

TIME WORKS

GRUPO

- JÂNIO JÚNIO DE FREITAS CARDOSO
- SARAH ALENE DE SOUZA
- JOSÉ PEDRO MENDES NETO
- MATEUS CORREIA
- LEANDRO FERNANDES F. DA SILVA
- LUCAS HENRIQUE P. DA SILVA

INTRODUÇÃO

O sistema de rotina que estamos projetando será uma ferramenta intuitiva e acessível, permitindo que os usuários planejem, monitorem e ajustem suas atividades diárias de forma eficaz. Através de uma interface amigável e funcionalidades personalizáveis, o sistema buscará atender às necessidades específicas de diferentes perfis de usuários, desde estudantes até profissionais de diversas áreas.

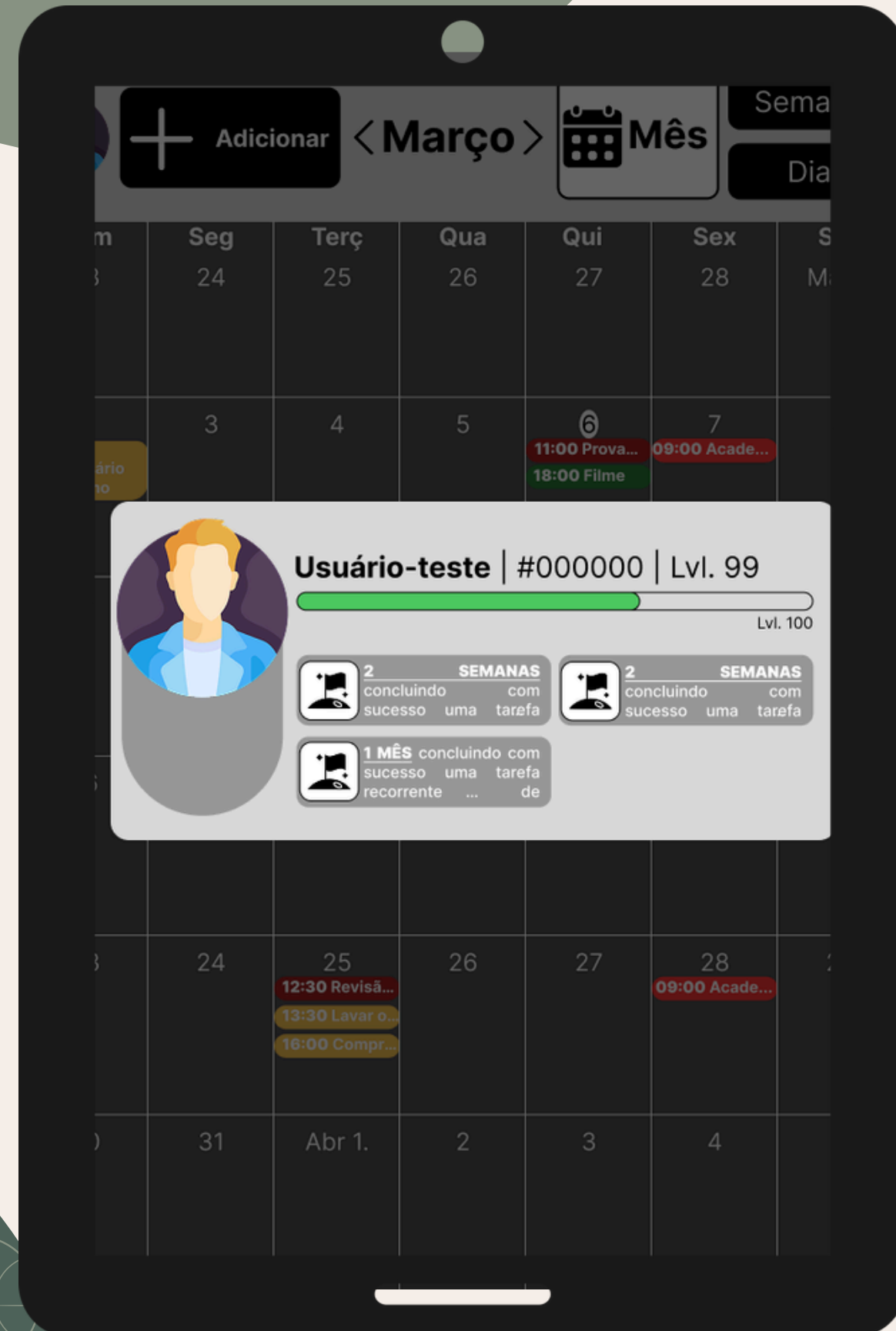
OBJETIVOS

O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de rotina gamificado que atenda às necessidades de jovens adultos (14 a 30 anos) e pessoas com dificuldades mentais, como o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH). O sistema visa promover a organização, a gestão do tempo e a formação de hábitos saudáveis, utilizando elementos de gamificação para aumentar o engajamento e a motivação dos usuários.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



- 1. Implementar Funcionalidades Gamificadas:** Integrar elementos de jogos, como recompensas, desafios e feedback em tempo real, para incentivar a conclusão de tarefas e a formação de hábitos positivos, assim facilitando a utilização do site
- 2. Apoiar Pessoas com Déficit de Atenção:** Desenvolver funcionalidades específicas que atendam às necessidades de pessoas com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e outros déficits de atenção, proporcionando ferramentas que ajudem na organização de tarefas e na manutenção do foco.



- 3. Atender Jovens Adultos (14 a 30 anos):** Criar um ambiente de uso que ressoe com jovens adultos, incorporando elementos de gamificação e design atraente, para facilitar a gestão de suas rotinas e promover a formação de hábitos saudáveis.
- 4. Desenvolver uma Interface Intuitiva:** Criar uma interface amigável e acessível que permita aos usuários navegar facilmente pelo sistema, independentemente de suas habilidades tecnológicas.



A escolha de focar em jovens adultos e pessoas com dificuldades de atenção é justificada pela crescente necessidade de soluções que ajudem esses grupos a gerenciar suas rotinas de forma eficaz.

CONCLUSÃO

Um sistema que utilize elementos de jogos, como recompensas, desafios e feedback positivo, pode ser particularmente eficaz para jovens adultos e pessoas com TDAH, incentivando a formação de hábitos saudáveis e a melhoria da gestão do tempo. Este projeto busca abordar essas questões, oferecendo uma solução que facilite a organização e a gestão do tempo, promovendo uma vida mais equilibrada e produtiva.



OBRIGADO!!