

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA



Compartilhamento de Personas no
aplicativo Design Thinking Canvas

Proposta de Trabalho de Graduação em Ciência da
Computação

Aluno: Thalles Cezar Aragão Montenegro (tcam@cin.ufpe.br)

Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)

Recife, 08/05/2014

1. Contexto

Com o avanço da tecnologia, o processo de desenvolvimento dos jogos sofreu várias melhorias. Novos modelos surgiram e proporcionaram novas abordagens ao desenvolvimento dos jogos. Contudo, o processo de elaboração de novos produtos não usufruiu desses mesmos modelos e portanto não segue esse desenvolvimento. O processo de concepção de novos produtos é amplamente utilizado em outras áreas de atuação, como a indústria, por exemplo, mas pouco era utilizado na área de games.

Para preencher essa lacuna, surgiu o Design Card Game, uma metodologia de design, que possui elementos de gamificação, definidos por um baralho de cartas e um tabuleiro, que permitem basear a concepção de novas ideias. Dentro do Design Card Game são criadas Personas, representações do público alvo o qual o novo produto pretende atingir. Desde seu surgimento, o Design Card Game já passou por várias melhorias e modificações as quais levaram ao desenvolvimento de um aplicativo, disponível para dispositivos que possuam o sistema operacional iOS, chamado Design Thinking Canvas, o qual favorece a utilização dessa metodologia ao redor do mundo.

O aplicativo simula a utilização dos tabuleiros e baralhos, pertencentes ao modelo, de maneira simples e ágil, mas, ainda assim, carece de uma forma de compartilhamento de personas desenvolvidas durante a utilização da metodologia.

2. Objetivo

Este trabalho de graduação busca criar uma forma de compartilhamento de baralhos construídos utilizando o aplicativo do Design Thinking Canvas. Esse compartilhamento por sua vez deve ser simples e de fácil utilização aos usuários do aplicativo.

A aplicativo atualmente é capaz de criar várias personas e baralhos, mas impede que usuários espalhados pelo mundo possam compartilhar suas personas construídas através de análises dos mercados consumidores de seus respectivos países.

Espera-se que ao final do trabalho a aplicação possa ser capaz de, além de prover uma forma fácil de utilizar a metodologia, servir como uma forma de compartilhamento de informações do público alvo de vários países, favorecendo o desenvolvimento de jogos para outros países ou regiões.

4. Referências

[1] – **Design Card Game**. Disponível em:
<<http://andremneves.wix.com/designcard>>

[2] - NETO, E. J. C. DE F. **XDM WEB – UMA FERRAMENTA WEB 2.0 DE APOIO AO PROCESSO DE CONCEPÇÃO DE JOGOS**. [s.l.] Universidade Federal de Pernambuco, 2010.

[3] – NEVES, A. et al **PERSONAS CARD GAME: APLICANDO PERSONAS NO PROCESSO DE CONCEPÇÃO DE JOGOS NO APL-PE**. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010.

Prof. Geber Lisboa Ramalho
Orientador

Thalles Cezar Aragão Montenegro
Aluno