

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

HENRIQUE GOUVÊA, BERNARDO GOMES, EDUARDO BICALHO, ARTHUR DRUMOND, ARTHUR MENDES,
IGOR
HENRIQUE

Contexto do Projeto

Introdução

No mundo moderno, com agendas lotadas e múltiplas responsabilidades, se manter organizado tornou-se essencial para o sucesso pessoal, profissional e atingir metas. Nesse contexto, surge a necessidade de uma aplicação eficiente de gerenciamento de rotinas e tarefas, que ajude os usuários a se manterem produtivos, organizados e focados em seus objetivos.

Problema

A falta de uma ferramenta eficaz para gerenciar rotinas e tarefas pode levar a atrasos e sobrecarga mental. Muitas vezes, as pessoas se veem sobrecarregadas com uma lista de tarefas enorme, sem uma maneira clara de priorizá-las ou de acompanhar seu progresso. Isso pode resultar em estresse, ansiedade e queda na produtividade.

Objetivo do Projeto

O objetivo deste projeto é desenvolver uma aplicação de gerenciamento de rotinas e tarefas que seja intuitiva, eficiente e personalizável. A aplicação irá permitir que os usuários criem, organizem e acompanhem suas tarefas diárias, semanais e mensais de forma simplificada. Além disso, a aplicação irá fornecer um modelo de gamificação semelhante ao do Duolingo, tornando o processo mais divertido e assimilável.

Justificativa

Esta aplicação visa resolver o problema da falta de organização e produtividade enfrentado por muitas pessoas em suas vidas pessoais e profissionais. Ao fornecer uma ferramenta robusta e fácil de usar para o gerenciamento de rotinas e tarefas, esperamos ajudar os usuários a melhorarem sua eficiência, reduzirem o estresse e alcançarem seus objetivos de forma mais rápida e eficaz.

Público-alvo

O público-alvo desta aplicação inclui profissionais ocupados, estudantes, empreendedores, pais e qualquer pessoa que busque uma maneira eficiente de organizar suas tarefas e maximizar sua produtividade. A aplicação será projetada para atender às necessidades de usuários de todas as idades e níveis de habilidade técnica, porém foi idealizado observando as condições de homens e mulheres de 14 a 50 anos, oferecendo uma experiência única.

Especificação do Projeto

Histórias de usuários

Jorge: O aplicativo ajudou a organizar minha rotina e a concluir meu objetivo chave, ter um planejamento para o meu dia a dia, facilitando a conclusão das minhas tarefas.

Sofia: Com o uso do aplicativo eu consigo ter tempo para estudar, brincar e fazer minhas atividades favoritas.

Carlos: Meu dia se tornou muito mais produtivo com o uso deste aplicativo, agora consigo organizar minha rotina de trabalho e bater minhas metas, além do mais estou evitando a procrastinação.

Jorge: Estou amando o aplicativo, estou mantendo uma rotina a longo prazo e já estou sentindo os resultados no meu dia a dia.

Sofia: O aplicativo me ajudou a aprender a focar em uma tarefa de cada vez e me ajudou a gerenciar meu tempo de forma mais eficiente.

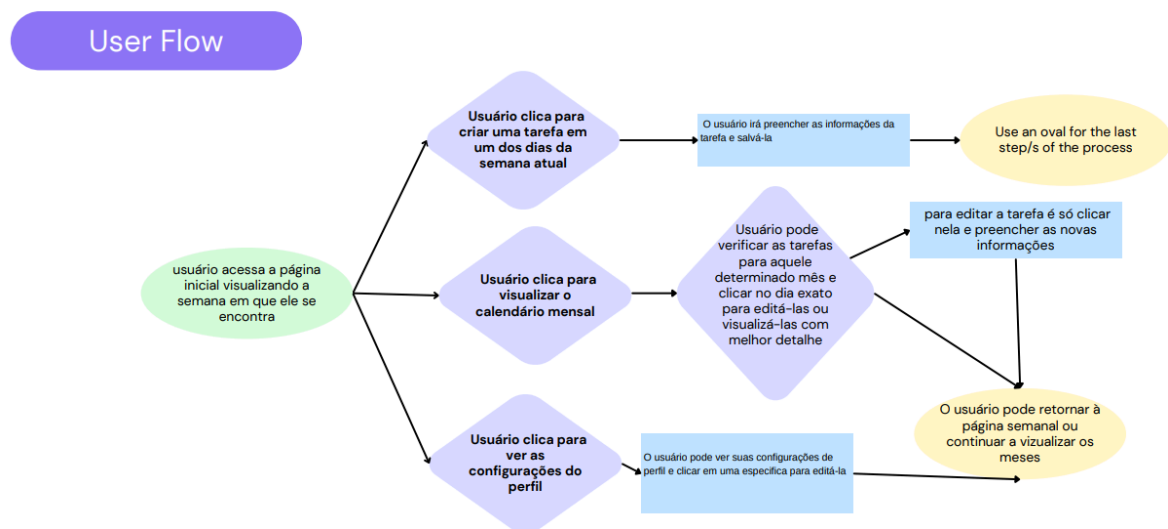
Carlos: Me sinto muito menos sobrecarregado e bem menos ansioso, já que esse aplicativo me ajudou a gerenciar melhor meu tempo e a equilibrar minha vida pessoal com meu trabalho.

Requisitos do projeto

- Sistema de gamificação
- Teor de tarefa
- Calendário
- Estatística de conclusão de tarefas
- Criação de projeto para atribuir tarefa
- Organização das tarefas
- Lembretes e Notificações
- Acompanhamento de Progresso
- Interface Intuitiva
- Modelos de Rotinas Pré-definidos

Projeto de Interface

Fluxo do Usuário:



Wireframe das telas, Protótipo Interativo

Link:

Metodologia

TAREFAS A SEREM FEITAS:

- Separar as Funções de cada um na concepção do projeto
- Especificar o que foi feito e o que tem que ser feito
- Designar as tarefas para cada membro do grupo

TAREFAS SENDO EXECUTADAS:

- Implementação da Sprint 1
- Planejamento da Sprint 2
- Identificação de perfis para atribuir funções aos integrantes

TAREFAS CONCLUÍDAS:

Sprint 1:

- DESIGN THINKING (Bernardo Gomes, Henrique Gouvêa)
- APRESENTAÇÃO (Arthur Drumond)
- DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO (Arthur Drumond, Eduardo Bicalho)

TAREFAS PRIORITÁRIAS:

- Manter consistência nas reuniões para melhor entendimento do projeto
- Trabalho individual para conseguir cumprir com os prazos e continuar com o desenvolvimento

ATUALIZAÇÕES DO PROJETO:

REUNIÕES:

- Reunião 1: 18/03/2024 - Organização de ideias e execução da Matriz de Alinhamento CSD, Mapa de Stakeholders.
- Reunião 2: 25/03/2024 - Criação das Personas e Resultado das entrevistas feitas.
- Reunião 3: 1/04/2024 - Encontro dedicado ao Github e ao funcionamento do Git
- Reunião 4: 8/04/2024 - Início da Documentação do Projeto (Contexto e Especificação do Projeto)
- Reunião 5: 15/04/2024 - Reunião para a execução da Metodologia do Projeto
- Reunião 6: 23/04/2024 - Pré entrega da Sprint 1

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://miro.com>

<https://www.figma.com>

<https://github.com>