

INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

Exercício Avaliativo I			
Membros	RA		
Bruno Bega Harnik	1110481823052		
Felipe Gomes do Nascimento	1525409		
Felipe dos Reis Lobão Soares	1110481913043		
Fernanda Pinheiro Reis	1110481823022		
Henrique Souza Lima	1110481823029		
Luiz Fernando Geraldo dos Santos	1110481823051		
Mario Leandro Lins	1110482013022		
Natali de Barros Pupim	1510649		
Paulo Cesar de Andrade Fonseca	1110481723041		
Produto:	Plataforma de e-learning (escola online)		

Sistema de e-learning	Brainstorming – Fase 2: Definição da Persona						
Votos (coluna temporária)	Nome completo da Persona (Mulher)	Idade dela	Principais gostos dela	Votos (coluna temporária)	Nome completo da Persona (Homem)	Idade dele	Principais gostos dele
	Maria Silva	22	Programação, música indie, livros e gatos.	Henrique	João Oliveira	19	Programação, futebol e super heróis.
Mario, Luiz, Felipe Lobão	Sophia Barbosa	22	Games, programação, festas.	Felipe Gomes	Pedro Ferreira	24	Cozinhar, passear com o cachorro e tocar guitarra.
Henrique, Felipe Gomes, Natali, Bruno, Paulo	Cristiane Oliveira	22	Cloud computing, meio ambiente, filmes, chão de taco.	Natali, Felipe Lobão	Cláudio Moreira	38	Gestão, filmes antigos de velho oeste e investimentos (economia)
	Beatriz Nogueira	22	Músicas Emo, filmes europeus, cerveja artesanal		Roberto Prado	42	Fã de Tokusatsu, futebol brasileiro e MMORPG
Fernanda	Clara Leonora da Silva	22	Designer, musica indie, hamburger gourmet	Mario, Luiz, Bruno, Paulo	Gustavo Mota	22	Otaku, gamer, estudante de programação.
	Luciana Amarantes	22	Games, Cultura Japonesa e Desenvolvimento de Games	Fernanda	Jorge Santos	53	Administração de empresas, investimentos (economia) e happy hour

Sistema de e-learning		Fase 3: Mapa de prazeres	
Persona 1:	Cristiane Oliveira	22	Cristiane é analista de infraestrutura em nuvem em uma empresa de médio porte (cloud computing), é engajada em projetos sociais relacionados a meio ambiente, gosta de assistir filmes e é uma típica moradora do bairro da Santa Cecília.
Fisioprazer	O aplicativo para smartphone da plataforma de <i>e-Learning</i> é de suma importância para Cristiane, pois ela, tendo pouco tempo livre, pode assistir às videoaulas diretamente de seu smartphone.		
Socioprazer	A plataforma fornece certificado de conclusão, promovendo à Cristiane uma sensação de que o conhecimento foi adquirido perante o seu desempenho e proporcionando a ela o status de conhecedora dos assuntos tratados no curso.		
Psicoprazer	A plataforma propõe desafios junto com os exercícios, o que faz com que Cristiane tenha maior engajamento pois adora desafios.		
Ideoprazer	Com os desafios alcançados, a gamification e o certificado de conclusão, Cristiane sente-se ideologicamente forte, tendo a prova material de que realmente domina o conteúdo tratado nos cursos e alto desempenho nas atividades propostas.		
Persona 2:	Gustavo Mota	22	Gustavo gosta de <i>cartoons</i> japoneses (<i>otaku</i>), está sempre de olho nas novidades no mundo dos games, não perde um lançamento (<i>gamer</i>) e almeja trabalhar com desenvolvimento de jogos (estudante de programação).
Fisioprazer	A plataforma é intuitiva e preocupada com o usuário, de modo que os itens foram alocados nas páginas para serem intuitivos e não causarem nenhuma lesão por esforço repetitivo.		
Socioprazer	O sistema de <i>gamification</i> permite que o usuário obtenha <i>badges</i> , ou selos, de acordo com suas pontuações. Se atingir pontuações mais altas, consegue cada vez mais selos e contribui para autoestima.		
Psicoprazer	O sistema de <i>gamification</i> da plataforma o atrai bastante, visto que estimula o espírito competitivo que tanto gosta.		
Ideoprazer	Os certificados emitidos pela plataforma transmitem a Gustavo um ar de confiança, pois ele entende que, tendo realizado os exercícios e atingido a nota mínima, é mais capacitado do que se tivesse obtido o certificado sem uma avaliação.		