

Ideia_1

1 Projeto – Gameficador de Atividades Diárias

Data: 11/08/2025

Nome Projeto: LifeQuest – Gamificação de Atividades Diárias

Nome Usuário no GitHub: meirelleshugo

Grupo de Alunos:

RA	Nome	e-mail
0030482323009	Hugo Meirelles	hugo.silva36@fatec.sp.gov.br
0030482323029	Lucas Moraes	lucas.morais30@fatec.sp.gov.br

Compreensão do Problema

No cotidiano, muitas pessoas têm dificuldade em manter a motivação para cumprir suas tarefas diárias, sejam elas relacionadas a estudos, saúde ou lazer. A rotina tende a se tornar repetitiva, e a falta de um sistema de incentivo pode levar à procrastinação e baixa produtividade.

A gamificação – aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos – tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar pessoas em atividades diversas. Ao transformar tarefas rotineiras em desafios recompensadores, é possível aumentar a motivação e manter um acompanhamento mais ativo do progresso pessoal.

Proposta de Solução de Software e Viabilidade

A proposta é criar uma plataforma online onde o usuário possa cadastrar tarefas personalizadas e convertê-las em “quests” para um avatar virtual. Ao concluir cada atividade, o usuário receberá pontos de experiência (XP) e moedas virtuais, que poderão ser trocadas por recompensas pré-definidas, como

momentos de lazer. O sistema busca unir motivação, controle de hábitos e diversão, sendo viável com tecnologias web modernas e integração de banco de dados.

Visão Geral dos Pré-Requisitos

- **Funções:** Cadastro de usuários; criação e edição de tarefas ("quests"); sistema de XP e moedas; loja de recompensas; histórico de atividades; personalização de avatar.
- **Atributos:** Interface intuitiva; responsividade; segurança de dados; design atrativo com elementos de gamificação.

Conceitos e Tecnologias Envolvidos

Gamificação; controle de hábitos; feedback positivo.

Tecnologias: HTML, CSS, JavaScript (React), Node.js, banco de dados MySQL ou MongoDB, API REST.

Situação atual (estado-da-arte)

Existem aplicativos como Habitica e Todoist que aplicam gamificação na gestão de tarefas, mas alguns carecem de personalização mais profunda do avatar ou integração com recompensas reais. A proposta busca maior liberdade na criação de atividades e recompensas personalizadas. Será feita uma pesquisa com possíveis usuários para entender quais elementos mais os motivam.

Estimativa de custo do projeto

Hospedagem web (cerca de R\$ 30/mês), domínio (R\$ 40/ano), ferramentas gratuitas como GitHub e Figma para design, e eventuais custos com APIs externas.

Glossário

- **Gamificação:** Aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos.
- **XP:** Pontos de experiência obtidos por completar atividades.
- **Quest:** Missão ou tarefa atribuída ao jogador.

- **Recompensa:** Benefício obtido após cumprir objetivos.