



Interação Humano Computador
Instituto de Computação
Ana Paula Vieira, Gabriel Soares, Raphael Ozono

Trabalho Final

1. Introdução

Após a análise do artigo, concluiu-se que os infográficos são uma forma eficaz de simplificar informações complexas, apresentando-as de maneira visualmente atraente e fácil de entender. O uso de recursos visuais, cores e texto conciso ajuda pessoas com TDAH a processarem e assimilarem informações com maior eficiência. Pela sua natureza visualmente envolvente, os infográficos conseguem capturar e manter a atenção desses indivíduos, que frequentemente enfrentam dificuldades como desatenção, hiperatividade, impulsividade e déficits nas funções executivas. Ferramentas assistivas intuitivas e personalizáveis são essenciais para que pessoas com TDAH possam gerenciar eficazmente seus sintomas e melhorar a produtividade, permitindo ajustes conforme as necessidades individuais.

Diante disso, para a atividade final, foi desenvolvido na plataforma Figma um protótipo de média fidelidade de uma plataforma online. Essa plataforma é voltada à organização dos estudos de pessoas com Transtorno de Déficit de Atenção. A plataforma permite a criação de páginas para matérias, a separação de anotações, a organização de listas de tarefas por cores e níveis de dificuldade, além de possibilitar a criação de infográficos sobre anotações, desempenho, atividades realizadas, etc., aplicando filtros personalizados pelos próprios usuários.

2. Entrevista

Foi escolhida uma (01) pessoa para o levantamento de dados neste projeto para coleta de dados, através do método de entrevista e alteração de características que a identifiquem, a fim de preservar seu anonimato. Portanto, neste trabalho o chamaremos de Lucas.

Na entrevista, questões escritas anteriormente pelos designers de interface deste grupo foram feitas por um dos integrantes para a pessoa entrevistada, sendo elas (e suas respostas):

- a. Quais são as coisas mais presentes no seu ambiente de estudos?

Lucas utiliza dispositivos eletrônicos, como tablet para anotações. Apesar de preferir escrever no caderno, as ferramentas de divisão de tela e demais ferramentas do tablet a auxiliam mais.

Também usa notebook para pesquisas e fone de ouvido com cancelamento de ruído, o qual não consegue estudar sem.

- b. Qual tipo de design você acha mais atraente (poucos/muitos elementos, muitas cores, várias opções de funções?, etc.)?

Cores em excesso o atrapalham. Lucas prefere uma interface com poucos elementos e direta. Ele cita que ter opções de personalização é desejável, mas sem excessos, por acabar não sabendo qual(is) opções escolher.

- c. Como você organiza o espaço ao seu redor para se concentrar melhor?

Lucas costuma remover os dispositivos que o distraem, como seu smartwatch e celular, e evita estudar em momentos que esteja distraído, como quando está com fome, com calor ou sono.

- d. Quais influências externas (como amigos, colegas, mídia) afetam sua escolha na hora de estudar?

Ele diz não ser muito influenciado externamente para o modo como estuda.

- e. Existe alguém cuja opinião você valoriza ao tomar decisões sobre como estudar?

Ele já testou algumas ferramentas sugeridas na mídia, porém não prosseguiu com o uso delas por muito tempo.

- f. Quais são suas principais preocupações ou frustrações ao lidar com o ato de estudar?

Lucas comenta que procrastina em excesso. Para ele, é possível estudar focado por longos períodos, mas é um desafio começar a estudar — “dar o primeiro passo” — e é algo que exige muita energia de si.

- g. Quais são as coisas que podem te ajudar a iniciar o estudo?

Prazos. Ele relata que eles conseguem o obrigar a começar a estudar pela urgência de seu cumprimento.

- h. O que te deixa motivado ou satisfeito em relação a estudar?

Sintetizar conceitos e compreendê-los, quando antes não fora possível, é algo que o cativa. Esse tipo de situação o estimula, o deixando satisfeito com sua sessão de estudos.

- i. Como você descreveria como estuda para outras pessoas?

Normalmente, Lucas já conheceu o assunto que estuda previamente. Ele se vale, por exemplo, de aulas ou textos lidos anteriormente. Após isso, ele usa a bibliografia principal que está estudando, grifa e pontua conceitos-chave.

Posteriormente, parafraseia o conteúdo estudado. Se o conteúdo é difícil para ele, então ele busca informações em outras fontes sobre o trecho que não compreendeu bem e mescla as informações. Ele, também, tenta explicar para si o conteúdo, como também resolve questões sobre o tema.

- j. O que você faz para melhorar sua experiência com os estudos?

O entrevistado não forneceu nenhuma informação além do já exposto anteriormente na questão c.

Dores e Ganhos

- Quais são as dificuldades ou obstáculos que você enfrenta estudando?

Seus principais desafios ao estudar são: notificações, em geral, de seus dispositivos eletrônicos, calor, muito ruído nos arredores de onde ele estuda e parar o estudo para retomar depois. Todos o distraem e atrapalham o rendimento.

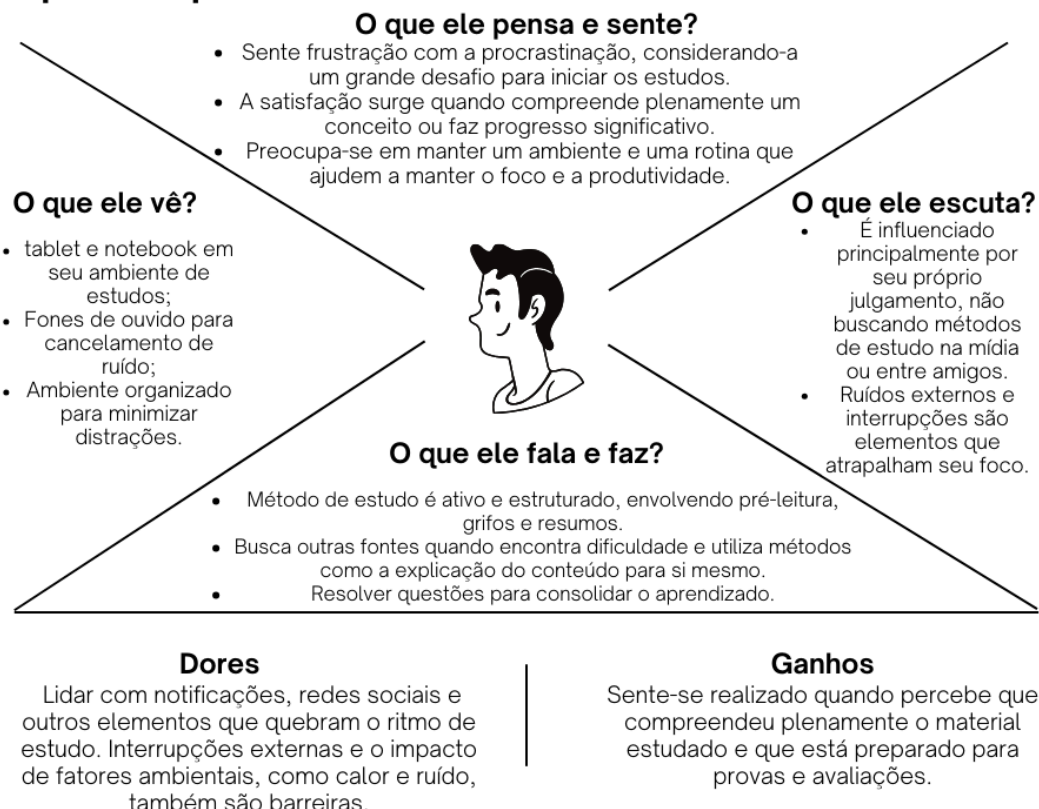
- O que você espera alcançar ou resolver com seus estudos?

Lucas objetiva estudar o conteúdo das avaliações, a exemplo das provas. Quando ele tem segurança que aprendeu esses conteúdos, então sente que atingiu seu objetivo.


3. Estudo de Usuário

O mapa de empatia foi construído a partir da análise de uma entrevista detalhada, com o objetivo de compreender profundamente as percepções, sentimentos, comportamentos e necessidades do entrevistado em seu ambiente de estudos. Esta ferramenta permitiu identificar pontos-chave, como as preferências por um ambiente minimalista, o uso de tecnologia para maximizar a eficiência e as dificuldades enfrentadas com a procrastinação e distrações externas.

Mapa de Empatia



A criação da persona "Lucas" foi um passo fundamental no processo de design centrado no usuário, pois permitiu uma compreensão mais profunda das necessidades, comportamentos e desafios enfrentados por estudantes universitários em seus ambientes de estudo. Ao compilar informações sobre suas preferências tecnológicas, estilos de aprendizado e frustrações relacionadas à procrastinação e distrações, foi possível desenvolver um protótipo que atenda especificamente a essas questões.



Lucas, 24 anos

Educação
Ensino Superior Incompleto

Ocupação
Estudante de Química

Localização
Cuiabá, MT

O que quer?
Quer um ambiente de estudos focado, com interfaces simples e sem distrações. Ele busca evitar interrupções e manter a concentração.

Contexto de vida:
Lucas mora sozinho em um pequeno apartamento e está em seu último ano de faculdade. Ele divide seu tempo entre os estudos, trabalhos acadêmicos e um estágio em uma indústria de cosméticos.

Tecnologia e Ferramentas:
Utiliza tablet e notebook para maximizar o estudo.

Preferências de Design:
Prefere interfaces simples e sem cores chamativas para evitar distrações.

Método de estudo:
Estuda ativamente com leitura, resumos em suas próprias palavras e busca outras fontes quando necessário.

Motivações:
Quer dominar os conteúdos das provas e sentir satisfação ao entender conceitos difíceis. Prazos o ajudam a superar a procrastinação e iniciar os estudos com mais determinação.

Desafios:
Enfrenta procrastinação e distrações externas que atrapalham seu foco. Quebras de fluxo, como ruídos externos ou interrupções, dificultam retomar o foco.

4. Desenvolvimento do Protótipo

Após a análise do usuário, foi desenvolvido um protótipo que atende às necessidades identificadas tanto do usuário quanto da persona. O protótipo foi projetado com base nas observações da entrevista, priorizando funcionalidades como a customização da plataforma, a utilização de poucos elementos e cores em tons pastéis para uma experiência visual menos distrativa. Além disso, foram incorporadas notificações de prazos de atividades para facilitar o planejamento e o fluxo de estudo, juntamente com outras funcionalidades que promovem uma experiência acessível e satisfatória. A seguir, são apresentadas as páginas da plataforma desenvolvida, com suas respectivas conexões indicadas entre colchetes.

- Cadastro [Login]**
Os novos usuários criam uma conta na plataforma, fornecendo nome, sobrenome, email e senha. Essas informações são validadas e, após o cadastro, o usuário ganha acesso ao sistema com uma conta pessoal. Caso o usuário já tenha login, ele pode acessar o botão “Login”, e acessar a página Login.
- Login [Homepage]**
Para usuários que já fizeram cadastro, para acessar sua conta na plataforma basta entrar com nome de usuário ou email e senha. Caso o usuário tenha esquecido sua senha de acesso, basta clicar na frase abaixo do botão “Entrar”, para ser redirecionado para a página Esqueceu sua senha.
- Esqueceu a senha?**
Se o usuário já cadastrado esquecer sua senha de acesso, deve-se colocar o email ou nome de usuário para receber no email cadastrado instruções sobre como gerar uma nova senha.

- **Homepage [Lista de matérias, calendário, relatório geral, infográficos, perfil]**
O usuário pode acessar uma tabela onde manualmente adiciona as tarefas a serem realizadas, as tabelas podem ter diferentes cores para demonstrar por exemplo a dificuldade de cada uma(vermelho - difícil, laranja -médio, verde - fácil). Com a opção de filtro o usuário pode alterar a forma com que a tabela é exibida. Cada tarefa possui uma cor(verde - terminada, laranja-fazendo, vermelho- não começada). E também pode clicar no botão “Gerar infográfico” e ser redirecionado para a página Infográfico, onde o infográfico pedido será exibido.
- **Perfil []**
Em perfil o usuário pode inserir mais informações em “Sobre mim”, trocar a foto de perfil, email, senha ou nome.
- **Calendário (mostrando datas de entrega, provas, etc)[]**
As atividades com data na Homepage estão conectadas à página de Calendário, onde os dias do mês são destacados com as cores correspondentes às atividades programadas para cada data. Uma tabela ao lado exibe todas as atividades de um determinado período, utilizando uma codificação por cores para indicar a urgência: vermelho para atividades urgentes, amarelo para atividades de prioridade moderada e verde para atividades com prazo mais folgado.
- **Matérias [Matéria Específica]**
O usuário insere as matérias, como nome e período, podendo também, adicionar uma foto. Ao clicar no botão de uma matéria específica ele será redirecionado para a página da matéria.
- **Matéria Específica(a página da própria matéria) [Anotações, infográficos, atividades, trabalhos, provas]**
A aba Anotações armazena os cards das anotações do usuário. Ao clicar em um card, o usuário é direcionado para a página Anotações, onde encontra informações detalhadas sobre a disciplina, incluindo carga horária, faltas e o período letivo. Há também uma tabela com os trabalhos a serem realizados, acompanhados de suas datas de entrega, com cores que indicam a proximidade dos prazos. Ambas as tabelas estão conectadas à lista de tarefas na Homepage. Na tabela de Trabalhos, clicar em um card leva o usuário à página Trabalhos, enquanto a tabela de Atividades, vinculada à página Atividades, mostra o progresso nas atividades concluídas daquela disciplina.
- **Anotações [Matéria]**
Possui funções básicas de editor de texto, como mudar o tamanho da fonte, o tipo de texto, grifar com diferentes cores e etc.
- **Trabalhos (Página que pode ser preenchida com dados sobre trabalhos da matéria)[Calendário]**
O usuário pode adicionar etapas do trabalho a serem concluídas, os prazos de cada trabalho, e os integrantes.
- **Provas (Página que armazena dados de provas da matéria)[Calendário]**
Na página Provas é possível adicionar uma lista de conteúdos a serem estudados, colocar os arquivos de listas e provas antiga, links de vídeo aulas e também gerar infográficos para revisar a matéria
- **Relatório geral (armazena notas e calcula qual a sua média atual) [Matéria]**
Esta página exibe informações detalhadas sobre as disciplinas de um determinado período, incluindo carga horária concluída, porcentagem de faltas e notas. Na tabela, há uma opção chamada "Notas", onde o usuário pode inserir uma fórmula para calcular a média. Se essa média for maior ou igual à média de aprovação definida pelo usuário, o campo "Aprovação" é

automaticamente marcado. Ao clicar no botão “Gerar Infográfico”, o usuário será direcionado para a página Infográficos onde poderá visualizar as informações desejadas de forma interativa.

- **Infográficos**

Nesta página, são criados e exibidos infográficos interativos que o usuário pode personalizar conforme suas preferências. Podendo ajustar os filtros, as cores e o formato da exibição.

5. Conclusão

A partir da análise aprofundada do usuário Lucas, através do mapa de empatia e da construção da persona, foi possível identificar suas necessidades e expectativas em relação a uma ferramenta de estudo. A principal preocupação de Lucas era a organização do conteúdo, a gestão do tempo e a motivação para iniciar e manter o foco nos estudos.

O protótipo desenvolvido demonstra como essas informações foram utilizadas para criar uma interface intuitiva e personalizada que atende às necessidades específicas de Lucas e de outros usuários com características semelhantes. A escolha por cores suaves, a organização visual clara e a possibilidade de customização da plataforma, como a criação de infográficos personalizados e a organização de tarefas por cores, demonstram uma clara consideração pelas preferências visuais e pela necessidade de organização do usuário. A inclusão de funcionalidades como o calendário, as notificações de prazos e a possibilidade de acompanhar o progresso através de relatórios gerais visam auxiliar Lucas a gerenciar seu tempo de forma mais eficiente e a se manter motivado. Ao visualizar o progresso e os objetivos alcançados, o usuário é incentivado a continuar estudando e a alcançar seus objetivos.

6. Projeto no Figma

O protótipo pode ser acessado no seguinte link:

[https://www.figma.com/design/ZoipgihdjTGuuzaUtbiAeU/Paper-Wireframe-Kit-\(Community\)?node-id=7580-3598&t=SFjnqayM5urFGWTp-1](https://www.figma.com/design/ZoipgihdjTGuuzaUtbiAeU/Paper-Wireframe-Kit-(Community)?node-id=7580-3598&t=SFjnqayM5urFGWTp-1)