

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

PUC Minas
TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB
Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema
Muitos profissionais estão começando a lidar com o processo para inserir esse modelo de trabalho e cultura na vida das pessoas, e como isso pode ser necessário de se adaptar os se inserir nos formatos atuais, que é o portfólio.

Membros da Equipe

- Theo Diniz Viana - Mateus Resende Otoni
- Gabriel Penedo - Felipe
- Antonio Drumond Cota Sousa
- João Pedro Sales de Deus
- Alessandro Andrade

Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de conceção de projetos de aplicação web. O documento é destinado a todos os estudantes da turma de 2021. Diversos anexos desse processo se baseiam no material cedido pela Design Thinking Group.

Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>.

Processo de Design Thinking

O diagrama ilustra o processo de Design Thinking dividido em três fases principais: UNDERSTAND (Entendimento), EXPLORE (Exploração) e MATERIALIZE (Materializar). Cada fase é representada por um círculo contendo ícones que correspondem ao seu objetivo. A fase UNDERSTAND inclui 'EMPATHIZE' (pessoas), 'DEFINE' (lupa), 'IDEATE' (lâmpada), 'PROTOTYPE' (martelo), 'TEST' (livro) e 'IMPLEMENT' (lançamento). A fase EXPLORE é intitulada 'DESIGN THINKING 101 NNGROUP.COM'. A fase MATERIALIZE inclui 'PERSONA' (pessoa com ícone de óculos).

Passo a passo – Entender

- Relacionar dúvidas, crenças e suposições sobre o problema (**Matriz CSD**)
- Mapear pabi co-olvo – Fundamentais, Importantes e Influenciadores (**Mapa de Stakeholders**)
- Preparar os questionamentos aos principais stakeholders (**Entrevista Qualitativa**)
- Sair à campo fazendo entrevistas e conversando com potenciais usuários (**Entrevista Qualitativa**)
- Identificar as pessoas para quem o projeto será construído (**Persona**)

Passo a passo - Explorar

- Conduzir uma sessão para geração de ideias de solução (**Brainstorming**)
- Descrever as ideias levantadas (**Mural de Possibilidades**)
- Conduzir uma votação das ideias mais interessantes (**Mapa de Priorização**)
- Identificar as ideias principais para montagem da proposta (**Mapa da Proposta de Valor**)

Passo a passo – Materializar

- Montar protótipos das ideias priorizadas (**Wireframes | Fluxos do Usuário | Storyboards**)
- Realizar testes com usuários e, se necessário, ajustar protótipos (**Testes de Usabilidade**)
- Implementar as ideias e protótipos aprovados pelo usuário

Etapa de Entendimento

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

OBJETOS E LUGARES

NAME: Ana Silva
IDADE: 28 anos
HOBBY: Fotografia
TRABALHO: Artista visual

PERSONALIDADE: Ana é uma artista apasionada, criativa e sociável, sempre em busca de novas formas de expressão.

SONHOS: Ana sonha em se tornar uma artista reconhecida e usar sua arte para promover questões sociais e ambientais.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

COMO DIFERIMOS:

PROPOSTA DE VALOR:

PERSONA

OBJETOS E LUGARES

NAME: Jefferson Rodriguez
IDADE: 19 anos
HOBBY: Videogames

TRABALHO: Modelagem 3D

PERSONALIDADE: Interventivo, dedicado e sempre livre a jogos online com amigos.

SONHOS: Trabalhar em uma grande empresa de tecnologia.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

COMO DIFERIMOS:

PROPOSTA DE VALOR:

PERSONA

OBJETOS E LUGARES

NAME: Lucas Oliveira
IDADE: 32 anos
HOBBY: Gravar vídeos

TRABALHO: Editor de vídeos

PERSONALIDADE: Lucas é criativo, sociável e ambicioso.

SONHOS: Ser o melhor editor de vídeo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

COMO DIFERIMOS:

PROPOSTA DE VALOR:

PERSONA

OBJETOS E LUGARES

NAME: Ana Oliveira
IDADE: 25 anos
HOBBY: Fotografia

TRABALHO: Artista visual

PERSONALIDADE: Ana é uma artista apreciada, que sempre busca inovar e surpreender.

SONHOS: Ser reconhecida e respeitada no mundo artístico.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA:

COMO DIFERIMOS:

PROPOSTA DE VALOR:

Etapa de Exploração

