



**PUC Minas**

JÂNIO JÚNIO DE FREITAS CARDOSO (882385)

JOSÉ PEDRO MENDES NETO (879528)

LEANDRO FERNANDES F. DA SILVA (887948)

LUCAS HENRIQUE P. DA SILVA (87936)

MATEUS CORREIA DO SANTOS (893953)

SARAH ALENE DE SOUZA (888461)

# DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

PROJETO TIMES WORKS

# Introdução

Nos dias de hoje, a eficiência e a organização são fundamentais para o sucesso de qualquer empreendimento. Com o aumento da complexidade das tarefas diárias, tanto em ambientes pessoais quanto profissionais, a necessidade de sistemas que ajudem a gerenciar rotinas se torna cada vez mais evidente. Este projeto visa desenvolver um sistema de rotinas que não apenas simplifique a gestão de tarefas, mas também promova a produtividade e o bem-estar dos usuários.

O sistema de rotina que estamos projetando será uma ferramenta intuitiva e acessível, permitindo que os usuários planejem, monitorem e ajustem suas atividades diárias de forma eficaz. Através de uma interface amigável e funcionalidades personalizáveis, o sistema buscará atender às necessidades específicas de diferentes perfis de usuários, desde estudantes até profissionais de diversas áreas.

Neste documento, apresentaremos uma visão geral do projeto, incluindo os objetivos, escopo, metodologia e cronograma de desenvolvimento. Também discutiremos as tecnologias que serão utilizadas, bem como os desafios esperados e as soluções propostas. Ao final, esperamos que este projeto não apenas atenda às expectativas dos usuários, mas também contribua para a melhoria da gestão do tempo e da qualidade de vida dos usuários.

## Problema

Atualmente, muitos jovens adultos, especialmente aqueles na faixa etária de 14 a 30 anos, enfrentam desafios significativos na gestão de suas rotinas diárias. A pressão para equilibrar estudos, trabalho, vida social e responsabilidades pessoais pode resultar em estresse, ansiedade e uma sensação de sobrecarga. Além disso, a falta de um sistema eficaz focado exclusivamente para estas pessoas para organizar tarefas e compromissos resulta em uma sobrecarga de informações e na sensação de estar sempre ocupado, mas sem alcançar resultados significativos.

Para pessoas com dificuldades mentais, como o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), esses desafios são ainda mais acentuados. A dificuldade em manter o foco, a desorganização e a impulsividade podem tornar a gestão do tempo uma tarefa monumental. Muitas ferramentas disponíveis no mercado não são adaptadas para atender às necessidades específicas desses grupos, resultando em frustração e desistência.

Além disso, a diversidade de aplicativos e sistemas de gerenciamento de tarefas pode gerar confusão, pois cada um oferece funcionalidades diferentes, mas poucos são projetados para engajar e motivar os usuários de maneira eficaz. Isso é especialmente relevante para jovens adultos, que frequentemente buscam soluções que sejam não apenas funcionais, mas também envolventes e divertidas.

Diante desse cenário, torna-se evidente a necessidade de um sistema de rotina gamificado que não apenas ajude a organizar tarefas e compromissos, mas que também promova a motivação e o engajamento. Um sistema que utilize elementos de jogos, como recompensas, desafios e feedback positivo, pode ser particularmente eficaz para jovens adultos e pessoas com TDAH, incentivando a formação de hábitos saudáveis e a melhoria da gestão do tempo. Este projeto busca abordar essas questões, oferecendo uma solução que facilite a organização e a gestão do tempo, promovendo uma vida mais equilibrada e produtiva.

## Objetivo

O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de rotina gamificado que atenda às necessidades de jovens adultos (14 a 30 anos) e pessoas com dificuldades mentais, como o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH). O sistema visa promover a organização, a gestão do tempo e a formação de hábitos saudáveis, utilizando elementos de gamificação para aumentar o engajamento e a motivação dos usuários.

## Objetivos Específicos

- 1- **Desenvolver uma Interface Intuitiva:** Criar uma interface amigável e acessível que permita aos usuários navegar facilmente pelo sistema, independentemente de suas habilidades tecnológicas.
- 2- **Implementar Funcionalidades Gamificadas:** Integrar elementos de jogos, como recompensas, desafios e feedback em tempo real, para incentivar a conclusão de tarefas e a formação de hábitos positivos.
- 3- **Personalização do Sistema:** Permitir que os usuários personalizem suas rotinas e metas de acordo com suas necessidades individuais, promovendo um senso de propriedade e responsabilidade sobre suas atividades.
- 4- **Apoiar Pessoas com Déficit de Atenção:** Desenvolver funcionalidades específicas que atendam às necessidades de pessoas com Transtorno do Déficit de Atenção com

Hiperatividade (TDAH) e outros déficits de atenção, proporcionando ferramentas que ajudem na organização de tarefas e na manutenção do foco.

- 5- **Atender Jovens Adultos (14 a 30 anos):** Criar um ambiente de uso que ressoe com jovens adultos, incorporando elementos de gamificação e design atraente, para facilitar a gestão de suas rotinas e promover a formação de hábitos saudáveis.

Ao final do projeto, espera-se que o sistema de rotina gamificado não apenas ajude os usuários a gerenciar suas tarefas diárias de forma mais eficaz, mas também contribua para a melhoria da qualidade de vida, promovendo um equilíbrio saudável entre as diversas áreas de suas vidas.

## Justificativa

A gestão eficaz do tempo e a organização das tarefas diárias são habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e profissional, especialmente para jovens adultos na faixa etária de 14 a 30 anos. Este grupo enfrenta uma série de desafios, incluindo a pressão para equilibrar estudos, trabalho e vida social, o que pode resultar em estresse e ansiedade. Além disso, muitos jovens adultos ainda estão desenvolvendo suas habilidades de autogerenciamento, tornando-os mais suscetíveis a dificuldades na organização de suas rotinas.

Para pessoas com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e outros déficits de atenção, esses desafios são ainda mais intensificados. A dificuldade em manter o foco, a desorganização e a impulsividade podem dificultar a realização de tarefas cotidianas, impactando negativamente sua qualidade de vida e desempenho. Estudos mostram que intervenções que utilizam elementos de gamificação podem ser particularmente eficazes para esse público, pois ajudam a aumentar a motivação e o engajamento, facilitando a formação de hábitos saudáveis.

Além disso, a maioria das ferramentas de gerenciamento de tarefas disponíveis atualmente não são projetadas com o público jovem e com dificuldades de atenção em mente. Muitas vezes, essas ferramentas são complexas e não oferecem a interatividade e o suporte emocional que esses usuários necessitam. Um sistema de rotina gamificado, que incorpora elementos lúdicos e recompensas, pode tornar a experiência de organização mais atraente e acessível, promovendo um maior envolvimento e adesão.

Portanto, a criação de um sistema de rotina que atenda especificamente às necessidades de jovens adultos e pessoas com dificuldades de atenção não é apenas desejável, mas essencial.

Este projeto busca preencher essa lacuna, oferecendo uma solução que não apenas ajude os usuários a gerenciar suas tarefas diárias, mas que também contribua para o desenvolvimento de habilidades de autogerenciamento e para a melhoria da qualidade de vida.

## Público-alvo

O público-alvo deste projeto é composto por duas principais categorias:

### 1- JOVENS ADULTOS (14 a 30 anos)

- **Demografia:** Esta faixa etária inclui adolescentes e jovens adultos, abrangendo estudantes do ensino médio, universitários e jovens profissionais.
- **Necessidades:** Este grupo frequentemente enfrenta desafios relacionados à gestão do tempo, como equilibrar estudos, trabalho e vida social. Eles buscam soluções que sejam práticas, acessíveis e que se integrem facilmente em suas rotinas diárias.
- **Comportamento:** Os jovens adultos tendem a ser usuários frequentes de tecnologia e aplicativos móveis, valorizando interfaces intuitivas e experiências interativas. Eles também são atraídos por elementos de gamificação que tornam a organização de tarefas mais envolvente e divertida.

### 2- PESSOAS COM DIFICULDADE DE ATENÇÃO

- **Demografia:** Este grupo inclui indivíduos diagnosticados com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e outras condições que afetam a capacidade de concentração e organização.
- **Necessidades:** Pessoas com dificuldades de atenção frequentemente lutam para manter o foco, organizar tarefas e cumprir prazos. Elas necessitam de ferramentas que ofereçam suporte adicional, como lembretes visuais, feedback positivo e recompensas que incentivem a conclusão de atividades.
- **Comportamento:** Este público pode se sentir sobrecarregado por sistemas tradicionais de gerenciamento de tarefas, que muitas vezes não são adaptados às suas necessidades. Eles se beneficiariam de uma abordagem gamificada que torne a gestão do tempo mais acessível e menos estressante.

## Justificativa da Escolha do Público-Alvo

A escolha de focar em jovens adultos e pessoas com dificuldades de atenção é justificada pela crescente necessidade de soluções que ajudem esses grupos a gerenciar suas rotinas de forma eficaz. A gamificação pode ser uma estratégia poderosa para aumentar a motivação e o engajamento, facilitando a formação de hábitos saudáveis e a melhoria da qualidade de vida. Ao atender a essas necessidades específicas, o sistema de rotina gamificado pode proporcionar um impacto significativo na vida dos usuários, promovendo um equilíbrio saudável entre suas responsabilidades e bem-estar.

## Histórias de Usuário

### 1. Jovens Adultos

- **Como um estudante universitário**, eu quero poder organizar minhas tarefas e prazos de entrega em um só lugar, para que eu possa visualizar facilmente o que preciso fazer e evitar perder prazos importantes.
- **Como um jovem profissional**, eu quero receber lembretes sobre reuniões e prazos de projetos, para que eu possa me preparar com antecedência e não me sentir sobrecarregado.
- **Como um adolescente**, eu quero que o sistema me ofereça recompensas por completar minhas tarefas diárias, para que eu me sinta motivado a manter uma rotina produtiva.

### 2. Pessoas com Dificuldades de Atenção

- **Como uma pessoa com TDAH**, eu quero que o sistema tenha lembretes visuais e auditivos para me ajudar a me concentrar nas minhas tarefas, para que eu possa evitar distrações e concluir o que preciso fazer.
- **Como um usuário com dificuldades de atenção**, eu quero que o sistema me permita dividir tarefas grandes em etapas menores, para que eu possa me sentir menos sobrecarregado e mais capaz de completar cada parte.
- **Como uma pessoa que luta para manter o foco**, eu quero que o sistema ofereça desafios diários e feedback positivo quando eu completar minhas tarefas, para que eu me sinta mais motivado e recompensado pelo meu esforço.

### 3. Funcionalidades Gerais

- **Como um usuário**, eu quero que o sistema tenha uma interface intuitiva e fácil de usar, para que eu possa navegar por ele sem dificuldades e aproveitar ao máximo suas funcionalidades.

- **Como um usuário**, eu quero que o sistema me permita personalizar minha rotina e as metas que quero alcançar, para que eu possa adaptar a ferramenta às minhas necessidades e preferências pessoais.
- **Como um usuário**, eu quero que o sistema forneça dicas e recursos sobre gestão do tempo e organização, para que eu possa aprender a melhorar minhas habilidades de autogerenciamento.

## Requisitos do Projeto

Os requisitos desse projeto são divididos em duas principais categorias:

### 1- Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais são as funcionalidades específicas que o sistema deve oferecer:

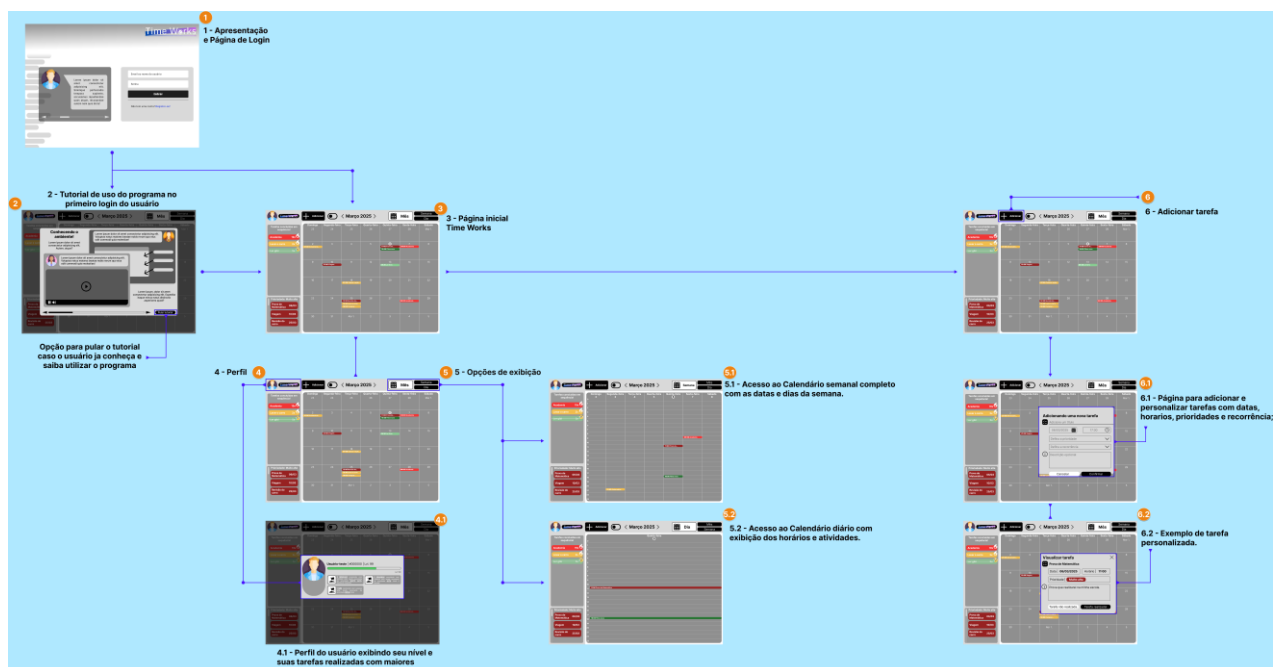
- **Cadastro de Usuário:** O sistema deve permitir que os usuários se cadastrem e criem perfis pessoais, incluindo informações como nome, idade e preferências.
- **Criação de Tarefas:** Os usuários devem ser capazes de criar, editar e excluir tarefas, definindo prazos e prioridades.
- **Divisão de Tarefas:** O sistema deve permitir que os usuários dividam tarefas grandes em etapas menores, facilitando a gestão e a conclusão.
- **Lembretes e Notificações:** O sistema deve enviar lembretes visuais e auditivos para ajudar os usuários a se manterem focados e a não esquecerem prazos importantes.
- **Gamificação:** O sistema deve incluir elementos de gamificação, como recompensas, pontos e desafios diários, para incentivar a conclusão de tarefas.
- **Feedback Positivo:** O sistema deve fornecer feedback positivo quando os usuários completarem tarefas, reforçando comportamentos produtivos.
- **Personalização:** Os usuários devem poder personalizar suas rotinas, metas e preferências de notificação, adaptando o sistema às suas necessidades individuais.
- **Relatórios de Progresso:** O sistema deve gerar relatórios que mostrem o progresso dos usuários em relação às suas metas e tarefas, permitindo que eles visualizem seu desempenho ao longo do tempo.

### 2- Requisitos Não Funcionais

Os requisitos não funcionais descrevem as características do sistema que não estão diretamente relacionadas às funcionalidades, mas que são essenciais para a experiência do usuário.

- **Usabilidade:** O sistema deve ter uma interface intuitiva e fácil de usar, permitindo que usuários de diferentes idades e habilidades tecnológicas naveguem sem dificuldades.
- **Desempenho:** O sistema deve ser responsivo, com tempos de carregamento rápidos, garantindo uma experiência fluida para os usuários.
- **Segurança:** O sistema deve garantir a segurança dos dados dos usuários, implementando medidas de proteção, como criptografia e autenticação.
- **Acessibilidade:** O sistema deve ser acessível a pessoas com diferentes habilidades, incluindo aquelas com dificuldades de atenção, garantindo que todos possam utilizá-lo de forma eficaz.
- **Compatibilidade:** O sistema deve ser compatível com diferentes dispositivos (desktop, tablet e smartphone) e navegadores, permitindo que os usuários acessem suas rotinas de qualquer lugar.
- **Escalabilidade:** O sistema deve ser projetado para suportar um número crescente de usuários e tarefas, garantindo que o desempenho não seja comprometido à medida que a base de usuários cresce.
- **Manutenibilidade:** O sistema deve ser fácil de manter e atualizar, permitindo que novas funcionalidades sejam adicionadas com eficiência ao longo do tempo.

## Fluxo de Usuário





## Wireframes das Telas Desktop

- Tela de Login



- Tutorial de Acesso



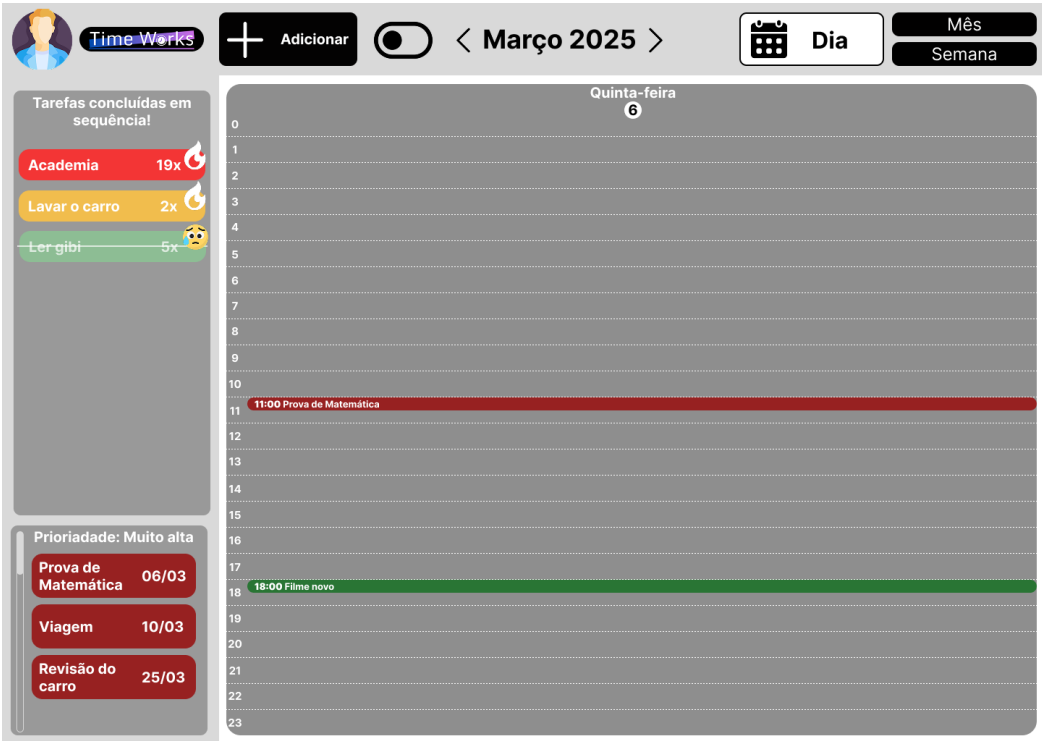
- Calendário Semanal



- Visualização de Calendário Mensal



- Calendário Diário



- Perfil de Usuário



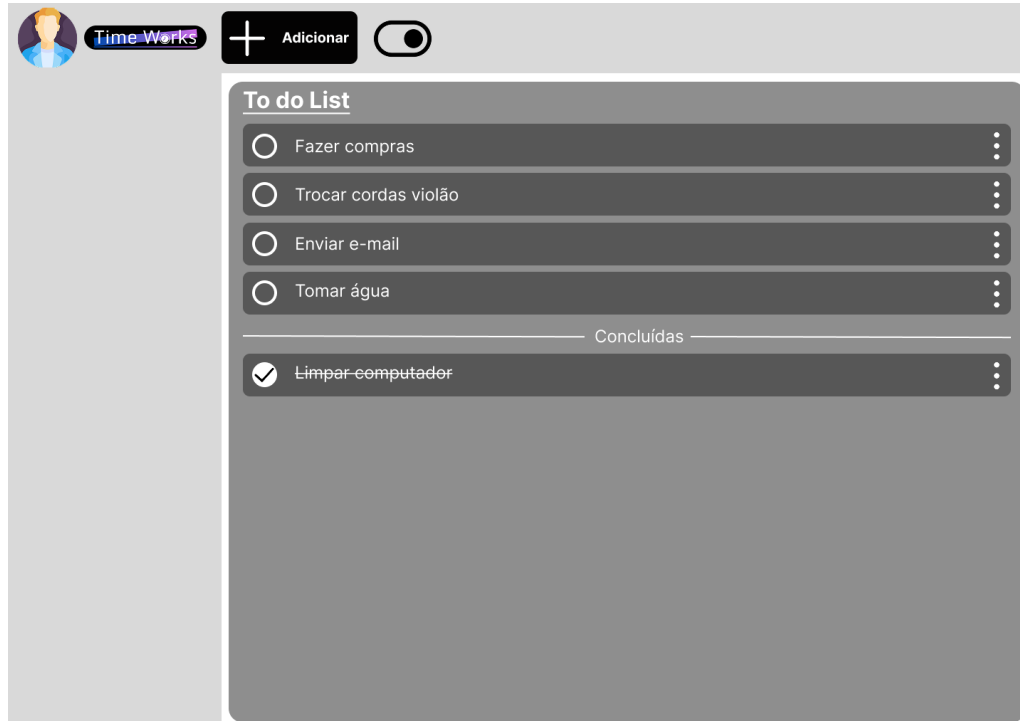
- Formulário de Adição de nova tarefa



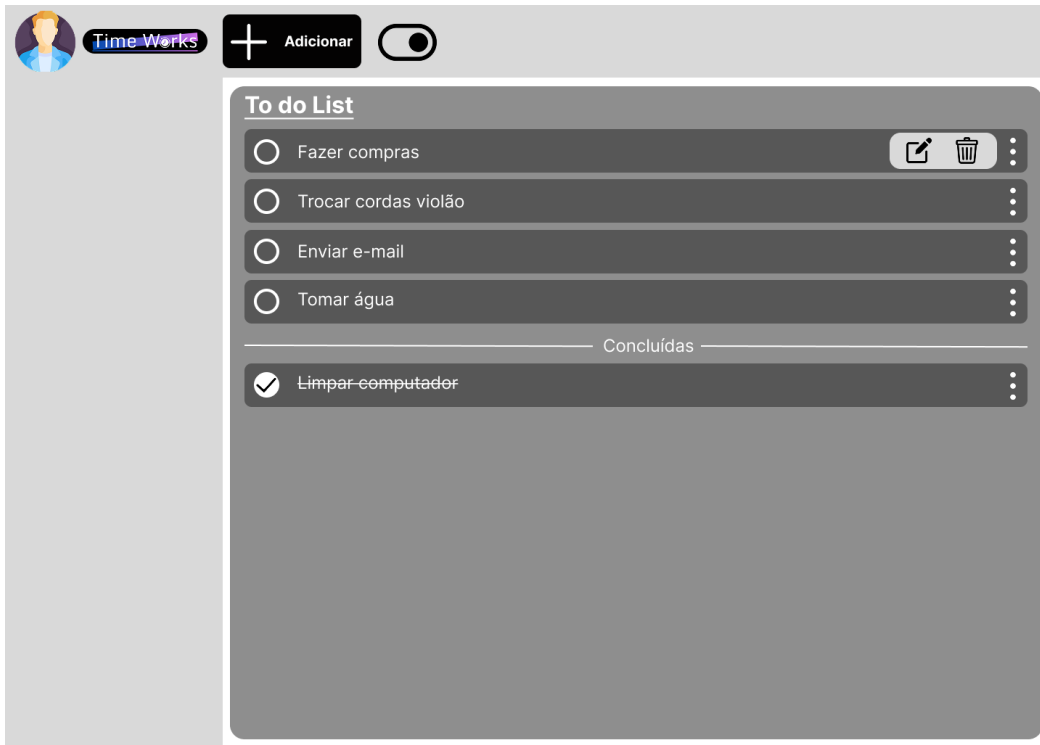
- Formulário de visualização de tarefa já adicionada



- Visualização de TO DO LIST (Lista de afazeres)



- OPÇÕES DA TO DO LIST

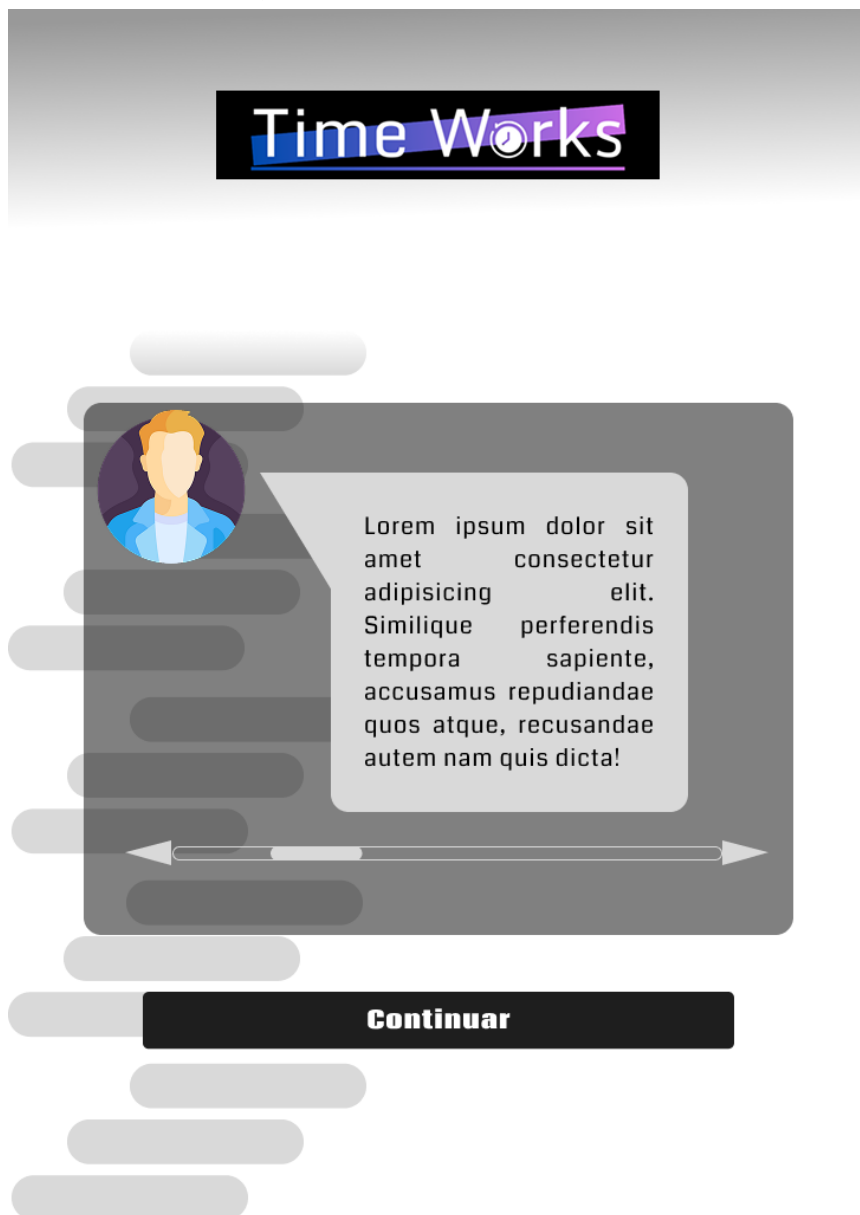


- Adicionar nova tarefa na TO DO LIST



# Wireframes das Telas Tablet e Celular

- Tela de Apresentação

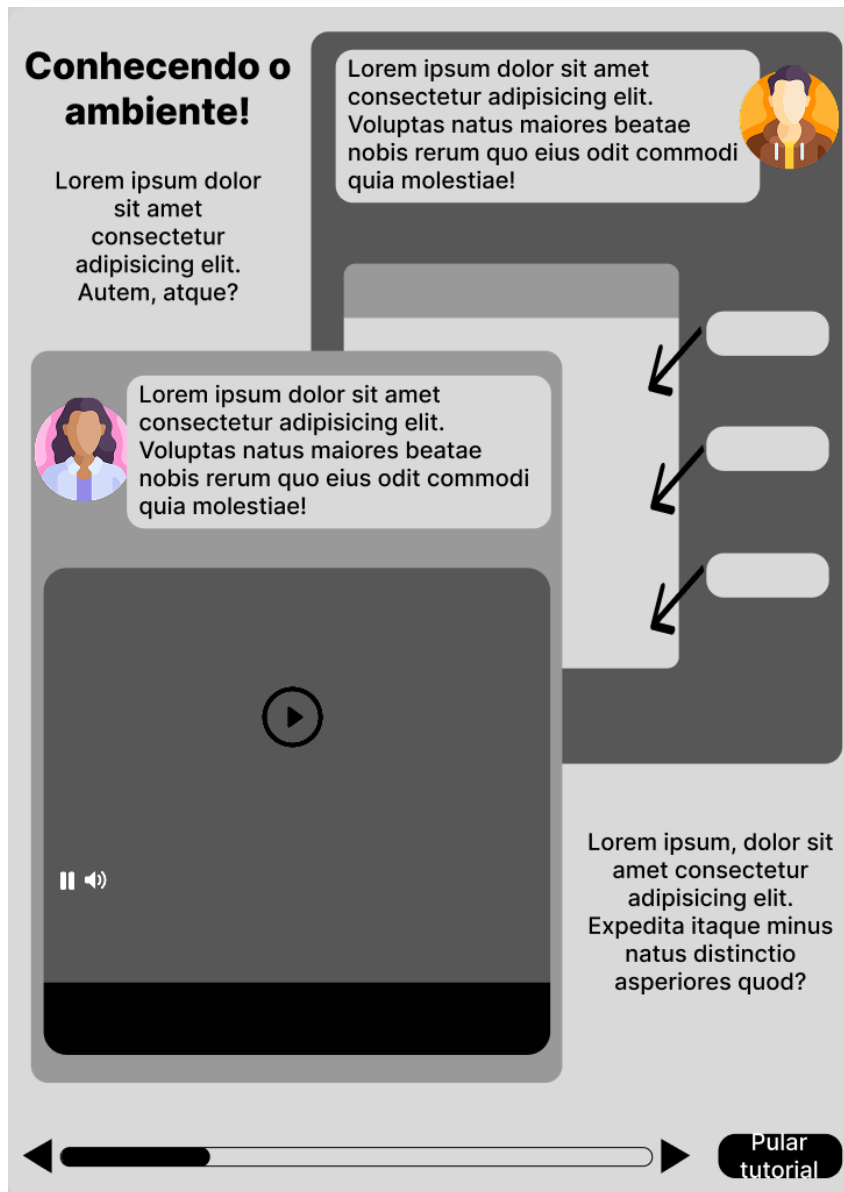


- Tela de Login





- TUTORIAL



- Calendário Mensal



+

Adicionar

<Março>




Mês

Semana

Dia

Dom	Seg	Terç	Qua	Qui	Sex	Sáb
23	24	25	26	27	28	Mar 1.
2 21:00 Aniversário Juscelino	3	4	5	6 11:00 Prova... 18:00 Filme	7 09:00 Acade...	8
9	10 21:00 Viagem	11	12	13 09:30 Ler livro	14	15
16	17	18 07:00 Coloca...	19	20	21	22
23	24	25 12:30 Revisã... 13:30 Lavar o... 16:00 Compr...	26	27	28 09:00 Acade...	29
30	31	Abr 1.	2	3	4	5


- Calendário Semanal



+

Adicionar

<Março>




Sem

Mês

Dia

Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
2	3	4	5	6	7	8
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9					Academia	
10						
11				Prova de Mat		
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18				Filme novo		
19						
20						
21	Aniversário					
22						
23						


• Calendário Diário



+

Adicionar

<Março>



Dia

Mês

Sem

Quinta-feira

6

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1111:00 Prova de Matemática

12

13

14

15

16

17

1818:00 Filme novo

19


20


21

22


23

- Perfil de Usuário



 Adicionar


< Março >

 Mês

Semana


Dia


Dom	Seg	Terç	Qua	Qui	Sex	Sáb
23	24	25	26	27	28	Mar 1.
2 21:00 Aniversário Juscelino	3	4	5	6 11:00 Prova... 18:00 Filme	7 09:00 Acade...	8
9						5
16						2
23	24	25 12:30 Revisã... 13:30 Lavar o... 16:00 Compr...	26	27	28 09:00 Acade...	29
30	31	Abr 1.	2	3	4	5




Usuário-teste | #000000 | Lvl. 99


Lvl. 100

 2 SEMANAS  
concluindo com  
sucesso uma tarefa

 2 SEMANAS  
concluindo com  
sucesso uma tarefa

 1 MÊS  
concluindo com  
sucesso uma tarefa  
recorrente ... de

- Adicionar Tarefa



+

Adicionar

< Março >

Mês

Semana

Dia

Dom	Seg	Terç	Qua	Qui	Sex	Sáb
23	24	25	26	27	28	Mar 1.
2	3	4	5	6	7	8
21:00 Anivers Juscelin						
9						5
16						2
23		16:00 Compr...				9
30	31	Abr 1.	2	3	4	5

Adicionando uma nova tarefa

Adicione um título

06/03/2025

17:30

Defina a prioridade

Defina a recorrência

i

Descrição opcional

Cancelar

Confirmar

- Visualização da tarefa



+

Adicionar

< Março >

Mês

Semana

Dia

Dom	Seg	Terç	Qua	Qui	Sex	Sáb
23	24	25	26	27	28	Mar 1.
2	3	4	5	6	7	8
21:00 Anivers Juscelin						
9						5
16						2
23						9
		16:00 Compr...				
30	31	Abr 1.	2	3	4	5

✕

✓

✓

Prova de Matemática

Data | 06/03/2025

Horário | 11:00

Prioridade | Muito alta

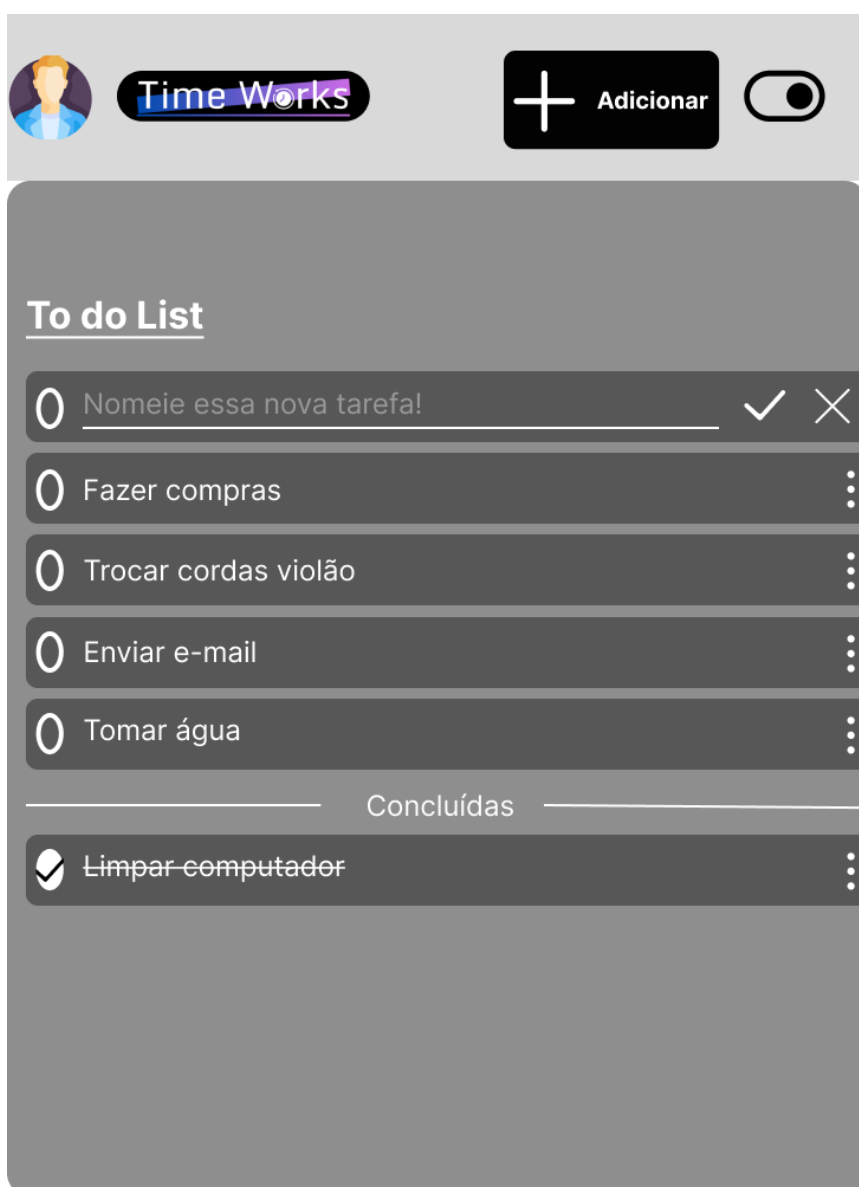
i

Prova que realizarei na minha escola.

Tarefa não realizada.

Tarefa realizada!

- Visualização TO DO LIST
  - Adicionar Tarefas e Finalização de Tarefas





## Protótipo Interativo

Protótipo Interativo TIME WORKS

## Metodologia

- Ferramentas

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas, e a relação dos ambientes com seus respectivos propósitos é apresentada na tabela a seguir:

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinking	Word	Não existe
Repositório de código fonte	GitHub	<a href="#">GIT HUB TIMES WORKS</a>
Documentos do projeto	Word	<a href="#">Documentação Word</a>
Gerenciamento do projeto	GitHub Projects	<a href="#">Git Hub Projects</a>
Projeto de interface	Figma	<a href="#">Projeto de Interfaces</a>
Hospedagem	Não decidido	Não existe

### Ambientes e Frameworks para Desenvolvimento de Aplicações Móveis

- **Ambiente de Desenvolvimento:** Visual Studio Code
- **Framework:** React Native

- Organização da Equipe

**Scrum Master:** SARAH ALENE DE SOUZA

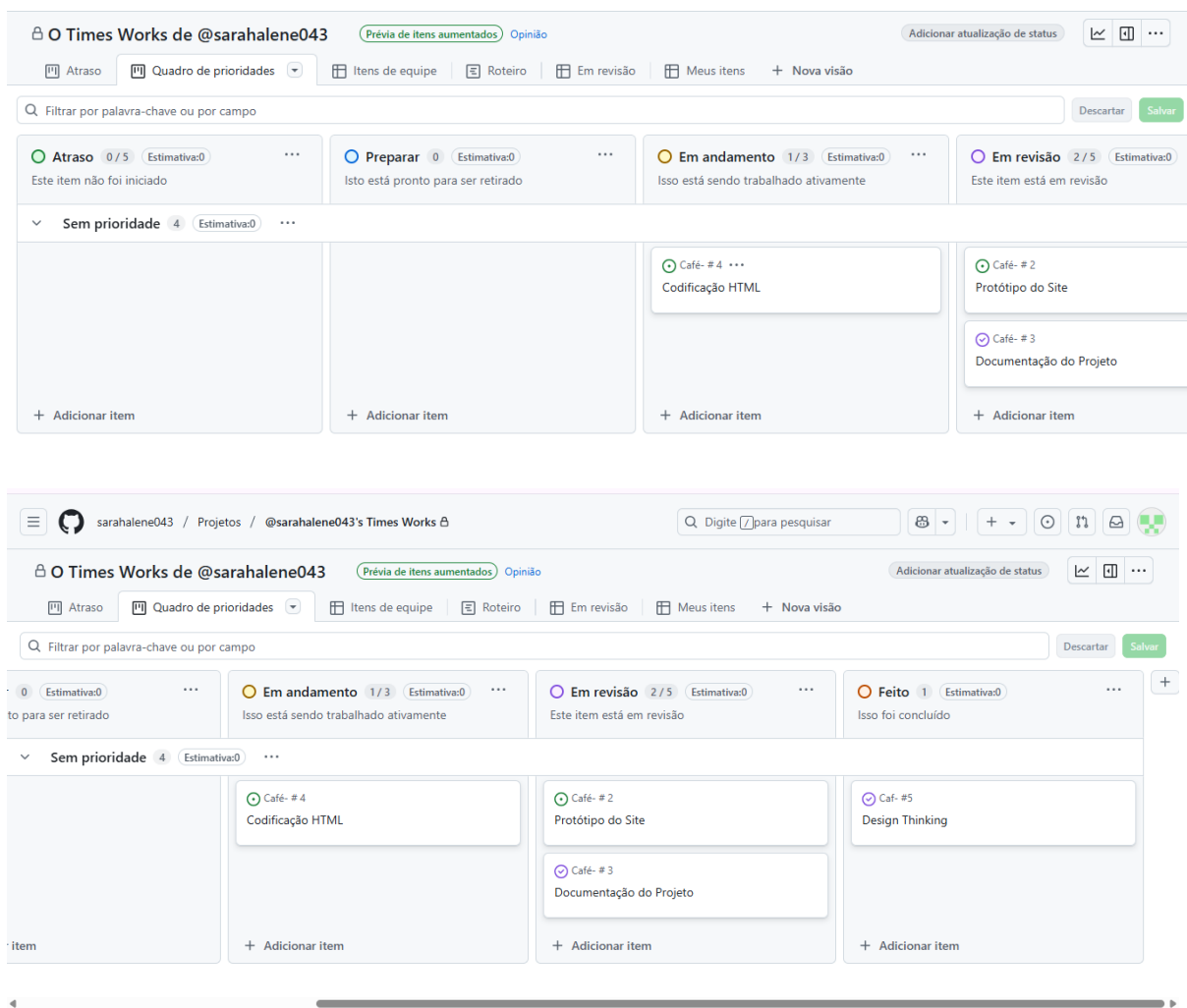
**Product Owner:** MATEUS CORREIA DOS SANTOS

**Equipe de Desenvolvimento:**

JÂNIO JÚNIO DE FREITAS CARDOSO, JOSÉ PEDRO MENDES NETO,  
LEANDRO FERNANDES F. DA SILVA, LUCAS HENRIQUE P. DA SILVA,  
MATEUS CORREIA DO SANTOS, SARAH ALENE DE SOUZA.

**Equipe de Design:** MATEUS C. DOS SANTOS, JOSÉ PEDRO M. NETO, JÂNIO J. DE FREITAS CARDOSO.

- Quadro de Controle de Tarefas – Kanban



## Referências

[Gamificação Aplicada à Transformação Digital na Administração Pública](#)

[A gameficação como estratégia de treinamento e desenvolvimento](#)

[A eficácia da gamificação na avaliação de habilidades e competências.](#)

Desenvolvimento de sistemas gamificados com foco no edutretenimento e no jogador:  
uma análise dos arquétipos de Bartle e Marczewski