

Análise da Situação

Um problema de design de interesse de grupo é o desenvolvimento de um sistema de interação para ajudar os pais de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) a monitorar e gerenciar o comportamento de seus filhos.

Contexto do problema: O TEA é um distúrbio neurológico que afeta o desenvolvimento da linguagem, comportamento e interação social das crianças. Os pais de crianças com TEA enfrentam desafios únicos na criação de seus filhos, incluindo dificuldades em compreender e gerenciar o comportamento desafiador e imprevisível. Isso pode incluir problemas de comunicação, comportamentos repetitivos e agressividade.

Tarefas principais: O objetivo deste sistema de interação é fornecer aos pais uma maneira fácil e eficaz de monitorar e gerenciar o comportamento de seus filhos com TEA. Algumas das principais tarefas que o sistema pode ajudar a abordar incluem o monitoramento da comunicação, o gerenciamento de comportamentos repetitivos e a identificação de gatilhos para o comportamento desafiador.

Objetivos dos potenciais usuários envolvidos: Os potenciais usuários desse sistema de interação são os pais de crianças com TEA. Seus principais objetivos incluem a melhoria da qualidade de vida de seus filhos, a redução do comportamento desafiador e o aumento da comunicação e interação social. Eles também podem estar procurando maneiras de melhorar sua própria compreensão do TEA e como lidar com o comportamento desafiador de seus filhos.

Experiências indesejadas: Os pais de crianças com TEA podem experimentar estresse e ansiedade ao tentar gerenciar o comportamento de seus filhos. Eles podem sentir-se isolados e frustrados por não entenderem as necessidades de seus filhos e por não terem recursos suficientes para lidar com o comportamento desafiador. Um sistema de interação mal projetado pode aumentar essas experiências indesejadas, adicionando mais estresse e frustração ao processo de monitoramento e gerenciamento do comportamento de seus filhos.

Metas dos usuários: As metas dos usuários incluem a compreensão dos padrões de comportamento de seus filhos, a identificação de gatilhos para comportamento desafiador e a implementação de estratégias eficazes de gerenciamento de comportamento. Eles também podem estar procurando maneiras de se conectar com outros pais de crianças com TEA e profissionais de saúde para obter apoio e informações adicionais. A intervenção projetada deve ajudar a atingir essas metas, fornecendo ferramentas e recursos úteis para os pais.

Coleta de Dados

O objetivo da coleta de dados é entender as necessidades e expectativas dos usuários e stakeholders envolvidos no problema de design descrito anteriormente. Essa coleta de dados visa ajudar a informar a criação de um sistema de interação que atenda às necessidades dos usuários e ajude a melhorar a qualidade de vida das crianças com TEA e

seus pais. Para identificar os stakeholders, foram realizadas pesquisas e entrevistas com profissionais de saúde, pais de crianças com TEA, organizações de apoio ao TEA e outras partes interessadas. Com base nessas informações, os perfis mais relevantes foram identificados e agrupados em três personas que representam os usuários-alvo do sistema de interação.

Persona 1 - Ana Lima de Oliveira: Ana é uma mãe casada de 35 anos com uma filha de 8 anos com TEA. Ela trabalha como vendedora de cosméticos em tempo integral, tendo pouco tempo livre para cuidar de sua filha e ajudar em suas necessidades especiais. Ela está procurando uma maneira fácil e eficaz de monitorar e gerenciar o comportamento de sua filha quando ela não está em casa. Interação com o sistema: Ana pode interagir com o sistema por meio de um aplicativo móvel que permite que ela monitore e gerencie o comportamento de seu filho em tempo real. O sistema pode enviar alertas para o telefone de Ana quando sua filha está tendo um comportamento desafiador ou quando ela precisa de ajuda.

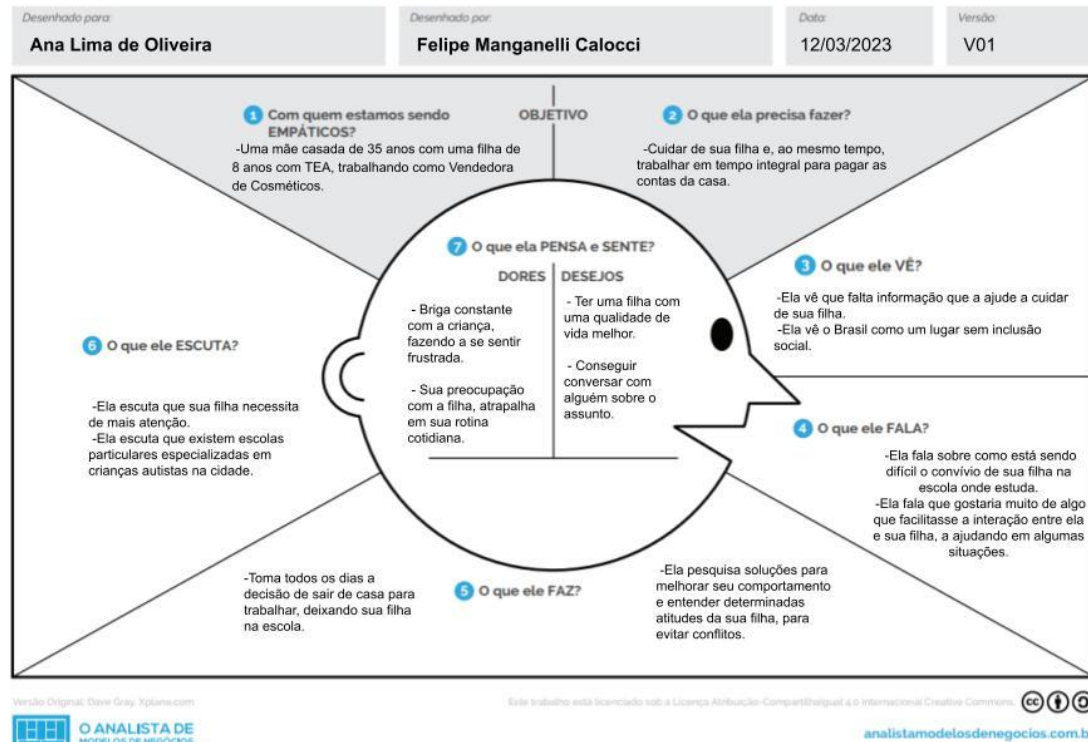
Persona 2 - Pedro Souza: Pedro é um professor de educação especial que trabalha com crianças com TEA. Ele está procurando maneiras de melhorar a comunicação e interação social de seus alunos durante as aulas. Interação com o sistema: Pedro pode interagir com o sistema por meio de um aplicativo que fornece recursos educacionais e atividades de aprendizado interativas para ajudar a melhorar a comunicação e interação social de seus alunos com TEA.

Persona 3 - Sofia da Silva: Sofia é uma adolescente de 16 anos com TEA que está procurando maneiras de se conectar com outros adolescentes com necessidades semelhantes. Interação com o sistema: Sofia pode interagir com o sistema por meio de uma plataforma de mídia social que permite que ela se conecte com outros adolescentes com TEA e compartilhe suas experiências e interesses.

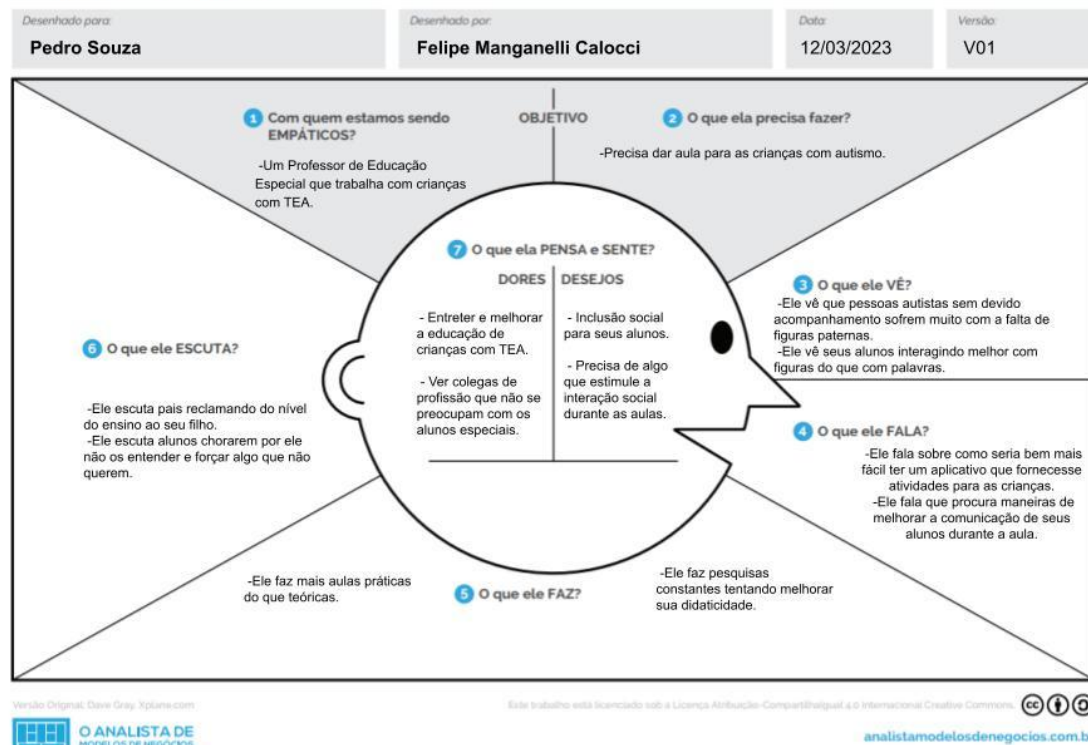
Para cada persona, um mapa de empatia foi criado para ajudar a entender melhor suas necessidades, desejos, motivações e pontos de dor. Esses mapas de empatia podem ajudar a informar o design do sistema de interação, garantindo que ele atenda às necessidades dos usuários e atenda às suas expectativas.

Abaixo será colocado o Mapa de Empatia desses usuários.

Mapa de Empatia



Mapa de Empatia



Mapa de Empatia

Desenhado para:

Sofia da Silva

Desenhado por:

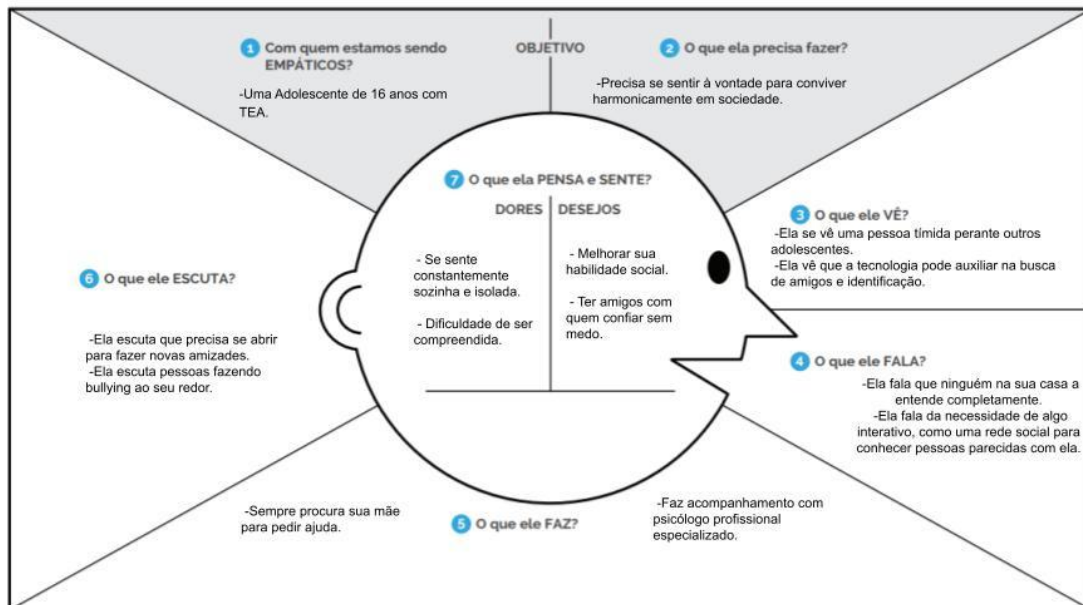
Felipe Manganelli Calocci

Data:

12/03/2023

Versão:

V01



Versão Original: Dave Gray, xplane.com

Este trabalho está licenciado sob a Licença Atribuição-Compartilhável 4.0 Internacional Creative Commons



analistamodelosenegocios.com.br