

Instituto de Computação - UNICAMP

MO645 - Projeto de Interfaces

Aplicativo Gestor de Objetivos Pessoais

Relatório Final

Prof. Dr. Heiko Hornung

PED: Leonara Braz

Campinas

16 de Junho de 2016

Aplicativo Gestor de Objetivos Pessoais

Trabalho realizado na disciplina MO645 - Projeto de Interfaces Gráficas, com orientação do Prof. Dr. Heiko Hornung e da PED Leonara Braz.

Equipe:

Andrius Henrique Sperque - RA 189918
Elisangela Silva dos Santos - RA 149781
Maurício Rossi de Oliveira - RA 105425
Pedro Ivo Raimundo - RA 189845

Campinas

16 de Junho de 2016

“Objetivo é tudo aquilo que você pretende alcançar, é o seu ápice. Metas são mini objetivos contidos dentro, elas tem como função fazer com que você alcance o objetivo por partes em um determinado período de tempo.”

Sumário

[Introdução](#)

[Clarificação do Problema](#)

[Questionários](#)

[Reframing](#)

[Protótipo de Baixa Fidelidade](#)

[Protótipo Simples/Detalhado \[Andrius\]:](#)

[Protótipo Wizard Pop Up \[Elisangela\]:](#)

[Protótipo Able/Disable \[Maurício\]:](#)

[Protótipo Data Grid \[Pedro\]:](#)

[Avaliação por Pares - Protótipo Baixa Fidelidade](#)

[Roteiro de Avaliação](#)

[Resultados \(Parte 1\)](#)

[Resultados\(Parte 2\)](#)

[Protótipo de Alta fidelidade Intermediário](#)

[Tela de Login](#)

[Aba Social](#)

[Aba Objetivos](#)

[Novo Objetivo](#)

[Nova Sub-tarefa](#)

[Protótipo de Alta fidelidade Final](#)

[Avaliação por pares 2](#)

[Roteiro de Avaliação do Protótipo de Alta Fidelidade \(06 de Junho de 2016\)](#)

[Resultados](#)

[Protótipo Final](#)

[Mudanças](#)

[Comentários específicos:](#)

[Comentários Gerais e Observações](#)

[Comentários Técnicos \(Limitações do Software\)](#)

[Vídeo Demonstrativo](#)

[Organização Wikispace do Projeto](#)

[Anexos](#)

[Anexo I - Documentação – Protótipo de Alto Nível](#)

[Anexo II - Questionário 1 e Questionário 2.](#)

[Como Faço?](#)

[Como gostaria de fazer?](#)

[Anexo III - Imagem da Organização da Wiki.](#)

Introdução

No início de um novo ano, as pessoas costumam listar os objetivos que elas pretendem realizar durante aquele período. Visando a satisfação pessoal de cada indivíduo, esses objetivos são diversos: conhecer um determinado país, emagrecer alguns quilos, descobrir um *hobby*, viajar com a família, dentre outros. Entretanto, muitas das pessoas que estabelecem objetivos não os cumprem, devido a vários fatores, como falta de tempo e dinheiro, ou simplesmente por esquecerem de tudo o que haviam imaginado realizar.

A evolução tecnológica trouxe diversas ferramentas que auxiliam pessoas em suas atividades diárias, como por exemplo, o computador pessoal. Porém, dentro todas, uma se destaca por ter se tornado tão pessoal quanto computadores, o *smartphone*. Atualmente existem diversos aplicativos para esses dispositivos destinados a tornar a vida das pessoas mais fáceis, como o EasyTaxi, por exemplo. Desta forma, unindo o problema das pessoas não cumprirem seus objetivos, junto com a facilidade de utilizar um aplicativo diariamente em um *smartphone*, surgiu a concepção de uma solução digital, que possa auxiliar as pessoas a listarem seus objetivos, de modo organizado e planejado, além de facilitar que elas atinjam suas metas através de lembretes e cooperação de outros usuários.

O aplicativo **Objetivos de Vida** trás portanto todas estas funcionalidades, de modo que os usuários conseguem cadastrar e manter seus objetivos, estipular prazos e custos, criar lembretes, e utilizar outras funcionalidades. O usuário pode também compartilhar seus , visando que outros usuários de sua rede possam tanto prestigiar as metas alcançadas, como auxiliar nas que ainda estão em andamento.

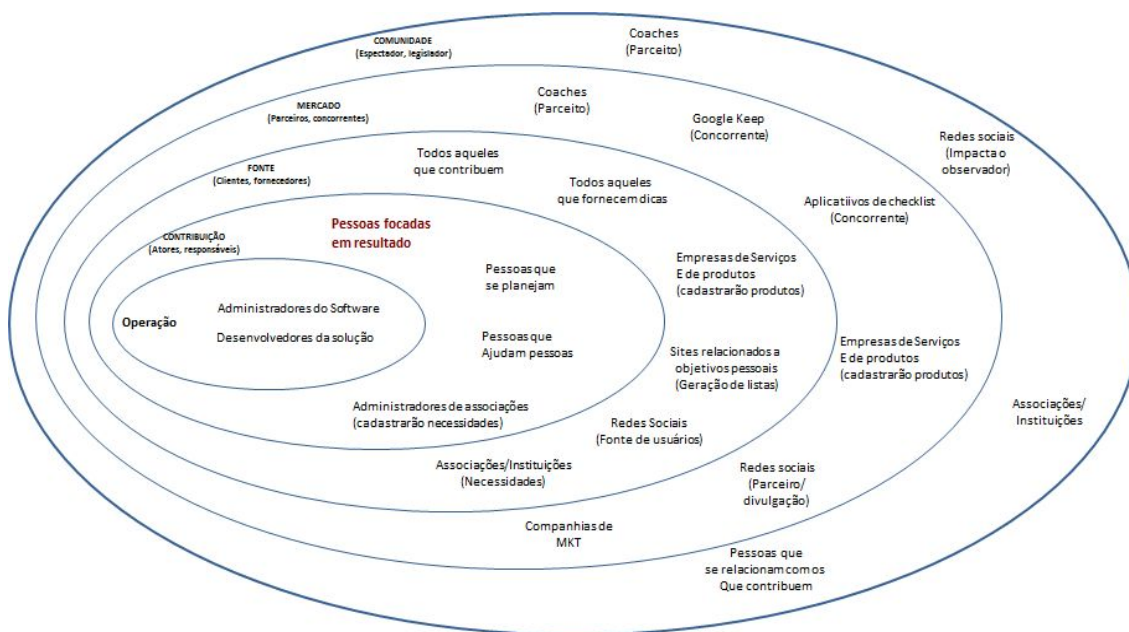
Neste relatório estão descritos os passos do desenvolvimento do aplicativo, desde a fase inicial de clarificação e entendimento do problema, até os protótipos em diferentes níveis de fidelidade. Também estão descritos os resultados de avaliações com os usuários, como questionários e comentários durante o uso dos protótipos.

Clarificação do Problema

Nas etapas iniciais do desenvolvimento do aplicativo, para obter um melhor entendimento sobre a solução proposta, foi necessário a aplicação de técnicas de clarificação do problema. Portanto, foram aplicados os métodos de Partes Interessadas (PI) e Quadro de Avaliação (QA).

Através do método de Partes Interessadas, foi possível identificar o público alvo do aplicativo e pessoas e entidades que poderiam ter influência sobre o sistema, com possibilidades de serem beneficiadas por ele. O método auxiliou inclusive em levantar novas funcionalidades, como por exemplo, a possibilidade de empresas oferecerem seus produtos e serviços para pessoas que tem um objetivo com cunho comercial: “Comprar um carro” é um objetivo comum de muitas pessoas, e empresas que vendem tal produto poderiam ser ofertantes de promoções para estas pessoas, beneficiando assim ambos os lados. No Quadro de avaliação, foram propostas soluções para componentes identificados no PI.

Partes Interessadas:



Quadro de Avaliação:

Partes Interessadas	Problemas e Questões	Idéias e Soluções
CONTRIBUIÇÃO (Atores, responsáveis)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Falta de identificação de objetivos de vida. 1) Falta de priorização dos objetivos de vida. 1) Esquecimento dos principais objetivos. 1) Muitas atividades inerentes aos objetivos principais. 1) Efeitos negativos gerados pela não realização de um objetivo. 1) Falta de apoio familiar ou de amigos. 2) Falta de novos canais para instituições/associações 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Wizard para auxiliar no planejamento básico e na identificação de objetivos. 2) Solução gráfica para priorização de objetivos. 3) Envio de notificações e e-mails para lembrar os usuários de seus objetivos. 1) Envio de dicas sobre planejamento, foco, administração e finanças para os usuários. 2) Aplicativo para smartphone que maximize as chances de realização de objetivos. 3) Compartilhamento de objetivos com a família e/ou amigos.
FONTE (Clientes, fornecedores)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Poderiam empresas auxiliarem pessoas a atingirem seus objetivos de vida, uma vez que estes fossem compartilhados com elas? 1) De modo a formar a lista de objetivos, por que não utilizar recomendações de outros sites? 2) Seria interessante empresas disponibilizarem como objetivos de vida para serem adicionados por seus funcionários objetivos de cada plano de carreira, aqueles necessários para o crescimento profissional de cada trabalhador? 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Em um momento em que a vida pessoal está muito interligada com a vida profissional, talvez esta seja uma estratégia para motivar um colaborador e atrair novos talentos. 2) Dicas de objetivos e oferecimento de cursos. 1) Muitos sites possuem listas de coisas para um pessoa fazer na vida, isso auxilia o usuário na construção de sua própria lista.

Partes Interessadas	Problemas e Questões	Idéias e Soluções
MERCADO (Parceiros, concorrentes)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Seria interessante ligar fornecedores diretamente a sonhadores através de seus sonhos (objetivos)? 2) Seria muito intrusivo realizar publicidade para os usuários de acordo com suas listas de objetivos? 3) Como manter pessoas engajadas a utilizarem a aplicação e não desistirem no meio do caminho de seus objetivos? 4) Como a aplicação poderia auxiliar psicólogos e profissionais da área de coaching em seus trabalhos? 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Google e Facebook, por exemplo, fazem a ligação entre fornecedores e as pessoas pelas coisas que elas procuram na internet.
COMUNIDADE (Espectador, legislador)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Seria possível auxiliar comunidades assistenciais e receber incentivos do governo pela ajuda? 2) Seria interessante conectar pessoas com objetivos em comum? 	

Questionários

Após a clarificação do problema utilizando as ferramentas Partes Interessadas e o Quadro de Avaliação, obtivemos como resultados diversos questionamentos, ideias de soluções, conhecimento sobre o público alvo e um levantamento sobre quem seriam os possíveis parceiros para o aplicativo alvo do projeto. Para validar as ideias e suposições encontradas foi utilizado um questionário, tal ferramenta permite ao time de desenvolvimento averiguar se as necessidades do usuário são realmente as imaginadas anteriormente.

Objetivos do questionário:

1. Entender o relacionamento do usuário com o planejamento de seus objetivos;
2. Buscar inovações para a criação da solução para gestão de objetivos.

Público-alvo da pesquisa:

1. Principalmente jovens e adultos com faixa etária entre 20 e 35 anos.

Questionários:

1. Como Faço - Questionário 1;
2. Como Gostaria de Fazer - Questionário 2.

Os questionários completos podem ser encontrados no Anexo II.

Reframing

Outra técnica aplicada para o entendimento do problema foi o Reframing. Esta técnica é uma forma de visualizar e experimentar eventos, ideias, conceitos e emoções, para encontrar alternativas positivas para o produto do projeto. Muito ligada a filosofia de pensamento "Pensar fora da caixa", a técnica busca encontrar soluções utilizando visões por perspectivas diferentes. Dos diversos modos de realizar a técnica de Reframing, foi utilizada a técnica de Analogias e Metáforas:

- *Planejar Objetivos é como Traçar Rotas:* Uma forma inteligente em transportes navais para se chegar a um destino é através da utilização de mapas, tecnologias e conhecimentos sobre plano de viagem. Existem diversas rotas para um único destino, e muitos métodos possíveis para se chegar a este local. A mesma premissa é válida para atingir um objetivo. Existem "n" maneiras para se atingir um objetivo. Portanto, é possível afirmar que, no contexto naval, traçar uma rota torna o processo de deslocamento ao destino mais eficiente. Da mesma forma, planejar um objetivo torna o caminho para sua conquista mais eficiente.
- *Executar objetivos é como ser técnico de um time de futebol:* Após o planejamento prévio (ou a falta dele), acontece a execução dos passos escolhidos para atingir um objetivo. A analogia com o técnico de futebol mostra o fato de que o técnico do time tem a total liberdade de construir qualquer estratégia para que o time a execute, desde que a mesma não interfira nas regras do jogo, ou seja, estamos aptos a escolher a melhor forma de como progredir com um objetivo, desde que respeitemos as regras necessárias para que esse seja concluído de maneira satisfatória.
- *Condições climáticas e variáveis em um projeto:* Com o progresso da ciência, o ser humano se tornou capaz de prever regionalmente a previsão climática com um maior grau de precisão. Atualmente, essa medida ainda não garante que o clima acontecerá como o esperado, mas pode acertar em boa parte das vezes, dependendo da qualidade da previsão gerada. O mesmo vale para elementos "surpresa" durante o desenvolvimento de um objetivo. Mesmo com um planejamento preciso e apurado, é totalmente possível que algo possa sair diferente do esperado, como imprevistos e ocasiões que não foram antecipadas. Portanto, é importante ter um plano de contingência.

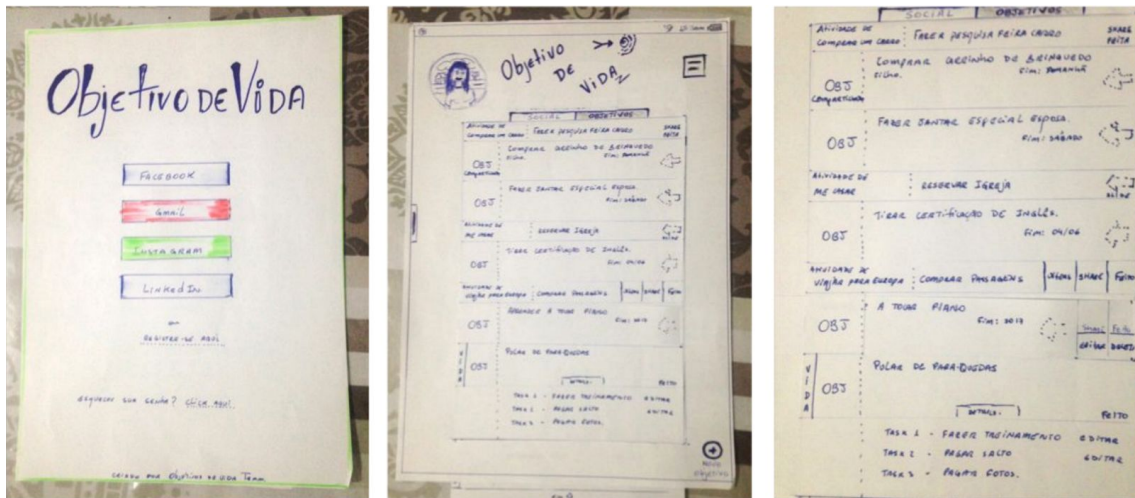
- *Gerenciar os objetivos de vida é como utilizar um sistema de gestão empresarial (ERP):* Em um ERP, há vários sistemas integrados, como o financeiro, operacional, marketing, entre outros. Para planejar um processo, é necessário obter informações de vários desses sistemas. Para uma pessoa gerenciar um objetivo, ela também precisa ter acesso a outras informações, tais como: gastos com o objetivo, disponibilidade, tarefas anteriores necessárias, e etc.
- *Compartilhar seus objetivos é como realizar uma postagem em fóruns virtuais:* Quando há uma postagem em um fórum, várias pessoas, conhecidas e não conhecidas, deixam seus comentários. Também não há como verificar de imediato se todas as informações publicadas são reais. Ao compartilhar um objetivo, qualquer pessoa poderia comentar? Como verificar se os comentários de fato auxiliam no cumprimento do objetivo de vida?
- *Receber propagandas de empresas é como cadastrar seu e-mail em uma loja virtual:* Ao cadastrar um e-mail em uma loja virtual, você receberá com frequência diversas promoções e ofertas de produtos. Quando um objetivo referente à compra de um produto é registrado, qualquer empresa poderia colocar uma promoção de tal produto? Com que frequência seriam colocadas novas promoções? Essa ação poderia atrapalhar o usuário ao invés de ajudá-lo?
- *Procurar pessoas com mesmos objetivos é como utilizar um aplicativo de compra coletiva:* Em aplicativos de compras coletivas, pessoas compram o mesmo produto em grandes quantidades, visando a diminuição do preço. Porém, esse processo muitas vezes não permite a “customização” do produto, uma vez que este será o mesmo produto para todas as pessoas. Ao procurar outras pessoas com o mesmo objetivo que você registrou, quais seriam as vantagens obtidas? E as desvantagens?
- *Encher o balde é como alcançar objetivos:* Acredita-se que ao nascer cada pessoa tenha um balde vazio, sendo a vida o momento em que esse balde será preenchido. Esse balde pode ser preenchido com coisas boas ou ruins, sendo o conteúdo do balde resultados obtidos ao longo do tempo de desenvolvimento/crescimento de cada indivíduo. Da mesma forma, podemos dizer que ao nascer, cada indivíduo nasce com um propósito/conjunto de objetivos que já vem pré-definidos e ao longo da vida ele adquire outros objetivos. Cada objetivo alcançado, será fator

imprescindível no estímulo para o crescimento/desenvolvimento de cada indivíduo.

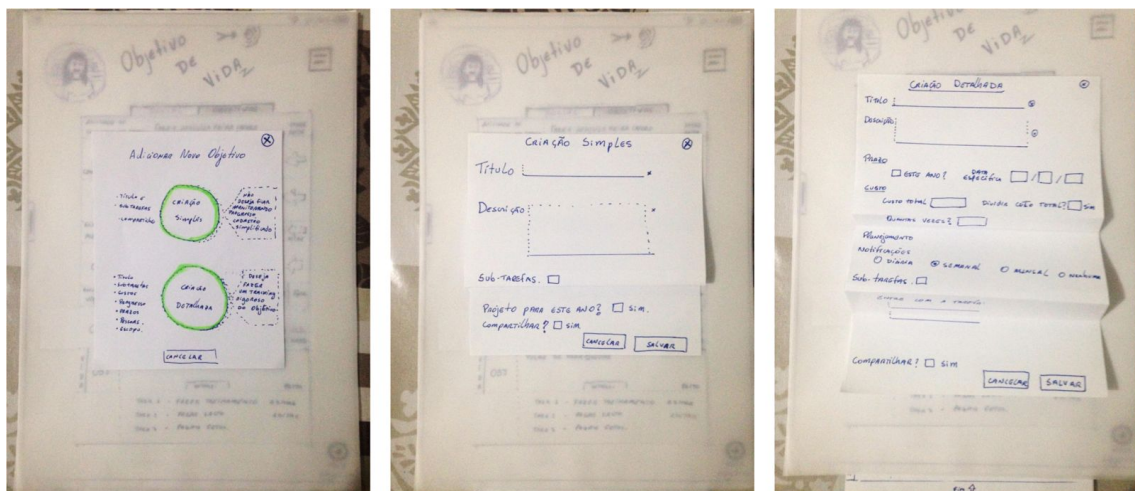
- *Planejar o tempo para alcançar os objetivos é como usar um cronômetro:* A maior parte das pessoas ao traçar objetivos estabelecem prazos e cronometram a passagem do tempo. É como se marcassem um tempo no cronometro, e ficassem observando quanto tempo ainda temos para alcançar o objetivo.

Protótipo de Baixa Fidelidade

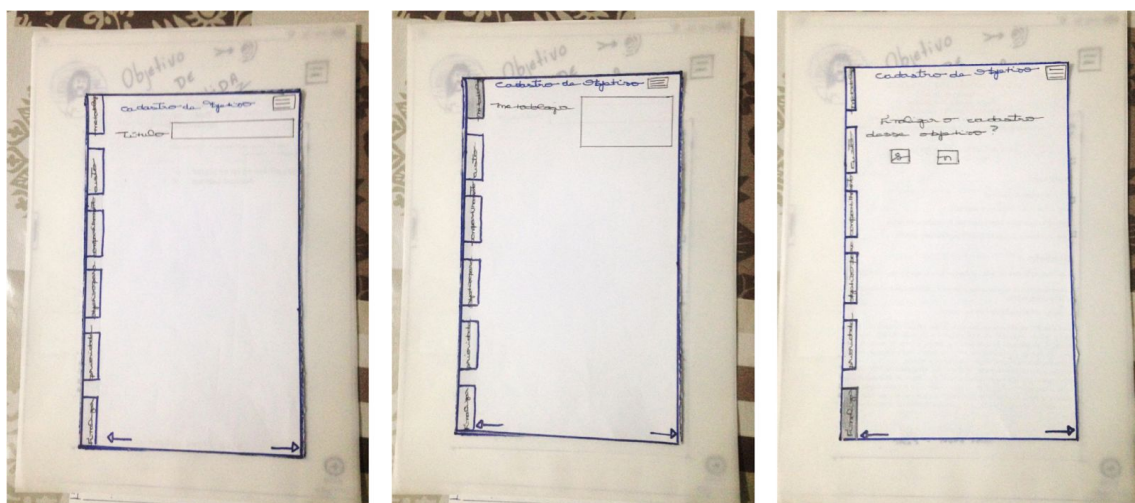
Interfaces gráficas de Login Menu Principal



Projeto na formato de escolha entre Simples ou Detalhado



Interface de cadastro de objetivo no formato de Wizard



Interface de cadastro de objetivo no formato de Pop-up Habilitado/Desabilitado

Interface de cadastro de objetivos no formato de Pop-up e Tabelas (Data Grid)

Avaliação por Pares do Protótipo de Baixa Fidelidade

Com a criação do protótipo de baixa fidelidade, resta apresentá-lo ao público alvo e obter uma resposta inicial para mudanças. Como mencionado anteriormente, o protótipo inicial tem a função de obtermos uma aprovação do público quanto as ideias iniciais do projeto. Está é uma etapa rápida, que não demanda muitos recursos financeiros, mas que pode determinar todo o futuro da aplicação. A avaliação foi feita com outros dois grupos da matéria. Para obter sucesso no processo avaliatório, foi criado um roteiro, no qual está descrito como a avaliação de proceder.

Roteiro de Avaliação

Objetivos

- Através do *feedback* dos usuários, levantar informações para definir como será a função de cadastrar objetivos no aplicativo.
- Identificar possíveis melhorias em outras nas funcionalidades do projeto (seja alterando, incluindo ou excluindo funcionalidades já existentes).
- Observar a interação do usuário com o aplicativo, visando entender o comportamento do usuário.

Tarefas

1) Incluir objetivo: "Você está planejando realizar uma viagem para a Argentina. Para facilitar a realização deste objetivo, você pode inseri-lo no aplicativo Objetivos de Vida".

- Usuário entender que ele não é obrigado a inserir todas as informações (exceção de título).
- Das funcionalidades existentes, entender motivo de o usuário não ter preenchido alguma delas (funcionalidade é inútil).
- Verificar se usuário tenta incluir alguma funcionalidade ainda não inserida.

2) Editar objetivo: "Seus planos mudaram, e agora você pensa em viajar para os Estados Unidos. Porém, você não tem passaporte, não comprou as passagens e não fez a reserva do hotel".

- Usuário irá cadastrar um novo objetivo para passaporte, ou incluirá uma atividade dentro do objetivo principal da viagem.
- Como usuário acessa a edição do objetivo.

- Usuário cadastra todas as atividades propostas?

3) Cancelar objetivo: *"Por motivos pessoais, você precisa cancelar sua viagem ao Estados Unidos."*

- Usuário consegue cancelar o objetivo?

Método

Os usuários utilizarão os protótipos elaborados, e através do método *Think Aloud* serão extraídas informações relevantes. Atualmente, o grupo possui quatro protótipos para a função de cadastro de objetivos, portanto, serão escolhidos dois usuários em que cada um receberá dois protótipos.

Durante a utilização do protótipo pelo usuário, serão passadas para ele realizar determinadas tarefas. O usuário irá falar em voz alta todas as suas ações, e também o que está pensando no momento, e o áudio será gravado. Serão gravadas também as ações que o usuário realiza no protótipo. Anotações sobre o comportamento do usuário também serão registrados.

Os integrantes do grupo assumirão os seguintes papéis durante a aplicação do protótipo:

1. Elisângela: troca das telas do protótipo após ação do usuário.
2. Andrius: gravação das ações do usuário utilizando o protótipo.
3. Pedro: facilitador, apresentando para o usuário o projeto e as tarefas.
4. Maurício: anotações dos comentários dos usuários.

Estratégia de Análise de Dados

Serão analisadas as informações extraídas do *Think Aloud*, da gravação da utilização do protótipo e de outras anotações realizadas durante o processo.

Resultados da Avaliação Pelo Grupo FMS

Avaliador: Luiz

Protótipo botão Simples ou Detalhado [Andrius]

1. Falta um botão de adição de novas sub tarefas
2. A contagem de um ano é a partir do dia de cadastro do objetivo ou até dia 31/12? Isso precisa ficar claro para o usuário.
3. Opção de compartilhar deixa em dúvida se utilizará ou não redes sociais.
4. “Dividir custo” pode ser substituído por “Parcelas”.
5. É melhor utilizar a opção de “Dividir custo” aliado ao cadastro de sub tarefas, pois assim é mais fácil ter o controle dos custos.

Protótipo Habilitado e Desabilitado [Maurício]

6. Como são poucas opções, e cada opção tem poucos elementos (apenas caixa de texto ou botão de seleção), não faz muito sentido ter as opções desabilitadas, é melhor que todas apareçam na tela o tempo todo.

Protótipo Tabelas [Pedro]

7. Na opção definir período, deveria ter uma data inicial.
8. Opção de compartilhar poderia ser um check-box, ao invés de um botão, além de estar em outro lugar (longe de botões de salvar e voltar).

Protótipo Wizard [Elisangela]

9. Metodologia é um termo que gera dúvidas.
10. Colocar opção para definir a partir de quando serão iniciadas as notificações.
11. Em cada “página” do Wizard, tem poucas opções, ficando assim vazia a tela.

Comentário final:

O participante Luiz achou melhor os protótipos em que todas os campos nos quais o usuário irá cadastrar o objetivo estão simultaneamente aparentes (Protótipos Simples e Detalhado e o em formato Tabelas), principalmente porque como são poucas opções, facilita a realização do cadastro dessa forma.

Resultados da Avaliação Pela Leonara

Avaliadora: Leonara

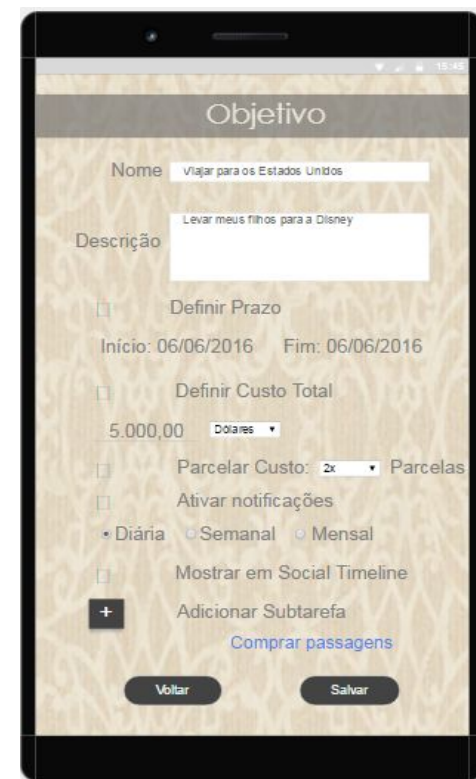
Protótipo botão Simples ou Detalhado [Andrius]

1. Aba Objetivos: Ao apertar um objetivo, mostra os detalhes dele.
2. Aba Objetivos: Ao filtrar os objetivos de acordo com algum filtro.
3. Aba Objetivos: Colocar as opções igual do Gmail:

Share	Feito	Editar	Deletar	Sub-Tarefa
-------	-------	--------	---------	------------

4. A tela inicial que é de adicionar um objetivo, esta muito poluída.
5. Aba Objetivos: Atividades devem ser classificadas por cor.
6. Aba Objetivos: Fim da tarefa deve ser colocado em detalhes, assim fica somente cor + home.
7. Botão Detalhes
8. Detalhes colocar barra de progresso.
9. Data : Listas com checkbox.
10. Pode excluir tela simples + Detalhada com botão.
11. Adicionar Novo Objetivo: tela simples com botão Detalhar, se o usuário quiser detalhar, então coloca a tela detalhada.
12. Colocar "Parcelar Custo" ao invés de "Dividir custo Total"
13. Custo deverá vir depois de Sub-tarefa. Se tiver Subtarefa calcula, senão coloco o custo inteiro.
14. Prazo: Colocar Radio Button, se escolher ano esconde data especifica e se escolher data especifica coloca assim: ____ até ____.
Ver exemplo de data especifica no Lattes.
15. Utilizar cadastro em campos In-place.

Protótipo de Alta Fidelidade Intermediário



Avaliação por Pares do Protótipo de Fidelidade Intermediária

Texto sobre

Roteiro de Avaliação

Objetivos

- Validar o fluxo da lógica de uso do aplicativo Objetivos de Vida;
- Validar o novo protótipo de alta fidelidade, reformulado através das sugestões levantadas durante a primeira avaliação.

Tarefas

1) Efetuar Login: Efetue o login com sua conta do Facebook.

Observação: Não será possível realizar cadastro de senha. O Login deverá ser efetuado apenas através dos botões de contas de redes sociais.

2) Incluir objetivo: Você está planejando realizar uma viagem para os Estados Unidos, pois deseja levar seus filhos para a conhecer o Mikey Mouse, na Disney. Para facilitar a realização deste objetivo, você poderá utilizar o aplicativo Objetivos de Vida. Utilize os dados abaixo para preenchimento:

Dados:

Nome: Viajar para os Estados Unidos

Descrição: Levar meus filhos para a Disney

Prazo: de 06/06/2016 à 06/06/2016

Custo: 5.000 dólares divididos em 2x

Ativar Notificações: Sim, diariamente

Mostrar no Social Timeline: Sim

3) Editar objetivo: Você se cansou de receber notificações sobre a viagem diariamente. Agora, deseja receber notificações que te lembrem sobre a viagem semanalmente.

4) Cancelar objetivo: Você se tornou comunista, não deseja mais viajar para os Estados Unidos, muito menos levar seus filhos para a Disney.

5) Configurar funcionalidades da aplicação: Você está em uma reunião e os efeitos sonoros da aplicação “Objetivos de Vida” estão te incomodando. Utilize as configurações do aplicativo para desativar os efeitos sonoros.

6) Efetuar Logout da Aplicação: Você irá emprestar o seu celular por um mês para seu irmão e, portanto, precisa sair de suas contas dos diversos aplicativos que você tem.

Método

Deverá ser realizada uma breve explicação sobre o uso da aplicação para o avaliador. Então, um avaliador por vez utilizará o protótipo elaborado, sendo que o mesmo será auxiliado por uma pessoa do grupo. O projeto deverá ser avaliado por, pelo menos, uma pessoa de outro grupo.

Através do método Think Aloud, na qual o usuário diz em voz alta suas ações, serão observados e anotados informações relevantes sobre a utilização do avaliador.

As tarefas descritas na seção anterior deverão ser realizadas pelo usuário. Durante esse período, a equipe irá, além de documentar as ações, realizar a gravação em vídeo da execução das tarefas para futuras análises.

Todas as ações serão gravados por um dos participantes do grupo Objetivos de Vida.

Papéis de cada integrante na avaliação

Os integrantes do grupo assumirão os seguintes papéis durante a avaliação do protótipo:

1. Elisângela: Irá realizar a gravação em vídeo da avaliação do protótipo por um terceiro.
2. Pedro: facilitador irá apresentar para o usuário o projeto e as tarefas.
3. Maurício: anotações dos comentários dos usuários.

Observação: o Andrius não poderá participar da avaliação.

Estratégia de Análise de Dados

Serão analisadas as informações capturadas através do método Think Aloud, da gravação de vídeo e de anotações realizadas durante o processo.

Resultados da Avaliação do Protótipo de Fidelidade Intermediária

Comentários Gerais e Observações

1. Usuários clicam no botão de adicionar novo objetivo diretamente na aba Social. Caso seja a mesma funcionalidade nas duas abas (Social e Objetivos), então deixar mais claro através da escrita da função sob o botão. Caso sejam funções diferentes, usar ícones diferentes.
2. Usuários escolhem primeiro a moeda (dólar, real) antes de preencher o valor. Porém, a ordem apresentada de preenchimento é exatamente inversa.
3. Na aba Objetivos, não há indicação de que é possível deslizar os dedos (*swipe*) sobre o objetivo para aparecer o menu com as opções de editar, concluir objetivo, compartilhar e apagar.
4. Na aba Objetivos, não há indicação de que é possível clicar sobre o objetivo para expandir os detalhes.
5. Expectativa é que a edição ocorra ao clicar sobre o objetivo, e não a função de expandir os detalhes.
6. Ao clicar sobre o texto indicativo da função, por exemplo Prazo, poderia habilitar esta função para ser preenchida, ao invés de ter que clicar em um botão.

Comentários Específicos

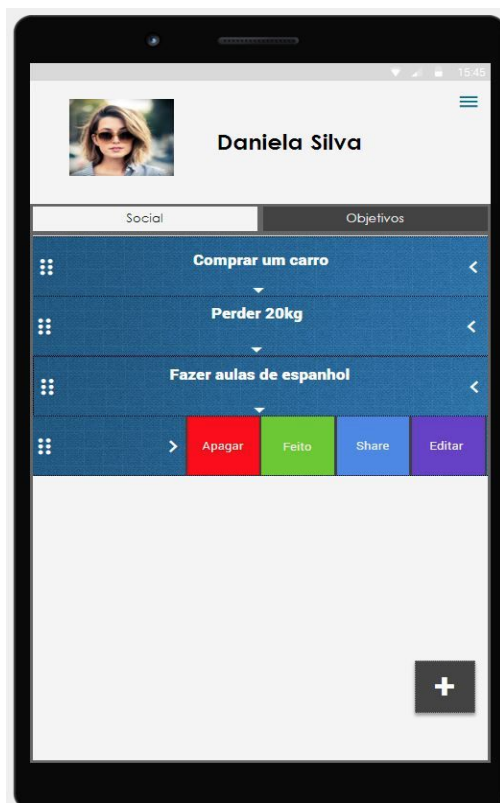
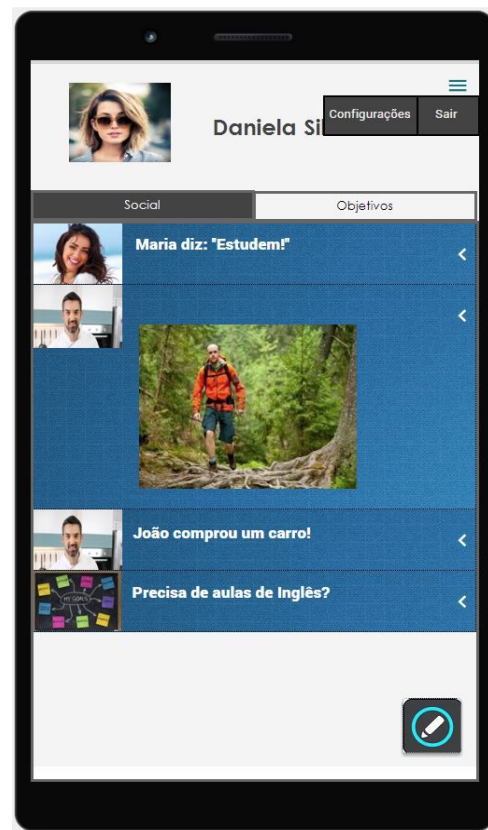
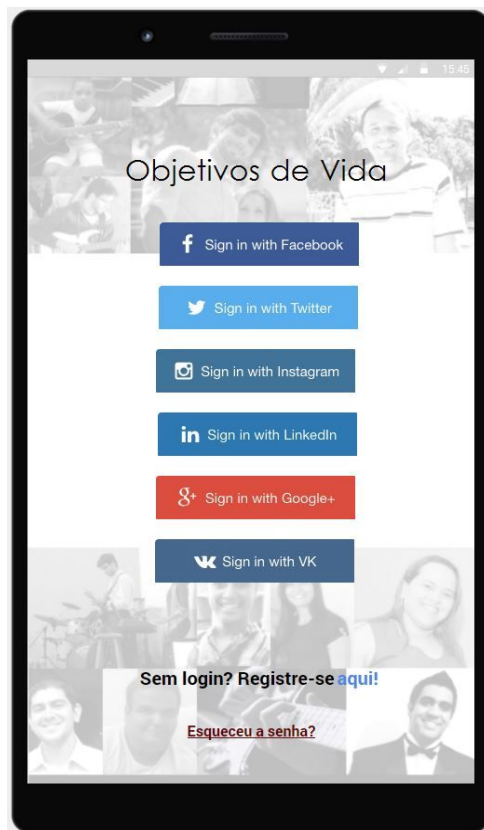
7. Edição do objetivo pode ser realizada na aba Social, desde que seja um objetivo do próprio usuário.
8. Campo de Descrição aparece por *default* habilitada na criação de objetivos e sub tarefas, passando a impressão de que é um campo obrigatório. Entretanto, a sub tarefa já é uma pequena parte do objetivo, não sendo necessário uma descrição para ela.
9. Há dois termos para a interação com outros usuários: Social e Timeline. Entretanto, tais descrições podem não ser interpretadas como sinônimos.
10. Figura que aparece na aba Social é a imagem de perfil do usuário, mas na aba Objetivos é uma imagem com relação ao objetivo. O usuário pode não associar que são os mesmos objetivos.
11. Espaço definido para as abas Social e Objetivos poderia ocupar toda a largura da tela do celular.

12. É utilizado o campo Nome no cadastro de objetivo, para identificar o objetivo. Poderia ser “Objetivo”, para não confundir.
13. Opção de detalhar as sub tarefas, além de mostra-las de acordo com uma ordem de prioridade definida pelo usuário.

Comentários Técnicos (Limitações do Software)

14. Opção para habilitar as demais funcionalidades do cadastro de objetivo, como prazo e custo, está pequena e difícil de visualizar.
15. No *checkbox* de mostrar objetivo no Social, não aparece nada após o clique.
16. Quando utilizado no celular, é necessário escolher duas vezes a data (na função prazo).
17. Menu de Configurações e Sair não é visível.
18. Mensagens de “Objetivo criado com sucesso” ficam sobre o botão Salvar e Voltar, atrapalhando a ação do usuário.
19. Ao habilitar as funções do cadastro de objetivos, o correto é que sejam expandidos os campos que serão preenchidos, ao invés de simplesmente aparecerem no espaço em branco logo após a função.
20. O botão voltar no cadastro de objetivos não respeita a última aba selecionada.
21. *Swipe* apresenta alguns problemas visuais ao ser realizado do lado contrário.
22. Mensagens de sucesso condizentes com a ação realizada, como “Objetivo alterado com sucesso” ao alterar um objetivo.

Protótipo Final de Alta Fidelidade



Novo Objetivo

Objetivo*

Descrição

☐ Definir Prazo

☐ Definir Custo Total

☐ Parcelar Custo:

☐ Ativar notificações

☐ Mostrar em Social

Adicionar Subtarefa

Objetivo

Obejtivo*

Descrição

☒ Definir Prazo
Início: 06/06/2016 Fim: 06/06/2016

☒ Definir Custo Total
5.000,00

☒ Parcelar Custo: Parcelas

☒ Ativar notificações
☒ Diária ☐ Semanal ☐ Mensal

☒ Mostrar em Social

Adicionar Subtarefa
[Comprar passagens](#)


Nova Subtarefa

Subtarefa*

Descrição

☒ Definir Prazo
Início: 06/03/2016 Fim: 06/03/2016

☒ Definir Custo da Tarefa
 5.000,00




Daniela Si



[Configurações](#) [Sair](#)


Social

Objetivos




Maria diz: "Estudem!"







João comprou um carro!



Precisa de aulas de Inglês?



Protótipo Final de Alta Fidelidade

Texto aqui de introdução...

Comentários específicos e soluções realizadas:

1. Edição do objetivo pode ser realizada na aba Social, desde que seja um objetivo do próprio usuário.

Solução do desenvolvedor: Feito. Tap + Hold vai direto para a edição do objetivo realizada na aba Social

2. Campo de Descrição aparece por *default* habilitada na criação de objetivos e sub tarefas, passando a impressão de que é um campo obrigatório. Entretanto, a sub tarefa já é uma pequena parte do objetivo, não sendo necessário uma descrição para ela.

Solução do desenvolvedor: Feito. (campo descrição não será removido pois pode ser útil)

3. Há dois termos para a interação com outros usuários: Social e Timeline. Entretanto, tais descrições podem não ser interpretadas como sinônimos.

Solução do desenvolvedor: Feito. Termo Timeline removido. Agora todas as referências usam o termo Social

4. Figura que aparece na aba Social é a imagem de perfil do usuário, mas na aba Objetivos é uma imagem com relação ao objetivo. O usuário pode não associar que são os mesmos objetivos.

Solução do desenvolvedor: Foram removidas as imagens dos objetivos.

5. Espaço definido para as abas Social e Objetivos poderia ocupar toda a largura da tela do celular.

Solução do desenvolvedor: Redimensionamento é possível e padrão

6. É utilizado o campo Nome no cadastro de objetivo, para identificar o objetivo. Poderia ser “Objetivo”, para não confundir.

Solução do desenvolvedor: Feito. Título mudado.

7. Opção de detalhar as sub tarefas, além de mostrá-las de acordo com uma ordem de prioridade definida pelo usuário.

Solução do desenvolvedor: Feito. Não será implementado.

Comentários Gerais e Observações

1. Usuários clicam no botão de adicionar novo objetivo diretamente na aba Social. Caso seja a mesma funcionalidade nas duas abas (Social e Objetivos), então deixar mais claro através da escrita da função sob o botão. Caso sejam funções diferentes, usar ícones diferentes.

Solução do desenvolvedor: Feito. botões diferentes adicionados para diferenciar postagem/objetivo.

2. Usuários escolhem primeiro a moeda (dólar, real) antes de preencher o valor. Porém, a ordem apresentada de preenchimento é exatamente inversa.

Solução do desenvolvedor: Feito. Rearranjado.

3. Na aba Objetivos, não há indicação de que é possível deslizar os dedos (*Swipe*) sobre o objetivo para aparecer o menu com as opções de editar, concluir objetivo, compartilhar e apagar.

Solução do desenvolvedor: Feito. ícone criado para indicar (pode ser tocado também).

4. Na aba Objetivos, não há indicação de que é possível clicar sobre o objetivo para expandir os detalhes.

Solução do desenvolvedor: Feito. indicação inserida..

5. Expectativa é que a edição ocorra ao clicar sobre o objetivo, e não a função de expandir os detalhes.

Solução do desenvolvedor: Feito. caso o usuário clique e segure, a tela de edição é mostrada.

6. Ao clicar sobre o texto indicativo da função, por exemplo Prazo, poderia habilitar esta função para ser preenchida, ao invés de ter que clicar em um botão.

Solução do desenvolvedor: Feito. Labels agora funcionam como o checkbox.

Comentários Técnicos

1. Opção para habilitar as demais funcionalidades do cadastro de objetivo, como prazo e custo, está pequena e difícil de visualizar.

Solução do desenvolvedor: Limitação da Ferramenta .A Definir.

2. No check box de mostrar objetivo no Social, não aparece nada após o clique.

Solução do desenvolvedor: A Definir.

3. Quando utilizado no celular, é necessário escolher duas vezes a data (na função prazo).

Solução do desenvolvedor: Feito. erro nativo da ferramenta disponibilizada pelo Android.

4. Menu de Configurações e Sair não é visível.

Solução do desenvolvedor: Feito. Rearranjado.

5. Mensagens de “Objetivo criado com sucesso” ficam sobre o botão Salvar e Voltar, atrapalhando a ação do usuário.

Solução do desenvolvedor: Limitação da ferramenta. A Definir.

6. Ao habilitar as funções do cadastro de objetivos, o correto é que sejam expandidos os campos que serão preenchidos, ao invés de simplesmente aparecerem no espaço em branco logo após a função.

Solução do desenvolvedor: Feito.

7. O botão voltar no cadastro de objetivos não respeita a última aba selecionada.

Solução do desenvolvedor: Feito. Isso faz parte do roteiro

8. Swipe apresenta alguns problemas visuais ao ser realizado do lado contrário.

Solução do desenvolvedor: Feito. Devido a ordens dos eventos na ferramenta.

9. Mensagens de sucesso condizentes com a ação realizada, como “Objetivo alterado com sucesso” ao alterar um objetivo.

Solução do desenvolvedor: Corrigido. A Definir.

Organização Wikispace do Projeto

A página da Wiki foi organizada de acordo com o calendário de atividades das aulas. Os documentos para as aulas e anexando eles na wiki , de forma que ficasse tudo organizado e facilitado para a geração do relatório final.

A página da wiki foi dividida em 14 seções, essas foram enumeradas e ordenadas conforme abaixo:

1. Listamos as atividades a serem realizadas e destacamos o texto em verde depois da atividade ser realizada;
2. Colocamos algumas atividades executadas em sala de aula, dentre elas: clarificação do problema, questionários utilizados para entender o contexto;
3. Anexamos a apresentação do problema consolidado e os questionários para entender o contexto;
4. Colocamos o reframing individual e o reframing em grupo.
5. Fizemos o reframing em grupo para o projeto do Scouts e o reframing individual foi feito para o nosso próprio projeto;
6. Disponibilizamos os protótipos em papel, que foram gerados para a prototipação de baixa fidelidade;
7. Anexamos os protótipos em papel que foram gerados por cada integrante da equipe e o roteiro para a avaliação por pares 1;
8. Foi relatado os resultados da avaliação por pares 1;
9. Temos a apresentação da avaliação por pares 1;
10. Disponibilizamos: o roteiro para a avaliação por pares 2, uma documentação da primeira versão do protótipo digital ,o protótipo digital em vários formatos e os resultados da avaliação por pares 2;
11. Foi anexado a apresentação da avaliação por pares 2;
12. Disponibilizamos o protótipo final em formato de video demonstrativo;
13. Contém o relatório final do nosso projeto;
14. E finalmente a apresentação final do projeto;
15. Listamos as referências bibliográficas utilizadas;

Anexos

Anexo I - Documentação – Protótipo de Alto Nível

Grupo: Objetivos de Vida

Introdução:

Seguindo o fluxo das atividades de design propostas durante a disciplina, esta documentação tem como objetivo explicar sobre o funcionamento do primeiro protótipo de alto nível criado pra atender o projeto “Objetivos de Vida”, descrevendo as principais características, limitações e detalhes técnicos da primeira versão do protótipo.

Ficha Técnica:

- **Nome do protótipo:** OBJETIVOS-DE-VIDA-V1
- **Versão:** v1.0
- **Ferramenta de prototipação utilizada:** Just In Mind (Ver. 7.2.2)
- **Plataforma:** Mobile – Android (Smart Phone)
- **Resolução:** 480x800
- **Componentes principais:**
 - Tela de login;
 - Tela principal;
 - Tela de cadastro de novo objetivo;
 - Tela de cadastro de subtarefas;
 - Tela de edição de objetivos;
 - Tela de edição de subtarefas;
 - Tela de configurações.
- **Funcionalidades propostas:**
 1. Simulação de login;
 2. Simulação de feed de notícias (timeline);
 3. Simulação de mudanças de configuração;
 4. Simulação de cadastro de objetivos;
 5. Simulação de cadastro de subtarefas.
- **Funcionalidades futuras (próximos protótipos):**
 1. Simulação de postagens;
 2. Simulação de interações sociais;
 3. Simulação de acompanhamento de objetivos;
 4. Simulação de propagandas e efeitos multimídia mais avançados.
- **Limitações Encontradas:**
 - **Nível básico de programação:** A ferramenta não dispõe da possibilidade da inserção de linhas de código mais complexas, utilizando de recursos drag-and-drop para configuração de eventos e tarefas;

- **Banco de Dados:** A simulação usando banco de dados mostrou-se inviável. A ferramenta possui recursos muito pobres e confusos, não valendo a pena serem implementados no primeiro protótipo, inviabilizando neste primeiro protótipo, testes mais sofisticados de login com validação e de preenchimento e manutenção de dados cadastrados.

- **Velocidade de resposta do protótipo:** Durante a simulação em um Smart Phone, é possível notar um nível de lentidão considerável a ponto de ser prejudicial para a utilização fluída, o que deve ser levado em consideração.

- **Componentes:**

- **Tela de login:** Tela inicial do projeto; Será responsável por captar as credenciais do usuário para utilizar a aplicação. Os métodos de login possíveis são usando credenciais das seguintes redes sociais: Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Google+ e VK. O sistema próprio de login (incluindo recuperação de senhas, etc.) próprio da aplicação será discutido e implementado futuramente pelo grupo.

- **Tela principal:** A tela principal do projeto é o local onde o usuário terá acesso à linha do tempo Social (objetivo dos contatos da rede) e à sua lista de objetivos também. Nesta tela, os botões para adicionar um novo objetivo, entrar no menu de configurações e efetuar logoff (desconectar) também estão presentes.

Neste protótipo, a tela não possui conteúdo dinâmico, e apenas simula como seria a experiência do usuário com ao utilizar o componente.

- **Tela de cadastro de novo objetivo/Tela de cadastro de subtarefas:** O cadastro do objetivo ocorre na tela de novo cadastro, onde as informações inerentes ao novo objetivo a ser cadastro serão inseridas. O protótipo simula o cadastro de um objetivo específico, pois a ferramenta não possui opções viáveis para manipulação de dados. Alguns dos componentes da tela não funcionam completamente – alguns componentes não podem ser programados para funcionar como em outras plataformas (expandir/minimizar objetos na tela).

- **Tela de edição de novo objetivo/Tela de edição de subtarefas:** As telas de edição de objetivo/subtarefas são simuladas com valores fixos de acordo com o roteiro de avaliação, levando em conta a impossibilidade de gerenciar dados na ferramenta de prototipação.

- **Tela de configurações:** Por fim, a tela de configuração ilustra como serão as configurações que poderão ser aplicadas em protótipos futuros. Hoje, as mudanças na configuração não surtem efeito e servem apenas para simular a situação.

Anexo II - Questionário 1 e Questionário 2.

Como Faço?

Este é um breve questionário que irá nos auxiliar a entender melhor como as pessoas lidam com seus próprios objetivos.

1. Você tem o hábito de anotar seus objetivos futuros? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

2. Qual o tipo de ferramenta você utiliza para registrar seus objetivos?

- ☐ Caderno de anotações
- ☐ Planilhas, documentos do Word ou blocos de notas
- ☐ Aplicativos ou programas de computadores especializados
- ☐ Outro: _____

3. Você estabelece os passos necessários para atingir os seus objetivos? *

- ☐ Sim, para todos os meus objetivos
- ☐ Sim, mas para apenas alguns objetivos
- ☐ Não

4. Quais os prazos que você geralmente estabelece para realizar seus objetivos? *

- ☐ Em semanas
- ☐ Em meses
- ☐ Entre 1 a 4 anos
- ☐ Mais de 4 anos
- ☐ Outro: _____

5. Com que frequência você acompanha o progresso dos objetivos estabelecidos? *

- ☐ Frequentemente
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

6. Você aceita ajuda de outras pessoas visando viabilizar a realização dos objetivos (através de dicas e outras informações úteis)? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

7. Quais são as razões pelas quais você não consegue completar um objetivo específico? *

- ☐ Por esquecer o objetivo
- ☐ Por mudar de objetivos
- ☐ Por motivos financeiros
- ☐ Por motivos familiares
- ☐ Outro: _____

8. Como você se sente quando não consegue realizar algum objetivo no prazo determinado? *

- ☐ Frustrado
- ☐ Desafiado
- ☐ Depressivo
- ☐ Indiferente
- ☐ Outro: _____

9. Quais são as razões pelas quais você consegue completar um objetivo específico? *

- ☐ Ajuda de pessoas próximas (familiares, amigos e colegas de trabalho)
- ☐ Esposo(a) e/ou filhos(a)
- ☐ Esforço pessoal
- ☐ Utilização de ferramentas ou métodos de gestão de objetivos
- ☐ Incentivo de terceiros (empresa, instituições e etc.)
- ☐ Outro: _____

10. Como você se sente quando consegue realizar um objetivo no prazo determinado? *

- ☐ Felicidade
- ☐ Realização pessoal
- ☐ Melhora autoestima
- ☐ Motivado a novos desafios
- ☐ Indiferente
- ☐ Outro: _____

11. Em geral, você completa: *

- ☐ Todos os objetivos
- ☐ Boa parte dos objetivos
- ☐ Poucos objetivos
- ☐ Nenhum objetivo

Como gostaria de fazer?

1. Por qual meio você gostaria de registrar seus objetivos? *

- ☐ Computador
- ☐ Aplicativo para Smartphone
- ☐ Aplicativo para Tablet
- ☐ Planilha no Excel / Documento no Word
- ☐ Caderno de Anotações
- ☐ Outro: _____

2. Você gostaria de conhecer pessoas com objetivos semelhantes aos seus?

- ☐ Sim
- ☐ Não

3. Você gostaria de compartilhar objetivos conquistados nas redes sociais? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

4. Você gostaria de ser notificado sobre seus objetivos periodicamente? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

5. Você desejaria complementar seus objetivos escolhendo outros de uma lista de objetivos recomendados de acordo com seu perfil? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

6. Seria interessante criar uma competição entre amigos e conhecidos para verificar quem atinge mais objetivos semelhantes e em menos tempo? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

7. Gostaria de receber mensagens motivacionais sobre foco, ensinamentos, dicas, casos de sucesso e outros? *

() Sim

() Não

8. Você gostaria de auxiliar instituições filantrópicas a atingirem seus objetivos, impactando sua comunidade? *

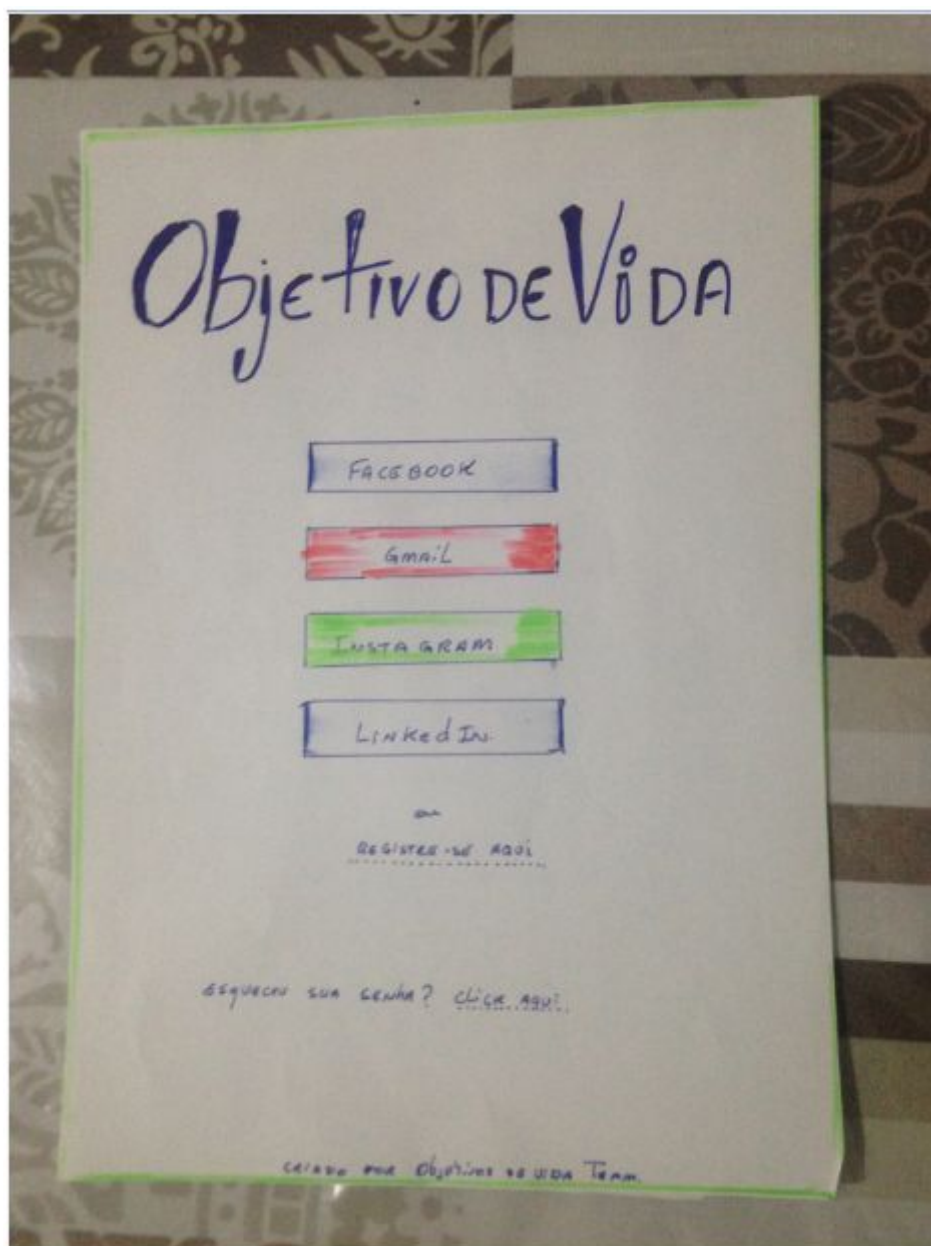
() Sim

() Não


9. Você teria alguma sugestão para contribuir no gerenciamento dos seus objetivos?

Anexo III - Imagem da Organização da Wiki.

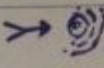
Anexo IV - Protótipo de Baixa Qualidade Detalhado



15/04/2019








Objetivo DE VIDA



SOCIAL


OBJETIVOS

Atividade de Compartilhar um caso	Fazer pesquisa feira cargo	Share Feita
OBJ	Comprar uminho de beinaudo Ficha	
OBJ	Fazer Santa Especial Escola	
Atividade de Me Usar	Resgatar Igreja	
OBJ	Tirar Certificação de Inglês	
Atividade de Viagem para Europa	Comprar Passagens	Usar Share Feito
OBJ	Aprender a tocar Piano	
V I D A	Polas de Fada-Bodas	Feito

Detalhe





Tarefa 1 - Fazer Treinamento
 Tarefa 2 - Fazer Salto
 Tarefa 3 - Fazer Fotos

Editar
 Editar
 Editar

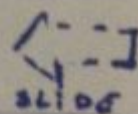


 Novo
Objetivo

Fim

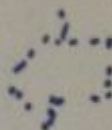
SOCIAL		OBJETIVOS	
Atividade de comprar um carro		FAZER PESQUISA FEIRA CARRO	SHARE FEITO
OBJ COMPARTILHAR	COMPRAR AERINHO DE BRINQUEDO filho.	fim: AMANHÃ	
OBJ	FAZER JANTAR ESPECIAL ESPOSA.	fim: SABADO	
Atividade de ME USAR		RESERVAR IGREJA	
OBJ	TIRAR CERTIFICACAO DE INGLÊS.	fim: 04/06	
Atividade de VIAGEM PARA EUROPA		COMPRAR PASSAGENS	<div> <div>USAR</div> <div>SHARE</div> <div>FEITO</div> </div>
OBJ	A TOCAR PIANO	fim: 2017	<div> <div>SHARE</div> <div>FEITO</div> <div>EDITAR</div> <div>DELETAR</div> </div>
V I D A	OBJ	POLAR DE PARA-QUEDAS	<div> <div>DETAILS</div> <div>FEITO</div> </div>
		TASK 1 - FAZER TAGINAMENTO	EDITAR
		TASK 2 - PASSAR SALTO	EDITAR
		TASK 3 - PAGAR FOTOS.	

REVAR IGREJA



FRACAO DE INGLES.

Fim: 04/06



VAR PASSAGENS

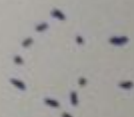
OFFENS

SHARE

FEITO

NO

Fim: 30/17



Share

Feito

EDITAR

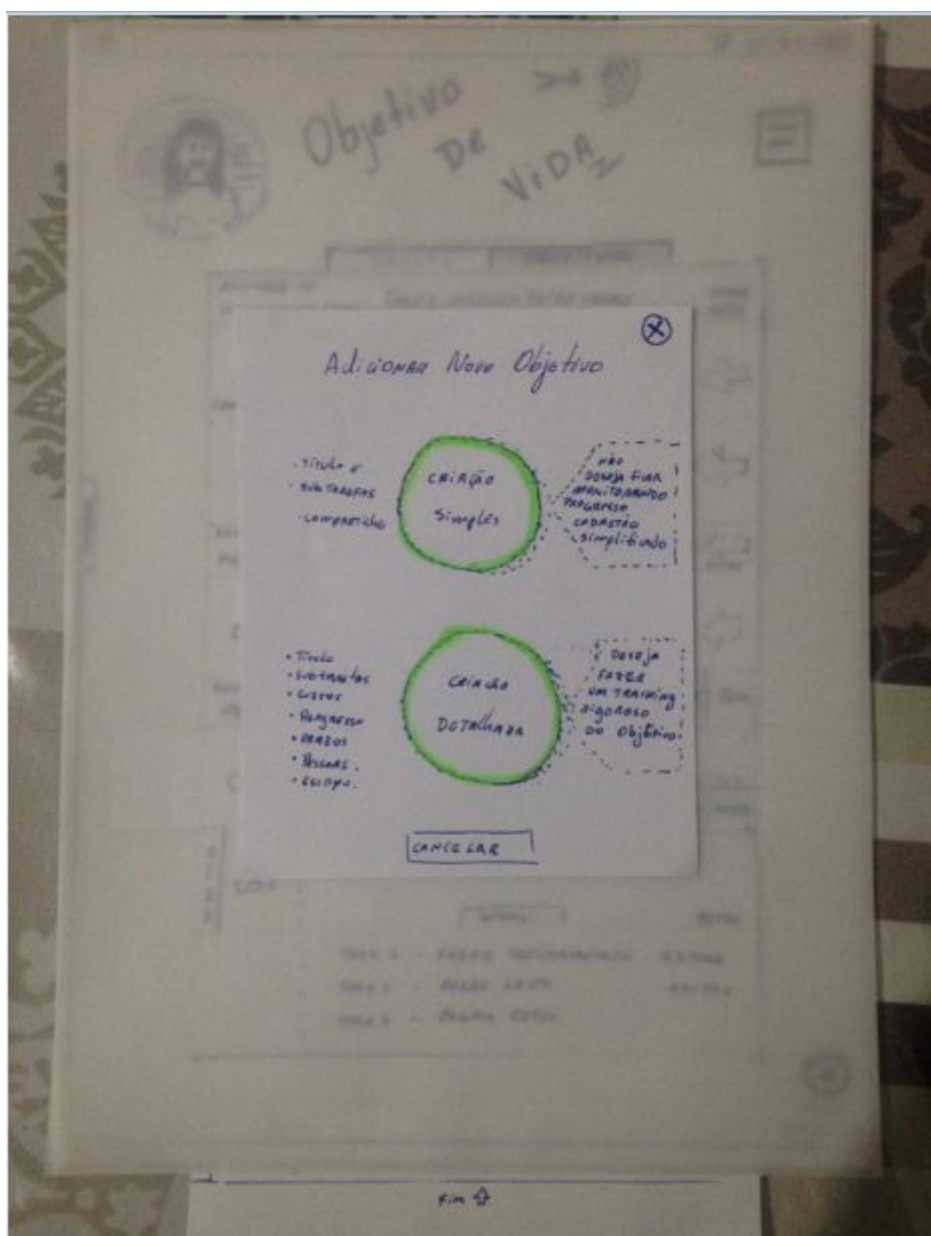
DELETAR

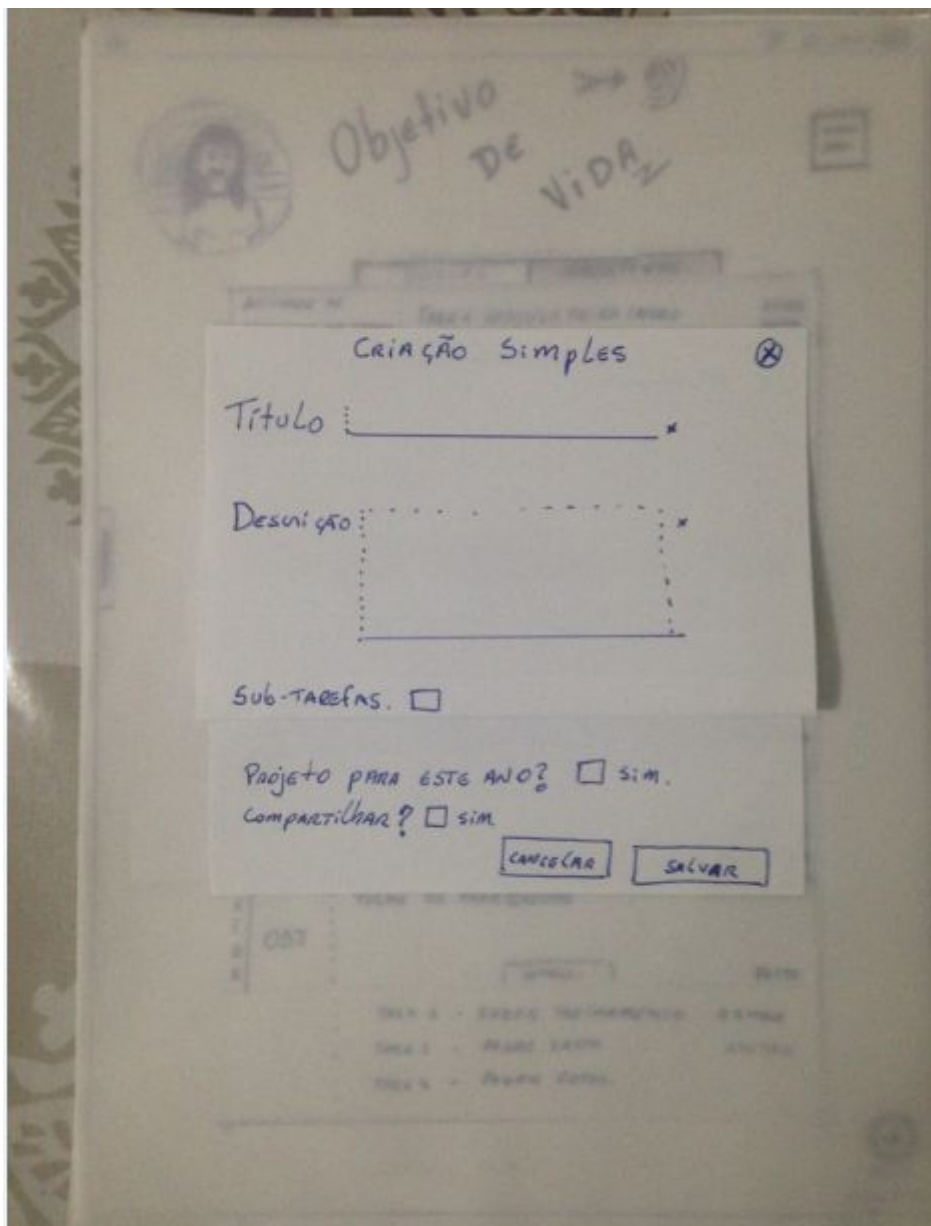
A-QUEDAS

DETA/LS.

FEITO

OBJ	TIRAR CERTIFICADO DE ANÁLISE		
	FIM: 04/06		
ATIVIDADES DE VIAGEM PARA EUROPA	COMPARAR PASSAGENS	TRABALHO	SHANE
OBJ	A TOCAR PIANO	FIM: 2012	
		SHANE	TRABALHO
OBJ	POLAR DE PARA-QUEDAS		
	DETALHES	FEITO	
	TASK 1 - FAZER TREINAMENTO	EDITAR	
	TASK 2 - PASSAR SACO	EDITAR	
	TASK 3 - PAGAR FOTOS		
FIM			





Objetivo DE VIDA

CAIÇÃO DETALHADA

Título: _____

Descrição: _____

Prazo

☐ ESTE ANO? DATA ESPECÍFICA ☐ / ☐ / ☐

CUSTO

Custo total Dividir custo total? ☐ SIM

Quantas vezes?

Planejamento

Notificações

☐ DIÁRIA ☒ SEMANAL ☐ MENSAL ☐ NENHUMA

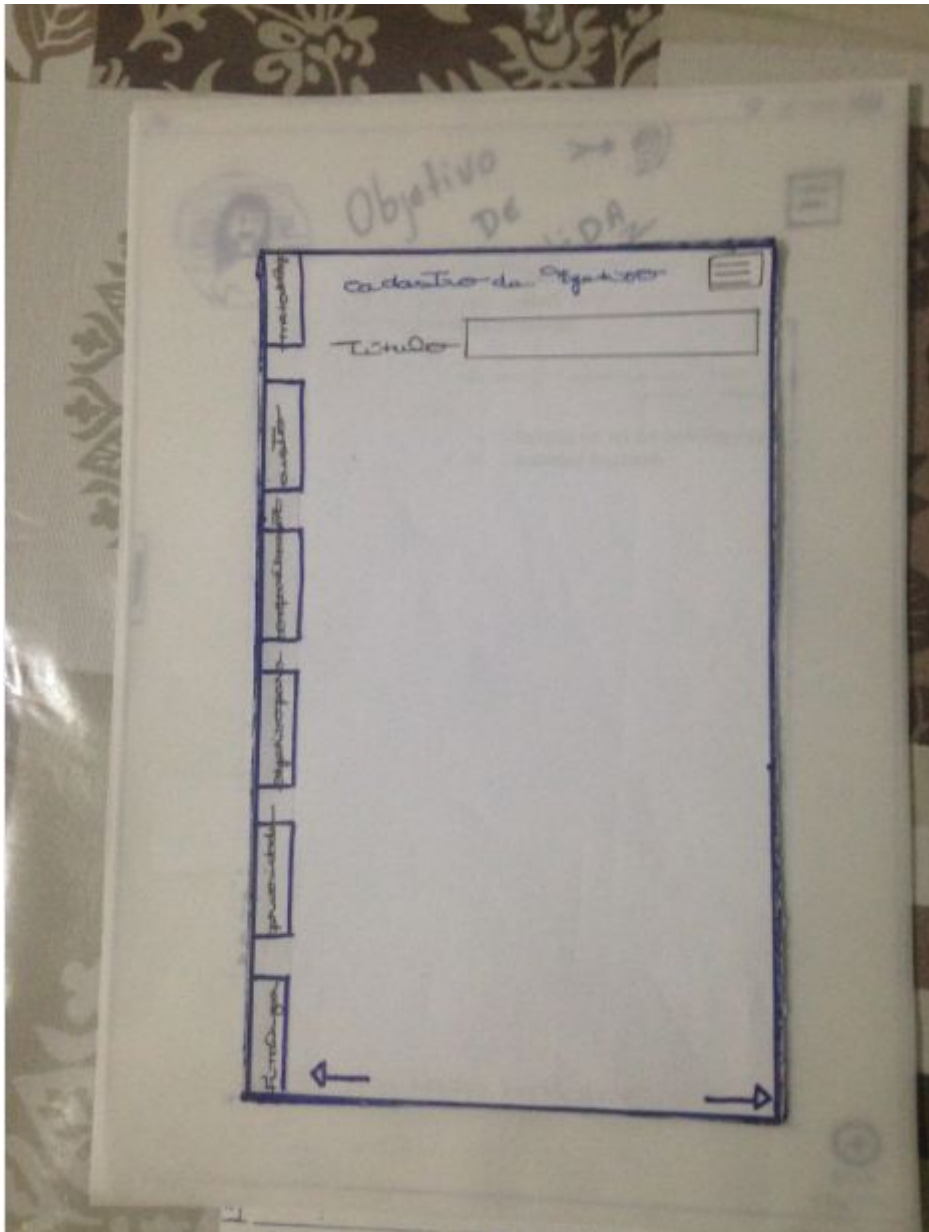
Sub-tarefas: ☐

ENTÃO COM A TAREFA:

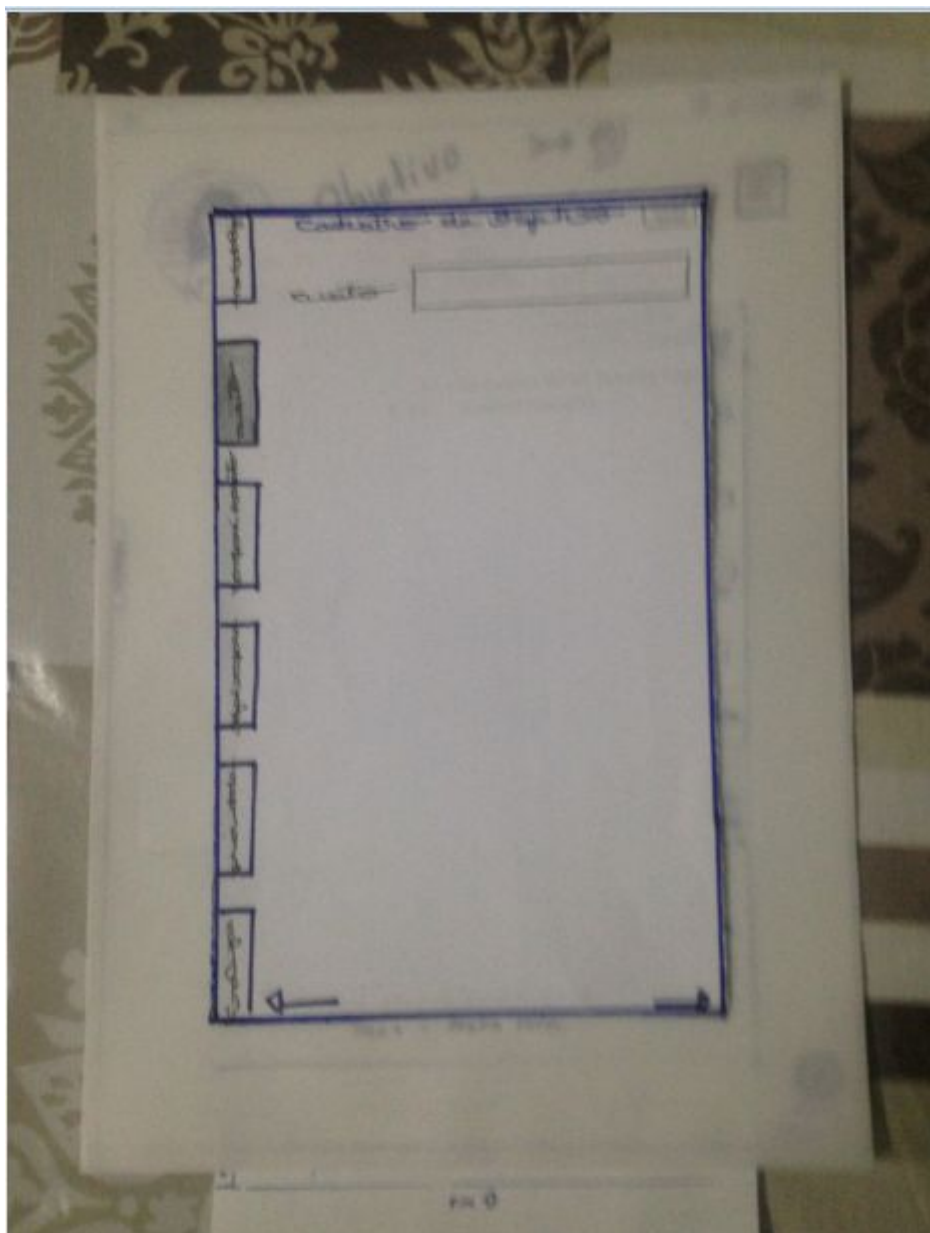
COMPARTILHAR? ☐ SIM

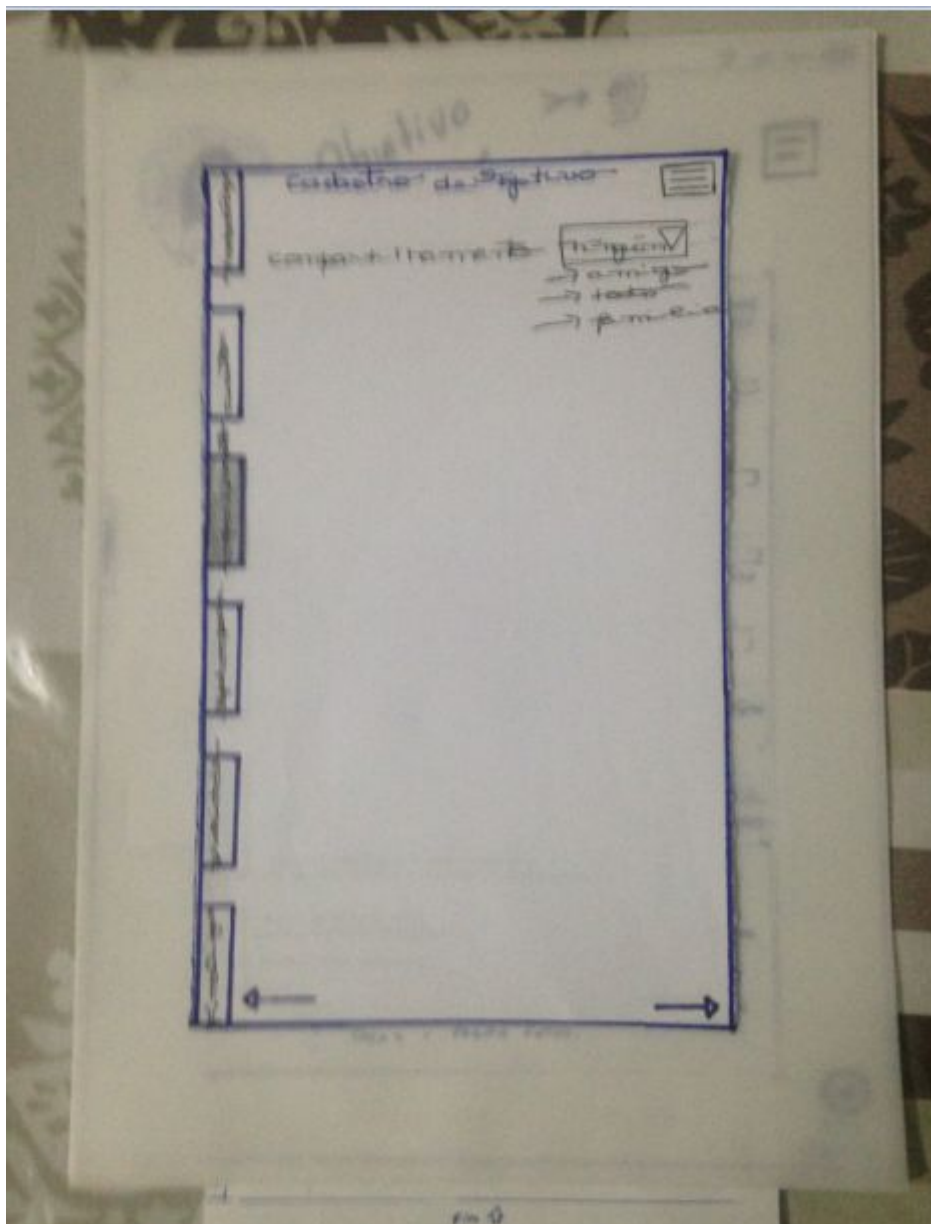
fin

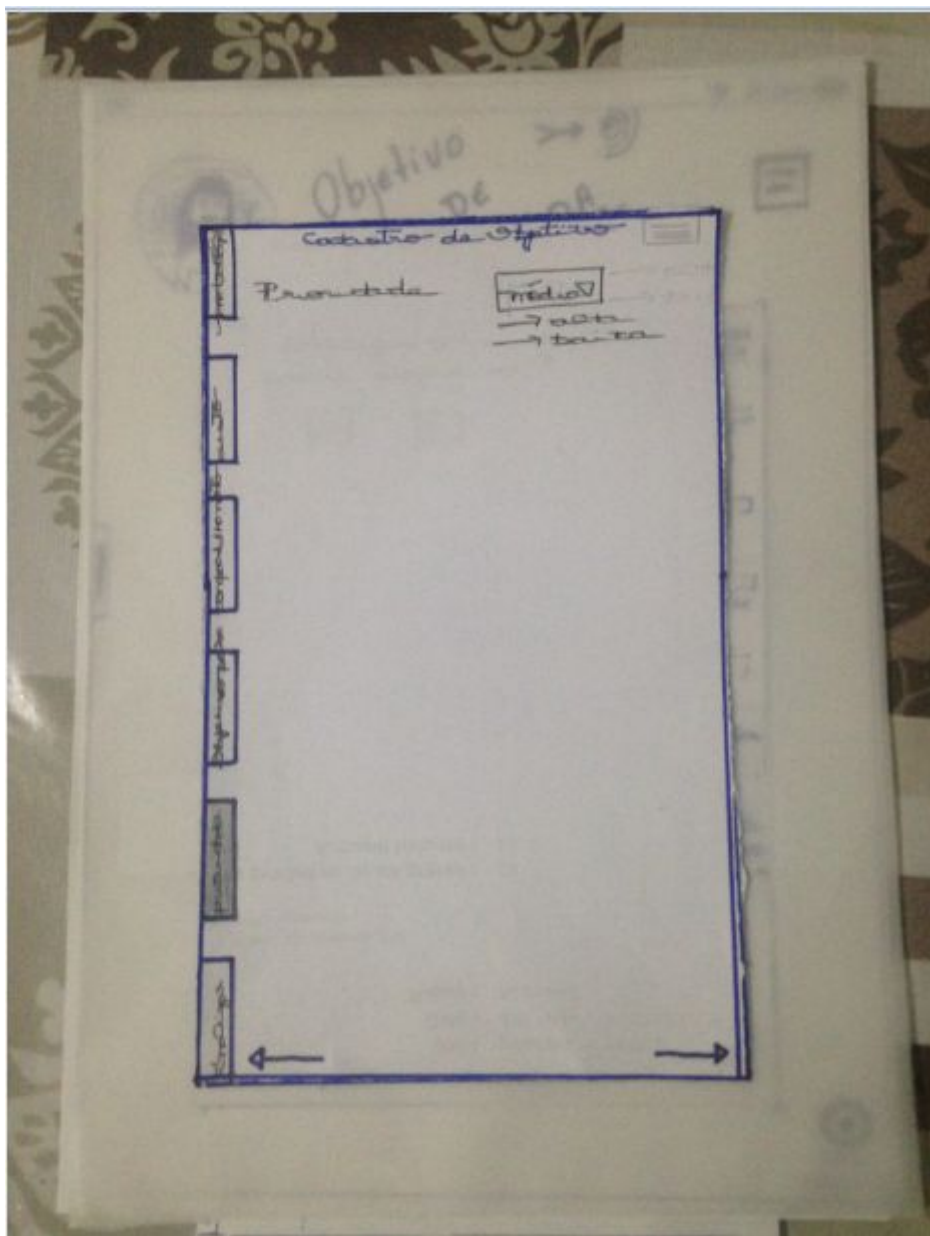
Protótipo Wizard Pop Up [Elisangela]:

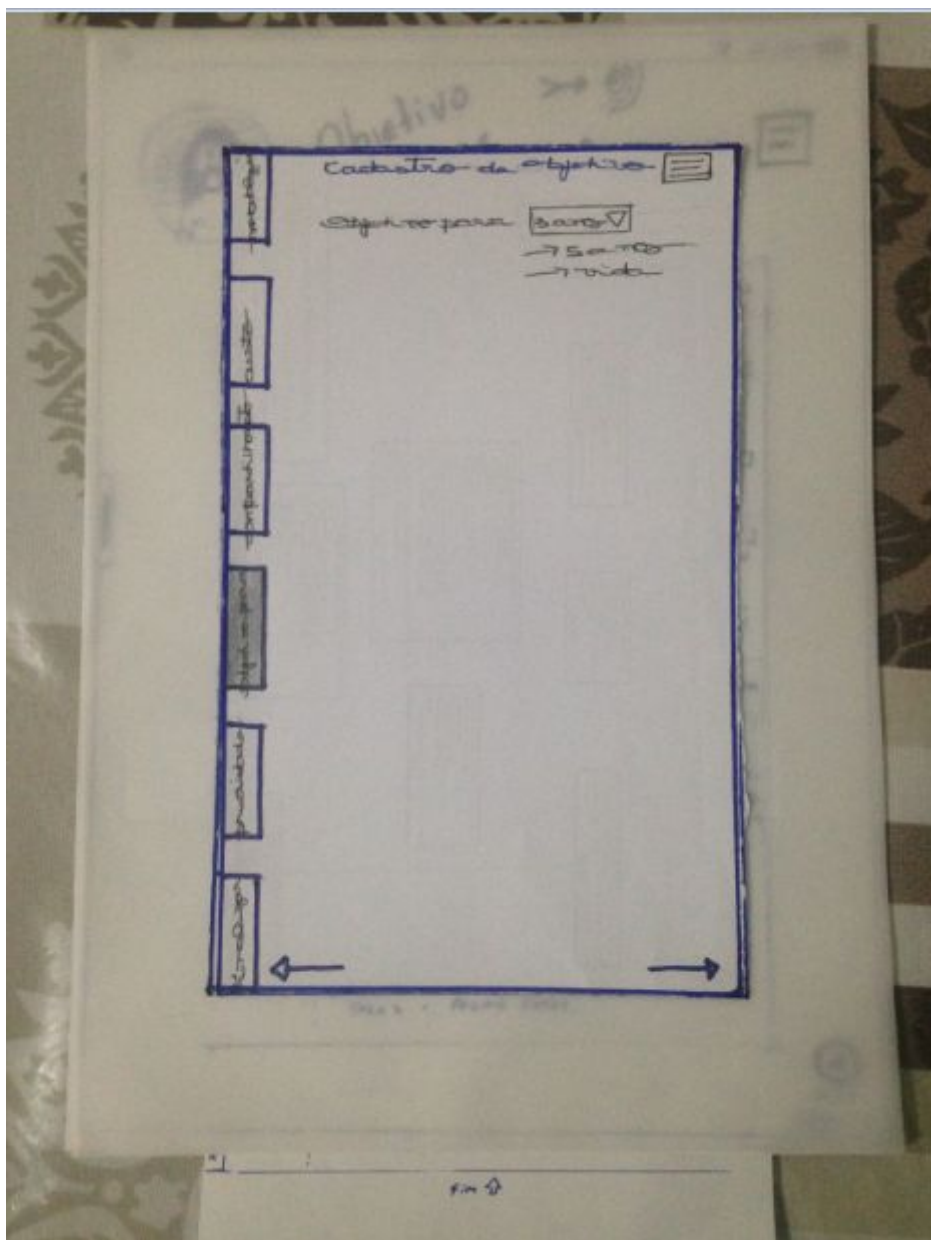


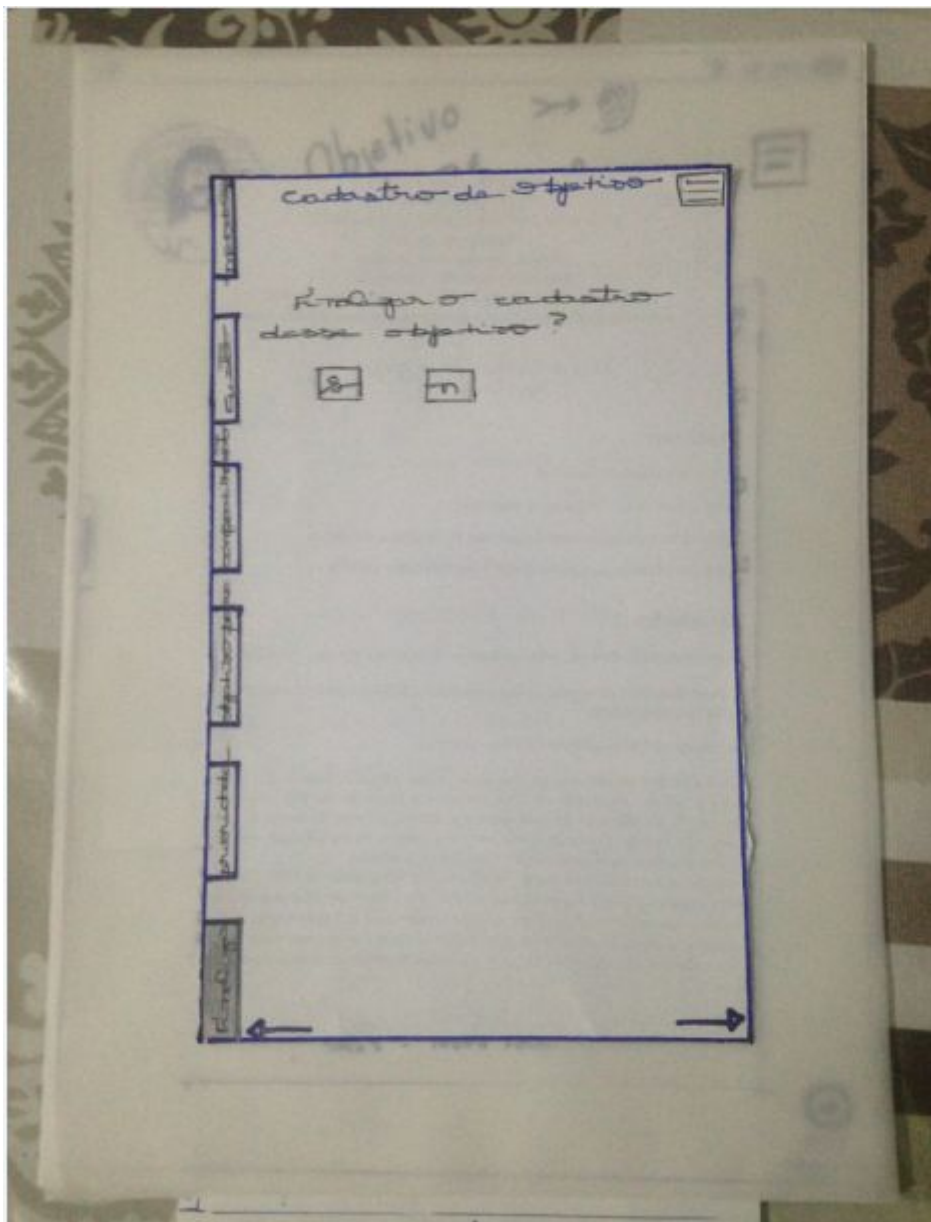












Protótipo Able/Disable [Maurício]:

Objetivo De Vida

TÍTULO

DESCRIÇÃO

PRazo

ENTER DATA

CUSTO

PLANEJAMENTO

OK

CS3

TELA 1 - EXIBIR TELA INICIAL

TELA 2 - REGRAS DO Jogo

TELA 3 - REGRAS DO Jogo

Objetivo DE VIDA

TÍTULO

DESCRIÇÃO

PRazo

ESTE AND OUTER DATA

CUSTO

PLANEJAMENTO

OK

051

DATA 1 - DATA DE CRIAÇÃO

DATA 2 - DATA DE ATUALIZAÇÃO

DATA 3 - DATA DE EXPIRAÇÃO



Protótipo Data Grid [Pedro]:

Objetivo De Vida

ITÍTULO

DESCRIÇÃO

PRazo

☒ DEFINIR DATA FINAL

☐ DEFINIR PERÍODO

☐ INDEFINIDO

TAREFAS

SUBOBJETIVOS

TAREFA	DATA	CONCENTRAÇÃO	CUSTO
RECEITA	01/01/18	Assumir papel	-
COMPRA	01/01/18	Atividade 1	280000
CONTABIL	01/01/18	-	-
COMER	01/01/18	-	-

OPÇÕES

SALVAR

COMPARTILHAR

VOLTAR

Fin

Objetivo De Vida

FLOW QUANDO CLICAR (+) ou (-):

NOME TAREFA

DATA / / ☐ NÃO EXPIRA

COMENTÁRIOS

CUSTO R\$ 0.00

OPÇÕES

FLOW QUANDO CLICAR (-):

REGISTRO SELECIONADO É REMOVIDO DO GRÁFICO.
MENSAGEM DE CONFIRMAÇÃO É EXIBIDA ANTES.

FLOW QUANDO CLICAR (+):

REGISTRO SERÁ MUDADO DE ORDEM NO
GRÁFICO PARA CIMA OU PARA BAIXO.

1.1

fin

Tela de Login

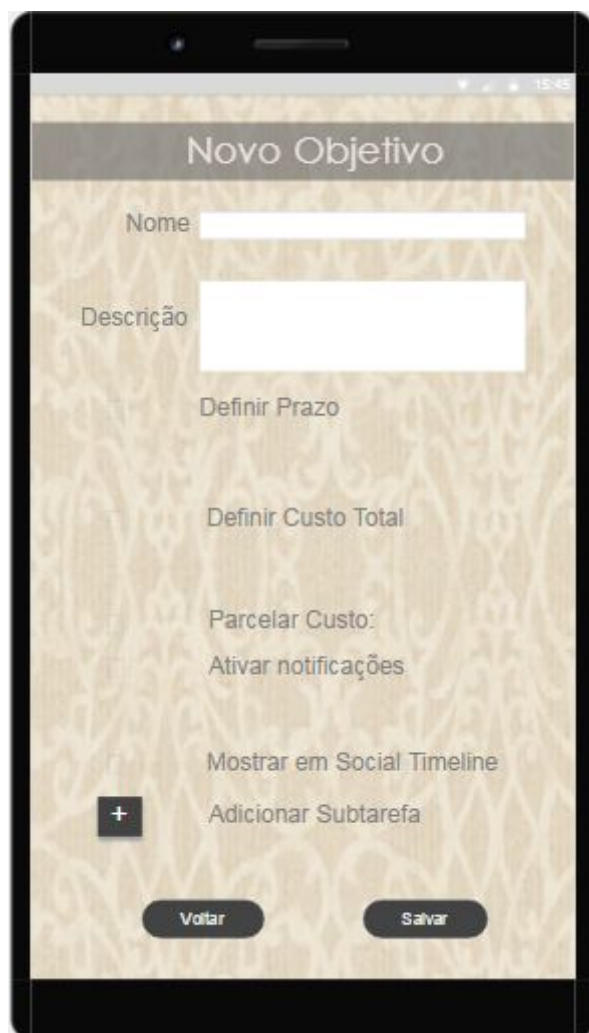
Aba Social



Aba Objetivos



Novo Objetivo



Novo Objetivo

Nome

Descrição


☐ Definir Prazo

☐ Definir Custo Total

☐ Parcelar Custo:

☐ Ativar notificações

☐ Mostrar em Social Timeline

☐  Adicionar Subtarefa

Nova Sub-tarefa



A mobile application interface for creating a new sub-task. The screen has a light beige background with a subtle floral pattern. At the top, a dark grey header bar contains the title 'Nova Subtarefa' in white. Below the header, there are two input fields: 'Nome' (Name) and 'Descrição' (Description). The 'Nome' field is a single-line text input, and the 'Descrição' field is a multi-line text input. Below these fields, there are two checkboxes with labels: 'Definir Prazo' (Set Deadline) and 'Definir Custo da Tarefa' (Set Task Cost). At the bottom of the form, there are two dark grey buttons with white text: 'Voltar' (Back) and 'Adicionar' (Add).

Nova Subtarefa

Nome

Descrição

☐ Definir Prazo

☐ Definir Custo da Tarefa

[Voltar](#) [Adicionar](#)