**RELATÓRIO**

* **EQUIPE**

1. **LEONARDO MORAES ALVES (SCRUM MASTER)**
2. **IVAN MILLER MEDEIROS CARDOSO (TIME)**
3. **MATHEUS COSTA SOARES DE AZEVEDO (TIME)**
4. **EDIMAR SOARES RODRIGUES JÚNIOR (TIME)**

* **INTRODUÇÃO**

O objetivo do trabalho consistia no desenvolvimento de um “*app para ensinar crianças sobre alimentação saudável* “, como determinado pelo PO no documento **Projeto Prático II** item 2.i, usando técnicas de “Design Thinking”.

O app foi projetado na fase de prototipação tendo duas funcionalidades: a primeira é um conjunto de refeições que a criança tem que comer nos horários estabelecidos pela mãe, e de acordo com que as refeições são concluídas a pontuação da criança aumenta. Quando ela alcança um certo valor de pontos ela pode trocar esses pontos por um alimento que seja do gosto dela (chocolate, pizza, sanduiche...). Dessa maneira a educação alimentar da criança vai melhorar e por consequência ela vai desenvolver hábitos alimentícios mais saudáveis. A segunda funcionalidade consiste em uma cartilha educativa sobre várias categorias alimentícias saudáveis para a criança aprender sobre estes alimentos.

* **DT TECNICAS**
* **IMERSÇÃO**

1. **Pesquisa Desk**

* **Como foi aplicada**

Foi focada em buscar estudos sobre educação alimentar focada em crianças, e pesquisas sobre dados nutricionais de diferentes categorias de alimentos. Por fim foi feita a busca de referências em projetos parecidos com o que deveríamos prototipar além de ferramentas para usar no desenvolvimento das técnicas de DT.

* **Resultados obtidos**

Conseguimos encontrar artigos de nutricionistas e especialistas em produtos alimentícios, além de suficientes ferramentas para desenvolver a metodologia de DT.

* **Pontos positivos**

A técnica foi bastante útil para termos um norte no desenvolvimento do projeto.

* **Dificuldades encontradas**

Filtrar os conteúdos interessantes dos artigos para o projeto.

1. **Entrevista**

* **Como foi aplicada**

A partir de um contato de um dos membros da equipe pudemos fazer uma entrevista pelo *WhatsApp* com uma pessoa que correspondia com o perfil de usuário que o app seria de interesse.

* **Resultados obtidos**

Suficientes insumos para uso no mapa de empatia e persona.

* **Pontos positivos**

Foi possível criar uma maior sensibilização nos integrantes do grupo para o desenvolvimento do app.

* **Dificuldades encontradas**

Na descoberta de alguém para a entrevista.

* **ANALISE E SINTESE**

1. **Mapa de empatia**

* **Como foi aplicada**

Aproveitando as informações que levantamos sobre o cliente nas entrevistas montamos o mapa.

* **Resultados obtidos**

Foi possível obter uma maior profundidade dos problemas de um perfil especifico do usuário que buscaria soluções no nosso app.

* **Pontos positivos**

A equipe conseguiu ter uma visão ampla do cenário em que o app seria bem-sucedido.

* **Dificuldades encontradas**

Como montar o mapa de empatia.

1. **Persona**

* **Como foi aplicada**

Fizemos baseados em questionários de outros modelos de personas e dessa forma elaboramos o questionário para o cliente.

* **Resultados obtidos**

O grupo conseguiu ter os principais insumos para a formação das ideias para o app.

* **Pontos positivos**

Foi possível ter um feedback muito grande do cliente sobre o que seria interessante no app para a solução de problemas da sua rotina.

* **Dificuldades encontradas**

Saber fazer as perguntas certas ao entrevistado.

* **IDEAÇÃO**

1. **Brainstorm**

* **Como foi aplicada**

Fizemos uma reunião por hangout onde cada um lançou suas ideias e definimos quais iriam entrar no app e como seriam implementas.

* **Resultados obtidos**

Foi possível ter um vislumbre do que seria o app implementado, além de concebido um esboço do front-end do app.

* **Pontos positivos**

Melhorou o alinhamento do grupo e impulsionou a criatividade de cada um no grupo.

* **Dificuldades encontradas**

A comunicação online.

* **PROTOTIPAÇÃO**
* **Como foi aplicada**

Usando a ferramenta online digital FIGMA o time fez uma visualização e interação simultânea no projeto à prototipar e materializou as abstrações das ideias concebidas no brainstorm.

* **Resultados obtidos**

O frontend do app ficou preparado juntamente com suas funções de interações e navegação.

* **Pontos positivos**

Toda a metodologia de *design thinking* foi implementada de maneira bem-sucedida graças as ferramentas que facilitaram a implementação das técnicas.

* **Dificuldades encontradas**

Na utilização da ferramenta de prototipação de design FIGMA.

* **PROCEDIMENTOS**

1. **Data 10/05:** Foi feita a primeira reunião com a equipe para definir o sprint e a explicação do uso das técnicas de DT no projeto.
2. **Data 11/05:** A equipe fez a entrevista com o cliente e foi feito a persona e o mapa de empatia.
3. **Data 12/05:** Reunião de brainstorm com o time.
4. **Data 13/05:** início dafase de prototipação do app.
5. **Dara 14/05:** fim dafase de prototipação do app.

* **OBSERVAÇÕES**
  + Na parte de prototipação devido as limitações da ferramenta FIGMA não foi possível implementar o comando de voz e som mas elas estão marcadas onde seriam implementadas no app final.
* **CONCLUSÃO**

A equipe conseguiu se adequar bem ao sprint do projeto e no uso das técnicas de design thinking. Porem grande parte das técnicas de DT exige conhecimentos em design gráfico, principalmente na parte de prototipação, e a equipe como um todo nada dispõe de conhecimento em design. Isso fez com que muitas partes do projeto fossem paradas para o estudo e busca de conhecimento em design. No projeto final seria necessário um acompanhamento de nutricionistas e outros profissionais médicos de forma que o app fosse desenvolvido da maneira mais adequada possível.