

# Personas

## O que são Personas?

**Personas** são representações fictícias de usuários ideais baseadas em dados reais sobre o público-alvo de um produto ou serviço. Elas são criadas para ajudar equipes de desenvolvimento, design e negócios a entender melhor as necessidades, comportamentos, objetivos e desafios dos usuários. Cada persona é descrita com características detalhadas, como nome, idade, profissão, interesses e motivações, permitindo que as decisões do projeto sejam mais centradas no usuário.

---

## Tipos de Personas

A divisão de personas é essencial para que o projeto seja guiado por diferentes perfis de usuários, buscando entender suas particularidades. A divisão é feita entre:

- **Persona Primária:** Representa o usuário principal, cujas necessidades e objetivos devem ser o foco prioritário no desenvolvimento do sistema. A interface e as funcionalidades do software devem ser projetadas especificamente para atender esse perfil.
  - **Persona Secundária:** Corresponde a usuários que também interagem com o sistema, porém utilizando interfaces e recursos originalmente projetados para a persona primária. Suas necessidades são consideradas, mas não direcionam as principais decisões de design.
  - **Antipersona:** Refere-se a um perfil de usuário fictício que não pertence ao público-alvo do produto ou serviço. As antipersonas são utilizadas para identificar usuários que podem não se beneficiar do sistema, utilizá-lo de forma inadequada ou não atender aos objetivos do projeto. Definir antipersonas ajuda a evitar esforços desnecessários em atender necessidades que não são relevantes para o foco do projeto.
- 

## Metodologia

Para adquirir as informações necessárias para a elaboração de diferentes Personas, os criadores desse artefato, [Davi Camilo](#) e [Pedro Everton](#), utilizaram dados coletados por meio de um questionário (disponível na aba de técnicas de elicitação) desenvolvido pelos membros [Tiago Antunes](#) e [Artur de Camargos](#). Além disso, também foi utilizado o artefato Perfil de

Usuário (localizado na aba de elicitação), previamente definido pelos membros [Davi Camilo](#) e [Pedro Everton](#), buscando identificar padrões de comportamento, necessidades comuns e perfis de uso, os quais foram transformados, posteriormente, nas personas desse artefato.

---

## Personas do Projeto:

### Persona 1 - Primária

**Figura 1:** Persona 1 - Lucas Almeida (representação)



Fonte: [This Person Does Not Exist](#), 2025.

**Nome:** Lucas Almeida

**Idade:** 25 anos

**Gênero:** Masculino

**Profissão:** Analista de Marketing

**Localização:** São Paulo, SP

**Objetivos:**

- Reservar ingressos com facilidade para sessões próximas
- Assistir trailers e ver avaliações de filmes antes de decidir assistir
- Encontrar horários convenientes para sua rotina semanal
- Receber recomendações de filmes de acordo com seu interesse

**Habilidades e conhecimentos:**

- Confortável com tecnologia e aplicativos móveis
- Já utiliza plataformas de streaming e compra de ingressos online
- Procura praticidade e agilidade ao usar o app

**Tarefas principais:**

- Pesquisar horários e sessões de filmes desejados
- Realizar compra de ingressos digitalmente
- Consultar informações adicionais, como sinopses e avaliações
- Receber notificações sobre lançamentos e promoções

**Características adicionais:**

- Gosta de assistir a diferentes gêneros, especialmente ação e comédia
- Frequenta o cinema, pelo menos duas vezes por mês, como forma de lazer
- Prefere usar o app tanto para planejamento antecipado como para compras de última hora

**Persona 2 - Secundária**

**Figura 2:** Persona 2 - Mariana Oliveira (representação)



Fonte: *This Person Does Not Exist*, 2025.

**Nome:** Mariana Oliveira

**Idade:** 22 anos

**Gênero:** Feminino

**Profissão:** Estudante de Design Gráfico

**Localização:** Belo Horizonte, MG

**Objetivos:**

- Encontrar filmes que combinem com seu estilo e preferências culturais
- Aproveitar descontos e promoções estudantis
- Planejar encontros com amigos para sessões no final de semana

**Habilidades e conhecimentos:**

- Alta familiaridade com tecnologia e redes sociais
- Usa aplicativos de streaming, mas não é experiente na compra de ingressos online
- Prefere interfaces visuais atraentes e notícias em tempo real

**Tarefas principais:**

- Navegar por recomendações e trailers
- Verificar horários e localizações próximas da faculdade
- Reservar ingressos para eventos especiais ou lançamentos

**Características adicionais:**

- Gosta de ouvir críticas de filmes e participar de comunidades online
- Valoriza opções de pagamento com boleto ou pix
- Frequenta o cinema no máximo uma vez por mês, geralmente com amigos

Persona 3 - Secundária

**Figura 3:** Persona 3 - João Santos (representação)



Fonte: *This Person Does Not Exist*, 2025.

**Nome:** João Santos

**Idade:** 41 anos

**Gênero:** Masculino

**Profissão:** Executivo de Empresa

**Localização:** Rio de Janeiro, RJ

**Objetivos:**

- Agendar sessões rápidas, com foco na eficiência
- Comprar ingressos de última hora durante viagens de negócios ou lazer
- Evitar filas de pagamento no cinema

**Habilidades e conhecimentos:**

- Conhecedor de tecnologia, com preferência por processos rápidos
- Prefere usar o app em dispositivos móveis, com autenticação rápida e segurança
- Pouco interessado em trailers ou avaliações, mais em informações essenciais

**Tarefas principais:**

- Pesquisar sessões próximas ao seu local ou hotel
- Realizar compra e pagamento de forma simples e segura
- Receber confirmação instantânea e lembretes

**Características adicionais:**

- Usa o cinema principalmente durante viagens ou finais de semana
- Valoriza aplicativos com funcionalidades de reserva rápida e pagamento integrado
- Prefere interfaces limpas, sem muitas informações adicionais

**Persona 4 - Antipersona****Figura 4:** Persona 4 - Carlos Mota (representação)

Fonte: *This Person Does Not Exist*, 2025.

**Nome:** Carlos Mota

**Idade:** 54 anos

**Gênero:** Masculino

**Profissão:** Aposentado

**Localização:** Curitiba, PR

**Objetivos:**

- Não tem interesse em tecnologia ou aplicativos móveis
- Prefere assistir filmes na TV ou no cinema tradicional, sem uso de plataformas digitais
- Não deseja receber notificações ou fazer reservas online

**Habilidades e conhecimentos:**

- Pouca familiaridade com smartphones ou internet
- Sente dificuldade em usar interfaces digitais complexas
- Prefere métodos convencionais de compra, como bilheteria física

**Tarefas principais:**

- Geralmente assiste a filmes na TV, via canais a cabo ou DVD
- Não realiza reservas ou compras antecipadas
- Nem acessa ou busca informações online sobre sessões ou trailers

**Características adicionais:**

- Desinteressado por novidades tecnológicas ou por aplicativos de conveniência
- Não utiliza redes sociais, nem dispositivos conectados à internet
- Quando convence alguém a usar tecnologia, prefere que seja de forma simples e familiar, como televisão tradicional

## Bibliografia

**THIS PERSON DOES NOT EXIST.** Disponível em: <https://thispersondoesnotexist.com>. Acesso em: 3 maio 2025.

**BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S.; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J.** *Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário*. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1.

**REINEHR, Sheila.** *Engenharia de Requisitos*. 1. ed. Porto Alegre: Sagah, 2020. p. 56.

## Histórico de Versão

Versão	Data	Descrição	Autor(es)	Revisor(es)
1.0	02/05/2025	Criação do Documento	Pedro Everton e Davi Camilo	Tiago Antunes
1.1	04/05/2025	Reformatação do Texto, Imagens e	Pedro Everton	Davi Camilo

Versão	Data	Descrição Links	Autor(es)	Revisor(es)
1.2	04/05/2025	Adição de novas informações e da metodologia, e ajustes de formatação	<a href="#">Davi Camilo</a>	<a href="#">Pedro Everton</a>
1.3	04/05/2025	Ajuste na formatação dos tópicos	<a href="#">Davi Camilo</a>	<a href="#">Gabriel Castelo</a>