

Projetos Interdisciplinares Para Sistemas de Informação

MUTARE: O Impulso Para Mudar

Pedro A. A. da Cunha¹, Maria L. C. Lopes¹

¹DEINFO – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
Estrada dos Macacos, 95, Dois Irmaos, Recife - PE, 52171-235, Brazil

pedroailton630@gmail.com, lauracordeiro259@gmail.com

Abstract. *Mutare is a safe tool for conscious habit management that seeks to bring quality of life, health and productivity in the current era of incessant stimuli arising from the amenities of new technologies, which discourages the practice of good habits. From the powerful psychology of habit (accurately treated by Charles Duhigg in his book "The Power of Habit", inspiration for our project), we created a digital system capable of providing assistance in the development of new habits (which the system can also suggest - such as sustainable and citizen habits), correction of bad habits and monitoring of habits developed by users, along with a system of rewards, performance measurement and mascot. This is Mutare.*

Resumo. *O Mutare é uma ferramenta segura de gerenciamento consciente de hábitos que busca trazer qualidade de vida, saúde e produtividade na atual era de estímulos incessantes advindos das comodidades das novas tecnologias, que desincentiva a prática de bons hábitos. A partir da poderosa psicologia do hábito (acertivamente tratada por Charles Duhigg em seu livro "O Poder do Hábito", inspiração para o nosso projeto), criamos um sistema digital capaz de fornecer assistência ao desenvolvimento de hábitos novos (que o sistema também poderá sugerir - como hábitos sustentáveis e cidadãos), correção de maus hábitos e acompanhamento dos hábitos desenvolvidos pelos usuários, junto de um sistema de recompensas, medição de desempenho e mascote. Esse é o Mutare.*

1. Introduction

Contextualizar (Explicar sobre a área da sua proposta)

O sistema Mutare surgiu como proposta da disciplina de Projetos Interdisciplinares para Sistemas de Informação 1 (PISI 1) do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação na UFRPE, como solução de um problema social observado pelos desenvolvedores-autores: a crescente falta de gestão da própria rotina e hábitos no dia a dia da população da atualidade, além de desconhecimento da simplicidade de aplicar o poder do hábito para controlá-los e viver uma vida melhor, em saúde e propósito.

A solução foi proposta por meio das tecnologias da linguagem de programação Python e suas bibliotecas Custom Tkinter e SQLite, principalmente.

1.1. Justificativa

Problema a ser solucionado

1.2. Solução

Explicar, de forma resumida, o porquê da sua proposta ser interessante e o que ela tem de diferente de outras já existentes no mercado.

2. Metodologia

The first page must display the paper title, the name and address of the authors, the abstract in English and “resumo” in Portuguese (“resumos” are required only for papers written in Portuguese). The title must be centered over the whole page, in 16 point boldface font and with 12 points of space before itself. Author names must be centered in 12 point font, bold, all of them disposed in the same line, separated by commas and with 12 points of space after the title. Addresses must be centered in 12 point font, also with 12 points of space after the authors’ names. E-mail addresses should be written using font Courier New, 10 point nominal size, with 6 points of space before and 6 points of space after.

The abstract and “resumo” (if is the case) must be in 12 point Times font, indented 0.8cm on both sides. The word **Abstract** and **Resumo**, should be written in boldface and must precede the text.

2.1. Tecnologias Usadas (Linguagem e IDE de Desenvolvimento)

2.2. Bibliotecas Usadas

2.3. Estrutura do Projeto

The subsection titles must be in boldface, 12pt, flush left.

3. Resultados

4. Propostas Futuras

5. Conclusão

6. Apêndice

Figure and table captions should be centered if less than one line (Figure 1), otherwise justified and indented by 0.8cm on both margins, as shown in Figure ???. The caption font must be Helvetica, 10 point, boldface, with 6 points of space before and after each caption.



Figure 1. Pitch da Concepção do Projeto em Sala

In tables, try to avoid the use of colored or shaded backgrounds, and avoid thick, doubled, or unnecessary framing lines. When reporting empirical data, do not use more decimal digits than warranted by their precision and reproducibility. Table caption must be placed before the table (see Table 1) and the font used must also be Helvetica, 10 point, boldface, with 6 points of space before and after each caption.

Table 1. Variables to be considered on the evaluation of interaction techniques

	Chessboard top view	Chessboard perspective view
Selection with side movements	6.02 \pm 5.22	7.01 \pm 6.84
Selection with in- depth movements	6.29 \pm 4.99	12.22 \pm 11.33
Manipulation with side movements	4.66 \pm 4.94	3.47 \pm 2.20
Manipulation with in- depth movements	5.71 \pm 4.55	5.37 \pm 3.28

7. References

Bibliographic references must be unambiguous and uniform. We recommend giving the author names references in brackets, e.g. [Knuth 1984], [Boulic and Renault 1991], and [Smith and Jones 1999].

The references must be listed using 12 point font size, with 6 points of space before each reference. The first line of each reference should not be indented, while the subsequent should be indented by 0.5 cm.

References

- Boulic, R. and Renault, O. (1991). 3d hierarchies for animation. In Magnenat-Thalmann, N. and Thalmann, D., editors, *New Trends in Animation and Visualization*. John Wiley & Sons Ltd.
- Knuth, D. E. (1984). *The T_EX Book*. Addison-Wesley, 15th edition.
- Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In Smith-Jones, A. B., editor, *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.