

# Introdução

Informações básicas do projeto.

- **Projeto:** Dopamina em tempos de Infodemia
- **Repositório GitHub:** T1-1-PPL-CC-M-2024-2-Ghost
- **Membros da equipe:**
  - Diego Henrique Xavier dos Santos
  - Guilherme Henrique Soares França
  - Iara Lima Publio
  - Leandro Rodrigues Marques
  - Letícia Beatriz da Silva Lopes
  - Mariana de Abreu Teles
  - Rafael Georgetti Grossi

A documentação do projeto é estruturada da seguinte forma:

1. Introdução
2. Contexto
3. Product Discovery
4. Product Design
5. Metodologia
6. Solução
7. Referências Bibliográficas



PUC Minas

## TRABALHO INTERDISCIPLINAR 1 - WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

### Descrição do Problema

#### Infodemia

##### A epidemia de informações

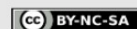
A Infodemia é um problema crescente, caracterizado pela disseminação rápida e ampla de informações, sejam elas verdadeiras ou falsas. Os principais afetados são os Adolescentes e Jovens adultos, que se deparam com um excesso de informações, muitas vezes contraditórias, levando à desinformação e problemas de saúde, físicos e psicológicos. Essa situação se intensifica na era digital, onde as principais fontes de informação são os veículos de notícias e as redes sociais. O grupo tem como objetivo trabalhar em maneiras de amenizar o impacto da Infodemia, tornando os meios de comunicação mais seguros para os jovens que utilizam a Internet.

### Membros da Equipe

- Diego Henrique Xavier dos Santos
- Guilherme Henrique Soares França
- Iara Lima Publio
- Leandro Rodrigues Marques
- Letícia Beatriz Da Silva Lopes
- Mariana de Abreu Teles
- Rafael Georgetti Grossi

Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar 1 - 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](#).

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/>



## Contexto

### Problema

A infodemia se trata da disseminação excessiva de informações, um problema que tem crescido exponencialmente com o avanço da tecnologia. Isso tem gerado impactos negativos na sociedade, como desinformação, problemas psicológicos e dependência de dopamina. Nosso grupo decidiu abordar esse tema por sua relevância atual e presença constante em nosso cotidiano, onde o uso excessivo de celulares é visivelmente desenfreado.

### Objetivos

Neste projeto, buscamos inibir os efeitos causados pela sobrecarga informacional no desempenho das pessoas, tanto no âmbito acadêmico quanto no profissional e pessoal e auxiliar a lidar com a dependência desse excesso de informações. Para isso, propomos filtrar as informações de modo a entregar apenas o conteúdo que seja considerado produtivo ou de interesse, otimizando o tempo de uso das telas.

### Justificativa

A motivação deste trabalho foi a construção de um software que pretende abordar e aliviar o problema da *Infodemia*, que impacta diretamente na saúde mental e física das pessoas, e, também, possibilita a existência de “*FAKE NEWS*” para quem tem contato com a internet diariamente, especificamente jovens adultos e estudantes. O problema será analisado com base em estudos recentes e levantamento de dados realizado pelos autores deste trabalho.

### Público-Alvo

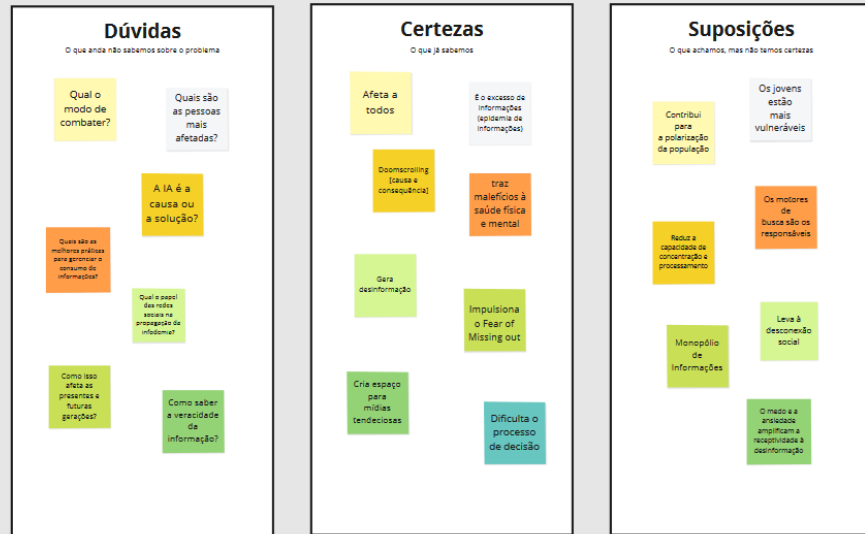
O público-alvo deste estudo são os jovens adultos e estudantes, especialmente aqueles que utilizam frequentemente a internet e as redes sociais como principal meio de obtenção de informações. A intenção é tornar esses ambientes mais seguros e confiáveis para essa faixa etária, ajudando a diminuir os danos provocados pela exposição a conteúdos distorcidos ou enganosos, ou a exposição contínua de conteúdo sem filtros.

## Product Discovery

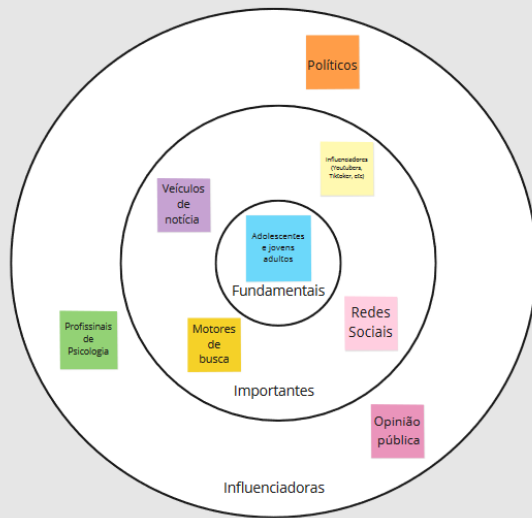
### Etapa de Entendimento

Através da ferramenta *Miro*, e da metodologia Design Thinking, cria-se a matriz de alinhamento CSD e o mapa de stakeholders conforme o arquivo abaixo, que proporciona uma base para execução das entrevistas qualitativas.

## 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

## Entrevistas Qualitativas

Todas as entrevistas estão no arquivo:

Diego

### Entrevista Qualitativa

<p><b>Pergunta</b></p> <p>Como você se sente com a grande quantidade de informações que você recebe na internet?</p> <p>— Acho que diferentes estímulos que a gente recebe e às vezes muitas informações diferentes que não devia estar recebendo naquele momento, tanto que pode causar um gatilho ruim em algumas pessoas, então eu prefiro me filtrar e me blindar um pouco do tipo de informação que chega pra mim.</p>	<p><b>Pergunta</b></p> <p>Como você enxerga o impacto disso em outras pessoas? Você pode contar sobre como isso afetou alguém que você conhece?</p> <p>— Acho que quanto mais velha a pessoa mais é difícil ela conseguir filtrar assim, distinguir essas informações, do que é verdade ou mentira, eu vejo que os jovens também passam por isso mas acho que quem está menos acostumado acaba sendo mais afetado.</p>
<p><b>Pergunta</b></p> <p>Quais são suas principais fontes de informação? Como você consome esse conteúdo?</p> <p>— Não costumo assistir televisão nem acessar sites de notícias, minha fonte principal é mesmo o Instagram e outras redes sociais.</p>	<p><b>Pergunta</b></p> <p>Você percebe alguma mudança no seu comportamento ou humor após passar muito tempo consumindo informações online? Como isso afeta sua saúde mental? É física?</p> <p>— Com certeza, eu tenho tentado administrar o tempo que eu fico nas redes sociais, às vezes eu fico muito chateada quando vejo que fiquei né no Instagram e deixei de fazer alguma coisa, tomar um café com mais calma ou almoçar com mais calma.</p>
<p><b>Pergunta</b></p> <p>Como você lida com isso atualmente?</p> <p>— Eu tenho tentado controlar mais esse tempo de uso da internet, mas acho muito difícil, quando eu to trabalhando eu fico um tempo grande fora da internet, então às vezes sinto que quando chego em casa fico ansiosa pra voltar, a gente tem consciência que não é muito mas é muito difícil lutar contra isso, porque acaba sendo nossa fonte de informação mas também de diversão, ver a vida dos amigos, saber onde eles tão, então me diverti apesar de eu saber dos malefícios.</p>	<p><b>Pergunta</b></p> <p>Qual solução você acha que pode ser tomada para resolver esse problema?</p> <p>— Não sei, acho que legislação assim é o primeiro passo, não pra proibir algo assim né, mas legislações que de fato observem o que tá sendo oferecido na internet, principalmente pros menores de idade, mudar assim mesmo quando o conteúdo é impróprio, mas acho que os principais responsáveis assim são os pais, e quando a gente é adulto é questão de consciência própria, a gente tem muita informações sobre os malefícios então cabe a gente tomar conta das nossas atitudes.</p>

1. Como você se sente com a grande quantidade de informações que você recebe na internet?
  - Os entrevistados relataram se sentir sobrecarregados e até mesmo sem controle do que estão fazendo com o bombardeamento de informações que recebem diariamente. Muito do conteúdo que é promovido não se encaixa no perfil dos participantes, que acreditam que isso possa ser um gatilho para pessoas mais sensíveis. Existe, ainda, a ideia de que, com os instrumentos corretos, a internet é um lugar que agrega no seu aprendizado.
2. Como você enxerga o impacto disso em outras pessoas? Você pode contar sobre como isso afetou alguém que você conhece?
  - De acordo com os relatos de pessoas entrevistadas, acredita-se que tanto jovens quanto pessoas mais velhas têm dificuldade em filtrar informações, mas os menos acostumados com a tecnologia podem ser mais afetados. O acesso rápido a informações, especialmente através de plataformas como TikTok e YouTube, está impactando a paciência das pessoas. O próprio público percebe que tem sido afetado por isso, preferindo consumir conteúdo em velocidades aumentadas e se

incomodando quando alguém fala devagar. Esse impacto também se estende para interações sociais, como o desconforto com o uso de celulares à mesa e o afastamento de parentes que compartilham desinformação. Um dos entrevistados mencionou um amigo que tomou medidas drásticas, como desinstalar redes sociais para se concentrar melhor no trabalho, usando-as apenas quando necessário.

3. Quais são suas principais fontes de informação? Como você consome esse conteúdo?
  - As principais fontes de informação para os entrevistados são redes sociais como Instagram, TikTok e YouTube. A maioria acessa a internet diariamente, variando entre 6 a 10 horas por dia sendo algumas delas ininterruptas.
4. Você percebe alguma mudança no seu comportamento ou humor após passar muito tempo consumindo informações online? Como isso afeta sua saúde mental? E física?
  - O consumo de informações online por longos períodos de tempo incentivou o sedentarismo e o isolamento dos entrevistados, que disseram se sentir estressados ao serem privados do acesso à Internet. Houve relatos do sentimento de apatia às atividades do cotidiano e de prejuízo à rotina de sono.
5. Como você lida com isso atualmente?
  - Os participantes lidam com o excesso de informações na internet tentando passar mais tempo desconectados da rede. Isso se prova um desafio para os entrevistados visto que muito de seu trabalho e/ou entretenimento se concentram na internet. Existem participantes que relatam também não tomar nenhuma atitude sobre, se submetendo sem empecilho ao bombardeamento de informações.
6. Qual solução você acha que pode ser tomada para resolver esse problema?
  - As pessoas acreditam que a legislação é um passo importante para monitorar o que é oferecido na internet, especialmente para menores de idade, mas que os pais têm a responsabilidade principal. Para adultos, é uma questão de consciência própria, já que eles possuem acesso a informações sobre os malefícios das redes sociais. Há uma necessidade de maior controle sobre essas plataformas, que são vistas como uma fonte de vício, projetadas para manter as pessoas conectadas o máximo possível. No entanto, muitos não veem uma solução sistêmica para o problema e acreditam que a educação digital é essencial. Essa educação ajudaria as pessoas a impor limites no uso das redes e preservar sua saúde, uma vez que a tecnologia atual não consegue filtrar informações de forma eficaz.

## Etapa de Definição

### Personas

Todas as personas do nosso projeto são jovens adultos com algumas dores em comum como gerenciamento de tempo e problemas psicológicos. Sendo essas dores muitas vezes amplificadas pela infodemia,

**Persona 1** 1 - Túlio Trindade: É um jovem adulto, estudante e estagiário que tem diversos hobbies, como jogar jogos online e rpg de mesa. Além disso, tem problemas em balancear os estudos, estágio e seu lazer, muitas vezes se distraíndo com o celular além de ansiedade.

## PERSONA

**NOME** Túlio Trindade

**IDADE** 18

**HOBBY** Games, RPG de mesa, Assistir filmes.

**TRABALHO** Estagiário

**PERSONALIDADE**

Jovem de classe média, ansioso e com paixão pela dublagem brasileira, e apesar de ser extrovertido, em primeira vista é tímido.


**SONHOS**

Ter sucesso profissional e uma casa, além de ser dublador, se formar, aprender a cantar, desenvolver um sistema de RPG e viajar pra fora do Brasil.

**OBJETOS E LUGARES**

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

Leva sempre o celular e sempre que fica entediado pega ele para descobrir o que está acontecendo, sempre se mantendo atualizado, usa seu computador para jogar no tempo livre, fone para usar sempre que estiver em transporte público e dados para sempre que tiver uma sessão de RPG.



**OBJETIVOS CHAVE**

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

Controlar necessidade de uso frequente e em telas e como consequência melhorar o foco em atividades do dia a dia

**COMO DEVEMOS TRATÁ-LA**

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Tente sempre tratar de maneira direta e eficiente.

**Persona 2** 2 - Maria Júlia: É uma jovem adulta, estudante, que adora tocar piano e se dedicar ao estudo da língua inglesa e aprender coisas novas. Também é uma pessoa ansiosa e sempre atenta a redes sociais o que acaba consumindo seu tempo.

## PERSONA

**NOME** Maria Júlia


**IDADE** 18

**HOBBY** Piano e Estudos de inglês.

**TRABALHO** Desempregada


**PERSONALIDADE**  
Pessoa ansiosa que perde muito tempo em redes sociais, porém muito obstinada em aprender coisas novas e criar independência.

**SONHOS**  
Sair do país, comprar uma casa, ter um gato, criar independência financeira e pular de paraquedas



**OBJETOS E LUGARES**  
*Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?*  

Leva celular e fone para todos os lugares, está sempre com partituras e planner na mochila. Sempre está conectada para se informar a respeito de oportunidades de intercâmbio e dicas de inglês. Escuta música em qualquer brecha do dia, seja no transporte público ou nas horas vagas, e usa o computador para realizar aulas e tarefas do dia.



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

Ajudar a administrar o tempo, de modo que os dias sejam produtivos e aproveitados sem distrações, como o uso exacerbado as redes sociais.

**COMO DEVEMOS TRATÁ-LA**  
*Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

De maneira gentil, porém sendo direto e objetivo.



**Persona 3** - Augusto Silva: É um jovem adulto, desempregado, apaixonado por música, jogos e principalmente bateria. Ele utiliza o computador para tudo e leva o celular para todo lugar além de uma power bank para garantir que vai estar conectado. Todavia, Augusto tem dificuldade em manter atenção em suas tarefas e se frustra quando as coisas dão errado.

# PERSONA

**NOME** Maria Júlia


**IDADE** 18

**HOBBY** Piano e Estudos de inglês.

**TRABALHO** Desempregada


**PERSONALIDADE**  
Pessoa ansiosa que perde muito tempo em redes sociais, porém muito obstinada em aprender coisas novas e criar independência.

**SONHOS**  
Sair do país, comprar uma casa, ter um gato, criar independência financeira e pular de paraquedas



**OBJETOS E LUGARES**  
*Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?*

Leva celular e fone para todos os lugares, está sempre com partituras e planner na mochila. Sempre está conectada para se informar a respeito de oportunidades de intercâmbio e dicas de inglês. Escuta música em qualquer brecha do dia, seja no transporte público ou nas horas vagas, e usa o computador para realizar aulas e tarefas do dia.



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

Ajudar a administrar o tempo, de modo que os dias sejam produtivos e aproveitados sem distrações, como o uso exacerbado as redes sociais.

**COMO DEVEMOS TRATÁ-LA**  
*Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

De maneira gentil, porém sendo direto e objetivo.

## Product Design

Nesse momento, vamos transformar os insights e validações obtidos em soluções tangíveis e utilizáveis. Essa fase envolve a definição de uma proposta de valor, detalhando a prioridade de cada ideia e a consequente criação de wireframes, mockups e protótipos de alta fidelidade, que detalham a interface e a experiência do usuário.

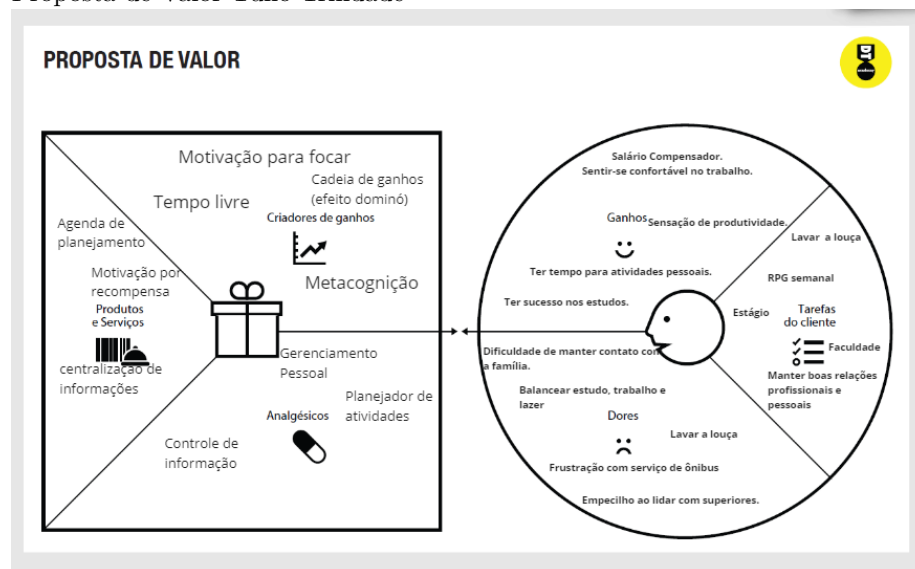
## Histórias de Usuários

Com base na análise das personas foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

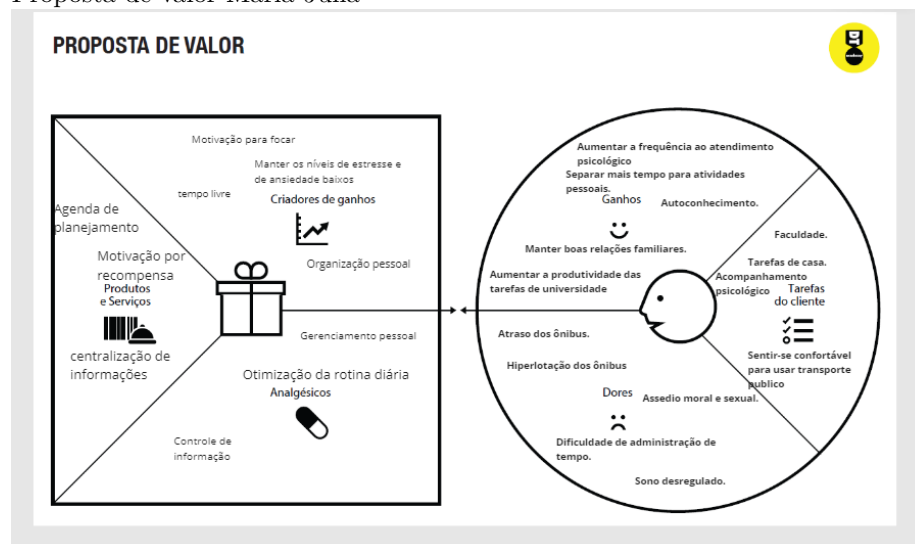
EU COMO	QUERO/PRECISO	PARA
Estagiário	Estímulo	Realizar minhas tarefas sem me distrair
Jovem Usuário	Configurar alertas relativos ao uso diário de aplicativos	Gerenciar melhor meu tempo e não usar as redes sociais excessivamente
Estudante	Ferramentas	Melhor administrar minhas tarefas
Trabalhador	Um planejador	Concluir minhas tarefas com mais eficiência e organização
Pessoa Ansiosa	Diminuir meu contato com distratores digitais	Atingir meus objetivos e diminuir minha ansiedade
Músico	Maneiras de filtrar o conteúdo desnecessário	Melhorar meu desempenho
Cidadão	Uma plataforma que integre diversas funcionalidades	Ter acesso à informações de uma maneira fácil
Gamer	Limitar meu tempo em jogos	Reduzir o estresse advindo da competitividade online
Gamer	Uma ferramenta de análise para meus jogos	Ter sucesso em meus hobbies

## Proposta de Valor

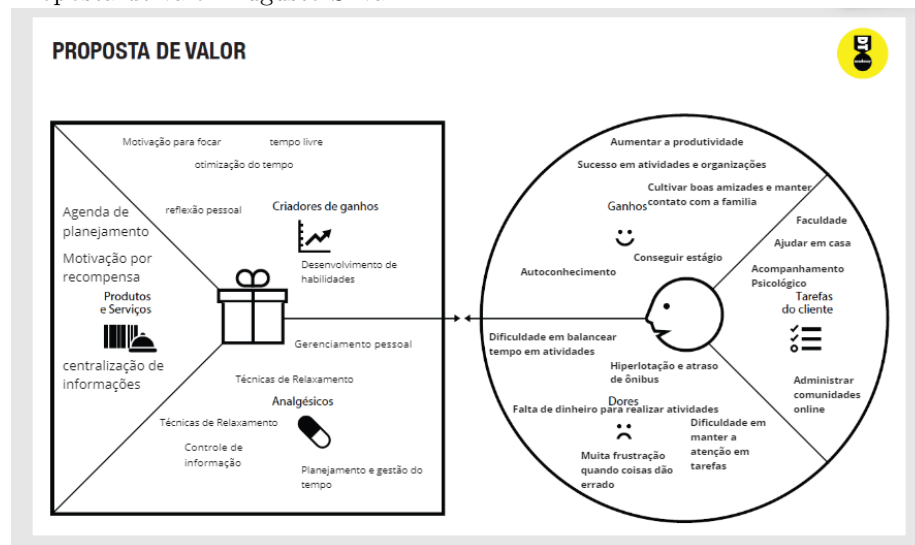
Proposta de Valor Túlio Trindade



Proposta de valor Maria Júlia



## Proposta de valor Augusto Silva



## Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

### Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF01	Exibir uma introdução e visão geral do site.	Essencial
RF02	Fornecer links para as seções principais.	Essencial
RF03	Disponibilizar artigos educativos sobre infodemia e desinformação.	Essencial
RF04	Incorporar vídeos e podcasts relacionados.	Essencial
RF05	Incluir uma seção de FAQs com perguntas frequentes e respostas.	Importante
RF06	Oferecer guias e eBooks para download.	Essencial
RF07	Disponibilizar exercícios interativos para autoavaliação.	Importante
RF08	Fornecer links para suporte profissional e organizações de combate à infodemia.	Importante
RF09	Desenvolver um diário de progresso para monitoramento pessoal.	Essencial
RF10	Fornecer alertas e lembretes para suporte contínuo.	Essencial
RF11	Implementar área de cadastro e login para acesso a recursos personalizados.	Essencial
RF12	Incorporar um sistema de notificações e mensagens para atualizações e suporte.	Importante

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF13	Fornecer uma lista de fontes confiáveis.	Essencial
RF14	Disponibilizar uma ferramenta de verificação de notícias.	Importante
RF15	Fornecer uma seção de notícias atualizadas sobre infodemia.	Importante

### Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
NRF01	Ser acessível em dispositivos móveis e desktops.	Essencial
NRF02	O tempo de carregamento de cada página não deve exceder 3 segundos.	Importante
NRF03	Garantir a segurança dos dados pessoais e de login dos usuários.	Essencial
NRF04	Oferecer uma interface amigável e de fácil navegação.	Importante
NRF05	Ser compatível com os principais navegadores.	Essencial
NRF06	Permitir fácil atualização de conteúdo.	Importante
NRF07	Suportar múltiplas requisições simultâneas sem degradação perceptível no desempenho.	Essencial
NRF08	Armazenar de forma criptografada dados sensíveis.	Essencial
NRF09	Manter o código bem documentado e estruturado.	Importante

### Projeto de Interface

Artefatos relacionados com a interface e a interação do usuário na proposta de solução.

#### Wireframes

**TELA INICIAL** A tela de início do nosso site.

Entrar

Cadastrar

## O que é Infodemia?

Infodemia é a avassaladora quantidade de informações, verdadeiras ou não, a que nos submetemos ao acessarmos a Internet.

Desde as redes sociais aos portais de notícias: a Infodemia se manifesta nos mais diversos meios na rede, causando estresse, perda de produtividade, prejuízos à rotina de sono, dentre outros malefícios em nosso cotidiano.

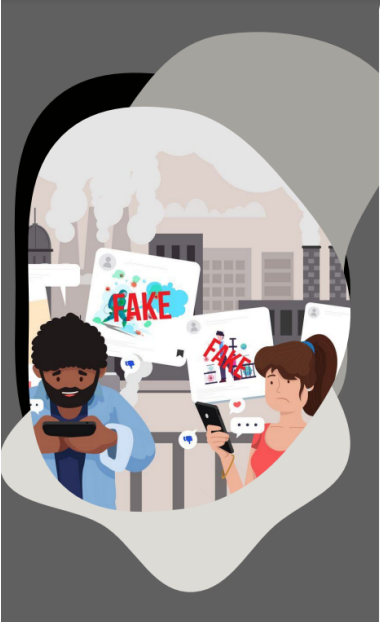


Créditos: FreePik

Quer saber como se proteger desse fenômeno?

[Clique aqui para mais informações](#)

**TELA LOGIN** A tela de login para entrar em nosso site.



### Acesse sua conta


Email


Senha

**Conecte-se**


Já tem uma conta? [Conecte-se](#)

- OR -

 Sing up with Google

 Sing up with Facebook

**TELA CADASTRO** A tela de cadastro para se cadastrar em nosso site.



### Create your Free Account

Nome Completo


Email


Senha

**Cria Conta**

Já tem uma conta? [Conecte-se](#)

- OR -

 Sing up with Google

 Sing up with Facebook

**TELA COMUNIDADE** Uma parte do site de comunidade, para encontrar suporte caso o usuário precise.






Precisa de ajuda?  
Fale com um profissional




**TELA AUTOAVALIAÇÃO** Uma parte do site onde o usuário pode fazer uma auto avaliação de como a infodemia o afeta.

[Página Inicial](#) [Informações](#) [Recursos](#) [Ferramentas](#) [Comunidade](#)



## Auto Avaliação




Quiz 1

REALIZAR




Quiz 2

REALIZAR




Quiz 3

REALIZAR




Quiz 1

REALIZAR



Quiz 2

REALIZAR



Quiz 3

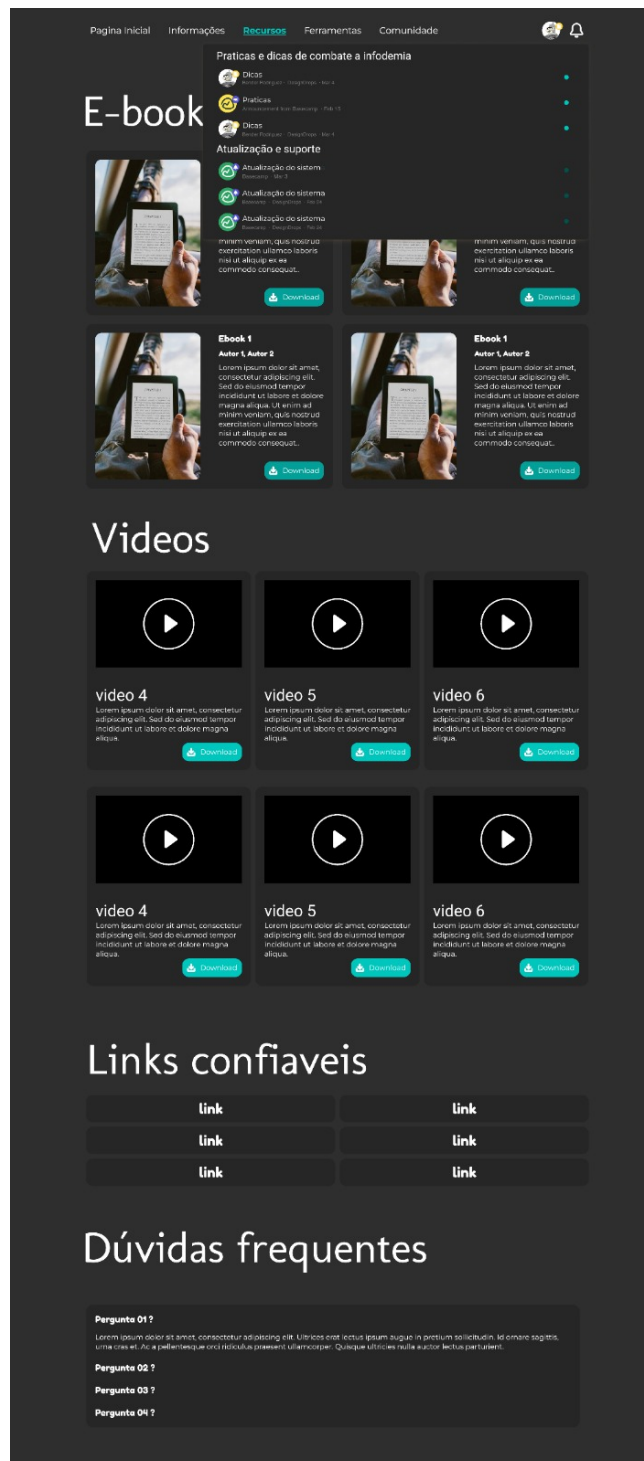
REALIZAR



### Progresso Diário

 Verificar veracidade da notícia

**TELA RECURSOS** Uma parte do site destinada a diversos conteúdos informativos como vídeos e e-books, e dúvidas frequentes.



**TELA CONTEÚDO INFORMATIVO** Uma parte do site com artigos, notícias e podcasts para informar o usuário.



## Artigos educativos



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.

## Podcasts



nome do podcast - autor



nome do podcast - autor



nome do podcast - autor



nome do podcast - autor



## Notícias



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

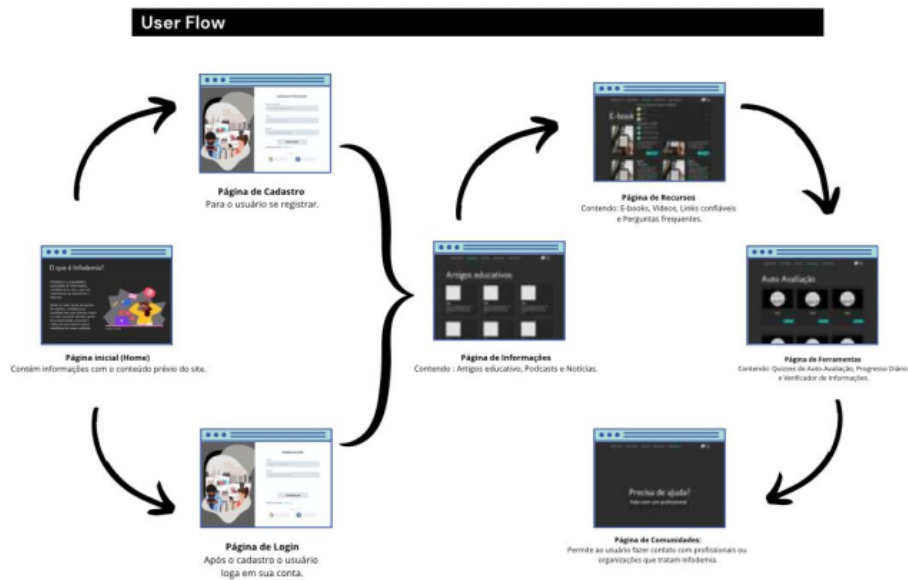
Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.



### Title

Body text for whatever you'd like to say. Add main takeaway points, quotes, anecdotes, or even a very very short story.

## User Flow



## Protótipo Interativo

Protótipo Interativo (MarvelApp)

## Metodologia

Detalhes sobre a organização do grupo e o ferramental empregado.

## Ferramentas

Relação de ferramentas empregadas pelo grupo durante o projeto.



Ambiente	Plataforma	Link de acesso
Processo de Design Thinking	Miro	<a href="https://miro.com/app/board/uXjVKn-Si0E=/">https://miro.com/app/board/uXjVKn-Si0E=</a>
Repositório de código	GitHub	<a href="https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m-2024-2-ghost">https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m-2024-2-ghost</a>
Protótipo Interativo	MarvelApp	<a href="https://marvelapp.com/prototype/1b83aa9e">https://marvelapp.com/prototype/1b83aa9e</a>

## Gerenciamento do Projeto

Durante as etapas de Entendimento e Product Discovery, o grupo realizou todo o trabalho em conjunto. Após a criação da ideia de software, dividimos conforme a tabela a seguir.

Tarefa	Responsáveis
Apresentação	Guilherme e Iara
Design - Wireframe	Letícia, Leandro e Mariana
Documentação	Diego e Rafael