



# Lumicheck

Universidade de Aveiro  
Departamento de Comunicação e Arte  
**Relatório**

Rodrigo Graça [107634], Vânia Morais [102383], Tiago Reis [94643]

Unidade Curricular:  
**Cultura Participativa**  
Prof. Luís Pedro

Março 2025

# Conteúdo

1	Introdução	2
2	Expansão e Interação	3
3	Aspetos Sociais	4
4	Engagement Checklist	5
5	Conclusão	7

# Capítulo 1

## Introdução

No âmbito da unidade curricular **Cultura Participativa**, o nosso grupo explorou a expansão da aplicação **LumiCheck**, com foco no aumento da interação, participação e envolvimento dos utilizadores.

Através de três exercícios, analisamos novas funcionalidades, o impacto das dinâmicas sociais e estratégias para reforçar o engagement na plataforma.

## Capítulo 2

# Expansão e Interação

Durante a análise da potencial expansão da Lumicheck, foram identificadas três áreas de melhoria:

1. **Comunidade de Apoio Anónima** - Implementação de um espaço de interação anónimo, inspirado no modelo de comunidades como **Alcoólicos Anónimos**, onde os utilizadores podem partilhar experiências e dificuldades relacionadas ao uso excessivo de dispositivos digitais. Nesse espaço, psicólogos atuariam como mentores, oferecendo apoio e orientação de forma mais casual, sem a necessidade de consultas formais.
2. **Novo perfil de utilizador** - Introdução de **perfis públicos**, e com isso um perfil específico para **mentores ou terapeutas**, permitindo que especialistas recomendem hábitos saudáveis personalizados com base nos padrões digitais dos utilizadores. Esta funcionalidade procuraria proporcionar um acompanhamento mais estruturado e eficaz.
3. **Nova funcionalidade** - Implementação de um **modo desafio**, onde utilizadores definem metas e competem com amigos para reduzir o tempo de ecrã e melhorar hábitos digitais.
4. **Melhoria de uma funcionalidade existente** - **Gamificação aprimorada**, incluindo desafios dinâmicos, recompensas progressivas e estatísticas detalhadas do progresso.

**Contributos esperados:**

- A criação de uma **comunidade mais ativa**, impulsionada pelo modo desafio.
- Melhoria na **experiência do utilizador** com recomendações personalizadas.
- **Possibilidade de monetização**, com a participação de terapeutas na plataforma.

## Capítulo 3

# Aspetos Sociais

A influência social é um fator determinante na interação dos utilizadores. Constatou-se que a **competição saudável** entre amigos e familiares pode motivar a adoção de hábitos digitais mais saudáveis.

Para explorar essa dinâmica, foi proposta a implementação de uma **leaderboard** que classifica os utilizadores com base no cumprimento das tarefas diárias. No entanto, essa abordagem entraria em conflito com o princípio da privacidade dos utilizadores, um dos pilares fundamentais da plataforma. Uma possível solução seria tornar a **leaderboard** anónima, atribuindo identificadores como nomes de animais, tal como acontece em ferramentas colaborativas como o . Ainda assim, essa implementação poderia gerar frustração entre os utilizadores que tivessem dificuldades em manter um ritmo constante, indo contra os objetivos da plataforma.

### Impacto das Alterações:

- Maior **adesão de novos utilizadores** por recomendação de amigos e familiares.
- Incentivo ao **cumprimento das tarefas diárias** por meio de competição saudável.
- Necessidade de equilibrar a **motivação positiva** com a pressão da classificação.

## Capítulo 4

# Engagement Checklist

Uma avaliação detalhada do engajamento dos utilizadores na plataforma permitiu identificar pontos que já estão implementados e melhorias necessárias.

### **Principais conclusões:**

- **Funcionalidades já implementadas:**

- Mapa com localização de psicólogos
- Monitorização de hábitos digitais e literacia digital
- Gamificação através de tarefas e troféus
- Experiência fluida sem interrupções

- **Funcionalidades descartadas:**

- Perfis públicos detalhados
- Desafios de produtividade individuais

- **Funcionalidades a serem desenvolvidas:**

- Partilha de troféus para incentivar a interação entre utilizadores
- Chat coletivo anónimo

Topico	Features	Precisa incremento?	Porquê?
<div> <div></div> <div>Presentation of Self</div> </div>	Nova Funcionalidade: Ter um perfil publico para se usar num chat com outros...	Não vamos fazer	Um perfil publico descreveria melhor cada um dos users. Colide com os nossos objetivos
<div> <div></div> <div>Action and Participation</div> </div>	Nova Funcionalidade: Desafios Dinâmicos	Não vamos fazer	Incentiva a participação ativa através de competições saudáveis. Neste momento a nossa aplicação não tem estrutura nem tempo para ...
<div> <div></div> <div>Uses and Gratifications</div> </div>			
<div> <div></div> <div>Social Connection and...</div> </div>	Mapa de psicólogos	Já está	Mapa que fornece a localização e contactos de psicólogos ao seu redor e por distrito
<div> <div></div> <div>Information Seeking</div> </div>	Monitorização e Literacia	Já está	Utilizador recebe informação sobre os seus habitos digitais e artigos de literacia sobre o mesmo tópico
<div> <div></div> <div>Entertainment</div> </div>	Tarefas e Troféus	Já está	O utilizador recebe tarefas para melhorar o seu comportamento e troféus quando completa tarefas
<div> <div></div> <div>Relaxation</div> </div>	Tarefas e Troféus	Já está	O utilizador recebe tarefas para melhorar o seu comportamento e troféus quando completa tarefas
<div> <div></div> <div>Communication</div> </div>	Nova Funcionalidade: Chat com vários users e com um moderador psicologo	Falta fazer	Permitia ter uma conversa com outros users no mesmo estado. *
<div> <div></div> <div>Expression of Opinion</div> </div>	Nova Funcionalidade: Chat com vários users e com um moderador psicologo	Falta fazer	Ao falar com o Psicologo poderia dizer a sua opinião de como se sente. *
<div> <div></div> <div>Sharing</div> </div>	Partilha de troféus	Falta fazer	O utilizador pode partilhar as suas conquistas de troféus como uma printscreen do mesmo
<div> <div></div> <div>Coolness and Trendiness</div> </div>	Troféus (Gamification)	Já está	Dá motivação ao user para continuar a melhorar
<div> <div></div> <div>Professional Advancement</div> </div>	Relatórios de produtividade	Não vamos fazer	Monitorizar a produtividade do utilizador. Colide com os nossos objetivos
<div> <div></div> <div>+ Positive Experiences</div> </div>	+		
<div> <div></div> <div>Flow</div> </div>	Experiência de uso fluida e sem interrupções	Já está	Para ser monitorizado, o utilizador não necessita de estar constantemente na app
<div> <div></div> <div>Emotion</div> </div>	Recompensas personalizadas	Não vamos fazer	Dava uma sensação unica ao utilizador; mas sem o uso de AI nao seria possivel. Colide com os nossos objetivos
<div> <div></div> <div>Serendipity</div> </div>	Sugestões surpresa de desafios e troféus	Não vamos fazer	Dava uma sensação unica ao utilizador; mas sem o uso de AI nao seria possivel. Colide com os nossos objetivos
<div> <div></div> <div>Usage and Activity Counts</div> </div>	Nova Funcionalidade: Leaderboard	Não vamos fazer	Contar o numero de desafios feitos e utilizar uma leaderboard para uma classificação geral de users. Colide com os nossos objetivos
<div> <div></div> <div>Social Context</div> </div>	Nova Funcionalidade: Chat com vários users e com um moderador psicologo	Falta fazer	Permitia ter uma conversa com outros users no mesmo estado. *
			*Colide parcialmente com os nossos objetivos; no entanto, vamos tentar fazê-lo, mantendo a discrição e o anonimato dos utilizadores.

Figura 4.1: Tabela resultado do Exercício 3

Estas decisões foram tomadas para garantir que o produto **mantém os seus objetivos principais**, sem comprometer a privacidade dos nossos utilizadores, algo que é bastante restrito nesta área da psicologia.

Sobre as funcionalidades a serem desenvolvidas, a decisão de priorizar a funcionalidade de **partilha de troféus** justifica-se pelo facto de esta já estar prevista no escopo do nosso trabalho. Por outro lado, a funcionalidade do chat coletivo anónimo será considerada para desenvolvimento futuro, sem comprometer os objetivos principais do projeto.

## Capítulo 5

# Conclusão

A análise de expansão do Lumicheck demonstrou que a interação e participação podem ser melhoradas através de novas funcionalidades e ajustes estratégicos. A implementação de um **modo desafio e gamificação aprimorada** contribuiria para uma experiência mais envolvente e personalizada. No entanto, a introdução de **sistemas de ranking e perfis públicos** foi descartada por ir contra os princípios do projeto.

Com estas decisões, a Lumicheck será uma plataforma **mais dinâmica e interativa**, promovendo hábitos digitais saudáveis de forma acessível e motivadora.