

# 1.Introdução

Diariamente, somos inundados de compromissos e responsabilidades tornando a gestão de todas essas tarefas e do tempo um grande problema, tanto para estudantes ou para professores, estagiários , empresários e muitas outras áreas.

Dessa forma, a tecnologia pode se provar uma grande aliada na gestão de tarefas, fornecendo instrumentos para a distribuição dos afazeres, que são fundamentais na organização do dia-a-dia , já que muitas vezes devido ao excesso de informações e tarefas pode se acabar esquecendo de algo, o que no caso do estudante pode prejudica-lo ao por exemplo perder o prazo de entrega de uma tarefa ou sofrer com notas ruins, pois a gestão ruim do tempo pode ocasionar na diminuição do ritmo dos estudos.

Assim, é fundamental que existam mecanismos de apoio e de organização, que permitam ao usuário uma otimização do seu tempo, lhe permitindo mais conforto e disposição, além de fornecer maior controle sobre sua própria vida.

## Problema

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

## Objetivos

O objetivo principal do projeto é a criação de um aplicativo que forneça ao usuário ferramentas para a melhor organização do seu tempo e de suas tarefas, tendo maior enfoque nos universitários, mas ofertando funções que auxiliam qualquer tipo de usuário.

- Fornecer funcionalidades que permitam organizar as tarefas em um estilo de calendário ou checklist.
- Fornecer informações sobre métodos de estudo como o pomodoro, que podem aumentar a produtividade.
- Mostrar ao usuário o crescimento de sua produtividade, por meio de gráficos e um sistema de recompensas, lhe motivando a manter o ritmo.

## Justificativa

Com a crescente das pessoas em gerir seu tempo e suas atividades, tem se tornado essencial a criação de uma ferramenta que possibilite ao usuário a priorizar sua metas, seus compromissos e seus objetivos, lhe permitindo criar tarefas e lembretes de seus afazeres, que lhe permitirão maior controle sobre sua vida e sua rotina, visto que devido ao mundo cada vez mais acelerado em que vivemos, esse tipo de mecanismo se torna cada vez mais requisitado e necessário.

## Público alvo

Embora possa ser utilizado por todos os tipos de usuários, o projeto terá enfoque no público dos estudantes universitários e vestibulandos, os quais são jogados de uma hora para a outra na vida adulta e devem aprender a gerir por si próprios seus estudos, trabalhos e compromissos . Assim, estabeleceu-se que o público-alvo terá uma faixa etária mínima de 17 anos, não tendo seu máximo delimitado, já que tem crescido exponencialmente o número de profissionais de diferentes áreas que realizam doutorados, mestrados e pós-graduações, lhes sendo necessário

um auxílio para otimizar seu tempo e realizar todas as suas tarefas, em conciliação com os estudos.

## 2.Especificação do Projeto

A especificação do projeto foi definida principalmente baseando se nas entrevistas realizadas com o público-alvo, as quais levantaram informações relevantes acerca das personas que devem receber maior enfoque e as dificuldades e problemas mais frequentes entre os entrevistados..

### Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

			<b>Felipe Raganolli</b>		
			<b>Idade:</b> 19 <b>Ocupação:</b> Estudante de .engenharia civil, não trabalha		<b>Personalidade</b> Hiperativo, sempre buscando estímulos rápidos. Possui boa comunicação e interação. Não consegue manter o foco em uma só coisa(possui TDAH). É inteligente porém indisciplinado.
<b>Motivações</b>  Melhorar as notas, aprender mais e arrumar tempo para começar estágio.			<b>Frustrações</b> Não consegue conciliar estudos e lazer Se considera pouco disciplinado		<b>Hobbies</b> Jogar videogames, redes sociais e escutar músicas
			<b>Lucas Jairo da Silva</b>		
			<b>Idade:</b> 21 <b>Ocupação:</b> Estudante de pré-vestibular, não trabalha		<b>Personalidade</b> Jovem independente, estudioso e sensato. Durante sua infância desenvolveu gosto por leitura e por jogar futsal.
<b>Motivações</b>			<b>Frustrações</b>		<b>Hobbies</b>

Ingressar em uma universidade e arranjar um trabalho para se sustentar sozinho.	Muito tempo gasto em redes sociais	Ler livros, jogar futebol e ir a festas.
---	------------------------------------	--

## Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para .... [POR QUE]
Felipe Raganolli	Definir metas de produtividade	Para se manter motivado pelo progresso
Felipe Raganolli	Acesso a calendário com minhas tarefas	Melhor organização dos afazeres
Lucas Jairo da Silva	Definir lembretes	Para não perder nenhum prazo
Felipe Raganolli	Visualizar tudo em uma única interface	Para ter maior praticidade
Felipe Raganolli	Poder priorizar as tarefas	Para fazer o mais importante primeiro
Lucas Jairo da Silva	Criar uma lista com itens que podem ser marcados com feitos	Para saber o que ainda deve ser feito
Felipe Raganolli	Receber relatórios	Para avaliar o progresso
Lucas Jairo da Silva	Acessar o aplicativo de qualquer lugar e dispositivo	Maior praticidade para acessar as tarefas

## Requisitos do Projeto

### Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve apresentar uma interface modular, inspirada no miro	Alta
RF-02	O site deve apresentar uma grade de encaixe relativo e um menu flutuante	Alta
RF-03	O site deve possuir um sistema de recompensas que dará noção de progresso ao usuário	Média
RF-04	O site deve possuir um sistema de atribuição de tarefas ligado a um sistema de tasks	Alta
RF-05	O site deve se conectar dados do usuário a uma database própria	Media

RF-06	O site deve possuir um sistema de gráficos e display de informações	Media
RF-07	O site deve possuir uma interface chamativa com cores atribuídas com estudos sobre neurociência	Media
RF-08	O site deve possuir um cronômetro para usuário medir tempo decorrido na realização de cada tarefa, além de contar o tempo de cada sprint do método pomodoro.	Media
RF-09	O site deve possuir templates pré-prontos e post its	Baixa
RF-10	O site deve disponibilizar exercícios para trabalhar o foco	Baixa
RF-11	O site deve dar referências ao usuário de artigos e vídeos sobre métodos de estudo, motivação, disciplina e exercícios físicos	Baixa

### Requisitos não funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta

### Restrições

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 07/07/2020.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

## 3. Metodologia

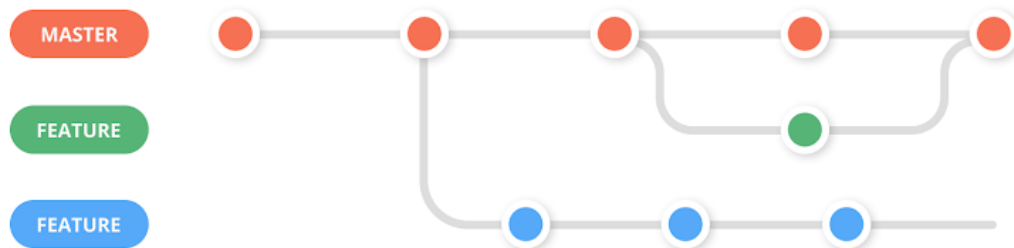
### Relação de Ambientes de Trabalho

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
----------	------------	----------------

Repositório de código fonte	GitHub	<a href="https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m-20231-tempo-e-gestao-de-tarefas2">https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m-20231-tempo-e-gestao-de-tarefas2</a>
Documentos do projeto	Pdf	
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	<a href="https://www.figma.com/file/YNDapGnWeLogRhiTacqEli/Chronos?node-id=0%3A1&amp;t=EPNlPk7UDfnsmwRW-1">https://www.figma.com/file/YNDapGnWeLogRhiTacqEli/Chronos?node-id=0%3A1&amp;t=EPNlPk7UDfnsmwRW-1</a>

## Gestão de código fonte

O método a ser utilizado na gestão do código fonte do aplicativo será o Git Feature Branch Workflow, que permite maior controle sobre os arquivos que serão aprimorados e inseridos ao projeto, já que por haver mais de um desenvolvedor trabalhando, a distribuição e separação das tarefas se prova mais eficiente, e esse método evita conflito entre os arquivos.



## Gerenciamento do Projeto

Para gerir e desenhar o projeto, a equipe utilizou do processo de design thinking, para pensar e priorizar as ideias e etapas do site, além do método scrum para separar as tarefas entre os integrantes e melhorar a comunicação e o trabalho em equipe. Além disso, foi criado um repositório no GitHub, uma ferramenta que permite armazenar as alterações realizadas no código-fonte, sem perder as versões anteriores, permitindo maior controle sobre o desenvolvimento do projeto.

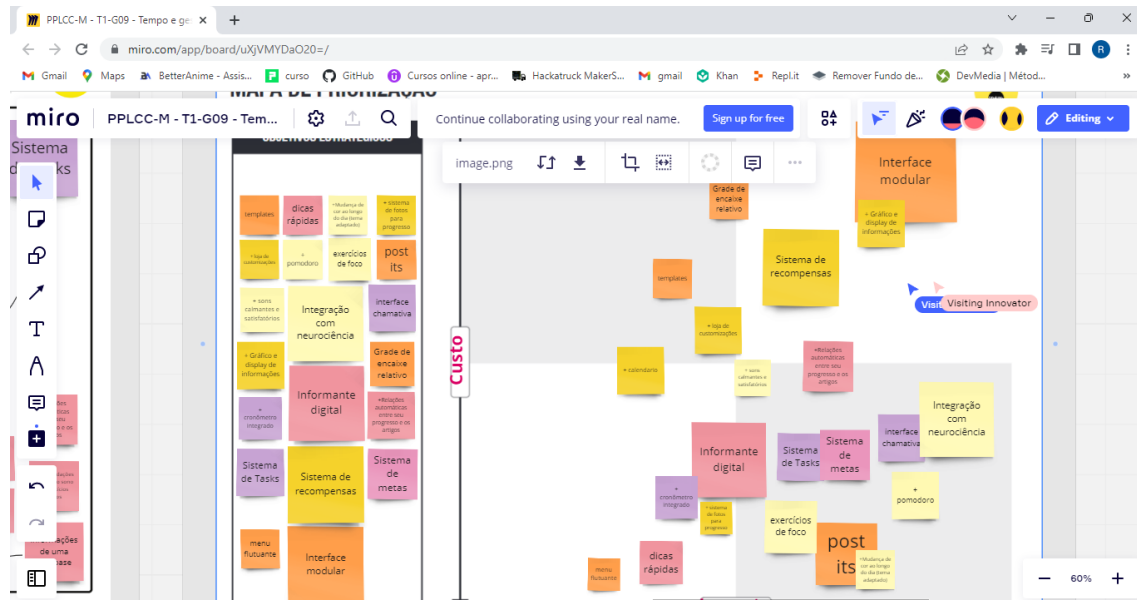
Para priorizar as tarefas a serem concluídas e sua ordem de prioridade, a equipe usou o miro e o próprio processo de design thinking, definindo as bases do projeto e como o aplicativo deveria ser feito e entendido, além de definir conhecimentos sobre a área que devem ser adquiridos para a realização do projeto, como a neurociência, fundamental para entender questões como a disciplina, a motivação e o foco.

Scrum master: Rodrigo Drummond.

Product Owner: Vinicius Goddard

Scrum Team: Rodrigo Drummond, Thomas Baron, Vinicius Goddard, Vitoria Avany, Matheus Rodrigues, Pedro Oliveira.

Para priorizar as tarefas a serem concluídas e sua ordem de prioridade, a equipe usou o miro e o próprio processo de design thinking, definindo as bases do projeto e como o aplicativo deveria ser feito e entendido, além de definir conhecimentos sobre a área que devem ser adquiridos para a realização do projeto, como a neurociência, fundamental para entender questões como a disciplina, a motivação e o foco.

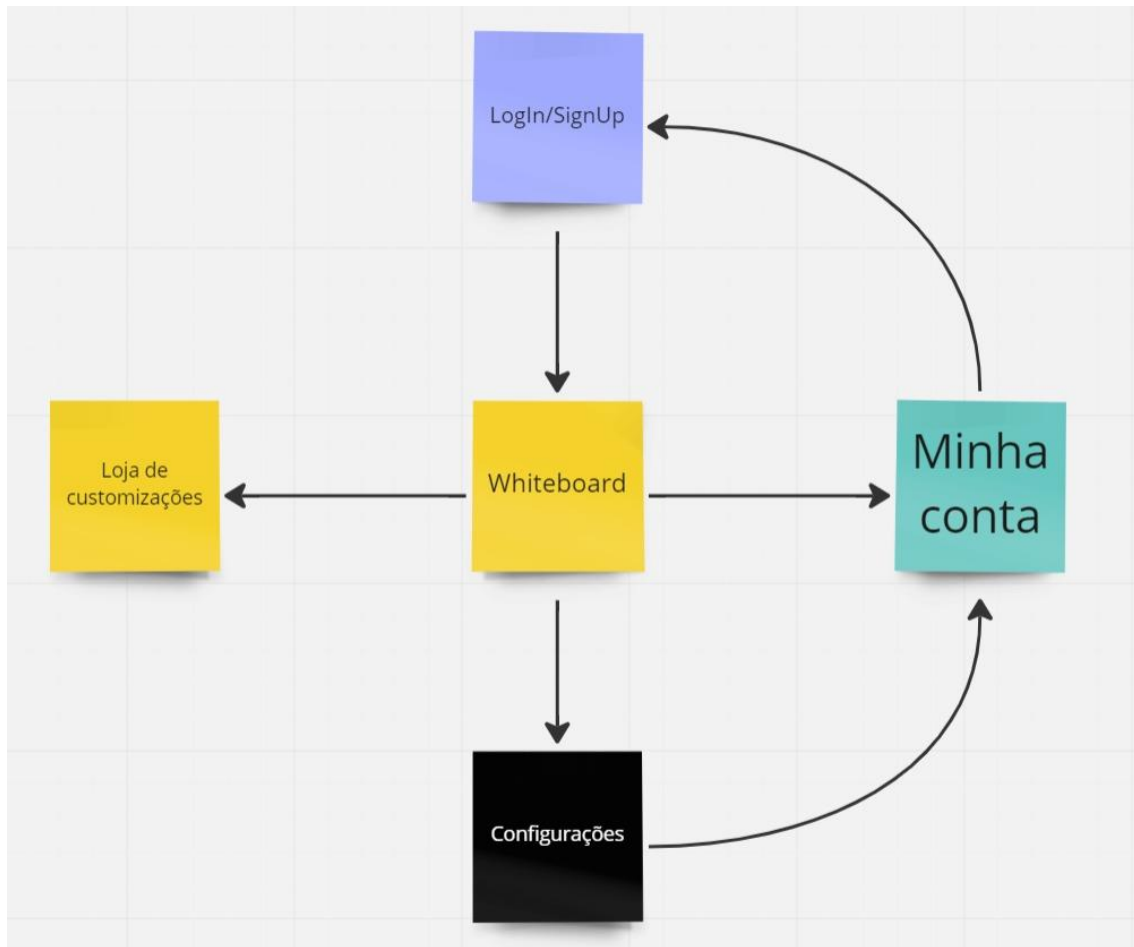


## 4. Projeto de Interface

Para a montagem da interface do projeto, nos baseamos em aplicativos com interfaces modulares, como o miro, que possibilitarão ao usuário montar sua própria interface e organizar sua rotina da maneira que ele julgar melhor e mais prática.

### Fluxo de Usuário

O esquema descrito mostra o fluxo que pode ser seguido pelo usuário durante a utilização da aplicação



## Wireframes

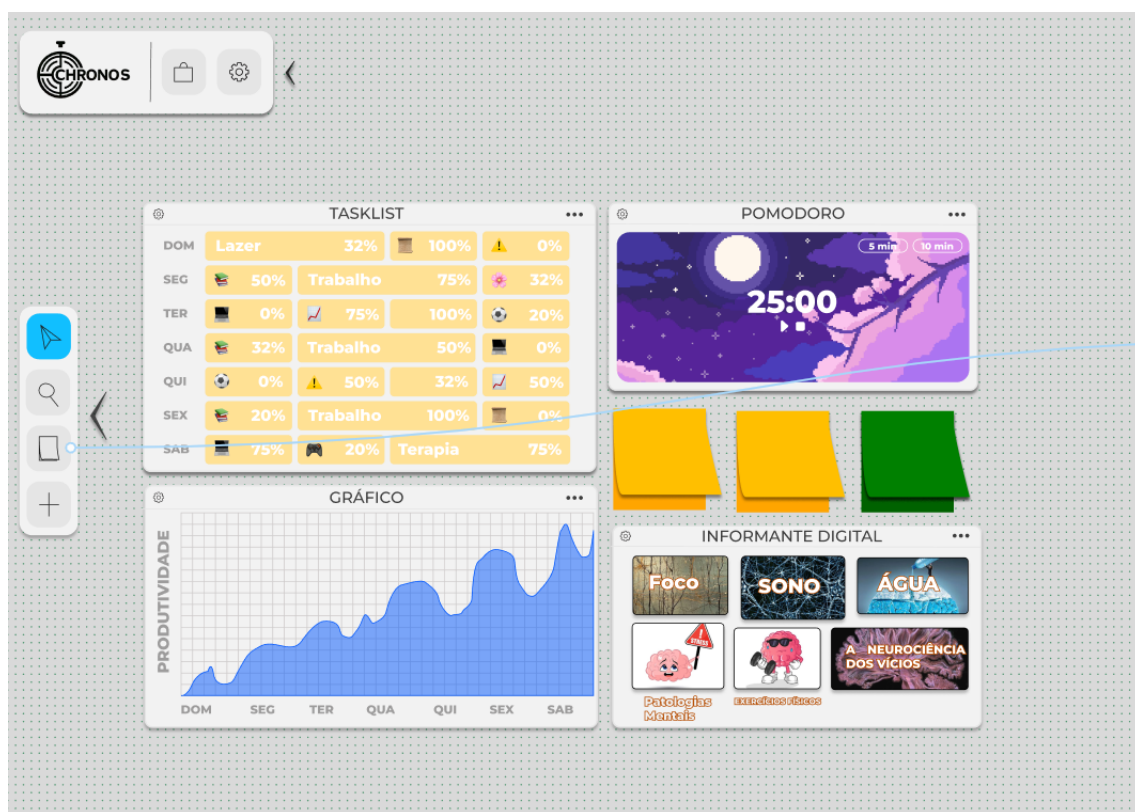
### Tela Principal

Após passar por uma breve tela de login, o usuário será direcionado a uma interface modular em formato de whiteboard, que lhe permitirá organizar as subjanelas da forma que lhe convém. Cada janela recebe o nome de "módulo". Um agrupamento de módulos recebe o nome de "rede modular" e permite com que cada módulo interaja entre si. A aplicação dispõe de um sistema de cores que muda as cores de destaque ao longo do dia, aplicando cores mais quentes na manhã e mais frias na noite (nota: Esse sistema não interfere com as configurações de tema escuro/claro do usuário, também pode ser desativado para customização manual).

Além disso, a aplicação possui um menu flutuante que fornece ao usuário as opções de zoom(lupa), um cursor, post-its e um adicionar .Existe também, um menu no canto superior esquerdo, que fornece acesso a loja de customizações e às configurações do site.

Os módulos básicos são:

- Calendário integrado com sistema de Tasks (janelas com cheklits que agregam pontos pela compleção de cada item + bônus por compleção da janela)
- Gráfico que atualiza em tempo real os pontos de produtividade adquiridos. (eixo y = Pontos de produtividade, eixo x = tempo-customizável - horas, dias, semana, mês -)
- Janela de informante digital. A partir de um banco de dados selecionado, anexa links para artigos sobre neurociência e saúde, notícias e uma "dica rápida" flutuante, que possui grau de complexidade baseado no perfil do usuário.
- Post-its expandíveis que podem ser anexados em qualquer lugar do quadro branco, mas não possuem conexão com a rede modular
- Módulo da técnica de concentração Pomodoro, que contém um contador de 25 minutos e uma imagem customizável de fundo
- Módulos adicionais e extensões para módulos atuais(Exercícios respiratórios, aba de notícias)





CHRONOS

<

TASKLIST

DOM

Lazer

32%

100%

0%

SEG

50%

Trabalho

75%

32%

TER

0%

75%

100%

20%

QUA

32%

Trabalho

50%

0%

QUI

0%

50%

32%

50%

SEX

20%

Trabalho

100%

0%

SAB

75%

20%

Terapia

75%

POMODORO

5 min

10 min

25:00

GRÁFICO

PRODUTIVIDADE

DOM

SEG

TER

QUA

QUI

SEX

SAB

INFORMANTE DIGITAL

Foco

SONO

ÁGUA

Patologias Mentais

EXERCÍCIOS FÍSICOS

A NEUROCIÊNCIA DOS VÍCIOS