



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

A procrastinação é um problema recorrente na sociedade que afeta várias pessoas, principalmente jovens e estudantes, onde estará o foco principal do trabalho. Procrastinar consiste em adiar e prolongar uma situação ou tarefa para depois, sendo um comportamento normal do ser humano, porém muito prejudicial.

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

- Gabriel Oliveira Costa
- Gustavo Lorenzo Campos Vieira
- Ivo Augusto Neves Dalcin
- Luís Gustavo de Moraes Cota
- Wanderson de Souza Pessoa

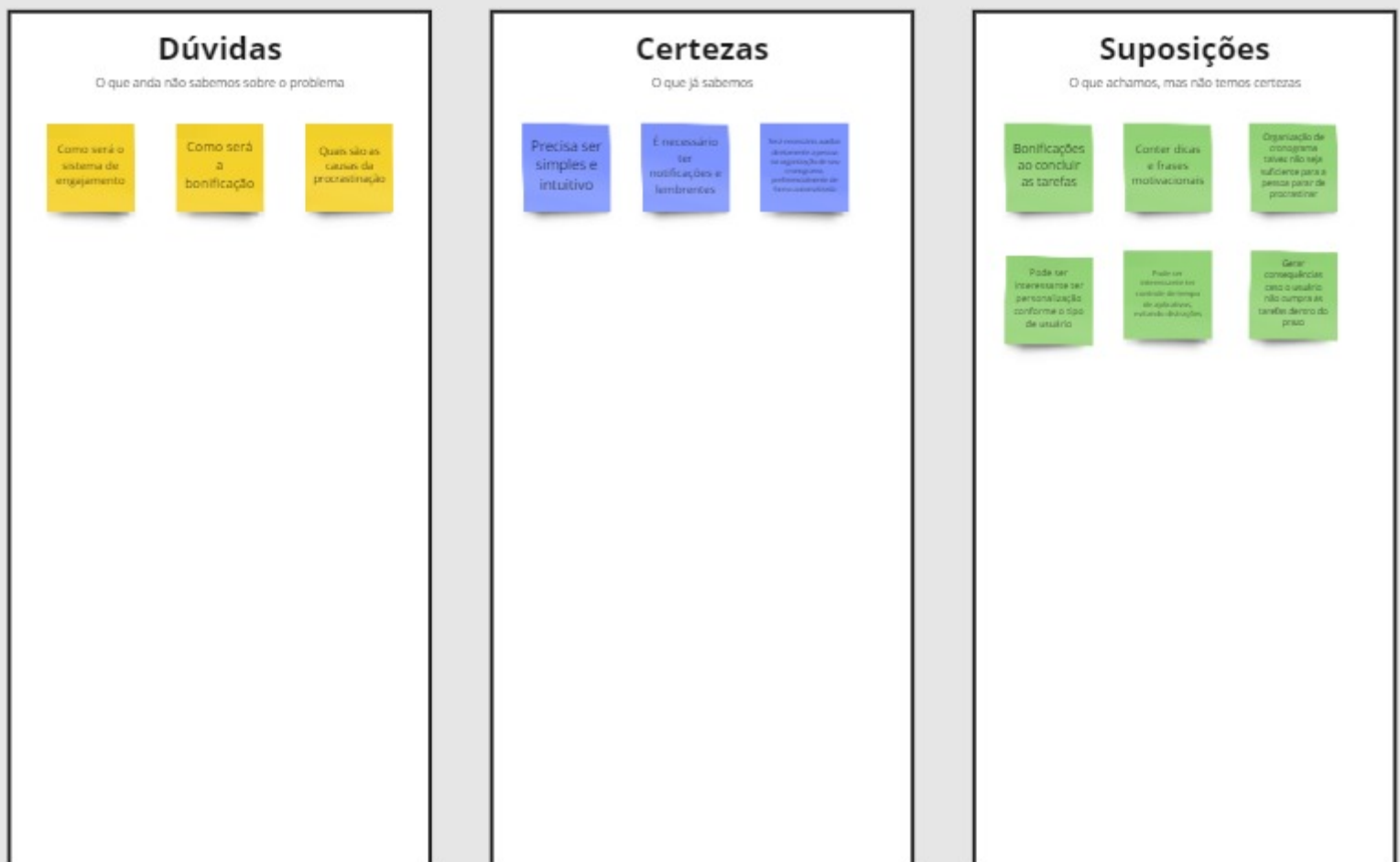
Liste todos os integrantes da equipe.

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](https://www.designthinkersgroup.com/).

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/>

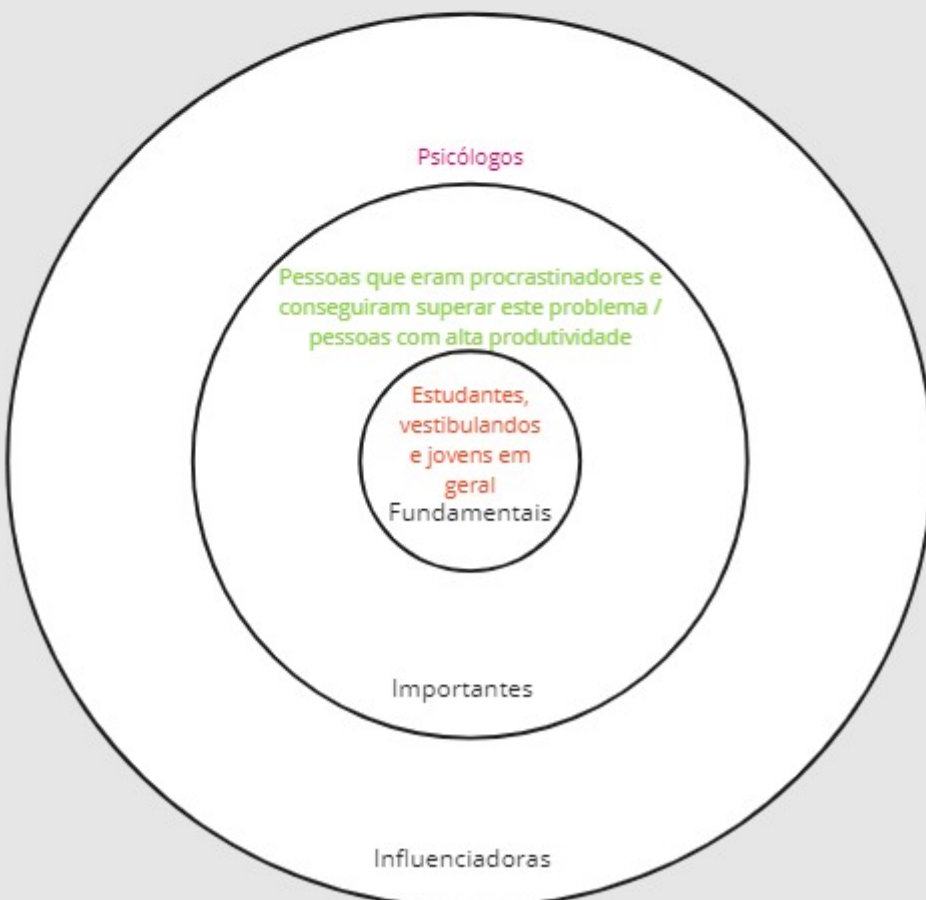


Matriz de Alinhamento CSD



==

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	Você consegue organizar trabalho, lazer e descanso?	Pergunta	O que você faz para se divertir?
Resposta	Aproximadamente 70% das pessoas que responderam a pesquisa informaram não conseguir se organizar, sendo os principais objetos de distração os celulares (redes sociais) e jogos eletrônicos, principalmente os de computadores.	Resposta	64% das respostas indicaram o entretenimento digital, com jogos de computador e redes sociais. Os outros 36% se diversificaram entre leitura, sair de casa, praticar exercícios e assistir filme.
Pergunta	Qual sua idade?	Pergunta	Você tem alguma rotina de estudos?
Resposta	96% dos entrevistados possuem idade menor de 21 anos e informaram que ou estão cursando uma faculdade ou estão estudando para o ENEM.	Resposta	70% responderam que não possuem uma rotina de estudos. Já os outros 30% que possuem, informaram que possuem como objetivo obter maior aproveitamento no curso da faculdade para poder se formar e já conseguir ser contratado.
Pergunta	Você tem algum problema para se concentrar?	Pergunta	Tempo em média dedicado para estudo diariamente?
Resposta	89% afirmaram ter algum problema de concentração.	Resposta	11.5%: 3 ou mais horas 46%: de 1 até 2 horas 34.5%: até 1 hora 8%: não estuda

Highlights de Pesquisa

Nome	-	Data	10/04/2022	Local	Google Forms
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.	Aspectos que importaram mais para os participantes				
A quantidade massiva de entrevistados com déficit de atenção.	A falta de uma rotina a ser seguida.				
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista	Novos tópicos ou questões para explorar no futuro				
Uma possível consequência do período pandêmico, resultou na falta de organização precisa na rotina de jovens de até 21 anos. Fazendo com que a maioria protelesse seus afazeres ou não saiba uma forma correta de se preparar.	Correlacionar o tempo de estudos com os objetos de distração, fazendo com que o usuário cumpra seus objetivos sem uma considerável perda de foco.				



PERSONA

NOME Larissa

IDADE 18 anos

HOBBY Leitura

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

SONHOS

Se formar

OBJETOS E LUGARES

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

Tem como principais dispositivos celular e televisão. Principal funcionalidade é para assistir séries e filmes, mas também tem o hábito de utilizar o Instagram e Whatsapp. Esses aplicativos são utilizados em sua residência geralmente após ela completar suas metas diárias, sendo geralmente de noite.

OBJETIVOS CHAVE

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

Ela sente que, uma ferramenta que auxilia em seu controle de tarefas poderia tornar seu horário mais dinâmico e flexível, com melhor organização e controle, principalmente caso ela seja direcionada para os estudos.

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:

Larissa

Larissa é muito determinada com as atividades que ela impõe como meta, então sempre está correndo atrás dos seus objetivos. Ela cursa Medicina Veterinária e o seu foco é terminar o curso, além de ir bem nos estudos para se tornar uma boa profissional. Ela tem medo de ser reprovada em alguma matéria.

Larissa não gosta de assuntos políticos e sempre tenta ser mais objetiva no ramo profissional, então não há muita afetividade nessa área para ela. Já para os ambiente social, ela gosta de conversar coisas diárias, algo que a surpreendeu, algo que ela não gostou ou até mesmo algo ela descobriu de novo. Ela não gosta de ouvir muitas críticas nem muitos elogios. Com sua família, ela prefere ouvir recomendações e opiniões dos mais velhos para se precaver de má escolhas.

Ela gosta muito de se arrumar para tarefas diárias, como para ir à faculdade, ao estágio e à passeios. Ela não gosta de conversar assuntos particulares com pessoas novas e seu círculo de amigos é pouco mutável, mantendo sempre as mesmas pessoas no seu dia a dia.

DORES

conhecimentos, poderes que outros, frustrações, solidão

Ela sente medo se machucar animais, então ela não se sente confortável para realizar algumas atividades da profissão.

GANHOS

experiências, habilidades, experiências que ampliam conhecimentos

Ela já fez curso técnico na área, então se sente confiante em relação às suas experiências. Deseja se tornar uma boa profissional com os projetos de pesquisa que ela está fazendo.

O que ela **PENSA E SENTE?**
o que ela sente
o que ela pensa

O que ela **OUVE?**
o que ela ouve
o que ela vê

O que ela **VÊ?**
o que ela vê
o que ela sente

O que ela **DIZ E FAZ?**
o que ela diz
o que ela faz



PERSONA

NOME Guilherme

IDADE 21 anos

HOBBY Jogos online

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

SONHOS

Criar/entrar em uma empresa que ajude animais em perigo

OBJETOS E LUGARES

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

Uso constante de aplicativos com foco em entretenimento, como Tik Tok, Netflix, jogos online e redes sociais no geral.

OBJETIVOS CHAVE

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

Entender e aprofundar em sua área de atuação e que, mesmo não tendo um foco definido, pretende conseguir emprego em uma empresa de médio/grande porte após formado.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

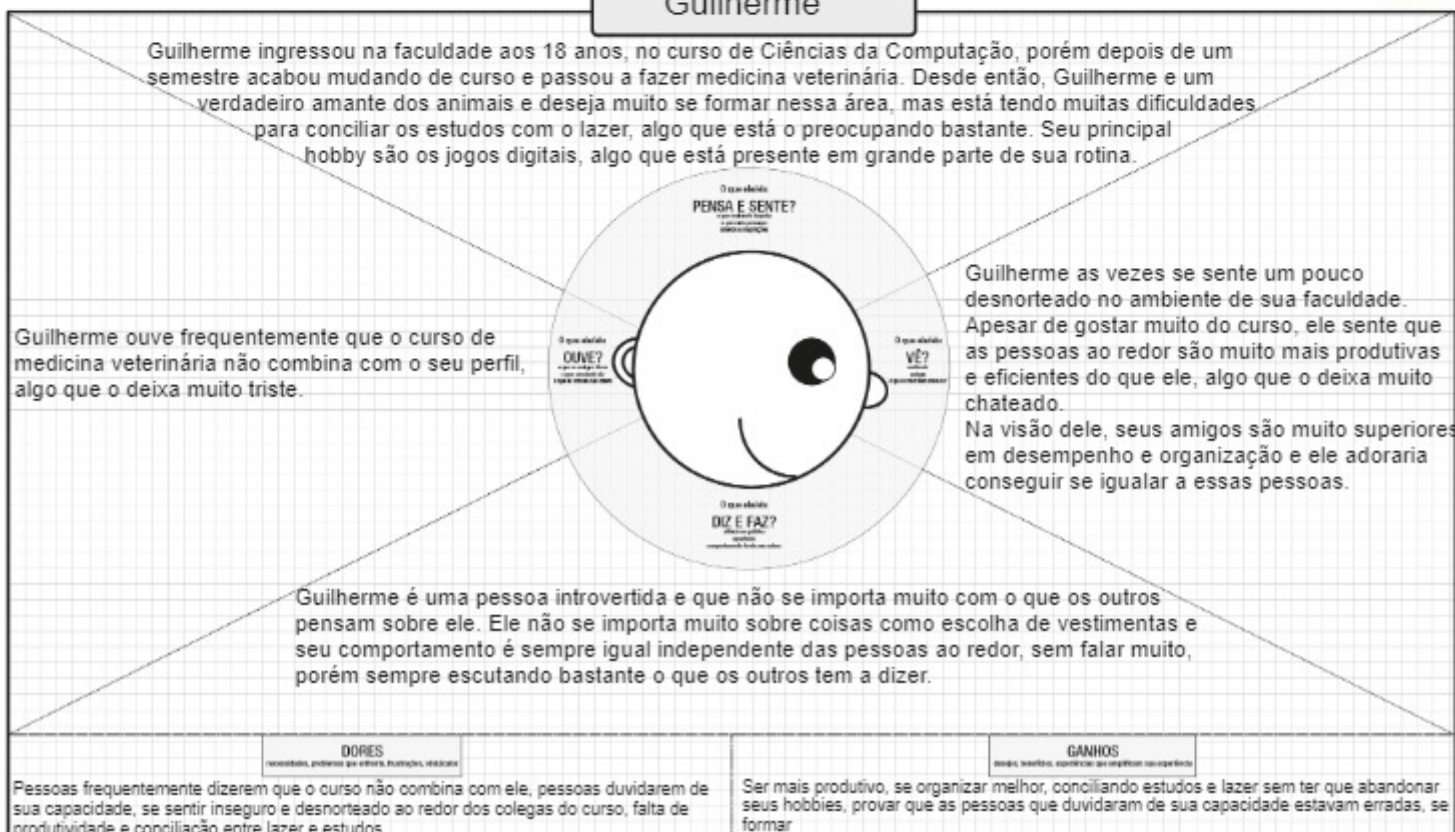
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA



Cliente:

Guilherme





PERSONA

NOME Matheus

IDADE 17 anos

HOBBY Malhar

TRABALHO Estudante do Ensino Médio e prestando vestibular/ENEM.

PERSONALIDADE

SONHOS

Se formar e ir morar em outro país

OBJETOS E LUGARES

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

Ele usa principalmente ferramentas de treino, jogos eletrônicos e de estudo. Para o treino, ele malha com os equipamentos da academia. Para os jogos, ele utiliza um computador. E para os estudos, ele utiliza livros físicos e seu celular para incrementar em suas pesquisas. Ele não possui uma rotina bem estruturada, então não tem controle de quanto tempo ele gasta em cada atividade.

OBJETIVOS CHAVE

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

Ele acredita que, com essa ferramenta, ele poderia organizar melhor seus estudos e lazer, para poder adquirir uma rotina em que poderia conseguir um emprego e começar a ganhar seu próprio dinheiro, sendo este seu principal objetivo.

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:

Matheus

Matheus é uma pessoa muito ambiciosa, tem muitos sonhos, como o desejo de morar fora do país e se formar. É uma pessoa que gosta de praticar muitas atividades diferentes, porém tem uma séria dificuldade para conciliar essas coisas em sua rotina. Ele sabe dessa dificuldade e busca urgentemente superá-la para conseguir ingressar numa faculdade, que é atualmente uma de suas maiores preocupações.

Matheus frequentemente é chamado de preguiçoso e ineficiente, sendo por muitas vezes a última opção escolhida quando se quer fazer um trabalho que demanda muito tempo.

Matheus costuma ser muito proativo em público, parecendo ser uma pessoa muito eficiente. Entretanto, quando é de fato demandado para fazer atividades mais longas, tem muitas dificuldades para se planejar e concluir a tarefa. Ele está ciente desse seu problema, porém não consegue reverter a situação.

DORES
recursos, pressão por others, frustração, estresse

Desorganização, ineficácia, procrastinação e a angústia e ansiedade gerada pela eminência de um vestibular para fazer.

GANHOS

tempo, melhores, experiências, ao aprender com a prática

Se organizar melhor, estabelecer uma rotina, parar de procrastinar, conseguir ingressar em uma faculdade

Brainstorming / Brainwriting

Gustavo

Gabriel

Luis

Wanderson

Ivo

Um sistema mais interativo com recomendações de acordo com o objetivo do usuário.

Sistema de bonificação e recompensas conforme o usuário cumpre as tarefas estipuladas dentro do prazo.

Implementação de gestão de métodos cientificamente comprovados para auxiliar na concentração, como meditação, por exemplo.

fazer algo parecido como um calendário onde terá os avisos regularmente sobre o que a pessoa colocou para fazer, e também sempre podendo atualizações sobre o que já fez

Uma forma de monitorar o uso do celular e do tempo de tela para que o usuário reflita e use com consciência.

O prazo deve ser padronizado de acordo com o tempo limite da atividade

Talvez uma interface como um bloco de notas seria mais atrativa!

essa abordagem seria mais agressiva? proibindo dps de um tempo a pessoa de usar o app desejado ou mais passiva, somente o notificando por exemplo a cada 10 minutos passado no app

frases e provérbios motivacionais diários para comover o usuário seriam uma boa

Recomendação de alguns psicólogos ou professores de cursinho que possuem experiência seria uma boa

Limitar o uso do celular um "inimigo", talvez não seja tão aplicável, já que ninguém realmente consegue alcançar isso hoje em dia. O controle de uso de certos aplicativos seria uma solução mais viável.

o app tem que ser o mais fácil possível para que o usuário não perca muito tempo

uma ferramenta que permitisse a conversa entre os próprios usuários poderia ser boa para que eles falem dos seus problemas uns com os outros

Seria legal manter a informação do dia mesmo que tenham sido feitas por um certo tempo, para que a pessoa não repita

Seria interessante mapear a idade dos usuários para criar uma plataforma mais inclusiva possível.

conquistas mostradas dentro do perfil?

Poderia ser por uso de aplicativos e não por tempo de uso, pois ela pode usar alguns para estudar

As conquistas devem ser atrativas, de forma que o usuário tenha mesmo aquilo como objetivo.

Se esse calendário mostrasse os dias que a pessoa falhou ou fez todas as tarefas com êxito seria legal

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



Uma forma de avisar o usuário sobre as atividades que estão ainda pendentes.

Com a intenção de manter o foco, o usuário receberá notificações com base no tempo de uso dele no celular no geral, ou em determinado aplicativo, irá depender da escolha dele.

fazer algo parecido como um calendário onde terá os avisos regularmente sobre o que a pessoa colocou para fazer, e também sempre pedindo atualizações sobre o que irá fazer

Para o sistema de bonificação, pode ser feito por meio de moedas que são ganhas conforme se cumpre as tarefas, que serão usadas para comprar cosméticos dentro do aplicativo.
Outra ideia é a possibilidade de criar grupos, podendo ser entre amigos ou em um âmbito mais profissional, onde o usuário mais produtivo do grupo receberá uma recompensa estipulada pelas próprias pessoas que participam do grupo.

Talvez estimular com frases motivadoras ou até mesmo dando alguns objetivos diários

IDEIA 1

Uma forma de avisar o usuário sobre as atividades que estão ainda pendentes.

Para evitar que a pessoa esqueça sobre as suas atividades, para que ela cumpra sua meta. Assim, ela pode não se preocupar em ficar lembrando delas ou ficar atenta ao horário, evitando desconcentração

IDEIA 2

Sistema de bonificação: recompensas conforme o usuário cumpre as tarefas dentro do prazo.

As pessoas tendem a dar mais valor para atividades que lhe dão satisfação a curto prazo. Dessa forma, aproximar recompensas que só viriam a longo prazo pode ser interessante.

IDEIA 3

Uma forma de monitorar o uso diário do celular e do tempo de tela para que o usuário reflita e use com consciência.

No momento em que o indivíduo perceber que o a quantidade de tempo de uso que ele gasta é elevada, ele irá tender a usar seu tempo de maneira mais consciente.

IDEIA 4

fazer algo parecido como um calendário onde terá os avisos regularmente sobre o que a pessoa colocou para fazer, e também sempre pedindo atualizações sobre o que irá fazer

Fazer algo parecido com calendário daria maior simplificação na hora do uso e ajudar reger quanto tempo está em certo dispositivo pode ser uma boa ideia

IDEIA 5

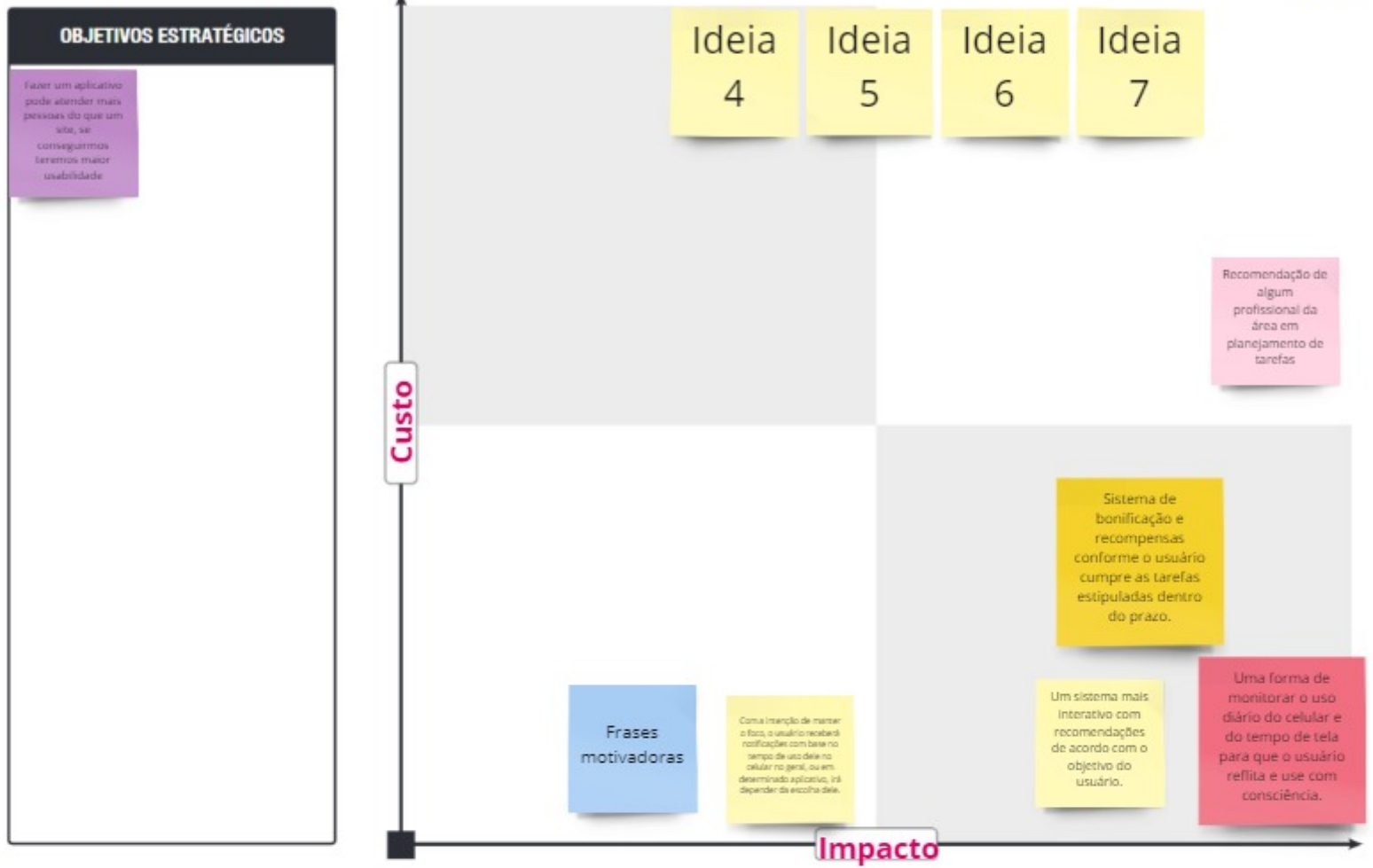
Talvez estimular com frases motivadoras ou até mesmo dando alguns objetivos diários

ter um estímulo a mais para que a pessoa sinta se importante dando atividades a mais no dia mais tranquilo para que ela não caia na tentação, por exemplo passear com o cachorro.

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO



Detalhamento das Ideias

MAPA CONCEITUAL



COMO FUNCIONA?

Durante o preenchimento do cronograma do usuário, o programa faria algumas indicações com base em seu objetivo, como por exemplo: tempo de estudo pelo curso pretendido e um limite de horas por atividade.

POR QUE MELHORA A EXPERIÊNCIA DO CLIENTE?

O cliente se sentiria mais confortável caso o programa tenha ofereça mais interação entre homem - máquina, sendo assim, ele conseguiria se sentir mais confiança ao perceber que, além de estar sendo orientado, pode montar um cronograma do jeito que ele quiser.

O que é a ideia? Descreva e rascunhe o conceito.

Um sistema mais interativo com recomendações de acordo com o objetivo do usuário.

Principalmente estudantes que pretendem ingressar em alguma faculdade que precisam de uma rotina de estudos mais rigorosa ou pessoas com uma rotina muito cheia.

Com alguns post its próximos do campo da tabela do cronograma, ou até mesmo com avisos na hora de finalizar a tabela, caso tenha excesso ou falta de alguma atividade.

QUEM IRÁ USAR ISTO E QUANDO?

COMO PODE SER IMPLEMENTADO?

MAPA CONCEITUAL



COMO FUNCIONA?

Trata-se de um sistema de bonificação onde os usuários mais produtivos dentro de um grupo e os indivíduos que cumprirem suas tarefas dentro do prazo que foi estipulado, serão recompensados.

POR QUE MELHORA A EXPERIÊNCIA DO CLIENTE?

Essa ideia pode melhorar a experiência do cliente ao aproximar recompensas que só viriam a longo prazo. As pessoas tendem a desvalorizar recompensas que só chegarão em um futuro distante, normalmente adiando este tipo de atividade, sendo recompensas que estão longe de acontecer uma das principais causas da procrastinação. As pessoas tendem a dar mais valor para atividades que lhe dão satisfação a curto prazo.

O que é a ideia? Descreva e rascunhe o conceito.

Gerar recompensas conforme as tarefas são feitas dentro do prazo

Pessoas que estejam buscando acabar com a procrastinação e serem mais produtivas, com um foco principal em jovens e estudantes. Essa ideia também está voltada a grupo de amigos ou funcionários dentro de uma empresa que busquem uma competição saudável para estimular a produtividade.

Os usuários ganharão conquistas e moedas fictícias conforme eles forem cumprindo as tarefas e atividades dentro do prazo estipulado. Essas moedas serão utilizadas para comprar cosméticos dentro do próprio programa.

Além disso, haverá a possibilidade dos usuários criarem grupos entre amigos ou como um ambiente profissional, entre funcionários. Dessa forma, os usuários podem estipular entre si uma recompensa que será fornecida a quem for a pessoa mais produtiva por um certo período de tempo.

QUEM IRÁ USAR ISTO E QUANDO?

COMO PODE SER IMPLEMENTADO?

Detalhamento das Ideias

MAPA CONCEITUAL



MAPA CONCEITUAL

