



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### Descrição do Problema

# EXEMPLO

Fale da dor que o grupo busca resolver, as pessoas que sofrem dessa dor e um pouco do contexto em que o problema acontece.

### Membros da Equipe

- Fulano
- Beltrano
- Cicrano

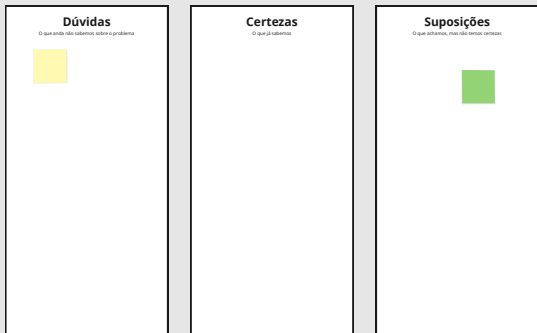
Liste todos os integrantes da equipe.

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 concepção de projetos baseado nas técnicas de Design Thinking. Versão 1.0 (setembro-2021). Diversos artefatos desse processo se baseiam no material cedido pela [Design Thinkers Group](#).

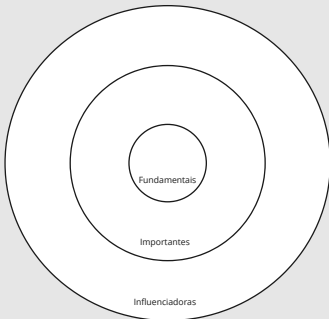
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



## Matriz de Alinhamento CSD



## Mapa de Stakeholders



### Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução.  
Ex do Uber: motoristas e passageiros

### Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas  
Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

### Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.  
Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

## Entrevista Qualitativa

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

## Highlights de Pesquisa

Nome

Data

Local

O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.

Aspectos que importaram mais para os participantes

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro



# PERSONA

NOME

IDADE

HOBBY

TRABALHO

PERSONALIDADE

SONHOS

## OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

## OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

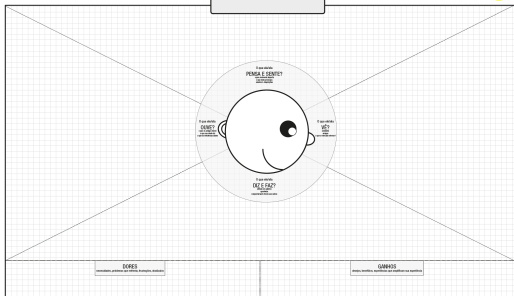
## COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

# MAPA DE EMPATIA



Cliente:



## Brainstorming / Brainwriting

Participant 1	Participant 2	Participant 3	Participant 4	Participant 5	Participant 6
Idea 1	Idea 2	Idea 3			
	Idea 2 improvement	Idea 3 improvement			

# Mural de Possibilidades



## MURAL DE POSSIBILIDADES

Ideia 1

Ideia 6

Ideia 3

Ideia 7

Ideia 2

Ideia 4

Ideia 5

IDEIA 1

---

---

---

---

IDEIA 2

---

---

---

---

IDEIA 3

---

---

---

---

IDEIA 4

---

---

---

---

IDEIA 5

---

---

---

---

IDEIA 6

---

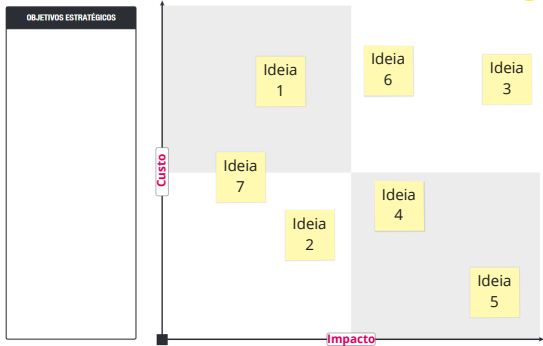
---

---

---

## Priorização de Ideias


### MAPA DE PRIORIZAÇÃO



## Detalhamento das Ideias


### MAPA CONCEITUAL



COMO FUNCIONA?	POR QUE MELHORA A EXPERIÊNCIA DO CLIENTE?
<p><i>O que é a ideia? Destaca e rasquele o conceito.</i></p>  <p><b>Ideia 1</b></p>	
QUEM IRÁ USAR ISTO E QUANDO?	COMO PODE SER IMPLEMENTADO?

### MAPA CONCEITUAL



COMO FUNCIONA?	POR QUE MELHORA A EXPERIÊNCIA DO CLIENTE?
<p><i>O que é a ideia? Destaca e rasquele o conceito.</i></p>  <p><b>Ideia 2</b></p>	
QUEM IRÁ USAR ISTO E QUANDO?	COMO PODE SER IMPLEMENTADO?