

Projeto de sistema

Sprint: Projeto da Interação Humano Computador e da Interface do Usuário

Protótipo de Sistema Computacional Interativo Aplicativo para Gestão de Tarefas

Andressa Ariane Zarate Pereira

Porto Alegre,

Abril de 2024.

1. Introdução

O **aplicativo de gestão de tarefas** foi desenvolvido em resposta aos desafios contemporâneos, marcados por ansiedade e dificuldades de organização. Ele surge como uma solução para ajudar as pessoas a enfrentarem esses obstáculos, oferecendo uma forma prática e eficaz de gerenciar tarefas diárias. O objetivo é transformar a ansiedade em ações concretas e resultados realizados, proporcionando uma experiência mais tranquila e focada.

2. Definição dos objetivos

O aplicativo é uma ferramenta de organização de tarefas diárias, com um toque inovador. Ele oferece sugestões diárias de horários para realização das tarefas com base nas preferências e feedbacks dos usuários. Ao inserir dados detalhados em cada tarefa e fornecer informações sobre seu cotidiano, os usuários ajudam a alimentar o sistema de Machine Learning, permitindo que o aplicativo se adapte às suas edições e escolhas ao longo do tempo.

O diferencial do sistema está em sua capacidade de aprender com o usuário. Ele não apenas fornece estatísticas e sugestões de melhorias com base nas atividades realizadas, mas também destaca visualmente as tarefas concluídas, oferecendo aos usuários um retorno claro e motivador sobre seus progressos. O objetivo é simplificar a organização diária e transformar a maneira como as pessoas lidam com suas responsabilidades, tornando o processo mais intuitivo, personalizado e gratificante.

Além disso, a personalização das próprias tarefas e a adaptação à personalidade e horários do usuário permitem sugestões cada vez mais eficientes. Por exemplo, se o usuário alterar uma tarefa em um determinado dia da semana, o sistema aprende com essa modificação e leva em consideração essas preferências ao oferecer futuras sugestões. Com o tempo, o aplicativo se torna mais eficiente ao entender os horários e dias preferidos do usuário para realizar diferentes atividades. Isso cria uma experiência altamente personalizada e adaptada às necessidades individuais de cada usuário, proporcionando uma organização mais intuitiva e eficaz.

3. Personas

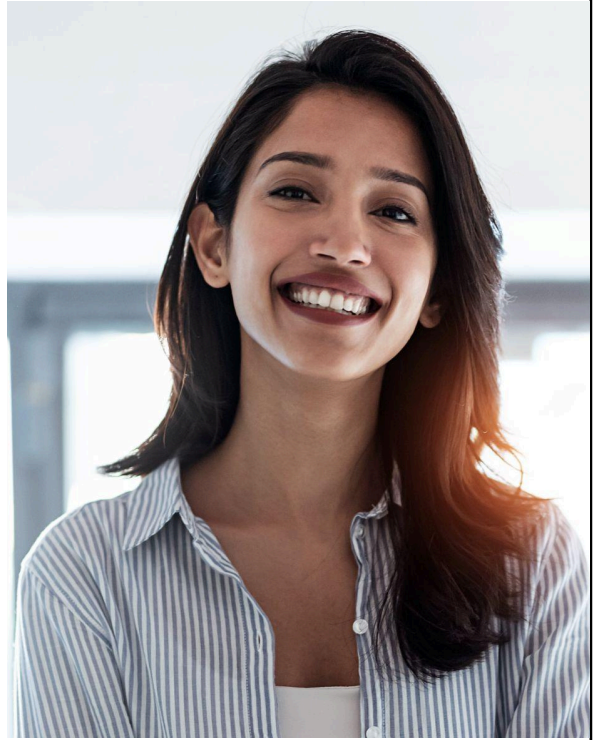
Gabriel tem 25 anos e é um estudante de engenharia que mora com os pais em um bairro residencial. Ele é ativo em projetos universitários e entende a importância de gerenciar seu tempo eficientemente. Gabriel utiliza aplicativos que o ajudam a organizar suas atividades acadêmicas e pessoais. Ele é bastante ativo nas redes sociais, onde busca dicas de produtividade e compartilha seus avanços nos projetos. Gabriel sente falta de um aplicativo que ofereça uma experiência mais personalizada baseada em seu comportamento e preferências, ajudando-o a manter o foco e a alcançar suas metas.



Antônio é um contador aposentado de 63 anos que vive sozinho. Ele tem dificuldade em se adaptar à tecnologia, mas está disposto a aprender se isso significar uma vida mais organizada. Sua filha instalou alguns aplicativos simples em seu smartphone para ajudá-lo com tarefas básicas. Antônio não se adaptou bem a eles e gostaria de um aplicativo que fosse fácil de usar e que pudesse ajudá-lo a organizar suas atividades diárias, como consultas médicas, pagamentos de contas e encontros com amigos, além de sugerir novas atividades que possam enriquecer sua rotina.



Sofia tem 28 anos, é assistente administrativa e mãe de dois filhos. Ela equilibra seu trabalho com a vida familiar e muitas vezes se sente sobrecarregada com as responsabilidades. Sofia sente falta de um aplicativo que a ajude a gerenciar suas tarefas domésticas e profissionais de forma eficaz. Ela valoriza um sistema que possa adaptar-se às mudanças em sua rotina e oferecer lembretes e sugestões para garantir que nada seja esquecido. Além disso, Sofia gostaria de ter um registro visual de suas conquistas para se sentir motivada e reconhecer o progresso que faz todos os dias.



4. Cenários

Cenário 1 (Gabriel, 25): Gabriel está em casa após um longo dia de aulas e projetos universitários. Ele decide usar o aplicativo de organização de tarefas para planejar seu dia seguinte. No entanto, ele se depara com um problema: o aplicativo não está sugerindo tarefas de acordo com suas preferências e comportamento. Ele tenta adicionar tarefas manualmente, mas acha o processo demorado e ineficiente.

Cenário 2 (Antônio, 63): Antônio acorda e decide organizar seu dia usando o aplicativo de gestão de tarefas. Ele abre o aplicativo, mas se depara com uma interface complexa e confusa. Ele tem dificuldade em adicionar suas atividades diárias e se sente frustrado.

Cenário 3 (Sofia, 28): Sofia está se preparando para começar seu dia. Ela abre o aplicativo de organização de tarefas e começa a adicionar suas tarefas domésticas e profissionais. No entanto, ela se depara com um problema: o aplicativo não se adapta às mudanças em sua rotina e não oferece lembretes para suas tarefas. Ela se sente sobrecarregada e teme esquecer algo importante.

5. Objetivos

Objetivo 1: Realizar o cadastro de uma nova tarefa.

Objetivo 2: Buscar e excluir uma tarefa existente.

6. Modelo de Interação MoLIC

Link para o **sistema molic**:

<https://www.figma.com/file/M4w9RdXFaqw9Fb6xsgac1r/K%C3%A9ro-Faz%C3%AA-%7C-MoLIC?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=DIYnMxetqnBzixXi-1>

7. Wireframe ou User Interface

Link para o **protótipo, wireframes e componentes utilizados**:

<https://www.figma.com/file/wrewxmujQE7fXfQITjnUx/K%C3%A9ro-Faz%C3%AA?type=design&node-id=219%3A5323&mode=design&t=PLI36odue2SqcosY-1>