

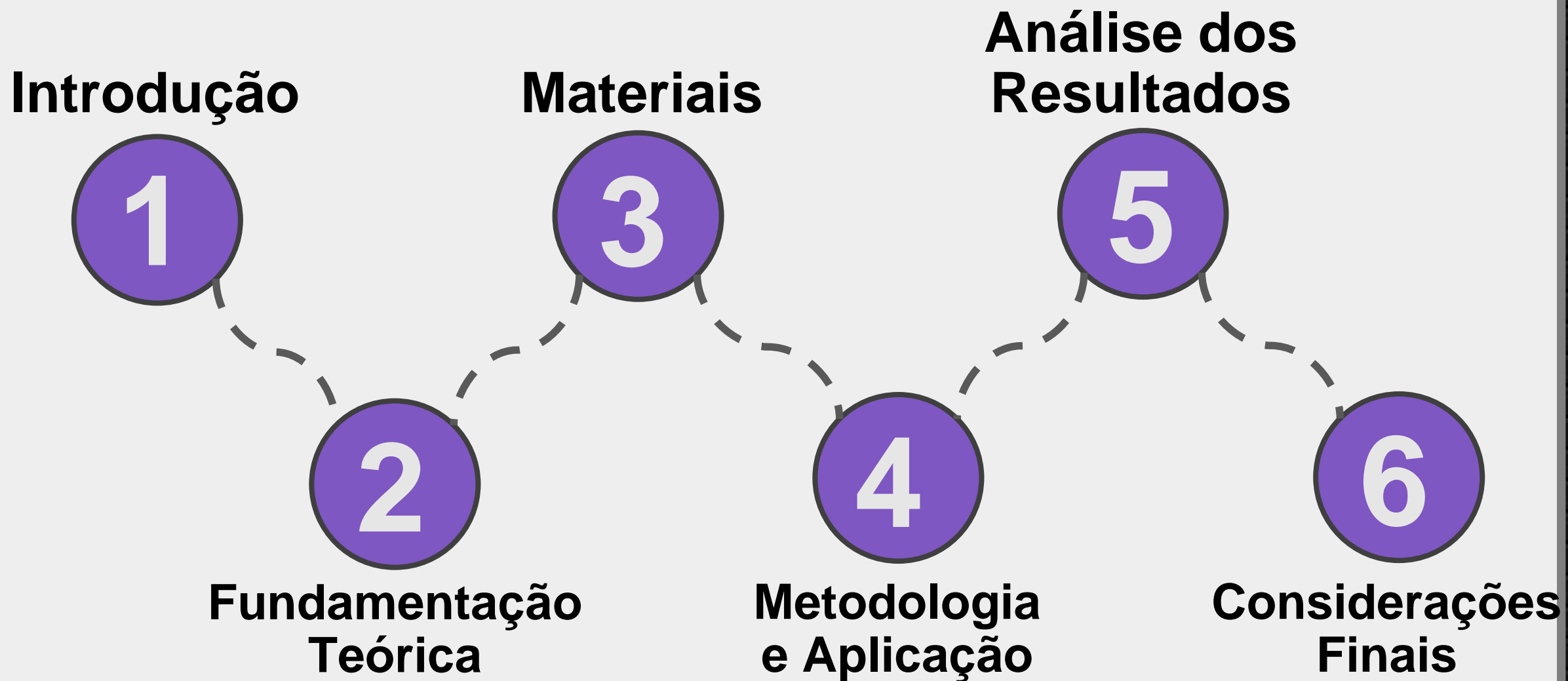
APLICATIVO GAMIFICADO PARA ORGANIZAÇÃO DE TAREFAS E ROTINAS ACADÊMICAS

Guilda dos Universitários



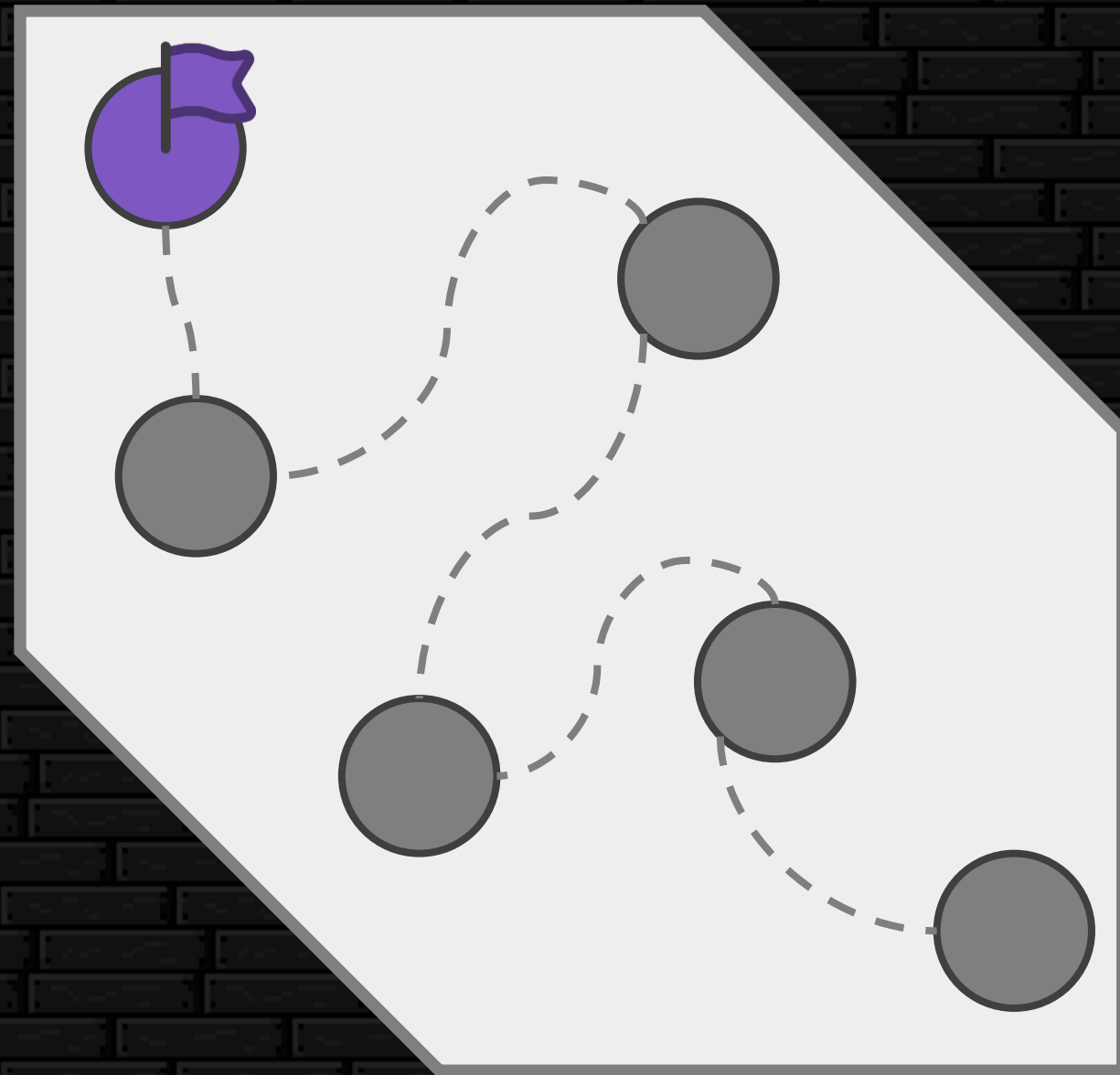
Orientando: Gabriel Henrique Garcia Ticianeli
Orientadora: Prof. Me. Juliana da Costa Feitosa

Conteúdo da apresentação





Introdução



1.1 Resumo do Projeto

- Aplicativo para auxiliar estudantes na organização de tarefas
 - Dispositivos Android
 - Gerenciamento de hábitos e rotinas
 - Criação de grupos de usuários
- Uso de gamificação para complementar a experiência
 - Progressão
 - Recompensa
 - Competitividade

1.2 Gamificação

- Usar elementos comumente aplicados a jogos em atividades que não são para entretenimento puro
- Visa aumentar o engajamento, a motivação e os resultados
 - Sistemas de pontos
 - Progressão
 - Conquistas
 - Ciclos de engajamento



1.3 Problemática

- O ingresso na faculdade causa mudanças drásticas no estilo de vida do estudante.
- A carga de trabalho das universidades é geralmente maior do que a experienciada no ensino médio.
- Essas novas responsabilidades podem ser esmagadoras para muitos alunos despreparados.

1.3 Problemática

- Muitos estudantes podem não ter desenvolvido as habilidades necessárias para manejar o tempo
 - Falta de suporte durante os anos anteriores
 - Falta de demanda dessas competências
- Mesmo aqueles que buscam organizar os trabalhos podem acabar sofrendo com a procrastinação

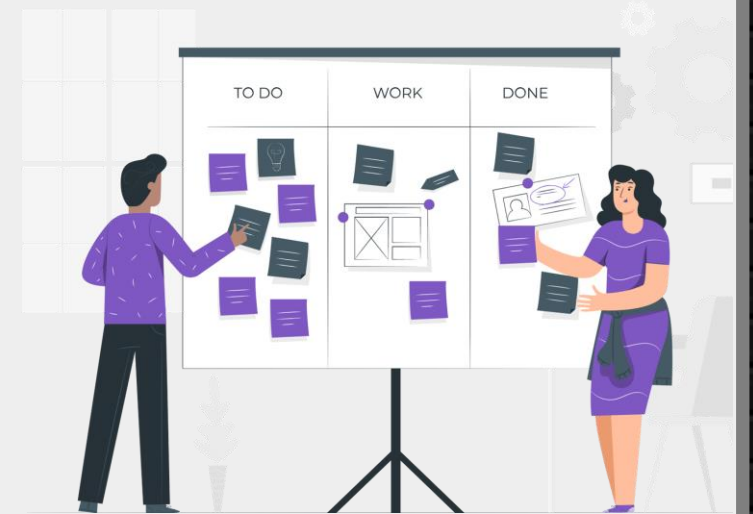


1.4 Justificativa

- Manejar o seu pouco tempo de maneira efetiva é essencial para o sucesso acadêmico
 - Organizar as tarefas, desenvolver boas rotinas e hábitos torna-se fundamental
- A maioria dos estudantes carrega seus celulares consigo a todo momento
 - O ambiente *mobile* é perfeito para disponibilizar uma aplicação que deverá ser acessada constantemente pelo usuário

1.4 Justificativa

- Caso seja feita corretamente, a gamificação é um método eficiente de engajar e motivar pessoas
 - Capaz de incentivar as pessoas a usar e recomendar a aplicação para amigos
- A familiaridade da geração de alunos atual com jogos e suas mecânicas facilita o entendimento do aplicativo e cumprimento das demandas
 - Engajamento que não acontece em agendas ou aplicativos de organização tradicionais

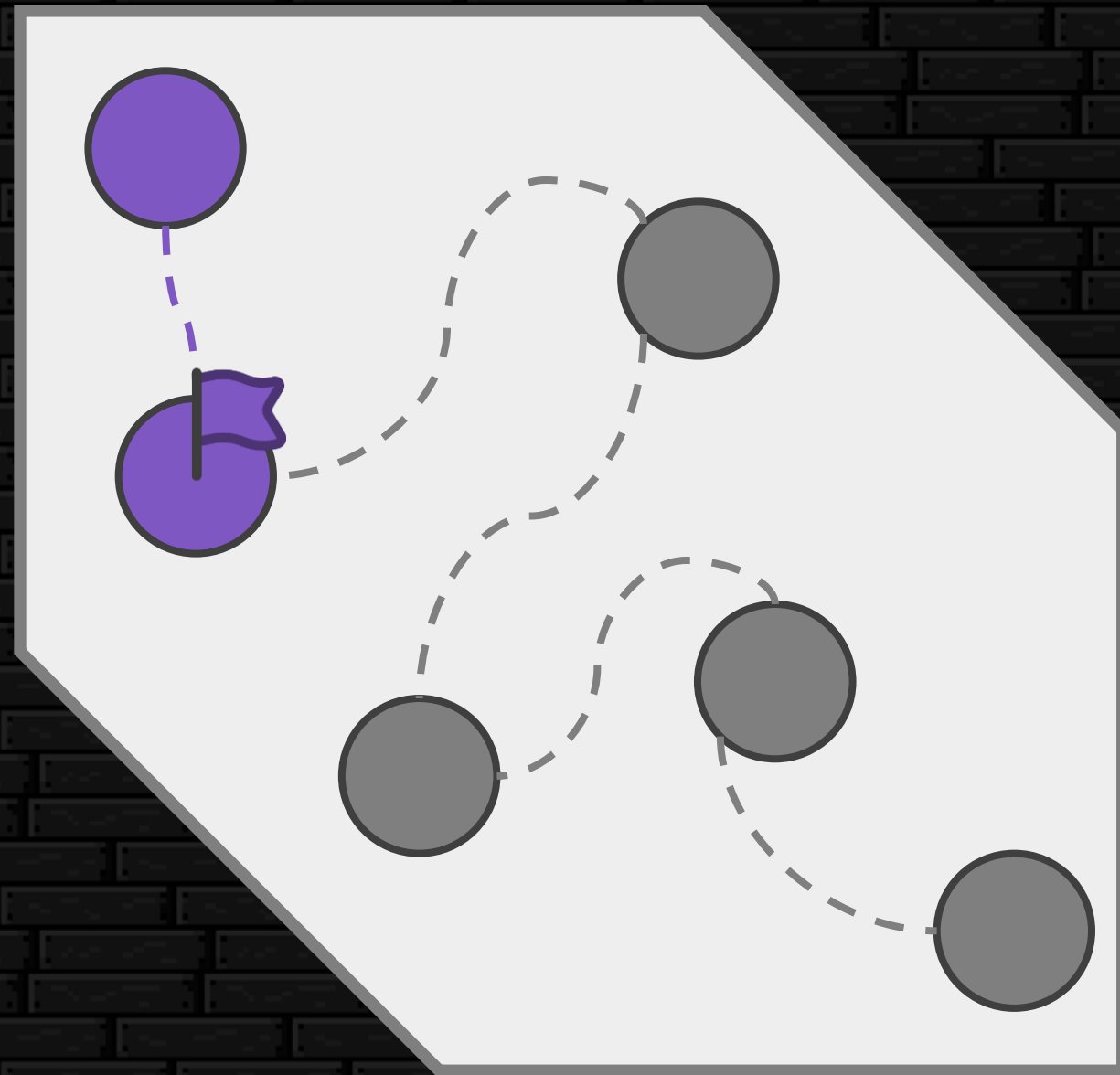


1.5 Objetivos

- Buscar uma solução para o problema mencionado ao desenvolver uma aplicação que auxilie e motive o estudante a organizar suas atividades.
- Fornecer uma maneira mais eficiente e envolvente de gerenciar a carga de trabalho acadêmica e desenvolver bons hábitos de estudo



Fundamentação Teórica



2.1 Jogos

- Jogos analógicos e *videogames* são encontrados em uma variedade de contextos e formas, e estão presentes na vida da maioria das pessoas
- São atividades ou formas de entretenimento que envolvem regras, competição e interação, nas quais os jogadores buscam atingir um objetivo específico
- Gamificação é o uso dessas regras para atingir um objetivo específico além da diversão



2.2 Mecânicas de Jogo

- Elementos que buscam desencadear diferentes emoções nos jogadores
1. Estimular os sentidos e a experiência
 2. Oferecer desafios com escolhas e estratégias
 3. Despertar a curiosidade
 4. Possibilitar a interação social

2.3 Pontos

- São uma forma de quantificar o desempenho do jogador e acompanhar seu progresso lado a lado
- Experiência
- Resgatáveis (recompensa)
- Habilidade
- Carma
- Reputação

PONTUAÇÃO MÁXIMA

00014985629

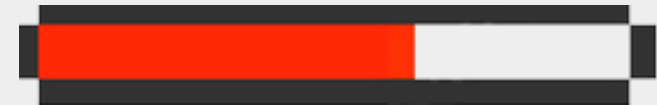


2.4 Níveis

- Uma representação em estágios que indica o progresso do jogador
- Fases de uma atividade
- Níveis hierárquicos no sistema
- Barras de progresso

MUNDO 1-1

NÍVEL 3



2.4 Tabelas de classificação

- São listas que têm o objetivo de fazer comparações simples
- Ao ver uma lista ordenada com uma pontuação ao lado de cada nome, as pessoas já entendem que estão olhando para um sistema de classificação
- Ferramenta para motivar os usuários competitivos

RANQUE	PONTUAÇÃO	NOME
1	90000	ZAS
2	87402	ZES
3	71029	ZIS

2.5 Desafios

- Na experiência gamificada, os desafios e missões são o que orientam o usuário
- Indicam os objetivos principais e são a fonte das recompensas

*** CONSIGA TERMINAR EM MENOS DE 30
MINUTOS**

2.6 Integração

- Processo de incorporar um usuário inexperiente no sistema
- Possuem o objetivo de acostumar o jogador com a plataforma e causar uma boa primeira impressão
- É importante deixar o usuário interagir com as mecânicas antes de apresentá-lo a telas de login ou textos extensivos
- Comumente chamados de tutoriais

[PRESSIONE -> PARA MUDAR DE SLIDE]

2.7 Ciclos de Engajamento

- Sistemas de retenção que buscam incentivar o usuário a usar constantemente a aplicação
- São feitos através de recompensas por uso consistente ou chamados para ação sociais
 - Bônus de *login* diário
 - Prêmios por convidar amigos

1º Dia

X

2º Dia

X

3º Dia

X

4º Dia

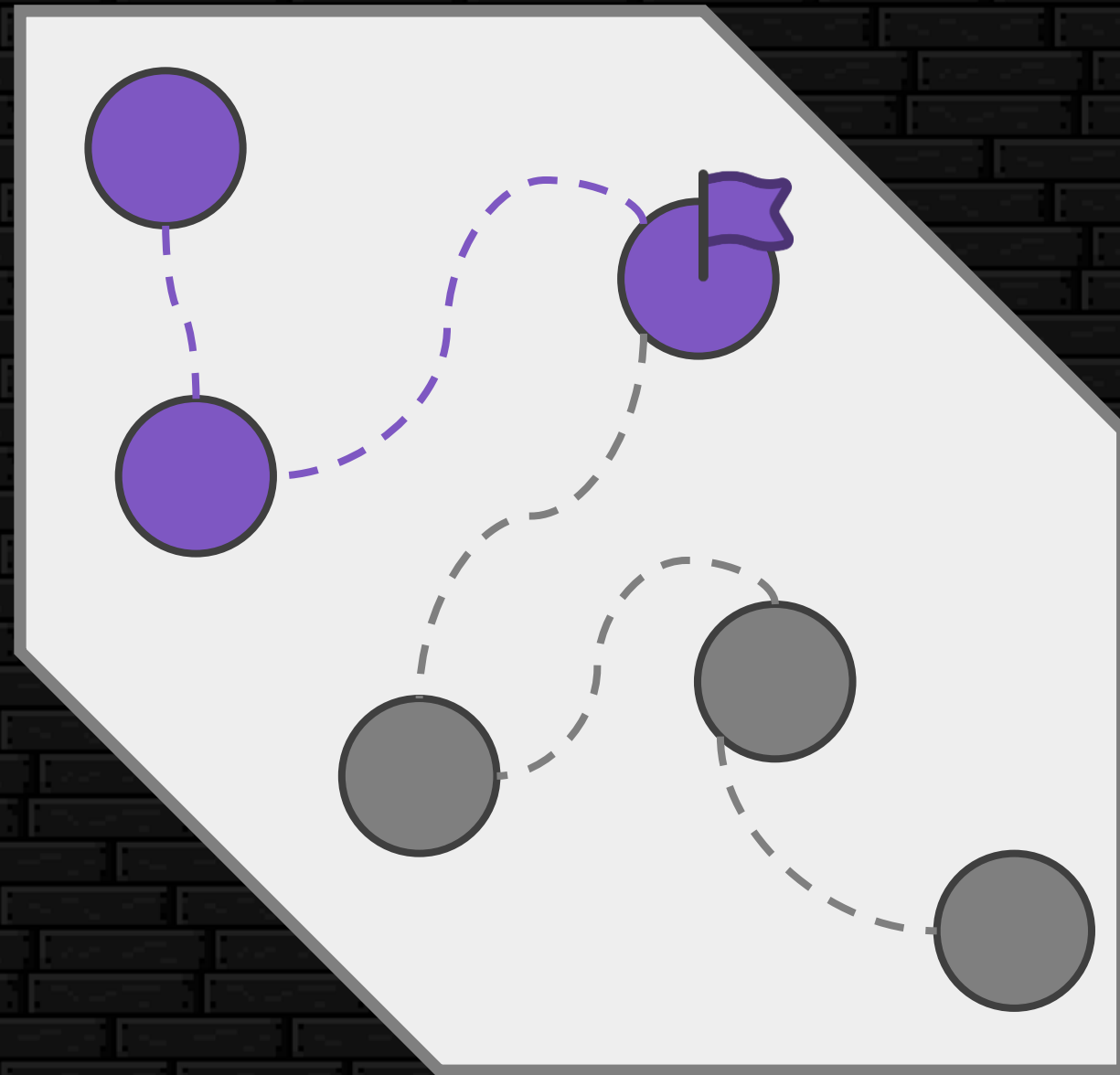
X

5º Dia

-



Materiais



3.1 Unity

- Ambiente de desenvolvimento de jogos multiplataforma
- Criação de interfaces 2D
- Programação dos componentes do aplicativo
- Construção dos pacotes de instalação para Android



3.2 Firebase

- Plataforma de desenvolvimento de aplicativos móveis e *web* oferecida pelo Google
- Responsável por gerenciar a estrutura *backend* do sistema e comunicação com a nuvem
- Login e cadastro por e-mail ou plataforma suportada
 - Google, GitHub, Facebook, etc.
- Banco de dados em tempo real



3.3 Outros Softwares

Código



Visual Studio
Code

Imagens e ícones



Figma

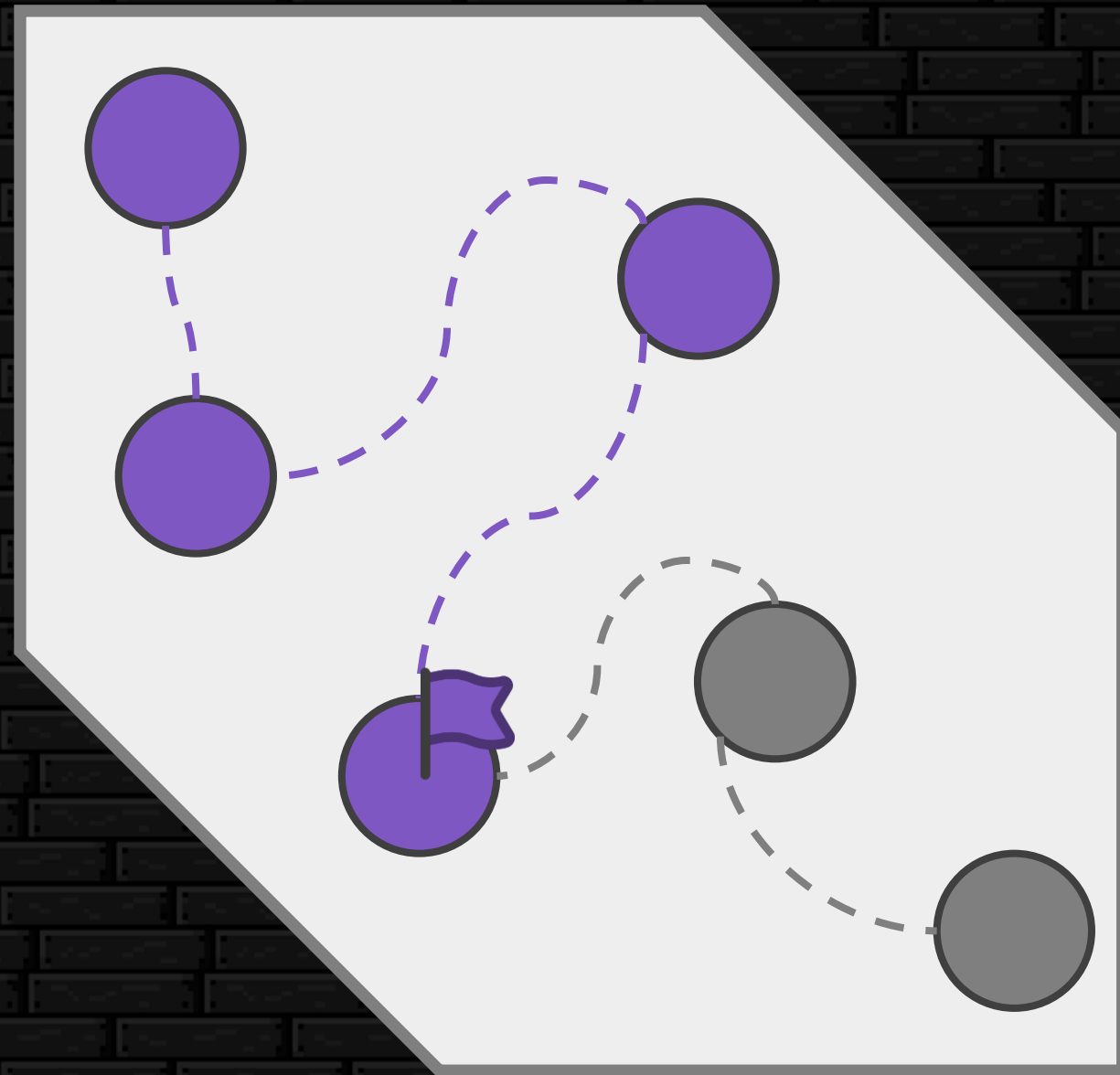
Versionamento



GitHub

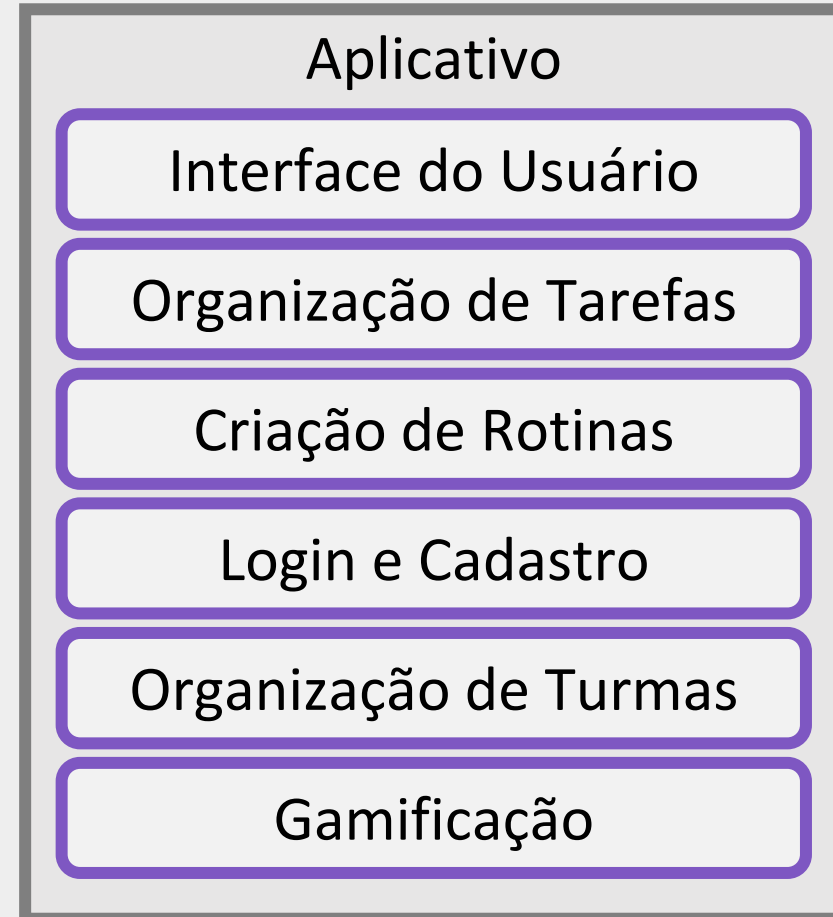


Metodologia e aplicação



4.1 Estrutura do Desenvolvimento

- Divisão do aplicativo em seis módulos



4.2 Módulo de Interface do Usuário

- Organiza e dispõe todas as telas do aplicativo
- Garante a visibilidade dos componentes
- Controla da interação do usuário com o programa
 - Responde a cliques em botões, submissões de texto, escolhas de itens e outros *inputs*



4.3 Módulo de Organização de Tarefas

- Controla a organização de tarefas de conclusão única
 - “Missões Principais”
- Cadastradas acessando a tela de criação a partir da página inicial, e após salvas são
- Exibidas na área “Missões em Andamento” da interface
- Possuem dificuldade de um a cinco (interfere nas recompensas)

← Adicionar Tarefa

Nome da Tarefa
Tarefa exemplo

Descrição
Demonstrar a criação.

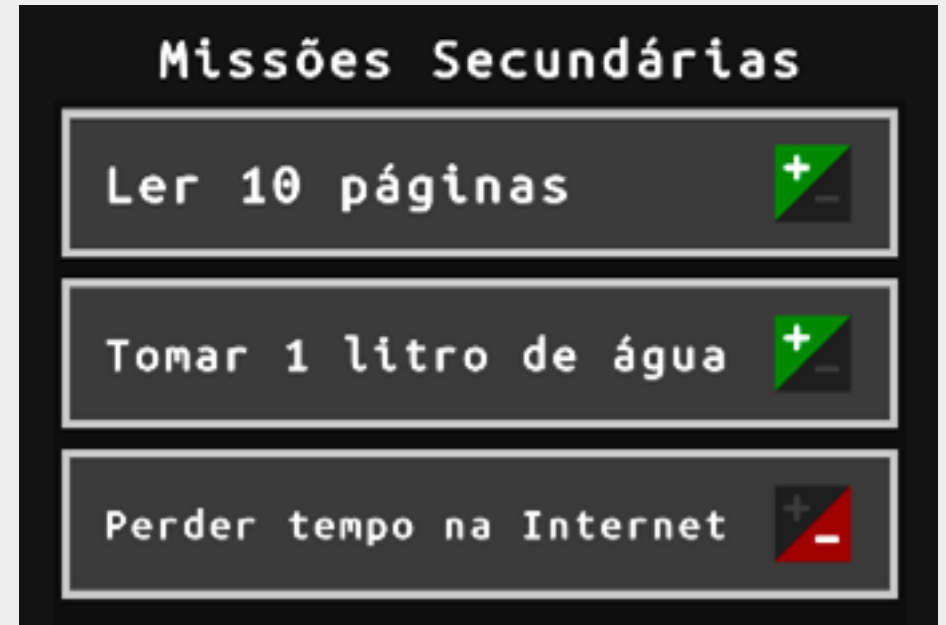
Dificuldade
1 2 3 4 5

Data de Entrega
2023-10-10

Salvar

4.4 Módulo de Criação de Rotinas

- Controla a organização de tarefas rotineiras e hábitos que o usuário quer construir
- Rotinas são chamadas de “Missões Diárias” e hábitos de “Missões Secundárias”



4.5 Módulo de Login e Cadastro

- Responsável por toda a logística de autenticação do usuário
- Controlado pela integração com o Firebase
- Faz a consistência dos dados com a nuvem



The image displays two side-by-side mobile application screens with a dark theme. The left screen, titled 'Boas Vindas!', is for login and features fields for 'E-mail' and 'Senha' (Password), along with 'Login' and 'Cadastro' buttons. The right screen, titled 'Registrar Usuário', is for registration and includes fields for 'Nome de usuário', 'E-mail', 'Senha', and 'Confirmar Senha', with 'Cadastrar' and 'Voltar' buttons. A Google logo is visible at the bottom of the left screen.

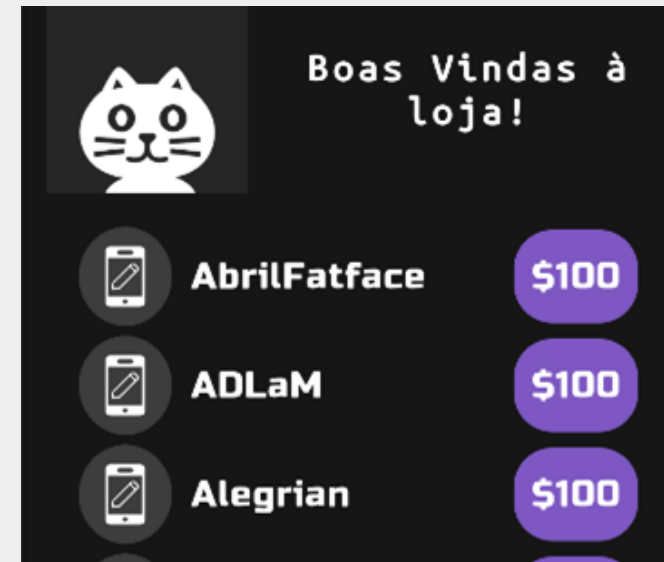
4.6 Módulo de Organização de Turmas

- Responsável por gerenciar a organização das turmas de usuários
 - Criação e busca de grupos
 - Cadastro de missões compartilhadas entre a turma
 - Exibição do quadro de avisos



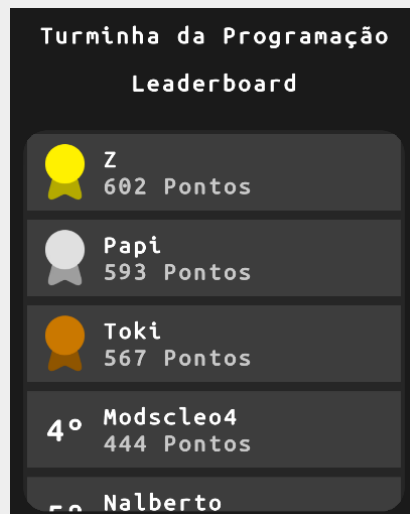
4.7 Módulo de Gamificação

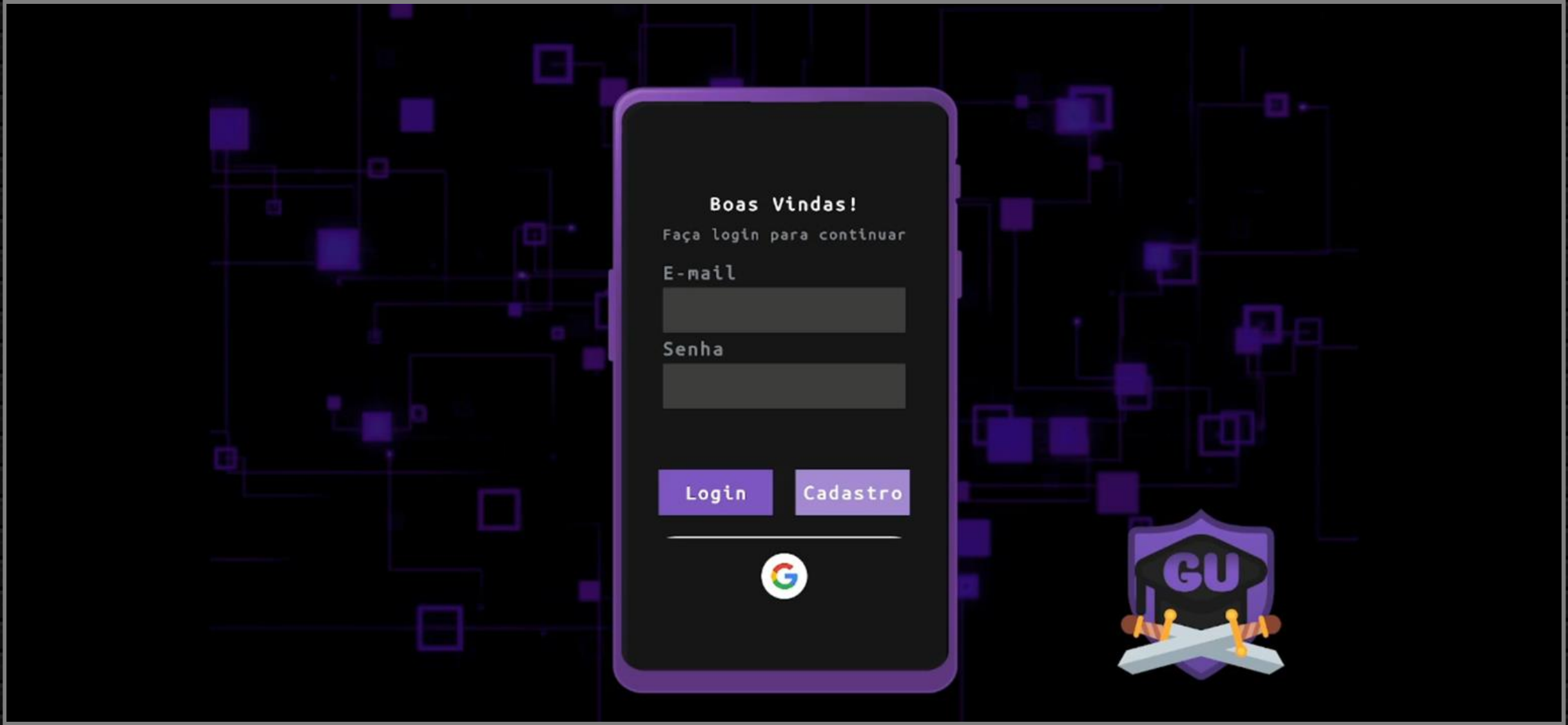
- Responsável pela atribuição das recompensas ao completar uma tarefa
- Distribuição dos pontos de experiência e passagem de níveis
- Customização da interface adquirível na loja



4.7 Módulo de Gamificação

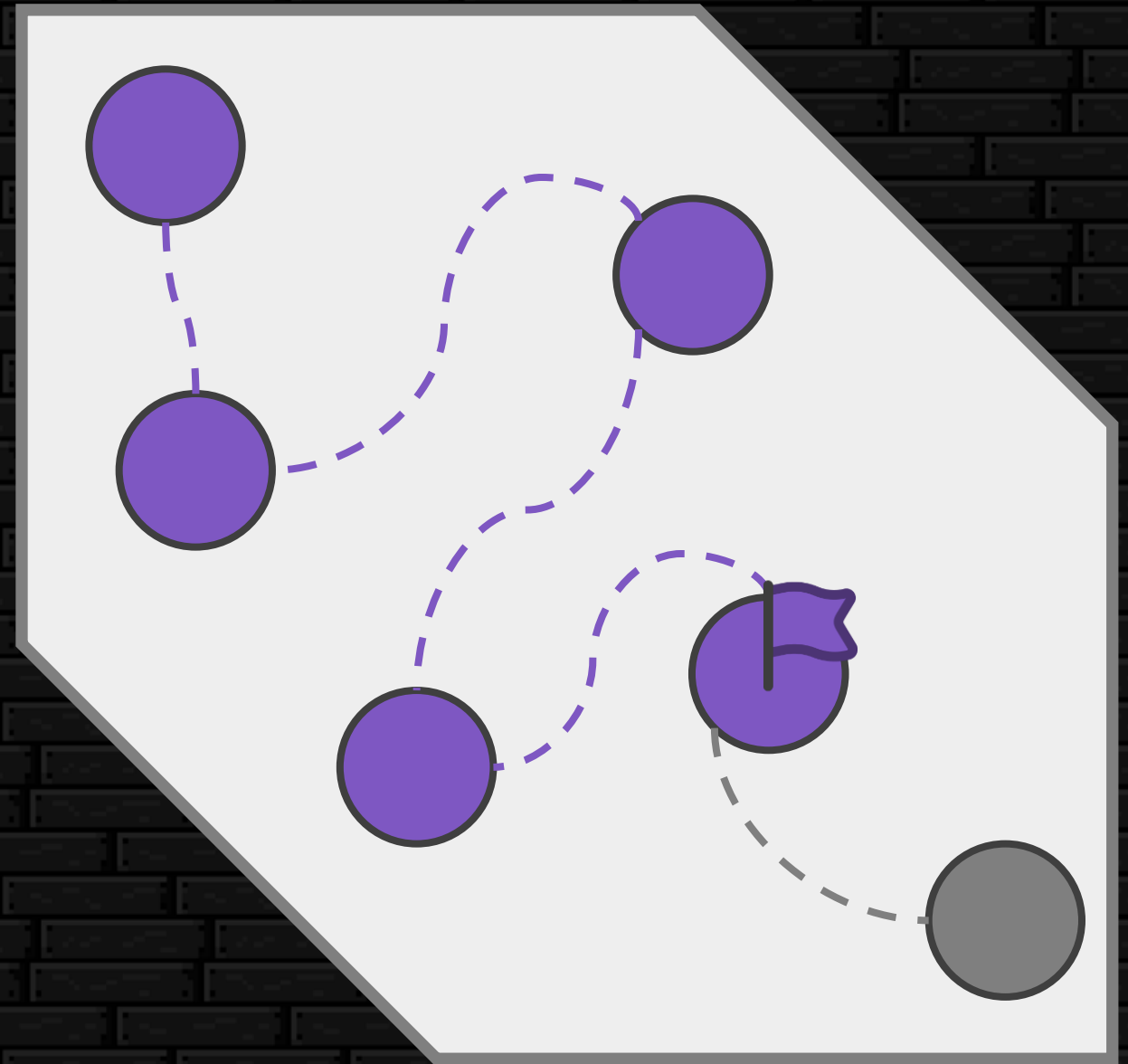
- Placar de líderes nas turmas
 - Pontos proporcionais ao tempo restante para incentivar entrega com antecedência
- Mapa de aventura
 - Representa o histórico de tarefas concluídas





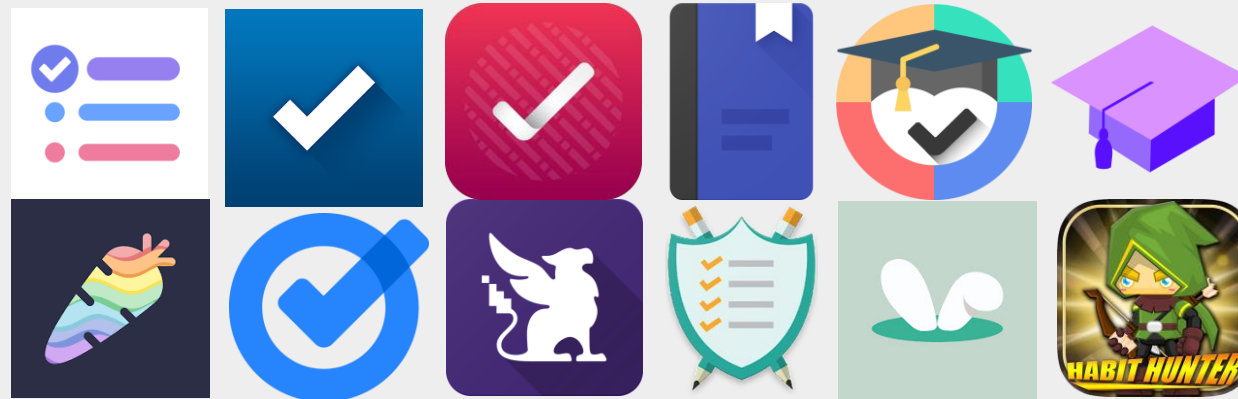


Análise dos resultados



5.1 Busca de aplicativos para comparação

- Pesquisa e download de aplicativos de organização gratuitos da PlayStore
- “organizador de tarefas”
- “organizador de hábitos”
- “organizador acadêmico”
- “organizador gamificado”



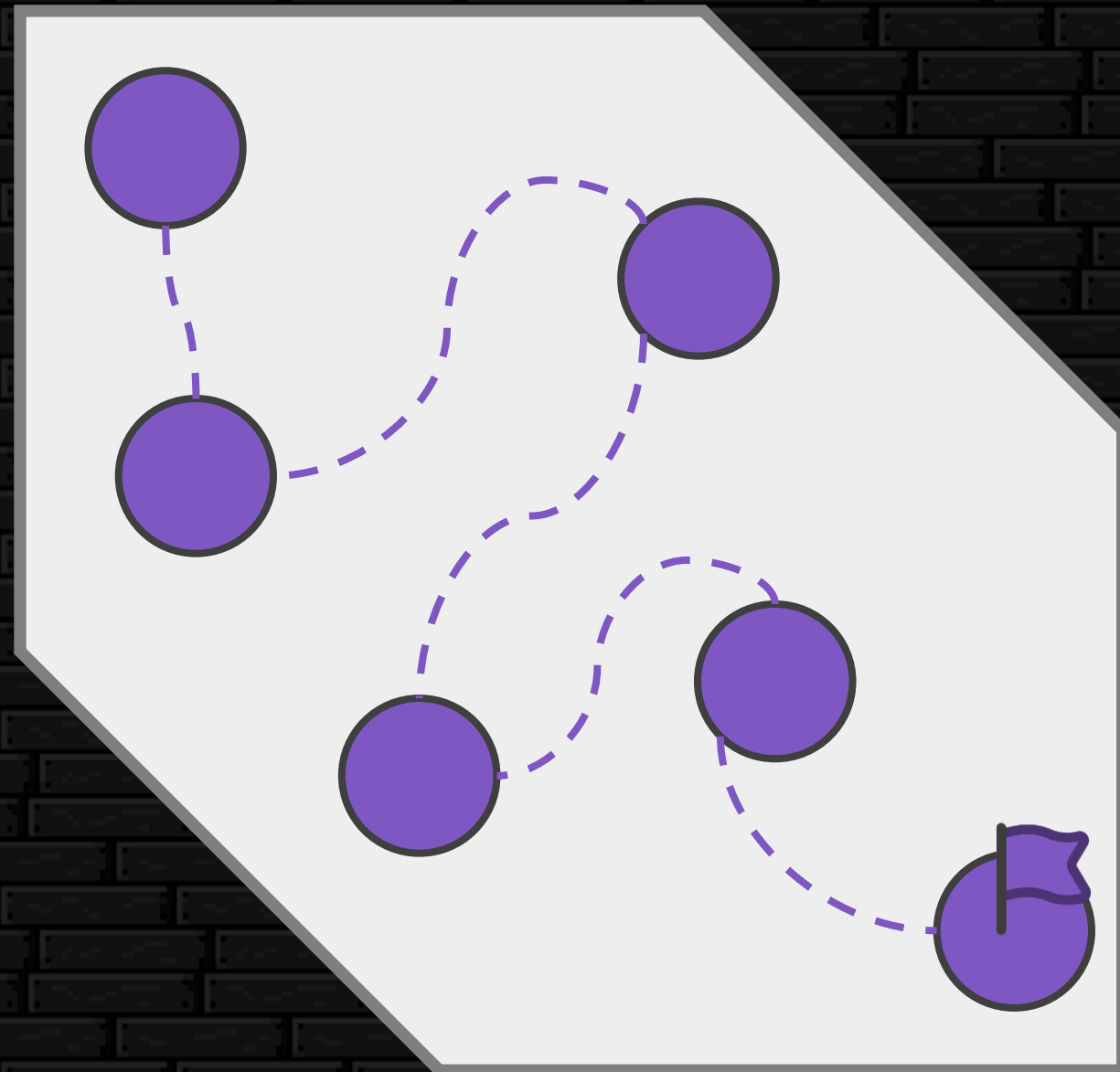
5.2 Resultados da Comparação

1. Tarefas únicas
2. Tarefas repetíveis
3. Hábitos ou rotinas
4. Interação social
5. Atividades em grupo
6. Gamificação

Nome do aplicativo	1	2	3	4	5	6
To-Do List - Schedule planner	X	X	X			
To-Do List - tasks planner	X	X	X			
Google Tasks	X	X				
HabitNow Daily Routine Planner	X	X	X			
Roubit: Cute Daily Routine		X	X			X
Rabit: Habit Tracker & Planner	X	X	X			X
Agenda do Universitário	X	X	X			
School Planner	X					
Student Calendar - Timetable	X	X				
Do It Now: RPG To Do List	X	X	X			X
Habitica	X	X	X	X		X
Habit Hunter	X	X				X
Guilda dos Universitários	X	X	X	X	X	X



Considerações Finais



6.1 Conclusão

- Estudantes precisam equilibrar compromissos diversos causando dificuldade na gestão de tempo
 - Atividades, estudo, emprego, tarefas extracurriculares, vida pessoal.
- Foi desenvolvido um aplicativo com a função de auxiliar as pessoas a organizarem suas tarefas, hábitos e rotinas de forma lúdica e interativa por meio da gamificação
 - Ocupando um nicho pouco explorado no mercado

6.2 Trabalhos Futuros

- Possíveis continuidades ao trabalho
 - Avaliação do aplicativo por meio de entrevistas e questionários para os usuários
 - Divisão das tarefas em subgrupos
 - Divisão de tarefas em subtarefas
 - Módulo para envio de notificações
 - Organização de matérias e cronogramas escolares
 - Representação em calendário
 - Habilidades e desafios para complementar na gamificação

6.1 Referências

6-2 O FIM

ALBUQUERQUE, T. Do abandono à permanência num curso de ensino superior. Sísifo, n. 7, p. 19–28, 2016. Disponível em: <<http://sisifo.ie.ulisboa.pt/index.php/sisifo/article/view/115>>. Acesso em: 23 set. 2023

COUTINHO, G. L. A era dos smartphones: um estudo Exploratório sobre o uso dos smartphones no Brasil. 2014. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/9405>>. Acesso em: 24 set. 2023.

MONDARDO, A. H.; PEDON, E. A. Estresse e desempenho acadêmico em estudantes universitários. Revista de Ciências Humanas, v. 6, n. 6, p. 159–180, 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.fw.uri.br/index.php/revistadech/article/viewFile/262/480>>. Acesso em: 24 set. 2023

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C.
Gamification by design: implemententing game mechanics in web and mobile apps.
"O'Reilly Media, Inc.", 2011.

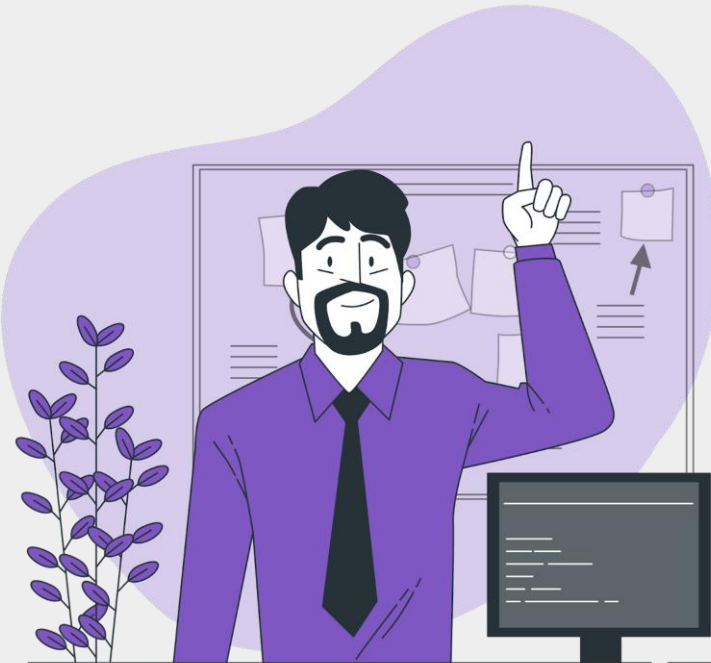


<-

Leiam

6.2 THE END

6-2 O FIM



Obrigado pela
atenção!