



AGORA: A SOLUÇÃO QUE VOCÊ NÃO
DEIXARÁ NUNCA MAIS PARA DEPOIS

COMBATENDO A PROCRASTINAÇÃO: AGORA





Austen Tech

Tópicos

Visão geral da apresentação

- Sobre o projeto
- Destrinchando o público alvo
- Causas da procrastinação
- Metodologia
- Status do projeto
- Próximos passos

o ciclo da procrastinação



Sobre o trabalho e o que é a procrastinação

Quem nunca tinha que fazer algo no dia e falou o famoso: "deixa pra amanhã?". Esse é um comportamento muitas vezes natural do ser humano, especialmente entre jovens e estudantes, porém extremamente prejudicial. Buscamos com esse trabalho entender a fundo esse comportamento e buscar uma forma de combatê-lo.

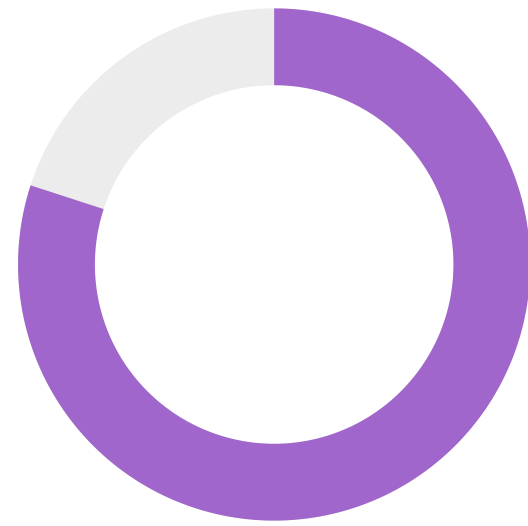
Objetivos

- Acabar com a procrastinação
- Aumentar a produtividade do usuário
- Auxiliar na organização do usuário

Metas iniciais

- Conhecer o público alvo (jovens e estudantes)
- Entender os motivos da procrastinação, para facilitar a busca por soluções desse problema
- Estabelecer como será a abordagem da solução

O público alvo



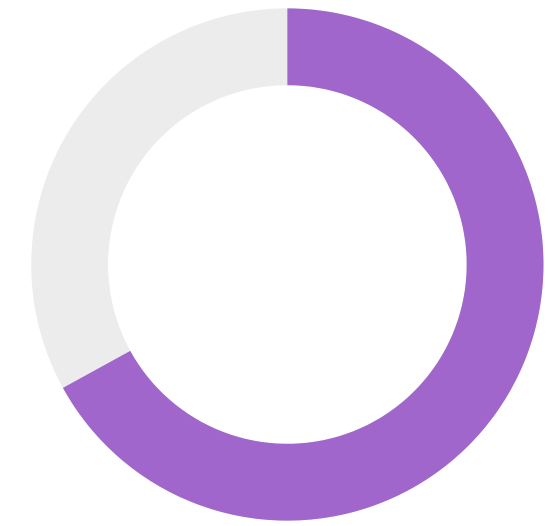
**80% dos estudantes
procrastinam**

Estima-se que 80% dos estudantes procrastinam e, destes, metade tem prejuízos importantes na vida escolar por causa do adiamento das atividades estudantis.



**70% não tem uma
organização ideal**

Em uma pesquisa realizada pelo grupo, aproximadamente 70% das pessoas que responderam informaram não conseguir se organizar.



**64% tem o
entretenimento digital
como maior distração**

64% das respostas indicaram o entretenimento digital, como jogos e redes sociais, como principal distração.

Causas da procrastinação

Por que as pessoas procrastinam?

01

Recompensas distantes

02

Priorização do prazer a curto prazo

03

Objetos de distração

04

Falta de motivação

05

Preguiça

A solução

01



Interface simples e interativa.

Uma interface simples, para que o usuário perca o menor tempo possível.

Além disso, interatividade com recomendações de acordo com o objetivo do usuário.

02



Agenda com calendário e lembretes

O usuário terá um calendário para se organizar e conciliar suas atividades, podendo determinar lembretes e tarefas.

03



Bonificação ao concluir tarefas

Com um sistema integrado ao programa, terão recompensas para quando os usuários cumprirem as tarefas dentro do prazo.

04



Criação de grupos

Os usuários poderão criar grupos entre amigos ou colegas de trabalho, criando uma competição saudável entre os integrantes de quem consegue ser o mais eficiente em suas tarefas.

05

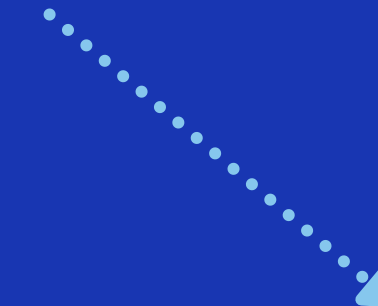


Controle de tempo de tela

Monitorar o uso diário do celular e do tempo de tela em determinados aplicativos para que o usuário reflita e use com consciência.

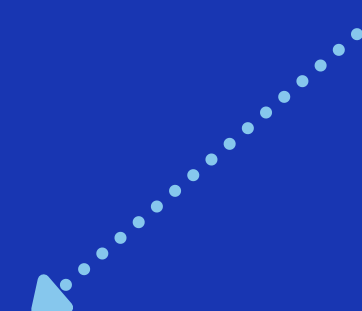
**Planejamento, alinhamento
de ideias do grupo e
Design Thinking, realizado
na plataforma Miro**

Fase 1



Fase 2

**Pesquisas mais
aprofundadas, entrevistas,
divisão de papéis de cada
participante e
estabelecimento de metas**

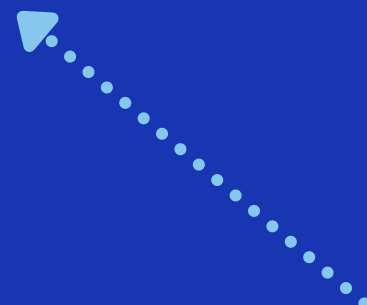


Fase 3

**Protótipo do software, feito
através da plataforma Figma
e relatório inicial do projeto**

Fase 4

Apresentação



**Metodologia
adotada**

Status atual do projeto e próximos passos

Linha do tempo do desenvolvimento

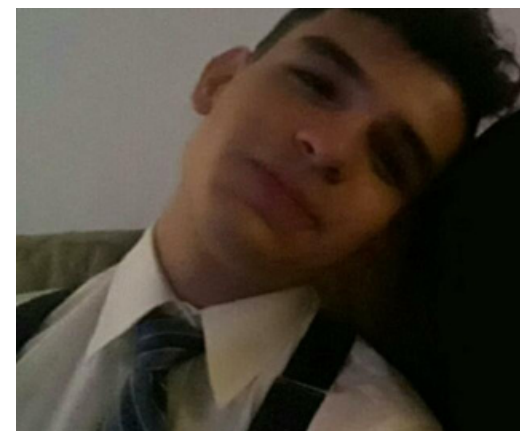


Tasks	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5
Planejamento inicial <input checked="" type="checkbox"/>					
Pesquisas e entrevistas <input checked="" type="checkbox"/>					
Design Thinking <input checked="" type="checkbox"/>					
Protótipo <input checked="" type="checkbox"/>					
Relatório inicial do projeto <input checked="" type="checkbox"/>					
Testes de software					
Testes de usabilidade					
Entrega do software					
Documentação final do projeto					

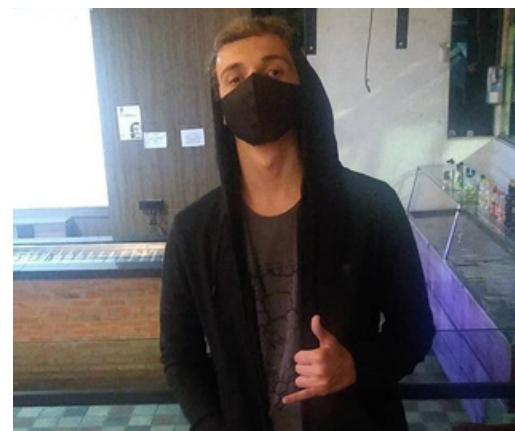
Participantes do grupo



Gabriel Costa



Gustavo Vieira



Ivo Dalcin



Luís Cota



Wanderson
Pessoa

Obrigado!

Sintam-se a vontade para fazer alguma pergunta