



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

A dificuldade em organizar tarefas e rotinas é um desafio comum que muitas pessoas enfrentam. Com a crescente demanda por produtividade e a complexidade das nossas vidas modernas, encontrar maneiras eficazes de gerenciar nossas atividades diárias pode ser crucial para o nosso bem-estar e sucesso.

Membros da Equipe

- Henrique Gouvêa De La Camp
- Arthur Drumond Barbosa Soares
- Arthur Angonesi Mendes
- Igor Henrique Oliveira Silva
- Eduardo Bicalho Martins Pereira
- Bernardo Gomes

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](#).

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

Dúvidas

O que ainda não sabemos sobre o problema

- Alguns dos usuários serão procrastinadores.
- Existe uma faixa etária específica pensada para o app, apesar de ser propício para todas as idades.
- "Gamificar" o app para bonificar experiência do usuário.
- Idosos do século 21 serão geralmente mais adaptáveis à tecnologia na velhice.

Certezas

O que já sabemos

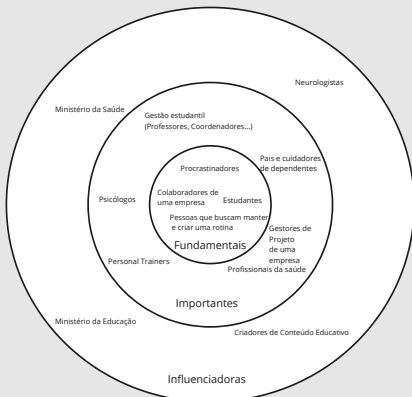
- Qual seria o diferencial do nosso app?
- O app será acessível financeiramente e intelectualmente?
- O usuário vai ser realmente o dono da rotina?
- O aplicativo final seria pago de acordo com a necessidade do cliente, ou todos teriam a mesma experiência?

Suposições

O que achamos, mas não temos certeza

- O app foi pensado para a faixa etária de 14 a 50 anos.
- Utilizar um calendário.

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

Quais são suas dificuldades com rotina?

Resposta

Manter a consistência e priorizar tarefas.

Pergunta

Você pagaria pelo app?

Resposta

Se realmente ajudasse na minha produtividade, sim.

Pergunta

Como você organiza suas ideias atualmente?

Resposta

Anoto no calendário do meu celular, mas as vezes me perco nas tarefas.

Pergunta

Qual recurso não pode faltar no app?

Resposta

Clareza e praticidade nas criações de planejamentos.

Pergunta

Resposta

Pergunta

Resposta

Highlights de Pesquisa

Nome

Data

Abril de 2024

Local

Belo Horizonte, Minas Gerais

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

Foi surpreendente que a falta de organização de rotina foi um quesito "universal" nos entrevistados, provando ser um tema muito pertinente.

Aspectos que importaram mais para os participantes

O fato de que a busca por praticidade foi o assunto mais tocado dentre os entrevistados.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

A certeza de que o aplicativo vai ter a "gamificação", abrangendo todo o app para maior uso dos clientes.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Opções de planos do app, adicionando funcionalidades de acordo com a necessidade do usuário.



PERSONA

NOME

Jorge

IDADE

18 anos

HOBBY

Gamer

TRABALHO

Estudante/Estagiário

PERSONALIDADE

Extrovertido, Bem conversado,
Desorganizado, Procrastinador,
Ambicioso, Mudança de Mentalidade...

SONHOS

Colocar seus objetivos em ordem, Ter sucesso naquilo que gosta/ trabalha/ estuda, Buscar mais responsabilidade, Tratar suas prioridades como prioridades, Independência Financeira...

OBJETOS E LUGARES

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

O celular é usado não só por Jorge, mas por grande maioria das pessoas, tornando-se de fácil acesso a utilização da proposta. Além de celulares, a agenda/papel pode ser um meio para montar sua rotina, apesar de pouca facilidade quando comparado com a agilidade e comodidade de pesquisa/digitação que um celular possui. Ademais, possivelmente Jorge possui um Computador/Notebook como instrumento de Estudo/Trabalho/Lazer, sendo o nosso aplicativo uma ótima forma de se organizar.



OBJETIVOS CHAVE

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

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME

Sofia

IDADE

9 anos

HOBBY

Desenhar e brincar com seus bichos de pelúcia.

TRABALHO

PERSONALIDADE

Curiosa, criativa e um pouco distraída. Ela gosta de explorar e aprender coisas novas.

SONHOS

Quer ser astronauta e explorar o espaço. Também sonha em ter muitos amigos.

OBJETOS E LUGARES

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

- **Mochila Escolar:** Ela leva sua mochila colorida para a escola todos os dias.
- **Mesa de Desenho:** Sua mesa de desenho é onde ela passa horas criando histórias e personagens.
- **Parque Perto de Casa:** Ela adora brincar no parque com os amigos.



OBJETIVOS CHAVE

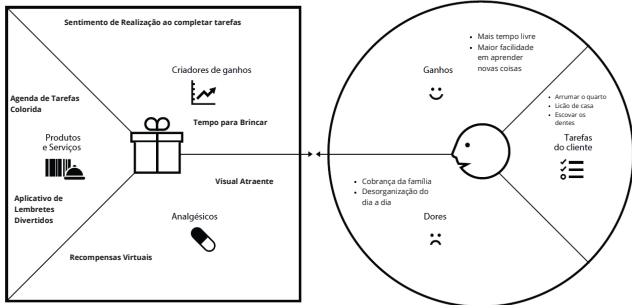
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

- **Objetivo-Chave 1: Estabelecer uma Rotina Divertida**
 - Sofia deseja ter uma rotina organizada que inclua tempo para brincar, estudar e fazer suas atividades favoritas.
 - Ela quer se sentir motivada e realizada ao cumprir suas tarefas diárias.
- **Objetivo-Chave 2: Melhorar a Concentração**
 - Sofia precisa aprender a focar em uma tarefa de cada vez e evitar distrações.
 - Ela quer desenvolver habilidades de gerenciamento de tempo para otimizar seu dia.
- **Objetivo-Chave 3: Criar Hábitos Positivos**
 - Sofia deseja formar hábitos saudáveis, como escovar os dentes, arrumar a cama e fazer a lição de casa regularmente.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME

Carlos

IDADE

35 anos

HOBBY

Cozinhar e tocar violão nas horas vagas.

TRABALHO

Analista de TI em uma empresa de tecnologia.

PERSONALIDADE

Pragmático, organizado e um pouco ansioso.
Ele gosta de ter controle sobre sua rotina.

SONHOS

Deseja viajar pelo mundo e abrir seu próprio restaurante.

OBJETOS E LUGARES

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

- **Notebook:** Ele usa o notebook para trabalhar e planejar suas atividades.
- **Cozinha:** A cozinha é seu refúgio, onde ele experimenta novas receitas.
- **Cafeteria Favorita:** Ele gosta de tomar café e ler na cafeteria perto do trabalho.



OBJETIVOS CHAVE

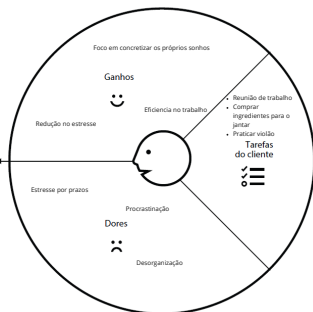
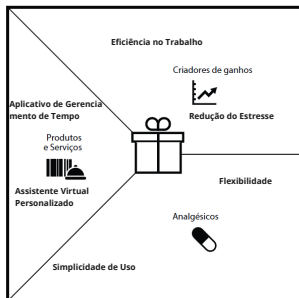
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?

- **Objetivo-Chave 1: Maximizar a Produtividade no Trabalho**
 - Carlos quer organizar sua rotina de trabalho para cumprir prazos e metas.
 - Ele busca ferramentas que o ajudem a priorizar tarefas e evitar procrastinação.
- **Objetivo-Chave 2: Reduzir o Estresse**
 - Carlos deseja gerenciar melhor seu tempo para evitar sobrecarga e ansiedade.
 - Ele busca soluções que o ajudem a equilibrar trabalho, vida pessoal e hobbies.
- **Objetivo-Chave 3: Alcançar seus Sonhos**
 - Carlos quer manter o foco em seus objetivos de longo prazo, como viajar e abrir seu próprio restaurante.
 - Ele busca ferramentas que o auxiliem a planejar e executar suas aspirações.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

PROPOSTA DE VALOR



Brainstorming / Brainwriting

Henrique
Gouvêa

Bernardo
Gomes

Arthur
Mendes

Eduardo
Bicalho

Arthur
Drumond

Igor
Henrique

Visualização
do progresso

Gamificação
da
organização

Suporte
multilíngue

Customização
Extensiva

Modo
foco

Integração
com redes
sociais

Aba de visualização
do progresso sobre
o que foi realizado,
com estatísticas
sobre a conclusão
de tarefas

Implementação
de níveis,
recompensas e
conquistas para
maior
engajamento

Disponibilidade
em vários idiomas
para suprir uma
gama de usuários
maior

Opções de
personalizar o
layout e as
notificações do app
de acordo com o
gosto do usuário

Um modo que
bloqueia
notificações
quando o usuário
precisa de
concentração

Criar uma
comunidade
dentro do app
para troca de
conhecimento



Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

- Personalização para diferentes estilos de vida.
- Notificações relevantes para tarefas importantes.
- Acompanhamento de progresso.

- Respostas rápidas e precisas.
- Sugestões personalizadas.
- Integração com outros aplicativos.

1. Visualização clara das tarefas.
2. Sensação de realização ao mover os cartões concluídos.
3. Envolve toda a família ou equipe.

- Aprendizado de estratégias eficazes.
- Melhoria na produtividade.
- Redução do estresse.

- Troca de experiências.
- Suporte mútuo.
- Sentimento de pertencimento.

- Motivação extra para cumprir tarefas.
- Sensação de conquista.
- Engajamento contínuo.

IDEIA 1

Agenda digital personalizada

Uma agenda digital que se adapta às necessidades individuais. Ela pode incluir lembretes, metas diárias e até mesmo sugestões com base no perfil do usuário.

IDEIA 2

Assistente virtual de Organização

Um assistente virtual inteligente que ajuda a gerenciar tarefas e rotinas. Ele pode responder a perguntas, definir lembretes e fornecer insights sobre produtividade.

IDEIA 3

Quadro de Tarefas Físico

Um quadro ou mural em casa ou no escritório onde as tarefas são escritas em cartões coloridos. Cada cartão representa uma tarefa específica.

IDEIA 4

Treinamento em atividades de gerenciamento de tempo

Oficinas ou cursos que ensinam técnicas de organização, priorização e foco.

IDEIA 5

Gamificação da rotina

Transformar tarefas em desafios divertidos. Por exemplo, ganhar pontos por completar tarefas ou competir com amigos.

IDEIA 6

Grupo de apoio online

Comunidade virtual onde as pessoas compartilham dicas, desafios e sucessos relacionados à organização.

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO



OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Autocapacitação dos participantes
de grupo para aumentar a
facilidade de concretizar as ideias

Fazer um brainstorm mensal para aprimorar as ideias já existentes

Treinamento
em atividades
de
gerenciamento
de tempo

Assistente
virtual de
Organização

Gamificação

Custo

Grupo
de Apoio
Online

Agenda digital
personalizada

Quadro de tarefas físico

Impacto