



PUC Minas

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 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.

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

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

Liste todos os integrantes da equipe.

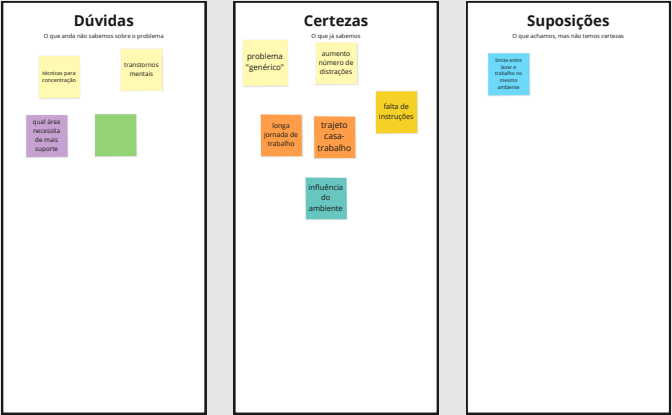
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção 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

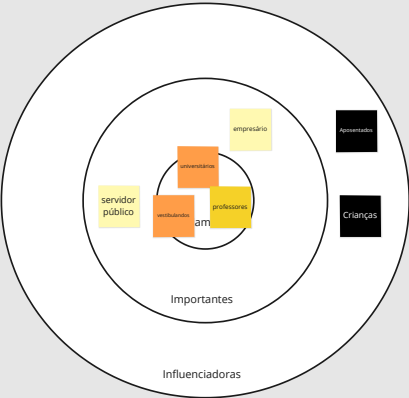
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



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 se distrai fácil?**

Resposta

Se distrai com muita facilidade

Se distrai pouco

Se distrai com qualquer coisa

Se distrai muito

Pergunta **Quanto tempo você considera gasto de forma improdutivo diariamente?**

Resposta

Média de 3 horas ao dia

Tempo no celular

Pergunta **O que você faz para organizar seu tempo?**

Resposta

Métodos de estudo

Planejamento de horas estruturadas a cada semana

Agenda caderno

Trello App de organização

Pergunta **Qual seu principal problema para gestão de tarefas**

Resposta

Falta de tempo disponível

Distrações

Motivação

Ânimo

Organização das compromissos

Seleção de prioridades

Pergunta **Tem ocupação? Se sim qual?**

Resposta

Trabalha ao menos 8 horas ao dia

Somente estuda

Fazendo doutorado/ mestrado

Professor e estudante

Pergunta **O quanto você se sente produtivo?**

Resposta

Não se sente nada produtivo

Muito produtivo, mas pode melhorar

Vê bons resultados, mas pode melhorar

Bem abaixo do nível exigido por si próprio

Highlights de Pesquisa

Nome

Data

Local

O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.

Buscas tecnológicas tem muitos estímulos visuais que desviam o foco

Nenhum problema para focar

Não perder a concentração facilmente

Aspectos que importaram mais para os participantes

Tempo gasto de forma ruim

Facilidade para se distrair com algo

Definir tarefas por ordem de importância

Falta de motivação

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Celular é o maior inimigo da produtividade

Motivação é um grande diferencial

Muitas pessoas afirmaram não se sentirem produtivas

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Interação com a Neurociência

Artigos sobre produtividade

Interface de interesse

organização de informações



PERSONA

NOME Felipe Raganolli

IDADE 19 anos

HOBBY Jogar videogame

TRABALHO (Não trabalha ainda)
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. Alcançar uma boa qualidade de vida financeira.

OBJETOS E LUGARES

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



- Jogar jogos
- estudar
- consumir mídia



- escutar música
- redes sociais
- se manter conectado



OBJETIVOS CHAVE

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

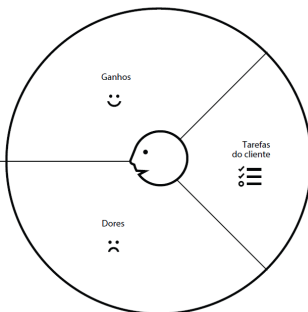
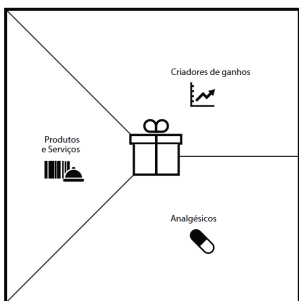


COMO DEVEMOS TRATÁ-LO

Como devemos tratá-lo para que ele se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que ele deve ter?



PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Lucas Jairo da Silva

IDADE 21 anos

HOBBY Leitura, jogar futebol, 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?

Celular, Televisor, Playstation

- Se conectar com as pessoas (redes sociais) e auxiliar nos estudos.
- Entretenimento

Livro, caderno, bola ...

- Estudo
- esporte



OBJETIVOS CHAVE

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

Melhorar disciplina

Melhorar o foco nos estudos

Demorar menos tempo para resolver problemas

Organização das tarefas da vida adulta

Conciliar os estudos e lazer

Desenvolver habilidade e metodologia

COMO DEVEMOS TRATAR

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que ela precisa?

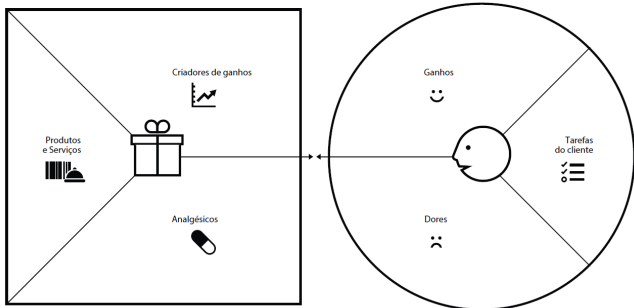
Manter o usuário por dentro da desenvolvimento

Facilidade de acesso às suas informações

Adequação à rotina diversa

Otimização da organização de tarefas

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Ayumi Hana

IDADE 30 anos

HOBBY 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?

Celular, computador e notebook.

- Preparar as aulas.
- Se informar
- produzir conteúdo científico e didático

Livros.

- Estudar
- lazer



OBJETIVOS CHAVE

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

Conciliar vida pessoal e profissional

Arrumar tempo para concluir os estudos

Criar tempo para lazer



COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela tenha uma boa experiência de uso da ferramenta?

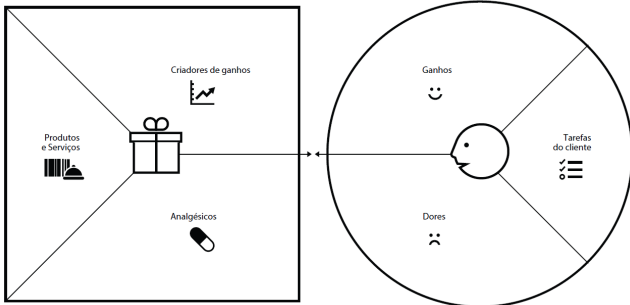
Facilidade de uso da ferramenta

Recabar uma ferramenta sólida

Visualizar seus desempenhos em suas atividades

Visualizar seus desempenhos em suas atividades

PROPOSTA DE VALOR



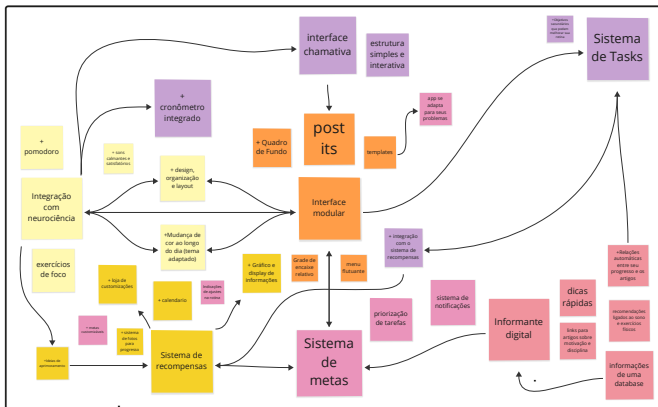
Brainstorming / Brainwriting

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 exercicios 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 progresso 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 cumprir 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 responsivos 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.

Sistema de metas

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

Informante digital

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

Sistema de Tasks

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO

