar música em um aplicativo, quando livre, o compartilha com seu filho.

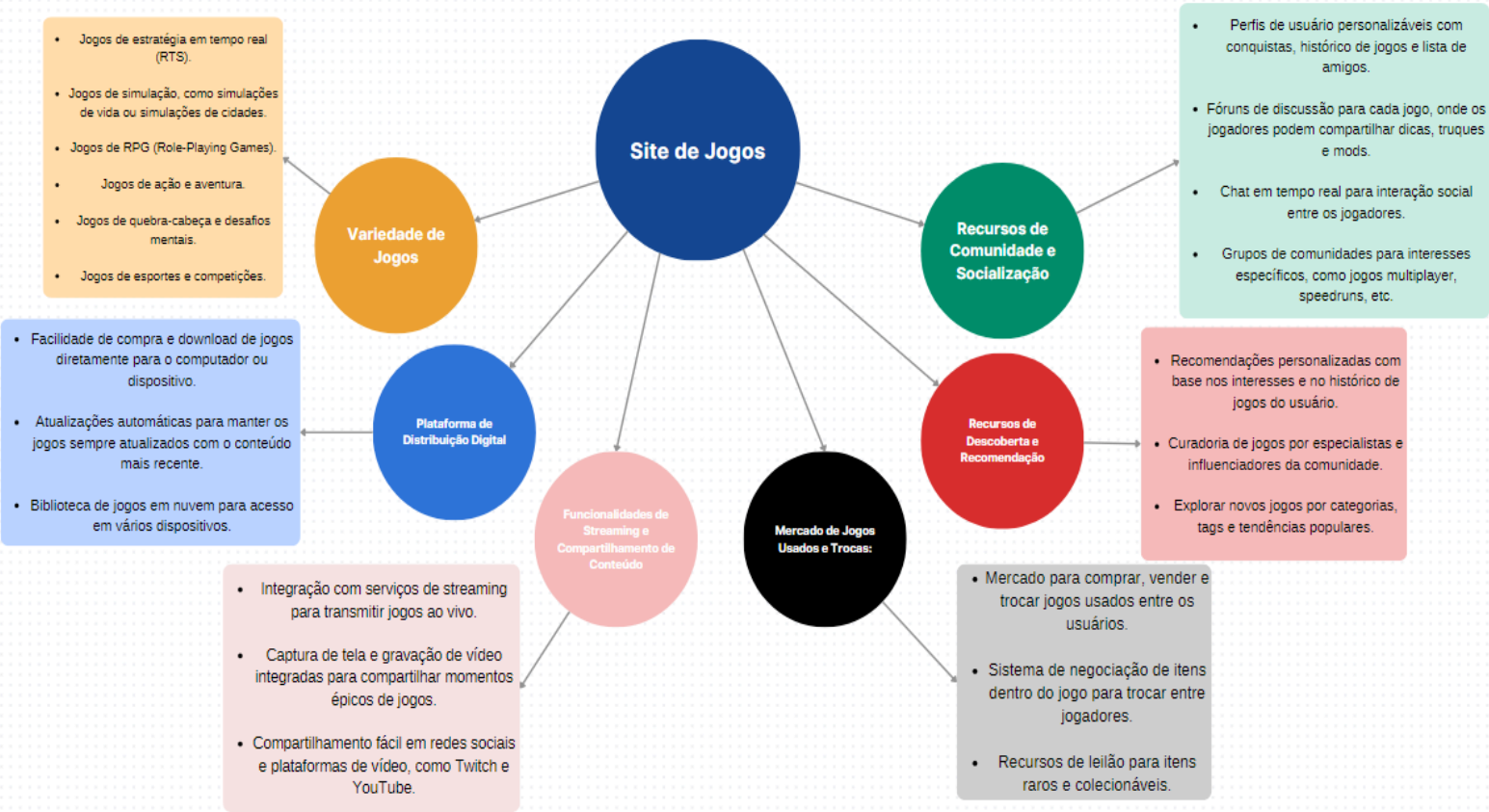
OBJETIVOS CHAVE:
Comprar e baixar jogos para seu filho, como presentes, para seu divertimento.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:
Garantir que consiga navegar pelo site com facilidade, demonstrando claramente o conteúdo dos jogos e seu preço.

NUNCA DEVEMOS:
Fazê-lo duvidar da confiança do site, especialmente durante o pagamento e download dos jogos; Ser lento no carregamento e atualização de páginas.

Mural de Possibilidades

Mural de Possibilidades



Mapa de Priorização

Mapa de Priorização

