

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Tema: Tempo e gestão de Tarefas

O problema de gestão de tempo e tarefas é um banal desaflo enfrentado por quase todas as pessoas em suas vidas pessoais e profissionais. No entanto, nossa aplicação web propõe focar em auxillar o jovem público universitário (e prévestibular). A temática gira em torno da a difliculdade em equilibrar o tempo disponível com as tarefas que precisam ser realizadas, de modo a alcançar os objetivos desejados. Dessá forma, para encarar esse desaflo, é de suma imnorafinacia um obaneiamento adequado, estabelecendo metas e prioridades claras.

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

Membros da Equipe

- Thomas Neuneschwander
- Rodrigo Drummond
- Vinícius Goddard
- Matheus Rodrigues
- Pedro Gaioso
- Vitória Avany

Lista todos os integrantes da envine

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 <u>Design Thinkers Group</u>.

Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attibution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em



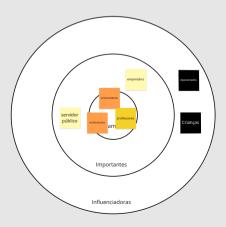
Matriz de Alinhamento CSD







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





PERSONA



NOME Felipe Raganolli

IDADE 19 anos

HOBBY Jogar videogame

(Não trabalha ainda)

TRABALHO

Estuda Engenharia Civil

PERSONALIDADE

Pessoa hiperativa que está sempre buscando por estímulos. Possui boa comunicação e interação. Não consegue manter o foco em só uma coisa (possui TDAH). É inteligente porém indisciplinado.

SONHOS

Se tornar mais produtivo e independente como pessoa, mais responsável e ativo como estudante. Alcancar uma boa qualidade de vida financeira.

OBJETOS E LUGARES

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

 logar iogos estudar consumir mídia

> escutar música redes sociais se manter conectado



OBJETIVOS CHAVE

celular

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



COMO DEVEMOS TRATÁ-L facilidade de Como devemos tratá-la vara Ouais os tipos de comportame

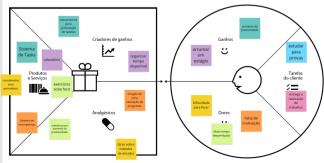






PROPOSTA DE VALOR







PERSONA



NOME Lucas lairo da Silva

IDADE 21 anos

Leitura, jogar futebol,

HOBBY festas.

TRABALHO (Não trabalha)
Pré-vestibular

PERSONALIDADE

Lucas é um jovem independente, estudioso e sensato. Durante sua infância, desenvolveu gosto por leitura e, por jogar futsal.

SONHOS

Como não conseguiu atingir seu sonho de criança de ser jogador de futebol, atualmente, Lucas sonha em passar no pré-vestibular e fazer medicina.

OBJETOS E LUGARES

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





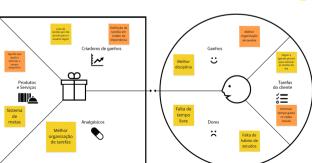
OBJETIVOS CHAVE

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





PROPOSTA DE VALOR





Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME Ayumi Hana

IDADE 30 anos

HORRY Estudar, leitura.

TRABALHO Professora universitária

PERSONALIDADE

Ayumi é uma pessoa sobrecarregada e exausta. Possui bom foco nos aspectos da sua vida e é uma pessoa introvertida.

SONHOS

Concluir sua pós-graduação e contribuir para a comunidade científica. Alcançar uma carreira com boa remuneração.

OBJETOS E LUGARES

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



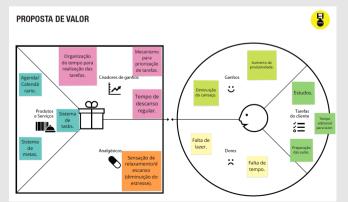
OBJETIVOS CHAVE

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



Como devemos tratá-la para que el de uso da Quais os tipos de comportamento q





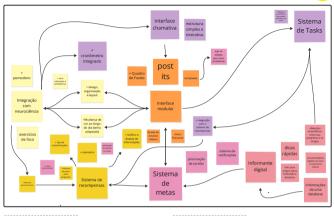
Brainstorming / Brainwriting

Participant 1	Participant 2	Participant 3	Participant 4	Participant 5	Participant 6
Integração com neurociência	Sistema de recompensas	Interface modular	Sistema de metas	Informante digital	Sistema de Tasks
+ integração com o sistema de recompensas	+ design, organização e layout	+ calendario	+ Quadro de Fundo	app se adapta para seus problemas	informações de uma database
dicas rápidas	interface chamativa	+ pomodoro	+Ideias de aprimoramento	templates	sistema de notificações
+ metas customizáveis	links para artigos sobre motivação e disciplina	estrutura simples e interativa	+Mudança de cor ao longo do dia (tema adaptado)	+ sistema de fotos para progresso	post its
menu flutuante	Indicações de ajustes na rotina	recomendações ligados ao sono e exercícios físicos	+Objetivos secundários que podem melhorar sua rotina	+ sons calmantes e satisfatórios	+ Gráfico e display de informações
+ loja de customizações	Grade de encaixe relativo	priorização de tarefas	+Relações automáticas entre seu progresso e os artigos	+ cronômetro integrado	exercícios de foco

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES





Integração com neurociência A neurociência é uma forte ferramenta para garantir a satisfação, acolhimento e progressão do usuário. Cores chamativas, formas satisfatórias e sons calmantes interativos atraem o usuário para a aplicação, passando um sentimento de espaço acolhedor próprio para o desenvolvimento pessoal

Sistema de recompensas

Esse sistema têm como objetivo estimular os usuários a cumprirem suas metas. Através do término de seus determinados afazeres são atribuídas certas recompensas.

Interface modular Wireframe em modelo Dashboard, inspirado em apps como o Miro, que lembra um "quadro branco" ou "canvas". Todos os itens do site, salvo o menu e a logo são contidos em módulos responsives que são organizados à gosto do usuário ao longo do quadro. Os módulos interagem entre si e podem ser alinhados por um sistema de grade relativa.



Sugestões de metas a serem cumpridas, as quais serão pré-sugeridas pelo app, podendo ou não ser adotadas pelo usuário



Sistema de Tasks Quadro que permitirá ao usuário marcar como feitas suas tarefas, as quais serão definidas por ele mesmo e estarão ligadas ao sistema de recompensa.

Priorização de Ideias

