

## **Fase 2 - Ideação e Modelo de Negócio**

### **Equipe: Por que não paz?**

Tiago Henrique Agostinho - 250541

Daniel de Sousa Cipriano - 233228

João Pedro Melo Campos - 237668

Márcio Levi Sales Prado - 183680

## 1. Metodologia adotado no design

Para os requisitos a serem tratados nos cenários criados no storyboarding, foi utilizada a lista de requisitos desenvolvida na fase 1, a qual se alinhou aos cenários propostos, conforme discutido entre o grupo. Tais requisitos também foram utilizados no processo de braindrawing a ser detalhado a seguir.

<u>A solução deve permitir ao usuário encontrar pontos de coleta e retirada de mantimentos</u>	O usuário poderá ter acesso aos pontos de coleta/retirada de mantimentos e suprimentos básicos (água, comida, medicamentos), na região de conflito na qual reside ou está pesquisando. Sabendo pela própria solução os mantimentos que estão em falta, e quais itens são recebidos/retirados no local selecionado
<u>O usuário deve conseguir ver pelo mapa as vias bloqueadas e rotas de movimentação</u>	A solução deve mostrar no mapa, todas as vias e trechos de locomoção que estejam bloqueados por algum motivo, além de mostrar as rotas de movimentação das vítimas do conflito
<u>O usuário deve ter a possibilidade de saber organizações atuantes na região selecionada</u>	A solução deve informar quais são as organizações humanitárias em atividade na região do conflito selecionada, categorizando e explicitando o tipo de serviço prestado por cada uma, e os locais onde estão instaladas, no mapa
<u>O usuário deve poder encontrar pontos de atendimento básico e de saúde na região selecionada</u>	O usuário, através do mapa, deve ter acesso aos locais que oferecem atendimento básico e de saúde, descrevendo os tipos de atendimento prestados e outras informações necessárias para o atendimento, como contato e documentos
<u>A solução deve permitir que uma vítima/pessoa (usuário) no local do conflito</u>	Uma vítima do conflito, ou qualquer usuário que se encontre em uma zona de conflito, poderá relatar na

<u>possa relatar sua experiência para os demais usuários</u>	solução a experiência que está vivendo na região, podendo compartilhar isto com outros usuários, além de reportar erros e atualizações quanto aos locais e serviços mostrados na solução
<u>O usuário deve ter acesso às ações de conflito e disputa realizadas na região selecionada</u>	A solução deve fornecer informações sobre os conflitos em ocorrência na região selecionada, transmitindo atualizações e notícias sobre os eventos, com a solução fornecendo as fontes de tais informações
<u>O usuário deve ver o número de vítimas do conflito na região</u>	A solução deve fornecer o número de vítimas (fatais ou não) do conflito, e quando possível (pela fonte de dados) os dados demográficos de tais vítimas, além de fornecer links de encaminhamento para as páginas/reportagens originais
<u>O usuário deve ver o número de pessoas com necessidade de ajuda humanitária</u>	O usuário pode ter acesso a quantidade de pessoas com necessidades humanitárias, podendo também saber os locais com incidência da população nesta situação e quais os itens e serviços de maior necessidade
<u>A solução deve informar os agentes envolvidos no conflito em questão</u>	O usuário deve saber pela solução, quais os agentes envolvidos no conflito, países, governantes, empresas, organizações, etnias, grupos armados, entre outros
<u>O usuário deve ver regiões com conflito no mapa</u>	O usuário deve ter acesso a todos os locais com conflito ao redor do mundo através do mapa presente na solução. Obtendo as informações sobre o conflito realizado ao selecionar uma região

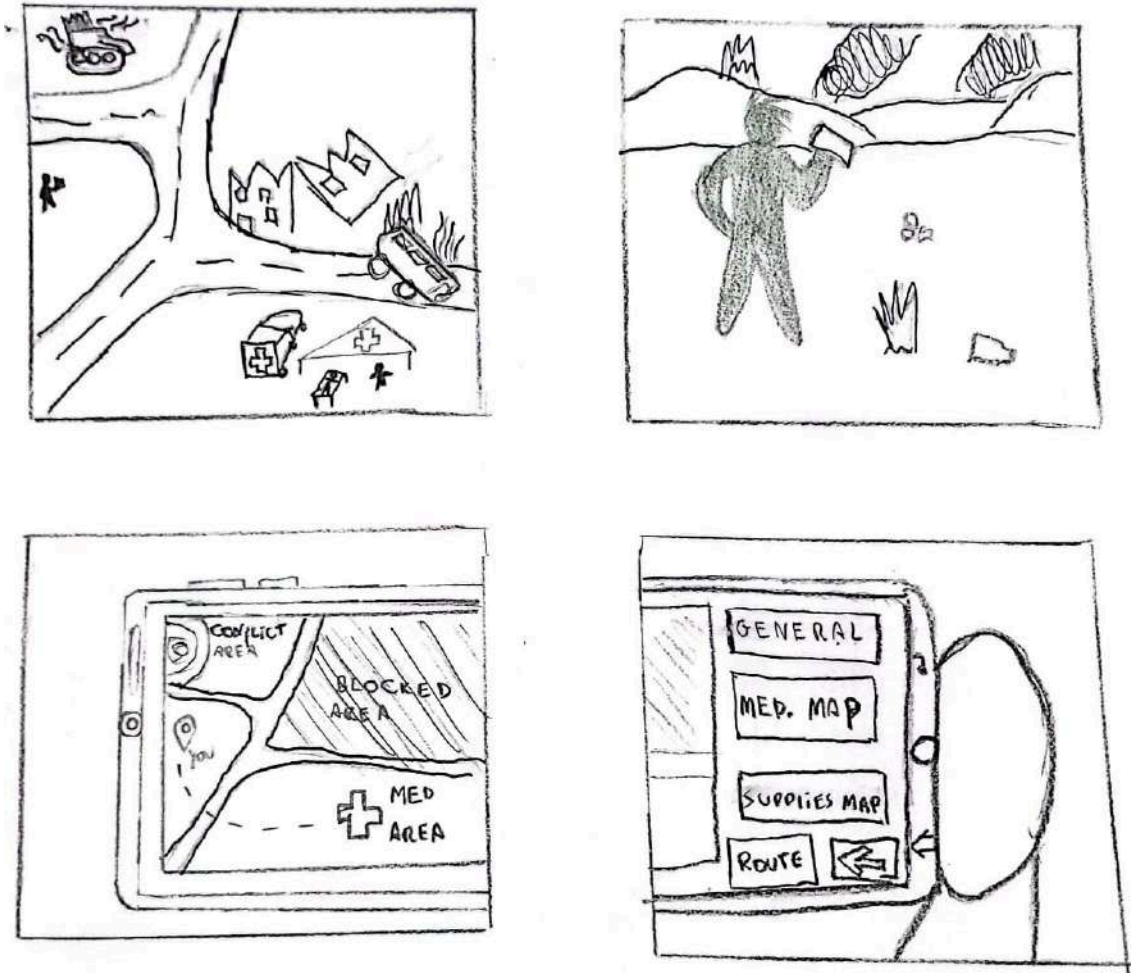
<u>A solução deve permitir ao usuário encontrar canais para oferecimento de apoio</u>	O usuário poderá encontrar canais e entidades para oferecer apoio de alguma forma, mantimentos, doações, ações práticas, entre outros. Obtendo as informações necessárias para realizar o apoio diretamente na solução ou entrar em contato para mais informações
---	---

Para a ideação das alternativas de design, e posterior proposta final, foi utilizada a técnica de mindmapping, como descrita em aula, pelos três integrantes do grupo na fase 1 do projeto. Os integrantes se organizaram em círculo, cada um com papel e caneta, e tendo em mente cada requisito criado anteriormente para a entrada na dinâmica. O sinal para a passagem da folha foi de um minuto, a qual era passada e ao final da volta foram discutidos os pontos a serem sintetizados ao final, sintetizando, assim, o que melhor se alinhava às necessidades da solução.

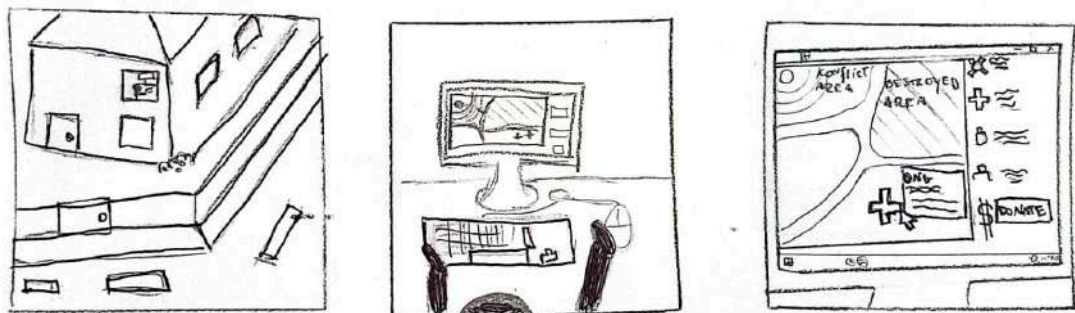
Sendo tais técnicas utilizadas a fim de encontrar uma proposta de design consolidada de forma mais precisa às necessidades do usuário, alinhando-se da maneira mais abrangente possível às ideias do grupo, o que também otimiza os resultados finais, já que sintetiza o que cada um idealiza para a proposta final (os resultados do mindmapping foram alinhados ao novo integrante do grupo posteriormente).

## 2. Cenário de Interação e Storyboarding

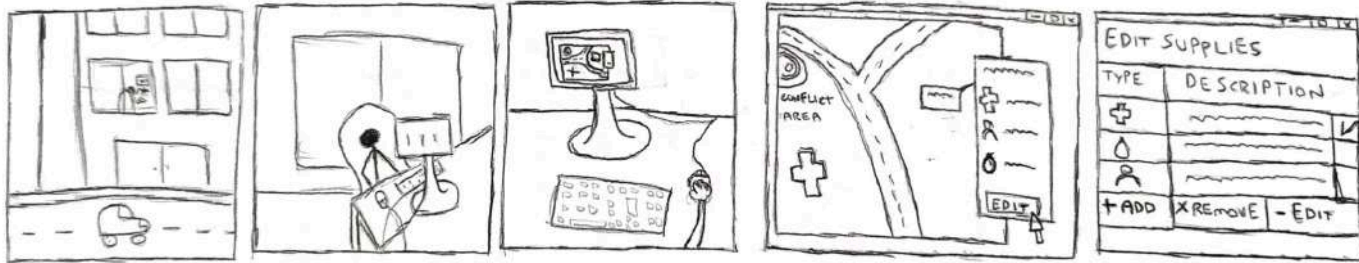
Baseado nos requisitos já definidos na entrega 1, elaborou-se 3 storyboardings distintos, um para cada tipo de usuário da solução proposta. Desta forma para o primeiro temos:



O Storyboarding mostra uma vítima de um conflito armado em um cenário hipotético próximo a uma zona de conflito e a uma zona bloqueada devido à destruição de um conflito prévio. A vítima utiliza um aplicativo para localizar uma zona de serviços médicos e traçar uma rota até o local.



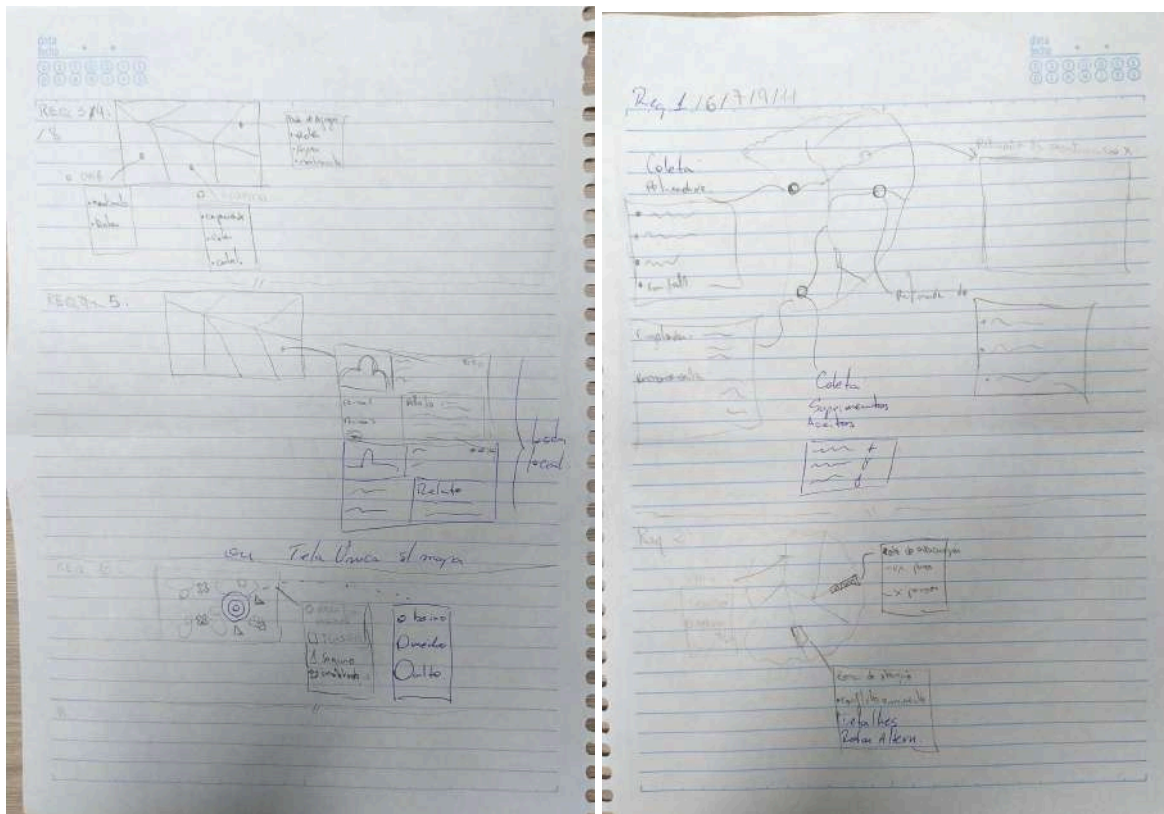
O segundo Storyboarding mostra uma pessoa não envolvida no conflito acessando um website onde é capaz de ver todas as informações do conflito, tais como: óbitos; quantidade de suprimentos; pessoas feridas; insumos de prioridade; informações detalhadas de cada agente envolvido e uma área para realização de doações.



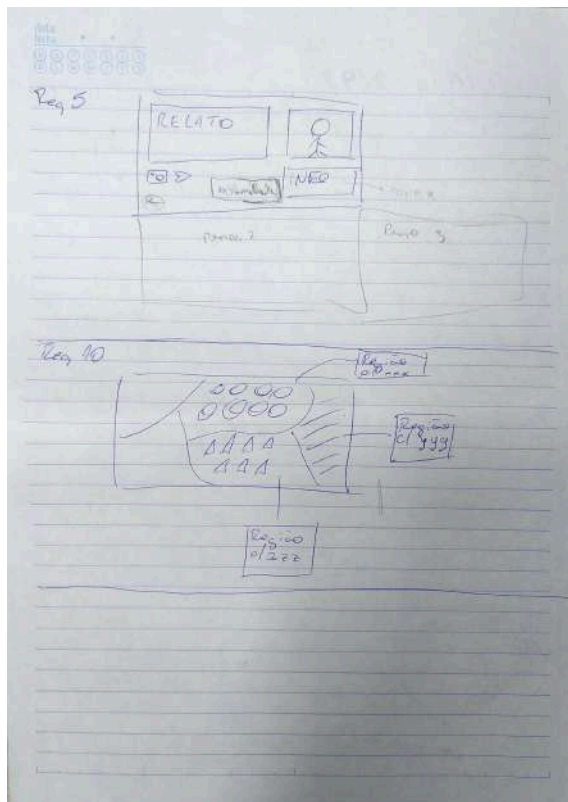
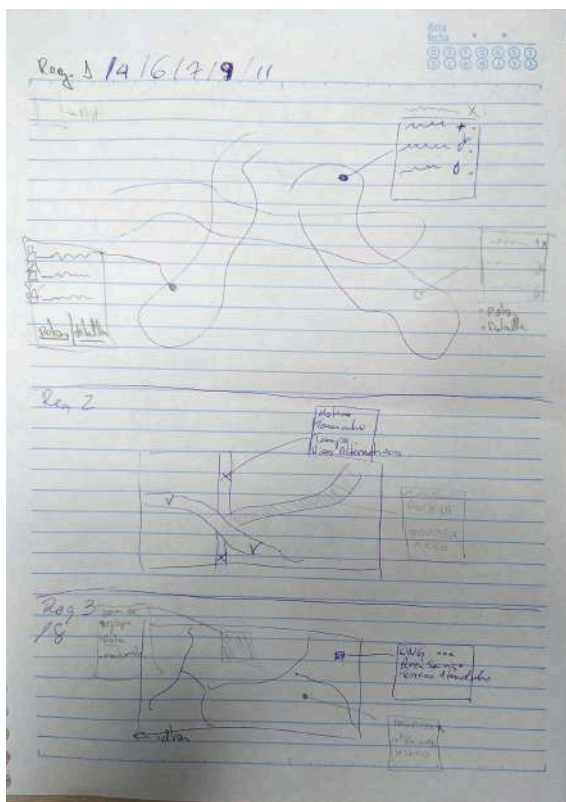
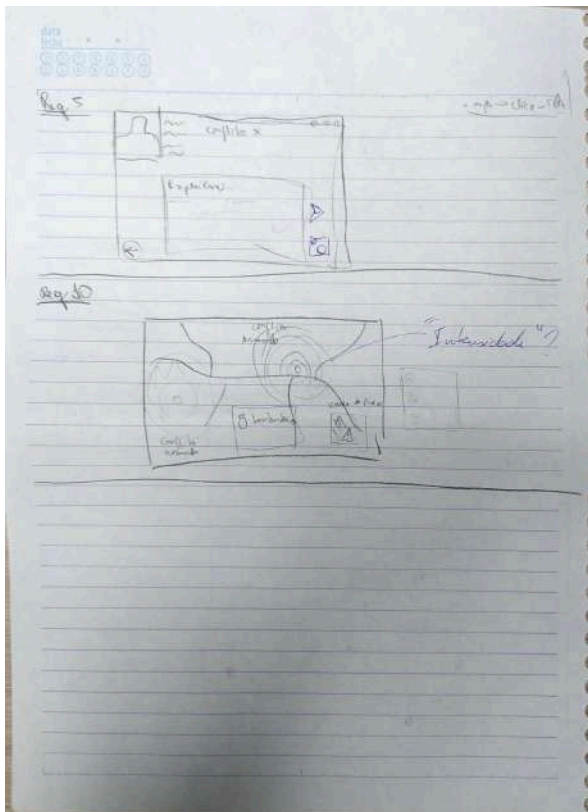
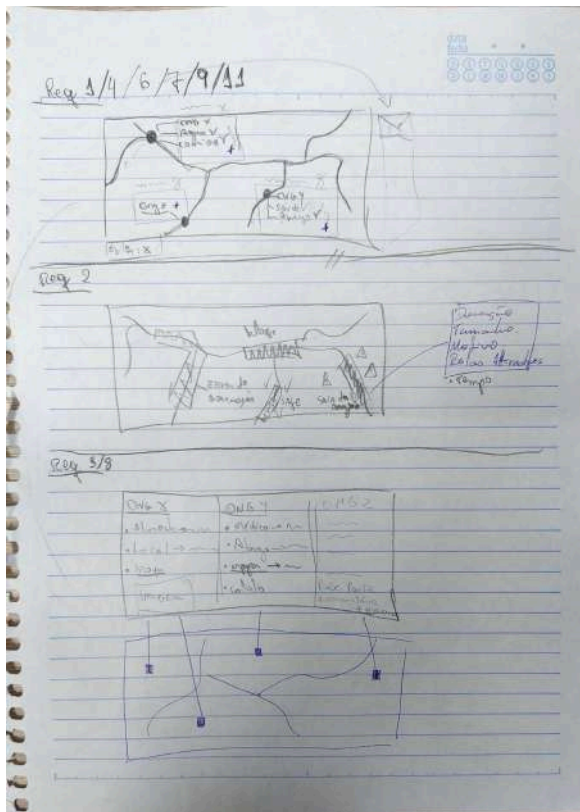
O terceiro Storyboarding retrata o acesso ao sistema por um ator pertencente a um agente apoiador, como ONGs, hospitais, órgãos governamentais, etc. Nessa página é possível visualizar informações acerca de suprimentos fornecidos por cada agente, podendo acessar uma aba de edição de suprimentos que está fornecendo, com a possibilidade de optar por adicionar novos suprimentos, remover suprimentos que foram esgotados ou editar informações de suprimentos já cadastrados.

### 3. Ideação do protótipo de baixa fidelidade

#### 3.1. Resultado da geração das alternativas de design







As alternativas de design tiveram como base de criação, sobretudo, a facilidade de navegação. Por se tratar de informações dos mais variados lugares do mundo, é importante que os usuários possam encontrar facilmente o local desejado, e portanto, todas as alternativas encontradas no mindmapping do grupo, giraram em torno de um mapa interativo ao usuário, tornando as experiências prática e visual mais interessantes e assertivas.

O processo de ideação da proposta de design teve como norteador a melhor aproximação possível da solução ideal para o problema a ser resolvido pela solução desenvolvida no projeto, já que com uma maior e melhor combinação do background e criação dos integrantes é possível gerar resultados alinhados e diversos entre todos.

Além disso, os resultados parciais colaboraram para uma proposta de design efetiva e eficiente, incluindo a expertise dos integrantes nos cenários propostos para os diferentes tipos de usuário a serem tratados como usuários finais da solução. Com isso, é possível atingir uma maior qualidade no design resultante, já que obtém-se um melhor entendimento das ações a serem trabalhadas pelo usuário na solução.

Sendo assim, o design resultante para a proposta final é uma fusão da ideação de todos os envolvidos no desenvolvimento da solução, impedindo que dominâncias de tipos de usuários sobre outros, igualando as oportunidades e campos de uso para a solução do problema e uso da aplicação.

### **3.2. Resultado da consolidação da proposta de design**

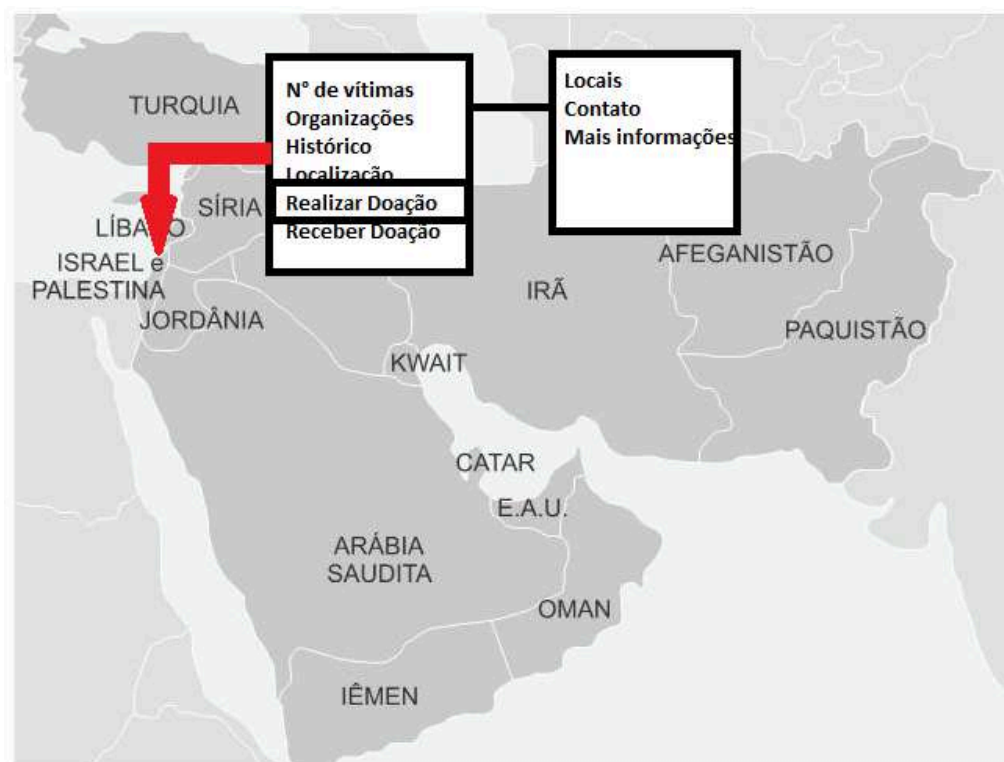
A seguir, encontram-se os resultados obtidos na geração de alternativas de design, através do mindmapping realizado pelo grupo.

Um fator interessante apontado pelo grupo, durante a seleção dos resultados e discussão final, foi o de que não houve mudanças significativas nas propostas elaboradas pelos integrantes, após a dinâmica.

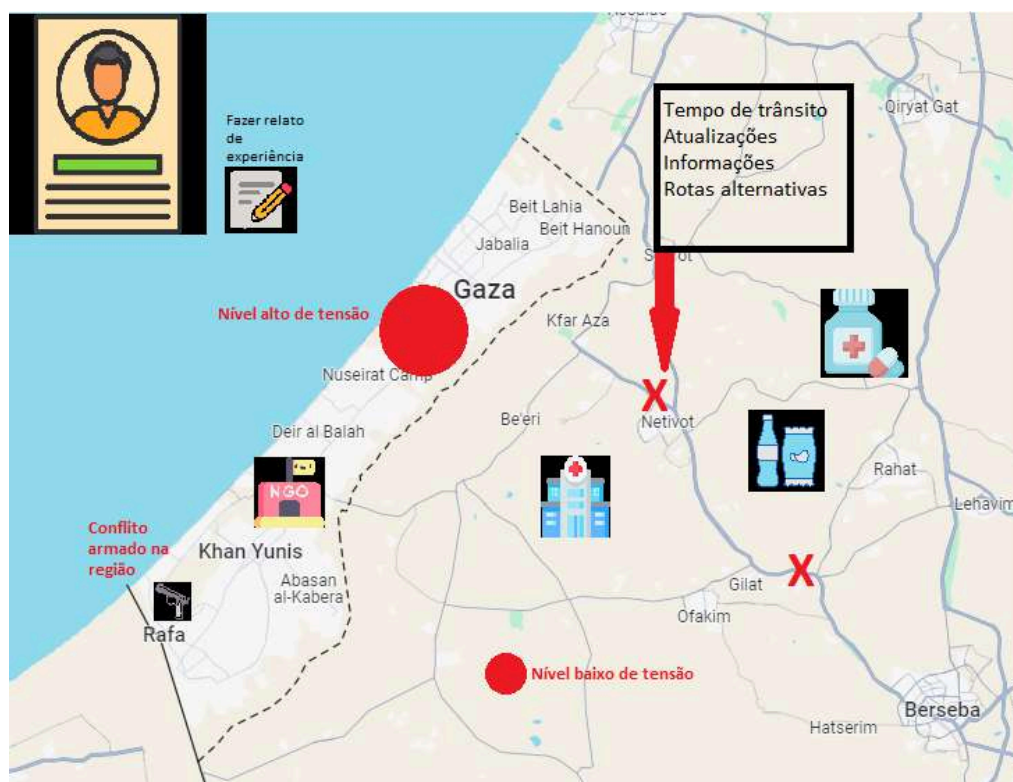
Além disso, após a consolidação dos resultados, notou-se que a solução terá um número de telas bem reduzido, o que deve influenciar positivamente o aprendizado de uso da aplicação, já que não haverá várias janelas diferentes para os diferentes usos. Contudo, a eficiência da experiência do usuário, não deixa de ser comprometida, já que a interação pelo mapa, como proposto, apresentará recursos visualmente relevantes para o uso da solução, utilizando de pop-ups e boxes dinâmicos para organizar as informações.

Ademais, a alternativa de design proposta facilita também, ferramentas de leitura de tela, uma vez ao utilizar da “mesma” tela várias vezes, a informação contida não é lida repetidamente pelo sistema, além disso, um mapa interativo como tela inicial, facilita na localização do usuário que necessita do assistente de voz, durante o uso do mapa, direcionando verbalmente sua posição geográfica.





Esta seria um protótipo em baixo-nível da tela inicial da solução, apresentando um mapa mundial, onde o usuário com zoom, poderia estar selecionando a região desejada, e obtendo informações básicas e de ajuda referentes ao conflito que possa estar ocorrendo no local selecionado.



Esta segunda tela, que será acessada via seleção de formato de mapa (semelhante ao Google Maps), apresentará informações sobre o trânsito no local, rotas alternativas, locais

com conflito armado em andamento, diferentes postos de serviço, nível de tensão e violência presente na região, além, de dar acesso a página de relato de experiência, descrita a seguir.

Diagrama de uma página de relato de experiência. No topo esquerdo, há um ícone de perfil de usuário em um círculo azul. Abaixo dele, uma caixa de perfil contém os campos: Nome, Idade, Local e Bio. À direita do ícone, há uma caixa grande intitulada **Relato**. Abaixo da caixa **Relato**, há uma caixa intitulada **Comentários**.

A página de relato de experiência, é um espaço onde o usuário poderá relatar sua experiência de vida, sobre um determinado conflito, no local onde esteja presente. Nele serão mostrados informações básicas sobre o autor do relato e comentários que poderão ser enviados por outros usuários que acessarem o relato em questão. Esta página terá um funcionamento semelhante aos microbloggings e fóruns de discussão, onde o intuito é, de fato, o compartilhamento de experiências e informações com o restante dos usuários, expondo situações e experiências reais dos locais.

## 4. Business Model Canvas

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ONGs</li> <li>- Orgãos Governamentais</li> <li>- Hospitais</li> <li>- Fornecedores de insumos básicos(comida, água, roupas, medicação)</li> <li>- Veículos de mídia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornecer apoio humanitário em zonas de conflito</li> <li>- Fornecer dados úteis para análise estatística de conflitos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oferecer informações que ajudem a reduzir o número de vítimas de conflitos</li> <li>- Garantir integridade e confiabilidade de dados</li> <li>- Criar um ambiente seguro e confiável, para obter informações, e receber ou oferecer ajuda humanitária</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mídias sociais</li> <li>- Relatos de usuários</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pessoas que necessitam de ajuda humanitária em zona de conflito</li> <li>- Agentes prestadores de ajuda humanitária</li> </ul>
	<b>Key Resources</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feedback dos usuários</li> <li>- Validação de informação por fontes como Centros de Dados, Organizações Internacionais, Instituições de Ensino/ Pesquisa</li> </ul>		<b>Channels</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Website</li> <li>- Aplicativo</li> <li>- Redes sociais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pessoas que buscam obter informação sobre ou apoiar a causa</li> <li>- Veículos de mídia que buscam fonte de dados confiável</li> </ul>
<b>Cost Structures</b>		<b>Revenue Streams</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolvimento da aplicação para diferentes plataformas</li> <li>- Manutenção</li> <li>- Mão de obra</li> <li>- Marketing/Redes sociais</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doações</li> <li>- Parcerias públicas/privadas com instituições do setor</li> </ul>		