

**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRADENSE – CAMPUS PELOTAS**



CSTSI – CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

ESTHER VIEIRA RODRIGUES

JOUR: DESCOMPLIQUE SEU DIA A DIA

**TCC
PELOTAS
2025**

ESTHER VIEIRA RODRIGUES

JOUR: SUA AGENDA VIRTUAL PERSONALIZÁVEL

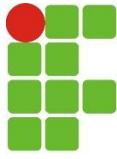
**Trabalho de Conclusão de Curso como
requisito parcial à obtenção do título de
Tecnólogo em Sistemas para Internet, do
Instituto Federal Sul-rio-grandense.**

**Orientador: Prof^a. Me. Marla Cristina da Silva
Sopeña**

Co-orientador: Prof. Me. Vagner Pinto da Silva

PELOTAS

2025



Ministério da Educação
Instituto Federal Sul-rio-grandense / Campus
Pelotas
Departamento de Ensino de Graduação e
Pós-Graduação
Curso Superior de Tecnologia em Sistemas
para *Internet*



TERMO DE APROVAÇÃO

JOUR

por

ESTHER VIEIRA RODRIGUES

Este(a) preencher se Trabalho de Conclusão de Curso (TCC ou Monografia ou Dissertação foi apresentado(a) em 4 de Julho de 2025 como requisito parcial para a obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas para Internet no Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet. O(a) candidato(a) foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a Me. Marla Cristina da Silva Sopeña
Prof^a Orientadora

Prof.Me. Vagner Pinto da Silva
Prof. Coorientador

Adriane Pires Rodrigues Ramires

Membro titular

Paulo Henrique Asconavieta da Silva

Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

RESUMO

Jour é um aplicativo para celular android e web, com banco de dados disponível para acesso pelo navegador, focado em auxiliar com questões de organização cotidiana de seus usuários, é uma aplicação focada em permitir a criação e alteração de registros como eventos, anotações, lista de tarefas além da criação de hábitos permitindo o acompanhamento de suas atividades É uma agenda pessoal e virtual, uma forma de coletar as aplicações manuais mais utilizadas em diários, agendas e *planners*. Foi produzido ao decorrer das disciplinas uma aplicação android utilizando as ferramentas de desenvolvimento disponíveis e compatíveis com o Expo (como typescript, firestore, etc) que permite a integração automática para web, permitindo assim então uma aplicação mobile first ao mesmo tempo que acessível por plataformas web apresentando a atualização síncrona entre telas. Iniciando pela introdução ao tema e a apresentação do Jour, serão apresentados neste documento as etapas necessárias para a elaboração de uma aplicação deste porte, tais como as metodologias, pesquisa de campo, análises de similares, requisitos, modelagem e tecnologias.

Palavras-chave: android; agenda; bullet journal; react native; expo.

ABSTRACT

Jour is an Android and web mobile application, with a database accessible through a browser, focused on assisting users with daily organization tasks. The app allows the creation and editing of records such as events, notes, task lists, and habit tracking, enabling users to monitor their activities and personal goals. It also offers customizable interface options. Jour serves as a digital personal planner — a way to bring together commonly used manual tools found in journals, agendas, and planners.

Throughout the academic coursework, an Android application was developed using tools compatible with the Expo framework (such as TypeScript, Firestore, etc.), enabling automatic integration with the web. This results in a mobile-first application that is also accessible via web platforms, offering synchronous updates across views.

Starting with an introduction to the topic and an overview of Jour, this document presents the necessary steps for developing an application of this scale, including methodology, field research, competitive analysis, requirements, modeling, and technologies used.

Keywords: android; planner; bullet journal; react native; expo.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Questão quanto a conquistas de suas metas.....	14
Figura 2 - Questão sobre quais métodos de organização são utilizados.....	15
Figura 3 - Sobre o que um sistema precisa para suprir suas demandas.....	16
Figura 4 - Em que plataformas as pessoas a usariam.....	16
Figura 5 - Interface da plataforma Google Agenda.....	19
Figura 6 - Interface da plataforma Notion.....	20
Figura 7 - Interface da plataforma Trello.....	21
Figura 8 - Interface da plataforma Habitica.....	22
Figura 9 - Interface da plataforma Roubit.....	23
Figura 10 - Interface da plataforma Easy Notes.....	23
Figura 11 -Tela Registro Funcional 4.....	29
Figura 12 -Tela Registro Funcional 6.....	31
Figura 13 - Diagrama de Caso de Uso.....	36
Figura 14 - Diagrama de Classe.....	37
Figura 15 - Diagrama de Sequência.....	39
Figura 16 - Banco de dados do Firebase.....	43
Figura 17 - Interface do site de conversão SVG e como foi utilizado.....	45
Figura 18 - Logo do Jour.....	48
Figura 19 - Paleta de Cores.....	49
Figura 20 - Protótipo Telas no Figma.....	50

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tabela Comparativa.....	17
Tabela 2 - Tela Registro Funcional 1.....	26
Tabela 3 - Tela Registro Funcional 2.....	27
Tabela 4 - Tela Registro Funcional 3.....	28
Tabela 5 - Tela Registro Funcional 5.....	30
Tabela 6 - Tela Registro Funcional 7.....	32
Tabela 7 - Tela Registro Funcional 8.....	33
Tabela 8 - Tela Registro Funcional 9.....	34
Tabela 9 - Tabela com Dependências e Usos.....	40

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 A PROCRASTINAÇÃO NA SOCIEDADE E O MÉTODO BULLET JOURNAL PARA ORGANIZAÇÃO PESSOAL E AUTOCONHECIMENTO.....	11
3 METODOLOGIA DE PESQUISA.....	14
3.1 QUESTIONÁRIO.....	14
3.2 ANÁLISE DE SISTEMAS SIMILARES.....	17
3.2.1 Google Agenda.....	18
3.2.2 Notion.....	19
3.2.3 Trello.....	20
3.2.4 Habitica.....	21
3.2.5 Roubit.....	22
3.2.6 Easy Notes.....	23
4.1 CLASSIFICAÇÃO DE REQUISITOS.....	25
4.1.1 Requisitos Funcionais.....	25
4.1.2 Requisitos Não Funcionais.....	34
5.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	35
5.2 DIAGRAMA DE CLASSES.....	36
5.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	38
6 TECNOLOGIAS.....	40
6.1 REACT NATIVE.....	40
6.3 TYPESCRIPT.....	42
6.4 FIREBASE.....	42
6.6 FERRAMENTAS AUXILIARES.....	43
6.6.1 VSCode.....	43
6.6.2 GitHub.....	44
6.6.3 Figma.....	44
6.6.4 Orbit.....	44
6.6.5 Astah.....	44
6.6.6 Nikitahl.github.io.....	45
6.6.7 Depcheck.....	45
6.6.8 Trello.....	45
7.1 UX.....	47
7.2 LOGO.....	47
7.3 PALETA DE CORES.....	48
7.4 TELAS.....	49
APÊNDICE A - Questionário de Pesquisa.....	58
APÊNDICE B – DOCUMENTAÇÃO DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	65

APÊNDICE C – RELATÓRIO DE TESTES (SISTEMA E ACEITAÇÃO).....	72
APÊNDICE D – RELATÓRIO DE TESTE USABILIDADE.....	78

1 INTRODUÇÃO

O projeto é uma agenda virtual personalizável, direcionado à pessoas que estão em busca de métodos digitais de organização, autoconhecimento e crescimento pessoal. O software proposto vem como tentativa de solucionar males que, de acordo com as pesquisas alavancadas, são comuns na contemporaneidade. Seu objetivo é mimetizar um Bullet Journal, que é um método criativo de organização pessoal feito, geralmente, em papel ou então em softwares de desenho que permitam a criação de páginas, tabelas e escrita; mas de forma automatizada e que caiba em seu bolso, sua bolsa, ou qualquer outro lugar que se guarde celular.

O objetivo é permitir que o usuário tire um peso de sua cabeça ou costas, metaforicamente, e utilize de ferramentas digitais para lembrar de seus afazeres, lembrar de seus hábitos, por ex: quantas vezes tomou água no dia, quantas vezes foi ao banheiro (qualquer hábito relacionado a saúde física, mental, de afazeres e o que for possível e desejável) para futuramente ter a oportunidade de avaliar dados concretos.

A ferramenta proposta a ser desenvolvida pretende ser útil para o público geral, apresentando interface séria e não muito diferente do que o usuário comum está acostumado, sem muitas cores fontes especiais, apenas funções de personalização e templates; mas não se pode negar que as funcionalidades descritas para de um *bullet journal* são de grande ajuda, principalmente, para pessoas com dificuldade de gerenciamento de tempo, que costumam não lembrar dos acontecimentos do dia; seja por distúrbios no que afetam a percepção do tempo, perda de memória, afins.

Tendo em vista os resultados em pesquisas abordadas, tanto pesquisa de campo, com aplicação de questionário à comunidade, como em artigos e reportagens; o projeto se dispôs a oferecer uma oportunidade com suas diversas ferramentas de registro para ajudar o usuário a traçar uma linha entre seu passado, presente e futuro; trazendo então uma possibilidade de reconhecimento de suas dificuldades, falhas, vitórias e o que o usuário bem quiser tracejar e pontuar.

Com relação aos processos necessários para o desenvolvimento: os capítulos foram escolhidos de modo a enumerar e explicar a sequência de pensamentos e fatos analisados para a chegada ao objetivo, que foi o desenvolver do projeto.

O primeiro capítulo tem como objetivo trazer uma pesquisa sobre viabilidade, analisando artigos e reportagens sobre temas de procrastinação e o nível de contentamento de indivíduos, entre diversos grupos pesquisados, com relação ao seu nível de satisfação quanto a suas metas e como a percepção de si mesmo é interligada à sua produtividade percebida e, também, não percebida (pois existem discrepâncias entre as percepções de resultado entre grupos diferentes).

No capítulo a seguir, o segundo, temos a apresentação e a indagação sobre os resultados com relação às pesquisas de campo e análise de sistemas similares, tentando entender se o que foi proposto pela leitura no capítulo anterior pode ser considerado necessidade real de potenciais usuários.

No terceiro capítulo vamos entender os requisitos que as pesquisas anteriores sugerem como potenciais de resolução para as questões levantadas e também comentar sobre opiniões que tive ao analisar o ambiente situado.

Partindo daí vamos ao capítulo quatro onde o sistema desenvolvido será apresentado e veremos as modelagem, segundo teóricos estudados em aulas, propostas para a execução da aplicação móvel e, em seguida, no próximo capítulo, o cinco, detalha as tecnologias utilizadas durante esse processo; sendo elas as de uso restrito a conceituação e modelagem, como também as de linguagens.

Após o uso das tecnologias, teremos no capítulo seis o desenvolvimento do que o produto gerado a partir da elaboração dos capítulos anteriores pode representar para os usufrutuários da aplicação proposta, como entregar a solução desejada de forma a ser leve e de fácil uso, se há necessidade de algo mais sério ou algo mais lúdico e suas representações visuais.

Chegando então no último capítulo, fora as referências e apêndices, o oitavo, estão presentes as considerações finais sobre o projeto, dissertando sobre o que pode ser concluído além de explorar as ideias para futuros desenvolvimentos e expansão do aplicativo.

2 A PROCRASTINAÇÃO NA SOCIEDADE E O MÉTODO BULLET JOURNAL PARA ORGANIZAÇÃO PESSOAL E AUTOCONHECIMENTO

Quem nunca passou os últimos dias do ano escrevendo as metas para serem alcançadas durante o ano, e acabou deixando para próxima semana, pro próximo mês? A procrastinação tem se tornado assunto muito frequente nas rodas de conversas e têm chamado a atenção de teóricos, resultando em estudos extensos sobre esse mal, e também rendido matérias nos mais diversos jornais da televisão brasileira.

O assunto em si já não é tão recente, segundo matéria exibida no jornal televisivo *Fantástico*, em 29 de dezembro de 2019, a psicóloga entrevistada pesquisa sobre o tema há 18 anos, termo que, inclusive, vem do verbo que vem da Roma Antiga *procrastinare*. Também tendo origem do grego clássico, a palavra *akrasia* significa “agir contra o nosso melhor julgamento”, descrevendo então a ação da procrastinação, que significa “deixar para depois”.

Segundo Fuchsia Sirois, professora da Universidade de Sheffield, no Reino-Unido, em entrevista ao *Fantástico*, a procrastinação não é só uma questão de má organização do tempo. Ela diz que tendemos a procrastinar por causa de sentimentos ruins das atividades que consideramos chatas, estressantes, que causam insegurança e frustração e que o ato consciente e desnecessário de adiar a tarefa importante se torna uma defesa, “*um jeito subconsciente de lidar com essas emoções*”.

“Ninguém te pede para adiar, você sabe que é má ideia mas mesmo assim você vai lá e inventa outra coisa para fazer”

Ainda segundo a reportagem:

O procrastinador crônico em geral não come bem, não se exercita, dorme mal e juntando com o estresse isso traz vários problemas de saúde como ansiedade, depressão, gripes e infecções. (FANTASTICO..., 2023)

A professora Carina Sampaio da Unicamp, que estuda o fenômeno na vida acadêmica dá a dica nº1: olhar para dentro.

“Pode parecer um clichê mas a primeira coisa realmente é você se perceber, o que me leva a adiar o meu contato com esse tipo de coisa, entendi a minha relação com isso? Acho que a gente tem que se lembrar” (FANTASTICO..., 2023)

O artigo “*Prediction of Academic Procrastination by Fear of Failure and Self-Regulation*”, publicado Junho de 2020, fez um estudo entre 198 estudantes de diferentes cursos da Universidade de Isfahan no Iran. Os alunos selecionados aleatoriamente responderam um conjunto de questionários envolvendo temas de procrastinação, falha de desempenho e de autorregulação, como: *Student's Procrastination Assessment Scale* (escala de avaliação de procrastinação do aluno), *Performance Failure Appraisal Inventory* (Inventário de Avaliação de Falha de Desempenho) e *Sevari's Self-regulation Questionnaire* (Questionário de autorregulação de Sevari).

Student's Procrastination Assessment Scale é um questionário com 20 perguntas a serem respondidas em uma escala de 1 a 5 (*nunca, quase nunca, as vezes, quase sempre e sempre*) com pontuação obtida pela soma do valor das respostas, com algumas questões com pontuação inversa, foi criado por *Solomon, L. J., e Rothblum, E. D.* em 1984, com perguntas sobre atividades de presentes em graduações e sobre motivos para a procrastinação. *Performance Failure Appraisal Inventory*, por *David E. Conroy* em 2003, avalia questões quanto ao medo de falhas. Com 25 perguntas numa escala de 3 ítems(*não acredito, acredito 50% do tempo e acredito 100%*), entre 5 áreas do medo de falha: (a) medo de experienciar vergonha, (b) medo de desvalorizar sua autoestima, (c) medo de um futuro incerto, (d) medo de seus outros perderem interesse e (e) medo de chatear pessoas importantes. *Sevari's Self-regulation Questionnaire*, por *Sevari, K., e Arabzade, Sh.* em 2013, com 30 itens distribuídos em 6 fatores: estratégia de memória, intenção, autoavaliação, assistência, responsabilidade e presença.

Autorregulação em termos acadêmicos é um fator que afeta o compromisso acadêmico. Pode-se dizer, talvez, que é por isso que a procrastinação é considerada um fracasso em termos de autorregulação. Gerenciamento de tempo é um fator importante de mediar entre procrastinação e autorregulação.

O estudo chegou à conclusão de que existe associação positiva entre o medo da falha e a procrastinação e uma associação negativa entre autorregulação e

procrastinação, ao passo de que quando os níveis de autorregulação são altos em um indivíduo, os de procrastinação são baixos.

Ao final de analisar a reportagem e os artigos encontrados, chegam a conclusão de que a causa ocorre entre temas de autorregulação, tema esse que envolve analisar o que leva o indivíduo a esse evento de autossabotagem. Sabe-se que esse ato leva a um sofrimento consciente, o que é necessário questionar sobre o que se está querendo fugir, ao deixar para depois, e que isso é uma falha na autorregulação. O hábito de separar em etapas uma atividade pode ser o início para se alcançar o marco almejado ou concluir a tarefa. Estratégias de organização e gerenciamento pessoal de crises têm papéis importantes na hora de evitar tal sofrimento.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia de pesquisa utilizada foi a de coleta de informações disponíveis como artigos científicos, reportagens, avaliações em páginas de download de aplicativos de celular, como a *Google Play*, com aplicação semelhante ao desejado e de métodos de organização, e questionário aplicado à comunidade, sendo compartilhado em grupos de conversas e redes sociais.

3.1 QUESTIONÁRIO

O método escolhido para pesquisa de campo foi o de realizar-se um questionário e compartilhá-lo quanto à comunidade para que, quem tiver disposição e interesse, responder às 12 perguntas de múltipla escolha e uma opcional dissertativa acerca de hábitos e a impressão pessoal do indivíduo quanto aos seus métodos organizacionais e seu contentamento quanto às suas metas pessoais, profissionais e acadêmicas. A escolha desse formato foi o de entender as reais necessidades de potenciais usuários, averiguar quais formatos para aplicações ele pode ter mais sucesso e trazer mais dados para além do que foi analisado pelas *reviews* dos similares. As perguntas divulgadas para familiares, amigos e amigos de familiares e apresentadas através da plataforma *Google Forms* e contou com questionamentos como:

Figura 1 - Questão quanto a conquistas de suas metas



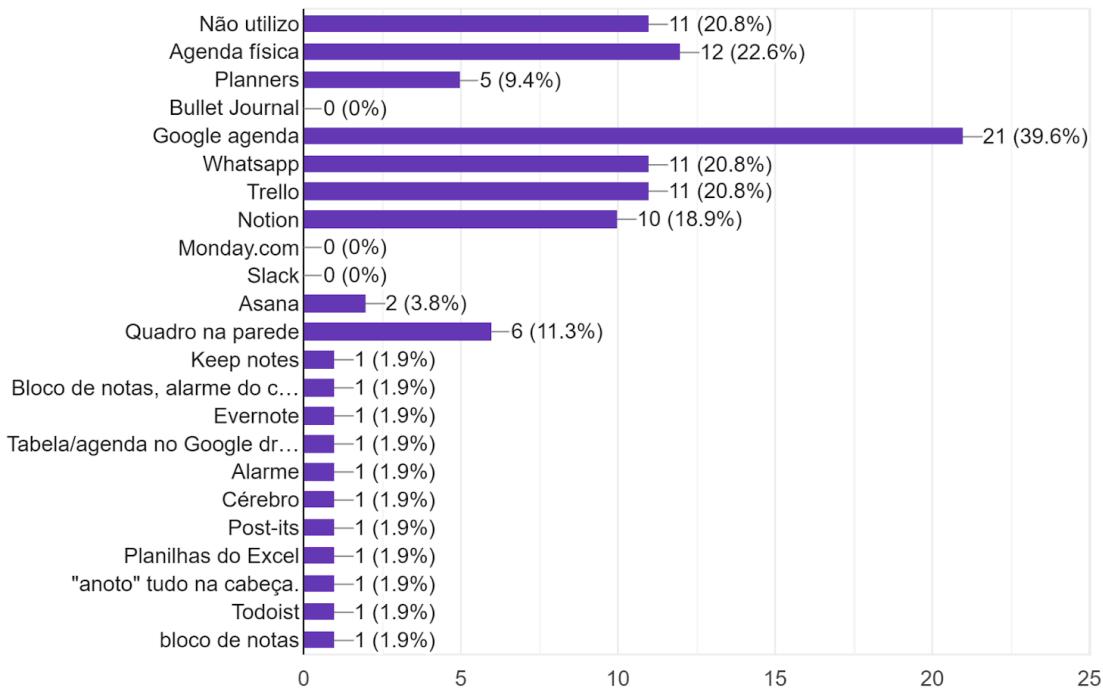
Fonte: Questionário de Jour, sua agenda virtual personalizável

A figura 1 retrata uma das perguntas, onde se indaga sobre a capacidade de atingir metas pessoais, 47,2% respondeu que não costuma atingir suas metas.

Figura 2 - Questão sobre quais métodos de organização são utilizados

Quais sistemas você utiliza para organização pessoal?

53 responses



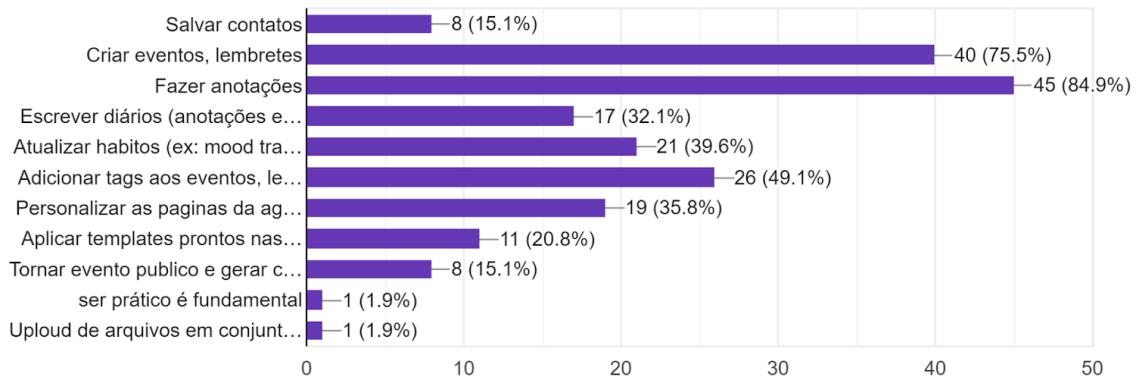
Fonte: Questionário de Jour, sua agenda virtual personalizável

A figura 2 teve como objetivo entender quais os métodos mais utilizados para o fim de organização pessoal que as pessoas à volta utilizam. Na análise de sistemas similares vê-se a avaliação de alguns sistemas em plataformas de *download*, mas não se é possível ver outros não digitais e também atribuir intersecções entre a porcentagem de usuários.

Figura 3 - Sobre o que um sistema precisa para suprir suas demandas.

Quais as funcionalidades essenciais em uma agenda de acordo com o seu uso?

53 responses



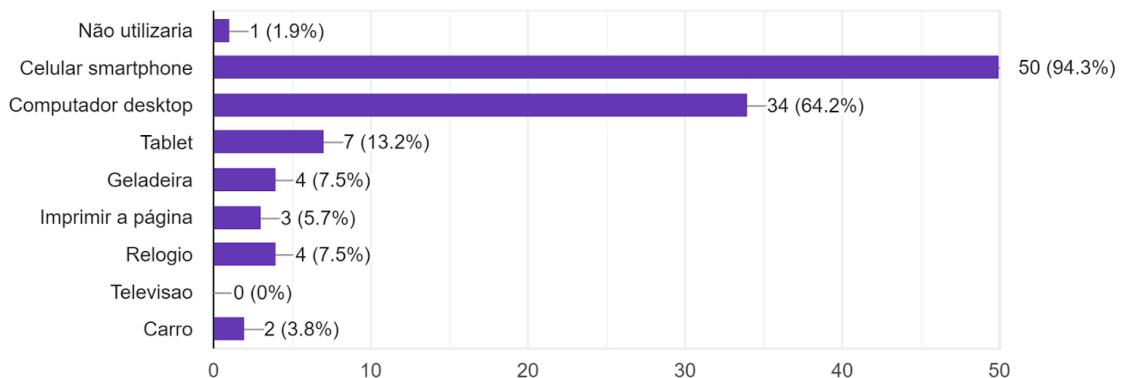
Fonte: Questionário de Jour, sua agenda virtual personalizável

O objetivo da questão é entender o conceito de “agenda” pelo público ao qual o questionário chegou, quais suas necessidades acerca desse tema e suas carências quanto à temática de organização pessoal.

Figura 4 - Em que plataformas as pessoas a usariam.

Em que plataformas você utilizaria, no dia a dia, uma aplicação simulando as funcionalidades de um bloco de notas e agenda?

53 responses



Fonte: Questionário de Jour, sua agenda virtual personalizável

Essa questão também foi utilizada em função de verificar a qual formato a aplicação deverá se focar.

3.2 ANÁLISE DE SISTEMAS SIMILARES

Analisando sistemas que cumprem funcionalidades que o sistema proposto pelo projeto pretende cumprir, conseguimos aprender com o erro e com os acertos de outros. O método utilizado nessa etapa foi o de revisar as avaliações feitas por usuários em suas respectivas páginas na plataforma de *download* de aplicativos *Google Play*.

Mas nem tudo foi baseado em aplicações digitais, pois o tema é pré-existente dessa tecnologia para qual será e já se foi aplicado. Foi analisado também sistemas não digitais, tais como o método *Kanban* e o método *Bullet Journal*, ambos são métodos físicos com escritas feitas de caneta, ou qualquer outro material escolhido. Nesses casos suas funcionalidades foram descritas e suas avaliações de lados positivos e negativos foram feitas através de estudos publicados.

A seguir temos uma tabela feita com informações listando suas funcionalidades com o objetivo de comparar os similares e visualizar quais as funcionalidades mais comuns e, consequentemente, básicas do sistema e, seguindo a lógica, o que poderia ser um diferencial que não é encontrado em outros do mesmo segmento.

Tabela 1 - Tabela Comparativa

	Google agenda	Notion	Trello	Habitica	Roubit	Easy Notes	Jour
Adicionar eventos/ compromissos, tarefas	x	x	x	x	x	x	x
Lista de tarefas		x		x	x		x
Acompanhar habito				x	x		x
Widget	x			x			
Personalização	x	x	x		x	x	x

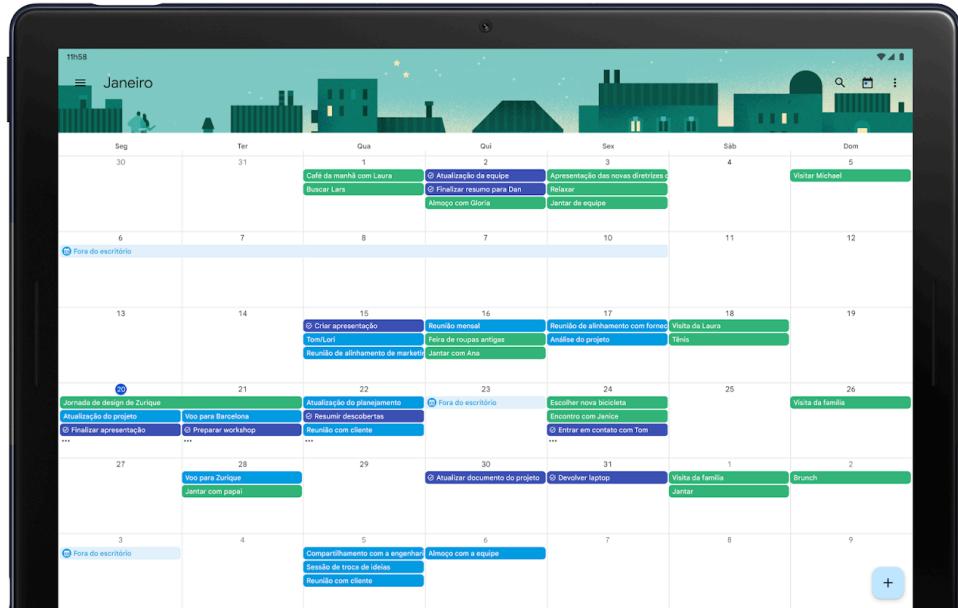
Plano gratuito	x	x	x				x
Edição de texto						x	x
Mapa de humor					x		x

Fonte: Autoria própria

3.2.1 Google Agenda

O primeiro similar da lista é a primeira recomendação quando se pesquisa por “agenda” na play store. Seus principais elogios são com relação à praticidade de gerar registros, a facilidade de uso, sua rapidez, a possibilidade de adicionar colaboradores num evento ou lembrete, o fato de não conter propaganda e funcionar em modo offline; já as reclamações são muitas. A principal é quanto a visualização do que foi adicionado, em alguns modos de visualização, quando o dia está lotado, as atividades não aparecem todas na página, também não há como diferenciar as atividades dos dias anteriores das que estão por vir pois todos os registros estão com as mesmas cores. Fora da temática da interface do usuário, temos muitas reclamações quanto à experiência do usuário: as notificações são de modo insuficiente, interface confusa e incapacidade de organização.

Figura 5 - Interface da plataforma Google Agenda

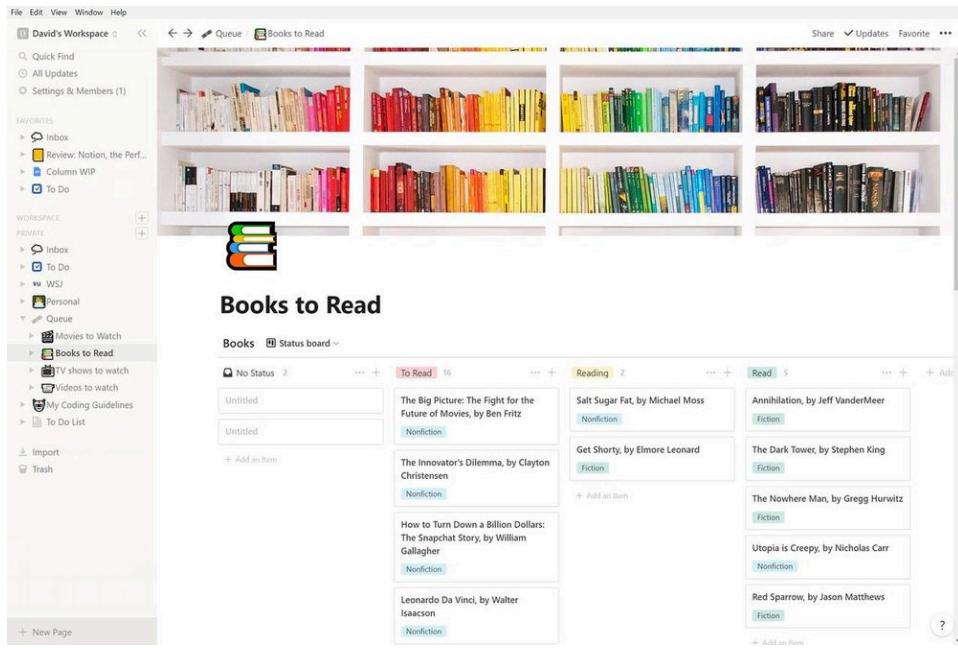


Fonte: GooglePlay (2023)

3.2.2 Notion

O Notion possui uma grande comunidade que frequentemente dá dicas de como utilizar essa plataforma com multi-possibilidades. Mas nem tudo são flores, realmente é necessário a comunidade dar dicas porque o Notion não é de fácil uso. Altamente personalizável, existem sites que vendem templates para aplicação, podendo ser para uso pessoal ou privado. Suas avaliações na GooglePlay vão de: versão para celular com ferramentas sumindo à uma ótima funcionalidade para exercer a criatividade e gerenciar suas agendas e metas. Pelos comentários, os fãs estão alojados no aplicativo em formato desktop, onde suas funcionalidades funcionam. As mais elogiadas, nessa mesma barra de avaliações foram: mudar fonte, adicionar imagens e dimensionar elas. Os pontos negativos são: não possibilita edição offline e algumas funcionalidades são pagas.

Figura 6 - Interface da plataforma Notion



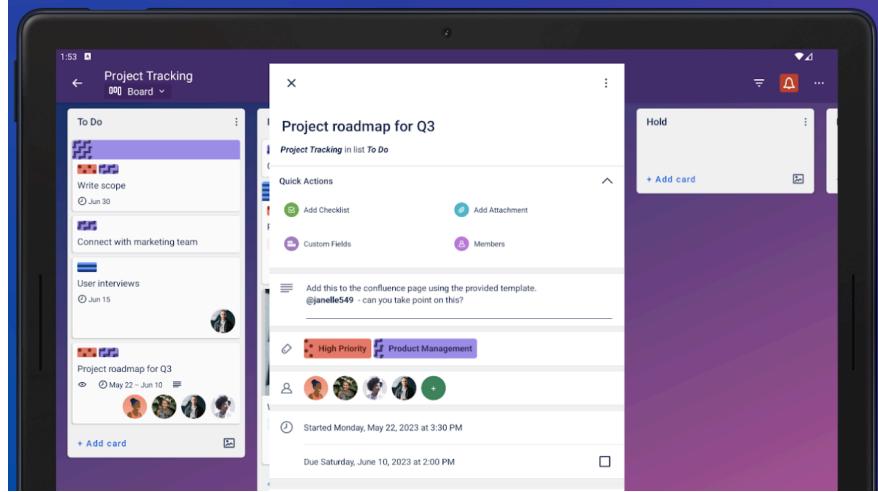
Fonte: euorganizado.com (2023)

3.2.3 Trello

O trello é um dos queridinhos entre trabalhos em equipe, tanto que na pagina da Google Play ele está com selo de “*Escolha dos editores*”, provavelmente por permitir a colaboração e a simultaneidade de vários usuários ao mesmo tempo. Igual ao Notion, o Trello também tem versão paga, nela se tem acesso a mais figurinhas e a outras funcionalidades. Sua interface foi feita com o propósito de lembrar o método de organização Kanban, os cartões mimetizam os *post-it* que o anterior se baseia, tendo também a funcionalidade de movê-los.

Em suas avaliações incluem reclamações como não poder excluir tarefas dadas como concluídas, a não sincronização com calendário (afinal de contas, ele não é um) e o modo de visualização, que não tem uma página inicial com as notificações e o mais recente, já que todo ele é como se fosse um quadro de parede com papéis colados. Em seus elogios é muito frequente a sincronicidade e a alta gama de possibilidades a serem feitas com sua versão gratuita.

Figura 7 - Interface da plataforma Trello

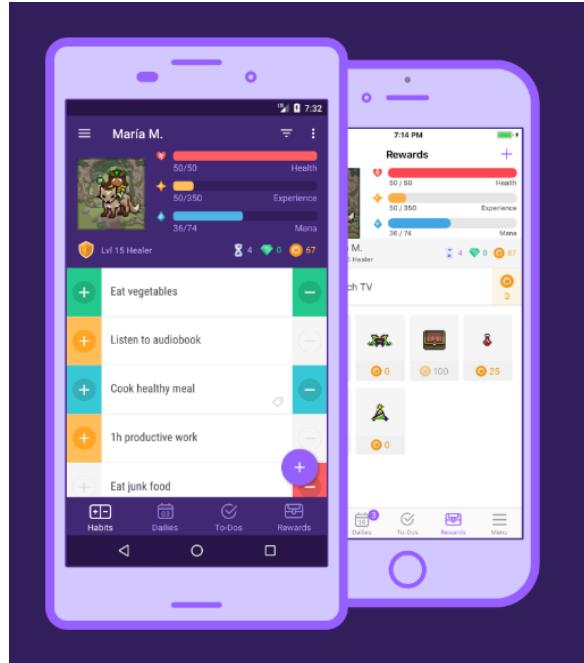


Fonte: euorganizado.com (2023)

3.2.4 Habitica

O aplicativo traz a experiência de transformar as tarefas do dia a dia em missões extraordinárias, tipo as que temos em jogos onde nosso personagem recebe recompensas por elas e avança no jogo, o que realmente acontece no aplicativo. Ao completar as tarefas o usuário pode subir de nível, ganhar ícones/medalhas e companheiros virtuais. Mas esse produto está na lista de similares não por isso, e sim por suas telas, formas de arranjo de página, forma de engajamento e funcionalidades simples mas eficazes.

Figura 8 - Interface da plataforma Habitica



Fonte: habitica.com (2023)

3.2.5 Roubit

Esse tem uma conceituação parecida com o Habitica, só que seu universo é *fofo*, e foi feito para isso. Ele também tem um sistema de recompensas, mas você ganha um personagem que vai te acompanhando e crescendo contigo enquanto completa as tarefas. Porém, ele está aqui por sua página de visualização do cumprimento dos hábitos durante a semana, pelo visualização ao final do mês dos sentimentos que a pessoa anotou como predominantes em cada dia.

Figura 9 - Interface da plataforma Roubit



Fonte: GooglePlay (2023)

3.2.6 Easy Notes

Esse é um aplicativo para a criação de notas, podendo personalizar seu conteúdo de forma bem completa. Ele permite a mudança de fonte, cor do texto, entre outros recursos de edição de texto. Também conta com pincéis, mudança de background para imagem e proteção com senha para nota.

Figura 10 - Interface da plataforma Easy Notes



Fonte: GooglePlay (2023)

4 O JOUR

O sistema tem o objetivo de aplicar o método de organização pessoal *Bullet Journal* na vida de seus usuários de forma descomplicada e simples. Podemos inferir que os métodos digitais atualmente não suprem as necessidades mais básicas que vemos sendo pedidas nas avaliações dos produtos na sua página de *download*. Funcionalidades essas que as muitas pessoas passam horas de seus dias configurando um novo *layout* para aplicar a sua nova página, treinando caligrafia, recortando e colando imagens para personalizar a página, reescrevendo datas de aniversários de seus amigos e feriados para anotar manualmente e o principal: tendo momentos de reflexão sobre suas metas pessoais e suas tarefas para o turno ou dia ou semana, etc. É um exercício de criatividade cuja finalidade é o autoconhecimento e o crescimento pessoal, são vários seus benefícios.

O Jour veio pra isso, ele objetiva acompanhar seu dia e auxiliar pessoas sem e, também, com necessidades especiais, pois muitas, por causa de sua desabilidade, precisam ser lembradas de cumprir tal tarefa periódicas como por exemplo o conhecido “lembrete de tomar água”. Ele servirá como ferramentas para criar tarefas, eventos, anotações, hábitos e, dependendo da criatividade do usuário, poderá servir para mais funcionalidades.

Como podemos ver na análise de sistemas similares, as funcionalidades apresentadas pelo Jour são comuns em alguns aplicativos, mas normalmente estão dispersas, não existindo um com todas elas. Experiência essa do usuário que acaba sendo tediosa, uma vez que precisaria abrir e fechar vários aplicativos para poder registrar seu dia, em vez de um só. Ou então, do modo não digital, utilizando papel e caneta, se for do desejo; pois muitas vezes há um ideal de perfeição, trazendo uma espécie de nervosismo e apreensão para começar algum hábito saudável, pois a inspiração para fazer uma página bela e colorida e conceitualmente e esteticamente agradável nem sempre é acompanhada da corrente de pensamento, inspiração ou concentração necessária para poder registrar o que se deseja.

Torna-se então um objetivo simplificar as ações e deixá-las mais objetivas, sem espaço para confusões mas, de alguma forma, gerar a oportunidade de fazer algumas poucas alterações em seus registros, como escolher as cores de alguns cartões e ter

modo escuro/noturno e claro/diurno, com a finalidade de adaptar-se às escolhas pessoais do dispositivo móvel, uma vez que uma das ferramentas escolhidas dispõe-se da possibilidade da leitura de algumas escolhas configuradas no próprio telefone, não só no aplicativo.

4.1 CLASSIFICAÇÃO DE REQUISITOS

A classificação de requisitos é um elemento essencial quanto ao seu processo de gerenciamento de software, é onde elencamos as necessidades que o projeto a desenvolver necessitará, sendo esses os requisitos funcionais e os não funcionais. Eles são imprescindíveis, uma vez que fazem parte de uma sequência de regras que um desenvolvimento precisa seguir para garantir sua efetividade. Segundo Gilleanes T. A. Guedes, autor do livro UML – Uma Abordagem Prática, o qual o currículo do curso e muitos outras produções estão embasadas: “As etapas de levantamento e análise de requisitos trabalham com o domínio do problema e tentam determinar “o que” o software deve fazer e se é realmente possível desenvolver o software solicitado.”.

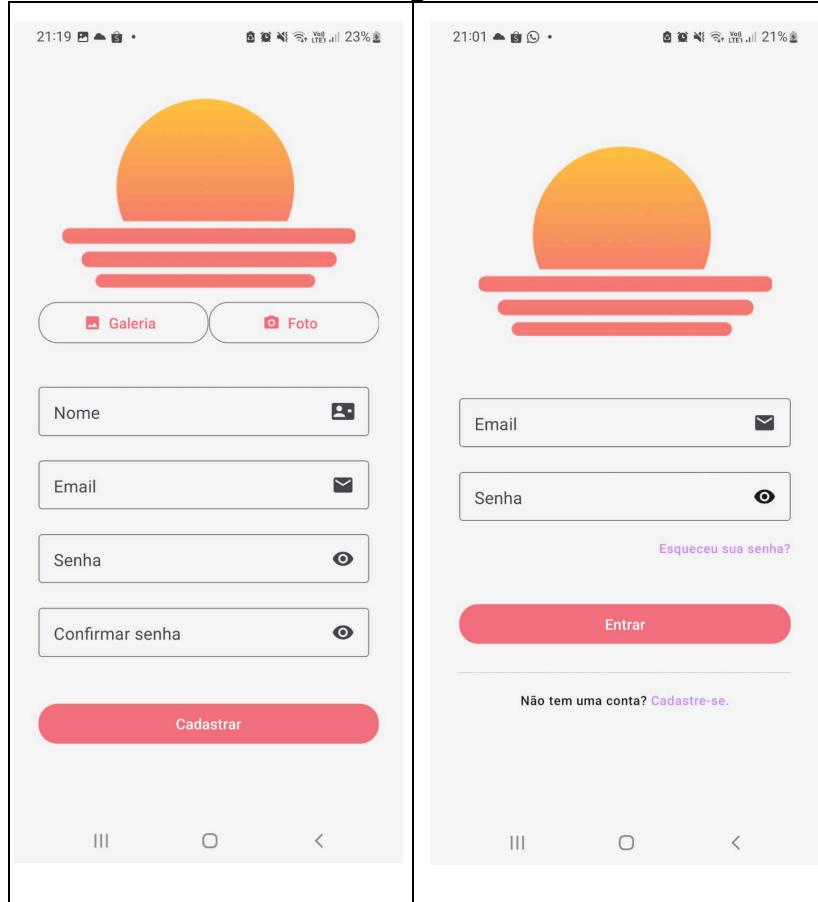
4.1.1 Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais são as funcionalidades que se pretende que o sistema cumpra. Abaixo está listado os requisitos funcionais previstos para a aplicação:

[RF 001] - Auto Registro

O auto registro é a atividade do próprio usuário inserir seus dados na plataforma e realizar seu cadastro. É útil quando qualquer pessoa com acesso a aplicação puder gerar conta, sem a necessidade de um administrador inserir ou aprovar o uso. Na tabela a seguir temos anexadas a tela de cadastro de usuário e a de login, onde após a confirmação do email pode ser utilizada para entrar na conta.

Tabela 2 - Tela Registro Funcional 1

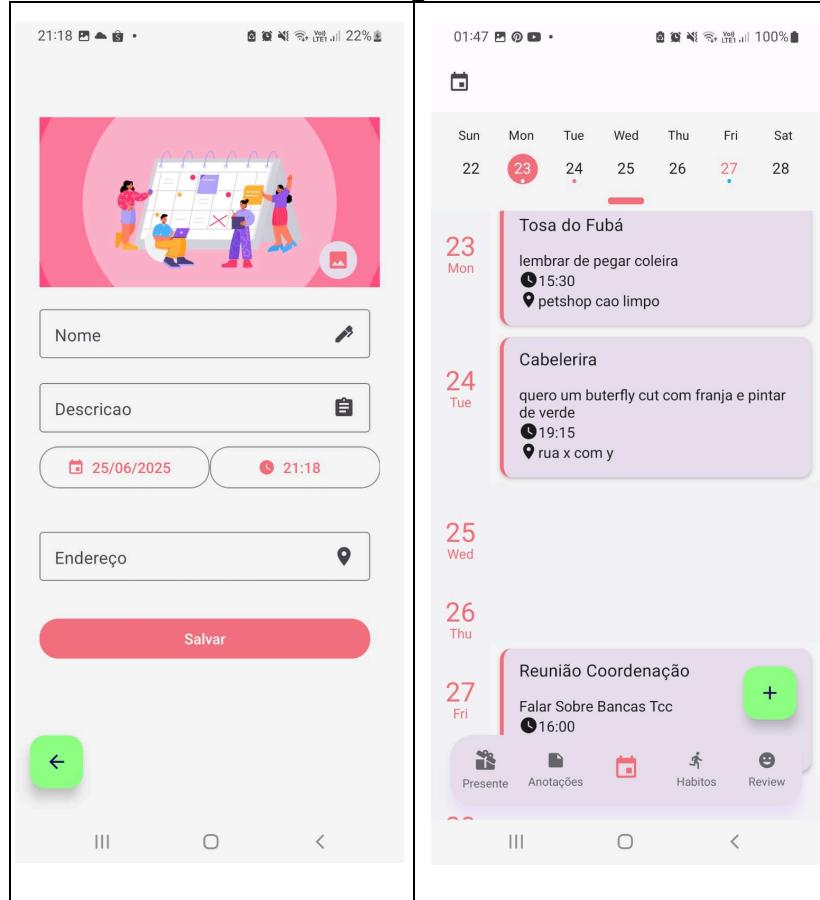


Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 002] - Criar, visualizar, editar e deletar de eventos

É um requisito funcional que, como o nome diz, permite aos usuários interagir com a plataforma e acrescentar seu registro, um deles sendo o de criar, visualizar e deletar eventos. A tabela a seguir representa estas funcionalidades, sendo a primeira a para o cadastro do evento e a segunda a listagem em sua respectiva data. Na primeira temos o campo para inserção do nome, descrição, data, horário e endereço; estes últimos dois campos sendo de tipos diferentes, não de *input*, como os outros, mas um seletor de biblioteca estrangeira. Na segunda temos o ícone do calendário com a data selecionada que, ao clicar, restaura a seleção de data para o dia de hoje, além da dependência estrangeira agenda e calendário. Ambos utilizam *imports* como os *cards*, *inputs* e ícones de uma mesma biblioteca, a *React Native Paper*.

Tabela 3 - Tela Registro Funcional 2

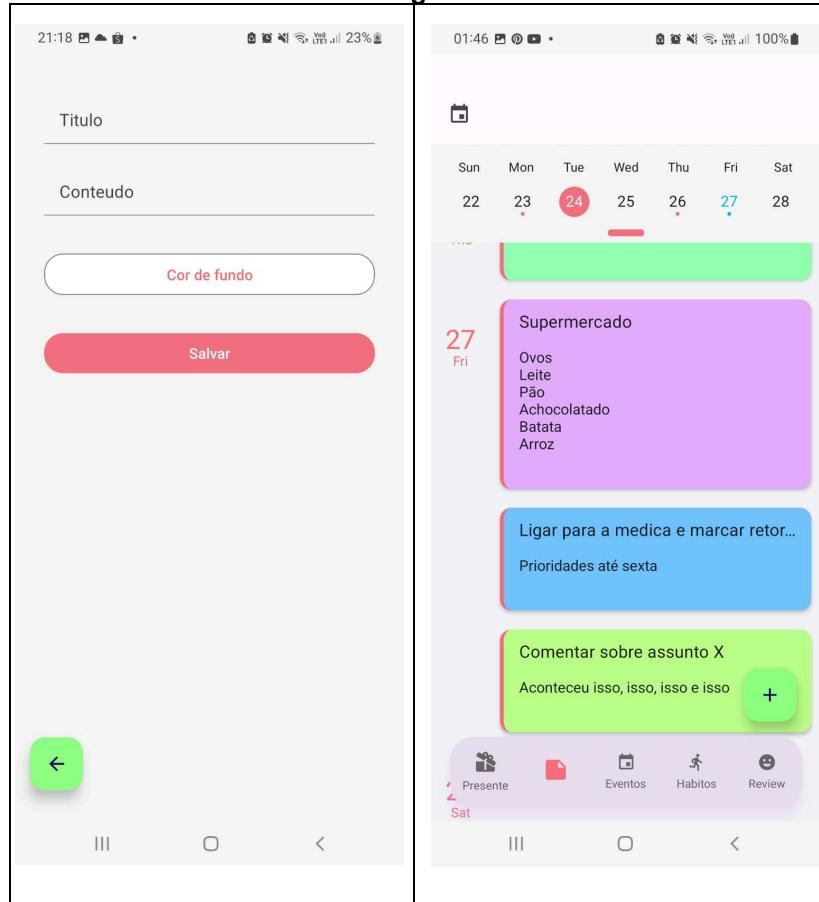


Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 003] - Criar, visualizar, editar e deletar de anotações

Muito semelhante ao anterior, com uma das únicas diferenças sendo os valores a serem passados pelos inputs. A tela de anotações conta com um *input* para cores através de uma outra dependência, cor esta que está sendo demonstrada através do card e, quando selecionada, no fundo inteiro da página da anotação. Telas essas que podem ser vistas na tabela a seguir.

Tabela 4 - Tela Registro Funcional 3



Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 004] - Criar, visualizar e deletar de tarefas

A função de criar lista de tarefas está presente apenas na tela inicial, onde, para visualizar a de outros dias, pode ser vista através da seleção de datas pelo calendário, o mesmo presente nas telas de listagem de eventos e anotações. Porém, mesmo podendo visualizar de outros dias, só se pode adicionar tarefas no dia de hoje. Sua interface pode ser vista na tabela a seguir.

Figura 11 -Tela Registro Funcional 4

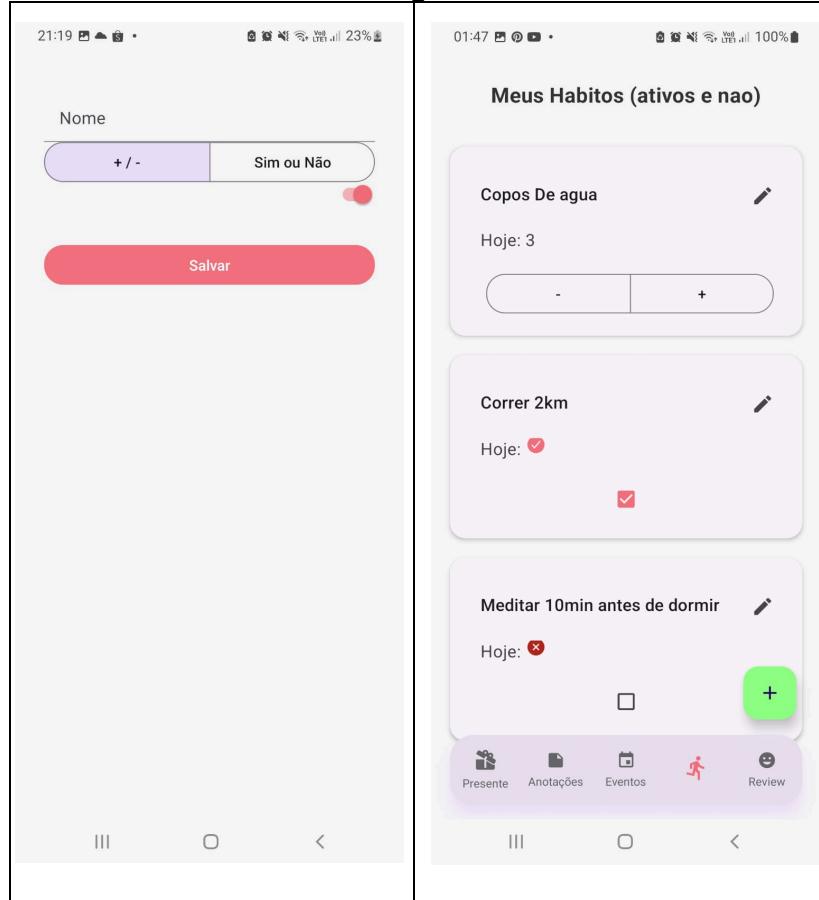


Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 005] - Criar, visualizar, editar e deletar de hábitos

Semelhante aos requisitos funcionais anteriores, ele apresenta uma tela de edição, para mudar o nome e a visibilidade, e uma tela com a listagem, onde o usuário pode visualizar todos os seus hábitos, até mesmo os que não estão ativos. A tabela a seguir apresenta essas duas telas:

Tabela 5 - Tela Registro Funcional 5



Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 006] - Visualizar registros de outros dias

O quinto requisito funcional é referente a utilidade da agenda, é uma tela inicial onde apresenta tudo o que o sistema oferece para ser registrado diariamente. Há também a possibilidade de visualizar registros de outros dias, para isto basta alterar a data desejada no calendário. Caso seja necessário, há presente o botão do calendário com um quadrado para representar a data de hoje, o qual ao ser clicado retorna a data do dia de hoje. Podemos ver a tela com este requisito na figura a seguir.

Figura 12 -Tela Registro Funcional 6

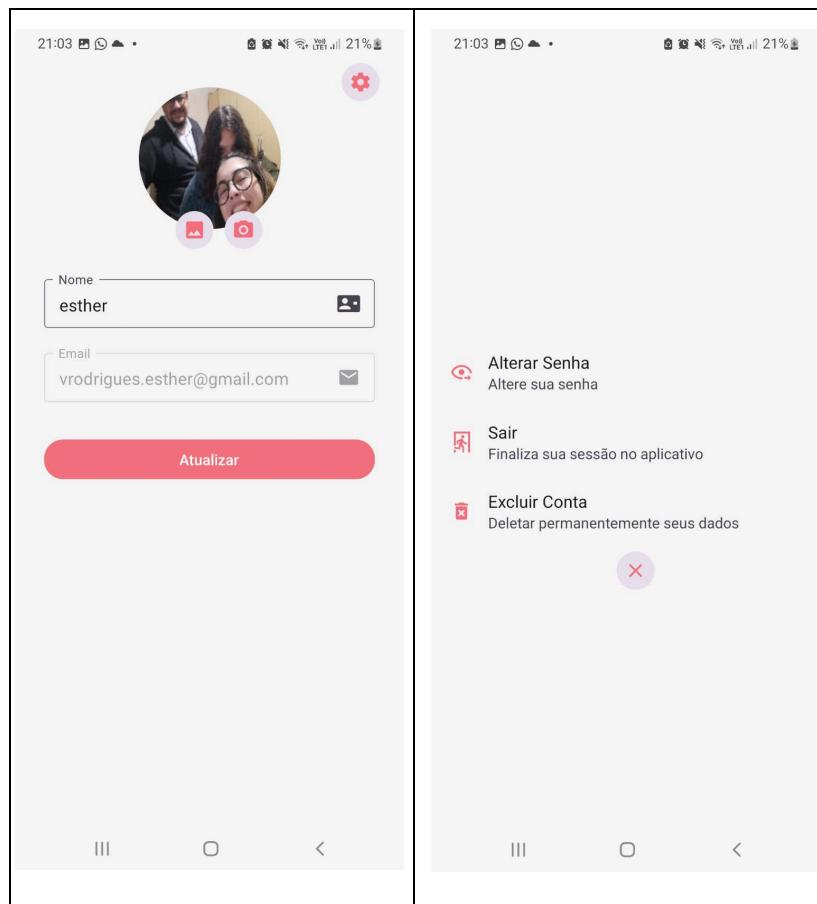


Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 007] - Mudar foto de perfil e senha

Embora não seja ainda uma rede social, onde você pode convidar outros usuários para eventos, o objetivo inicial foi que essa funcionalidade fosse efetivada. Não se tornou inicialmente necessária, mas, com a possibilidade dela, vem uma necessidade do usuário personalizar seu perfil. A página de perfil está ali para que fique claro a possibilidade de modificação de email e senha, junto também com os direitos garantidos pela LGPD (lei geral de proteção de dados), que todos os que têm perfil na plataforma podem excluir sua conta. Devido a cultura de muitas outras plataformas de, se o uso da aplicação depende de uma conta, esta conta terá uma foto de perfil. Sair desta norma, que em é declarada, poderia trazer um senso de que falta algo. Na tabela a seguir poderemos ver as duas telas as quais essas funcionalidades se aplicam.

Tabela 6 - Tela Registro Funcional 7



Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 008] - Visualizar o valor de seus hábitos ao decorrer da semana ou mês

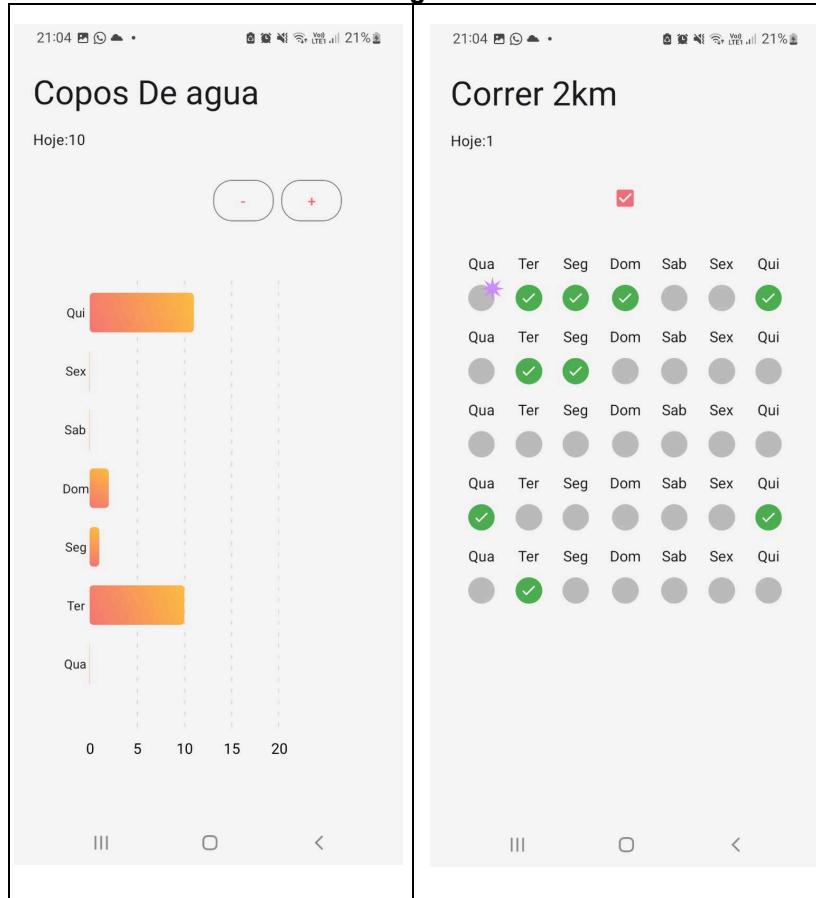
Um dos diferenciais de uma agenda é justamente esta funcionalidade. Muitos aplicativos que são agendados e foram selecionados como similares não apresentam sequer representações gráficas, imagina hábitos. Funcionalidade essa que pode ser de suma importância quando se quer dar um pontapé para começar atividades recorrentes que se deseja.

Como existem dois tipos de hábitos, precisamos de dois tipos de visualização, são eles:

- Os de quantidade, que podem ser representados por gráficos
- E os de booleanos, sim ou não, feito ou não feito; que podem ser representados por algo que seja o dia e caso foi feito ou não.

A primeira sendo por um gráfico de 7 dias, uma semana, e a segunda por 31 dias, aproximadamente um mês; como podem ser vistas na tabela a seguir.

Tabela 7 - Tela Registro Funcional 8

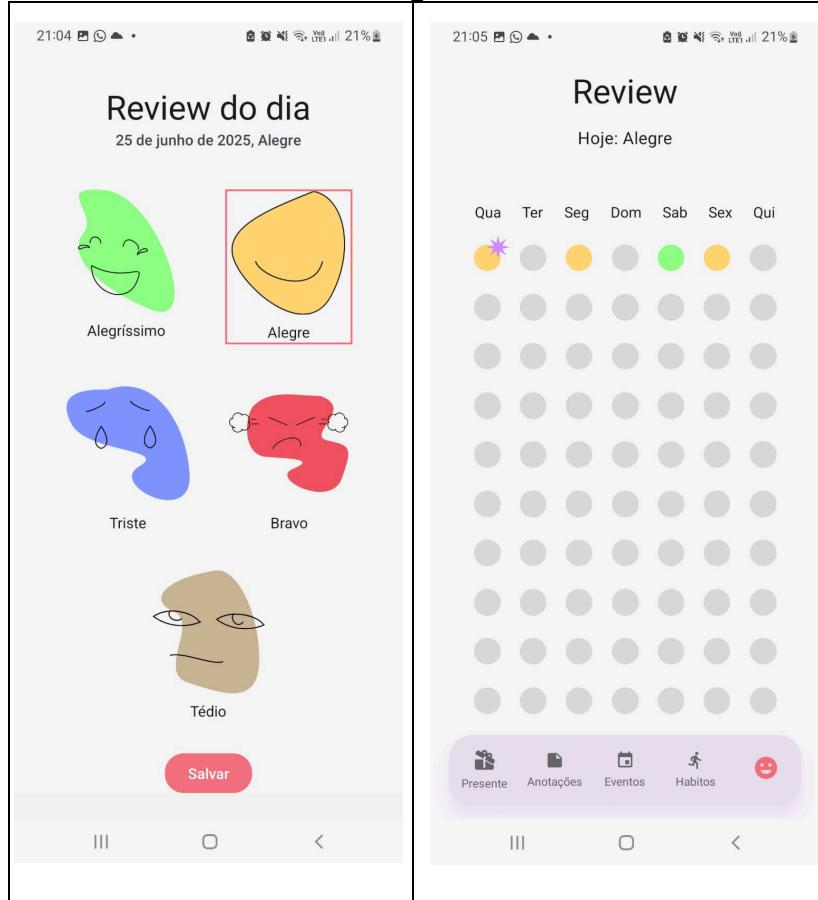


Fonte: Autoria própria (2025)

[RF 009] - Mapa de humor

Uma das funcionalidades mais diferentes de se ter em uma agenda, ainda mais quando se pode gerar uma representação de como foram seus resultados anualmente. O mapa de humor tem o objetivo de apresentar visualmente o que foi marcado diariamente pelo usuário. Só é aceito um valor por dia, podendo este ser editado, mas nunca editado o valor de outro dia. A tela para a adição deste valor diário é direcionada através da tela inicial, no final da página, através da estrela verde chega-se na tela "review" do dia, onde ao clicar num rostinho seu respectivo humor será salvo e, sua representação, será através de sua cor.

Tabela 8 - Tela Registro Funcional 9



Fonte: Autoria própria (2025)

4.1.2 Requisitos Não Funcionais

Os requisitos não funcionais têm relação às funções de desempenho, usabilidade, confiabilidade, segurança, disponibilidade, manutenção. O que se prevê de funcionalidades essenciais para a aplicação são:

- [RNF 001] - Validação por email
- [RNF 002] - Criptografia de senha
- [RNF 003] - Mostrar os registros em suas respectivas datas
- [RNF 004] - Salvar configurações de edição de registro

5 MODELAGEM

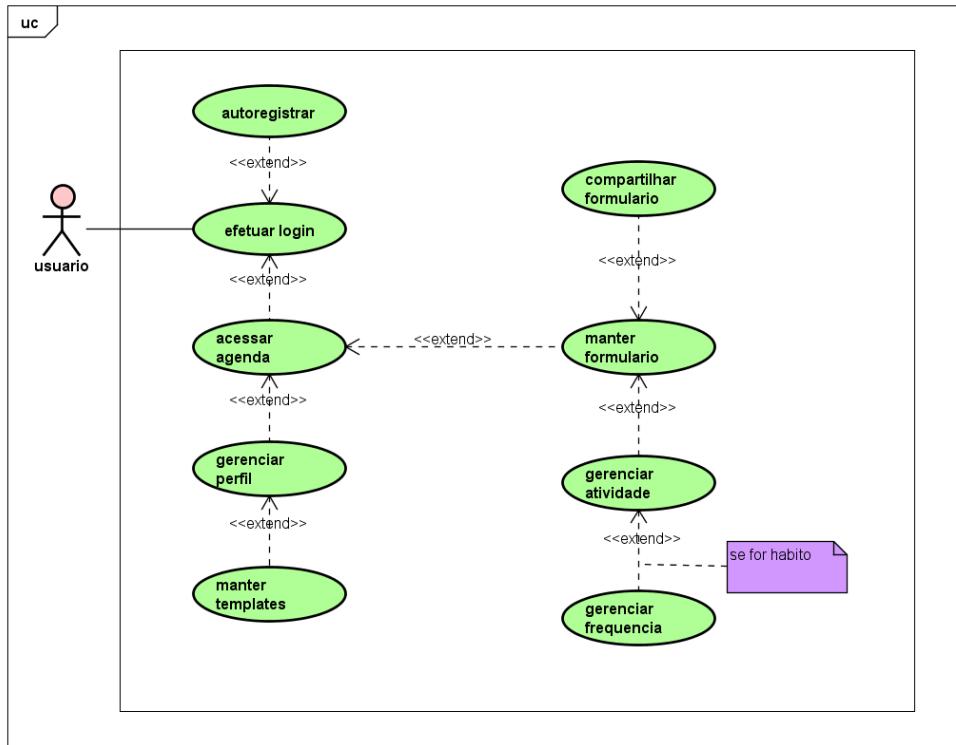
O tipo de modelagem usado foi o UML (*Unified Modeling Language*), é um meio para a documentação de sistemas, compõe uma linguagem usada para criação de modelos abstratos referentes à elaboração de um sistema amparado na orientação de seus objetos. Teve início em 1990 por James Rumbaugh, Grady Booch e Ivar Jacobson. No caso desse projeto foi usada as terminologias de Gilleanes Guedes.

5.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO

O diagrama de casos de uso descreve as funcionalidades as quais o sistema deverá ser projetado. Representa as ações de um ou mais atores com o software e, consequentemente, os requisitos funcionais de um sistema. Segundo Guedes o diagrama de casos de uso é um diagrama e informa, normalmente utilizado nas fases de levantamento e análise de requisitos do sistema, o que foi exatamente a sua utilização no desenvolvimento do Jour.

Desde o princípio o objetivo foi ser uma aplicação mobile first, focada nas funções que um dispositivo móvel poderia sanar, e que, pelo menos primeiramente, despertasse no usuário uma qualidade de tempo de introspecção e auto análise quando o estivesse usando, sendo assim, primeiramente, o diagrama é representado apenas com um ator, o usuário; futuramente podendo se expandir para o caso de, por exemplo, convidar outros usuários para eventos ou visualizar *tags*.

Figura 13 - Diagrama de Caso de Uso

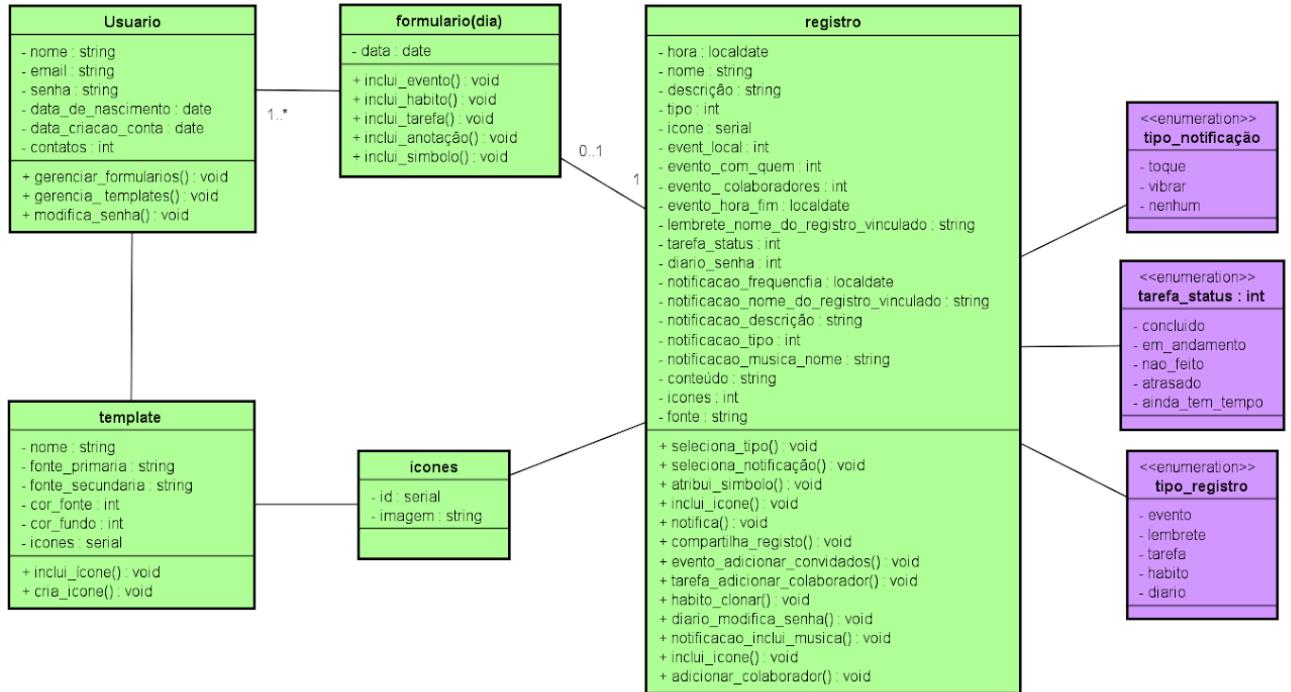


Fonte: Autoria própria

5.2 DIAGRAMA DE CLASSES

O diagrama de classes representa a estrutura e as correlações dos objetos a serem tratados. Nele separa-se em classes os objetos e os relaciona dependendo de suas características, dependências e ordem. Ainda segundo Guedes: “Como o próprio nome diz, define a estrutura das classes utilizadas pelo sistema, determinando os atributos e métodos que cada classe tem, além de estabelecer como as classes se relacionam e trocam informações entre si”. Na figura abaixo vê-se o correspondente a este projeto.

Figura 14 - Diagrama de Classe



Fonte: Autoria própria

Nele temos a classe “registro”, ela é uma classificação de cada poder de criação que o usuário tem dentro de seu perfil. Ele cria sua conta e ao adicionar eventos, anotações e ao criar lista de tarefas o caminho para salvar tal registro é:

- **Tipo do registro**
 - Dia ao qual ele será adicionado
 - **Id (identificador) do registro**
 - Registro/ dados

O que ocorre com a classe hábito é um pouco diferente, mas não muito. Nela a ordem do arranjo é:

- **Hábito**
 - **Id (identificador) do hábito**

- Dia ao qual ele será adicionado

- Registro/ dados

Essa mudança se dá por conta de que, para aparecer no front o hábito a ser atualizado, ele precisa primeiro ser criado. Daí vem-se a necessidade de atualizar através dos dias o dado do hábito, tornando assim a sequência que era de magenta, **roxo, amarelo e laranja** para magenta, **amarelo, roxo** e laranja.

Já para a função de mapeamento de humor diário, o caminho é um pouco mais curto. Como não se pode salvar mais de um humor por dia, o caminho é:

- Emoção

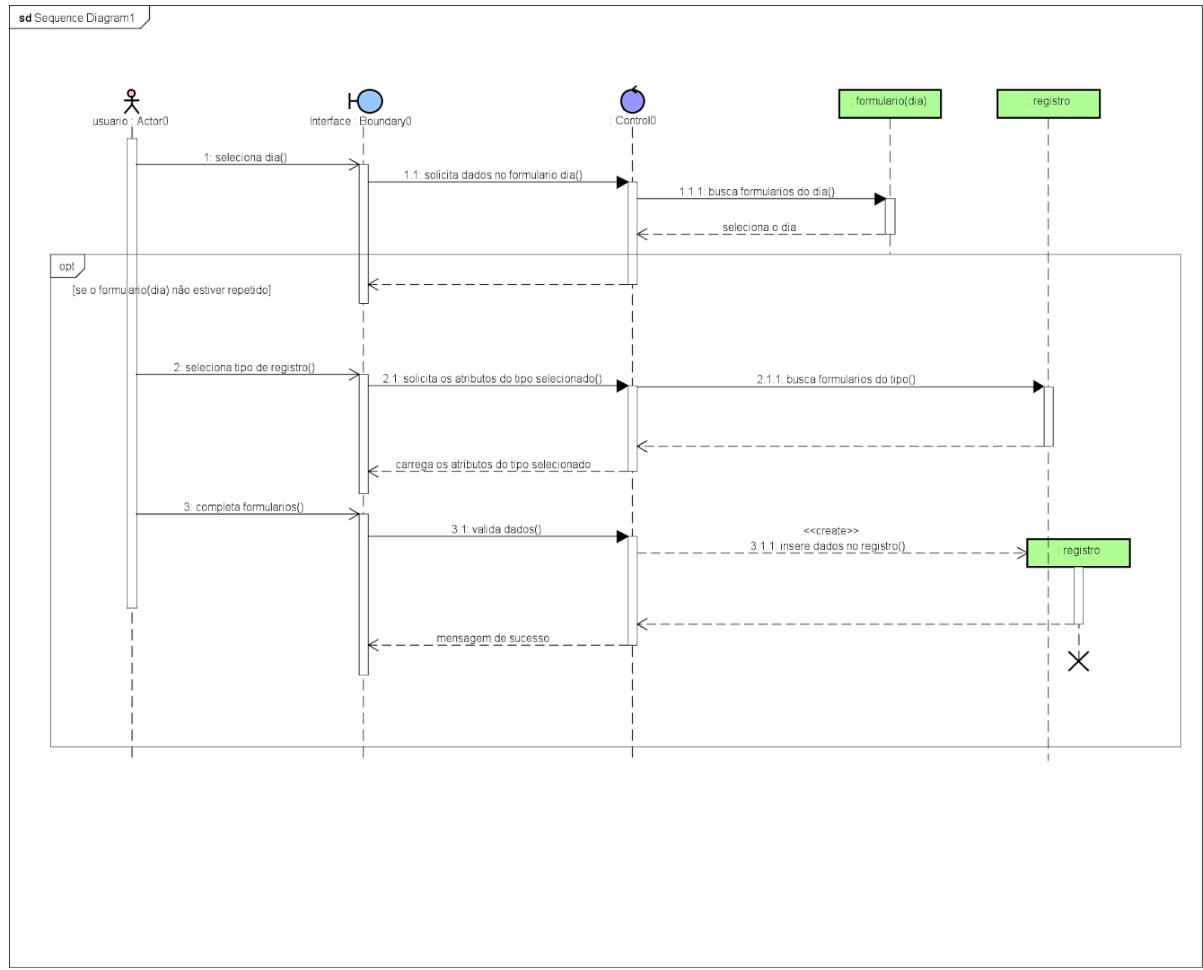
- Dia ao qual ele será adicionado

- Registro/ dados

5.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Ele representa uma sequência de ações que o ator, ao agir, desencadeará no sistema. Um passo a passo de como ir de ponto A e B, nesse caso de como criar um registro no Jour.

Figura 15 - Diagrama de Sequência



Fonte: Autoria própria

powered by Astah

6 TECNOLOGIAS

O código foi desenvolvido através de ferramentas como o *software editor* de texto Visual Studio Code, com tecnologias de modelagem de diagramas e *web design* e tecnologias de bibliotecas e linguagens para o tratamento e a criação do dispositivo, desenvolvendo sua interface, banco de dados e a comunicação entre eles.

6.1 REACT NATIVE

É uma biblioteca desenvolvida para Javascript e Typescript pelo Facebook para o desenvolvimento de aplicativos iOS e Android serem renderizados de forma nativa, podendo assim utilizar API's, e consequentemente, uma forma descomplicada de desenvolver e conectar o aplicativo com outros serviços. Ele é acompanhado de uma comunidade que se alimenta através de dependências, algumas pagas outras não, que são serviços, alguns até mesmo recomendados pela própria página oficial da documentação, onde algumas aplicações são desenvolvidas, muitas em formatos de *tags*, com o objetivo de facilitar o processo de desenvolvimento. A seguir estará listado as dependências utilizadas no projeto e o seu respectivo uso.

Tabela 9 - Tabela com Dependências e Usos

"@expo/vector-icons": "^14.0.2",	biblioteca de ícones
"@hookform/resolvers": "^5.0.1",	nativo
"@react-native-async-storage/async-storage": "1.23.1",	Responsável por salvar as imagens no banco.
"@react-native-community/datetimepicker": "8.2.0",	Responsável por gerar a aplicação para a seleção de data e hora através de um front simulando um calendário.
"@react-navigation/bottom-tabs": "^7.2.0",	Responsável pela navegação na aba inferior
"eslint": "^9.25.1",	nativo
"eslint-config-expo": "^8.0.1",	nativo
"expo": "~52.0.46",	nativo
"expo-checkbox": "~4.0.1",	Responsável por possibilitar a utilização de checkboxes.
"expo-constants": "~17.0.8",	nativo
"expo-font": "~13.0.4",	nativo

"expo-haptics": "~14.0.1",	nativo
"expo-image-manipulator": "~13.0.6",	Responsável por possibilitar manipulação e imagem.
"expo-image-picker": "~16.0.6",	Responsável por possibilitar a seleção de imagens da galeria.
"expo-linear-gradient": "~14.0.2",	Responsável por possibilitar a leitura de gradientes.
"expo-linking": "~7.0.5",	nativo
"expo-notifications": "~0.29.14",	nativo
"expo-router": "~4.0.21",	Responsável por possibilitar troca de telas.
"expo-secure-store": "~14.0.1",	Responsável por possibilitar salvar a imagem no banco de dados
"expo-splash-screen": "~0.29.24",	nativo
"expo-status-bar": "~2.0.1",	nativo
"expo-symbols": "~0.2.2",	nativo
"expo-web-browser": "~14.0.2",	nativo
"firebase": "^11.6.0",	Utilizados conectar o aplicativo ao banco de dados do Firebase, foram utilizadas as dependências: App, Auth, Messaging e Storage
"react": "18.3.1",	É necessário para acessar componentes para manter dados, tais como o componente “useState” que, nesse projeto, foi utilizado para captar os campos dos inputs
"react-native": "0.76.9",	A base do essencial para todo o projeto, das dependências do react-native foram utilizados: Dropdown-select-list, Elements, Encrypted-storage, Gesture-handler, Image-picker, Maps, Reanimated, Safe-area-context e Vector-icons
"react-native-calendars": "^1.1312.0",	Responsável por gerar aplicações com calendários
"react-native-gesture-handler": "~2.20.2",	nativo
"react-native-gifted-charts": "^1.4.61",	Responsável por possibilitar a criação de gráficos.
"react-native-paper": "^5.14.0",	Kit de elementos para interface gráfica.
"react-native-reanimated": "~3.16.1",	Responsável por possibilitar animações e algumas outras bibliotecas.
"react-native-safe-area-context": "4.12.0",	nativo
"react-native-screens": "~4.4.0",	nativo
"react-native-svg": "^15.8.0",	Responsável por possibilitar a visualização de elementos em formato SVG.

"react-native-web": "~0.19.13",	nativo
"react-native-webview": "^13.12.5",	nativo
"reanimated-color-picker": "^4.0.1",	Responsável por gerar a aplicação para a seleção de cores, aquele círculo cromático.
"yup": "^1.6.1"	

Fonte: Autoria própria

6.2 EXPO

É um ecossistema de ferramentas que ajuda no desenvolvimento, visualização e deploy de aplicações. Ele foi escolhido pois, diferentemente da versão da comunidade de react native, ele permite que ao criar o projeto nativo para dispositivos móveis ele também esteja disponível para versões web, o que se tornou uma possibilidade importante devido a respostas do questionário aplicado à comunidade que resultaram na necessidade de acompanhar os registros em diversas plataformas.

6.3 TYPESCRIPT

TypeScript é uma linguagem de alto nível desenvolvida pela Microsoft e de licença livre, apareceu pela primeira vez em 2012 e é licenciada pela Apache. Ela foi desenvolvida para o desenvolvimento de grandes aplicações JavaScript através da possibilidade e necessidade de tipagem para seu funcionamento, trazendo assim maior segurança e controle dos conteúdos que estão sendo passados entre funções e API's. Novas atualizações do Expo e React Native podem ser escritas em JavaScript, mas ao iniciar um projeto ele inicialmente vem com suas páginas em typescript.

6.4 FIREBASE

O firebase é um conjunto de serviços e soluções para o desenvolvimento de aplicativos iOS, Android, Web e alguns frameworks. Produzido e mantido pela Google, ele é responsável por manter bancos de dados sem a necessidade do desenvolvedor se preocupar com o servidor entre cliente e aplicação. A modalidade escolhida foi a Firestore, onde, embora ela também seja não relacional, ela é a mais atual e melhor

mantida pelos desenvolvedores, sendo uma tecnologia mais estável. A escolha de um banco de dados Não Relacional se deu pela natureza dos dados, que são complexos e que, de forma normalizada, teriam muitas chaves estrangeiras numa simples anotação; a serem tratados, uma vez que se objetiva ter um grande fluxo de dados, ao crescer pode ficar lento e demorado.

Figura 16 - Banco de dados do Firebase

The screenshot shows the Firebase Database interface. On the left, there's a sidebar with a 'usuarios' collection. Under it, a specific document is selected, showing its details. The document ID is 'OmJvDDbw4Hg7Ukvc66ihpW98YqG3'. The fields visible are:

- email: "vrodrigues.esther@gmail.com"
- nome: "esther"
- urlFoto: "https://firbasestorage.googleapis.com/v0/b/jour-fc5db.appspot.com/o/imagens%2Fusuarios%2F0m.JvDDbw4...56f7c6f0ff45"

Fonte: Autoria própria

6.6 FERRAMENTAS AUXILIARES

As ferramentas auxiliares são ferramentas que não foram utilizadas no decorrer do projeto inteiro, tendo sua presença em pontuais fases, ou então poderiam ser substituídas mas, por motivo descrito em seus respectivos parágrafos, foram escolhidas.

6.6.1 VSCode

O Visual Studio Code é um editor de texto distribuído pela Microsoft que foi utilizado para a escrita dos códigos. Foi escolhido devido a sua familiaridade, por já ter sido utilizado em diversos outros projetos, e possibilidade de adicionar extensões que são até mesmo recomendadas pelos desenvolvedores das outras tecnologias utilizadas.

6.6.2 GitHub

Ele é uma plataforma para hospedagem de código-fonte. Foi utilizada sua forma gratuita para o desenvolvimento das atividades em sala de aula como uma forma de possibilitar a avaliação e correção da tarefa e também para o acesso em dispositivos diferentes, podendo até mesmo ser acessada via dispositivos móveis como celular, mas, principalmente, do laboratório e de casa.

6.6.3 Figma

O Figma é outra tecnologia que contém versões pagas, no entanto, ele não disponibiliza benefícios aos estudantes; o que, no desenvolvimento até agora, não foi um empecilho muito grande uma vez que as necessidades foram contornadas e ele possui versão gratuita. Essa tecnologia foi amplamente utilizada para o desenvolvimento de prototipações, *moodboards* (colagens de imagens com as referências), rascunhos em geral e também para os *slides* para a apresentação. Foi escolhido pela familiaridade do desenvolvedor com a tecnologia e também pela utilização dele em disciplinas do curso.

6.6.4 Orbit

Foi utilizado em conjunto ao Expo para emular o projeto em dispositivos móveis através apenas de um cabo USB.

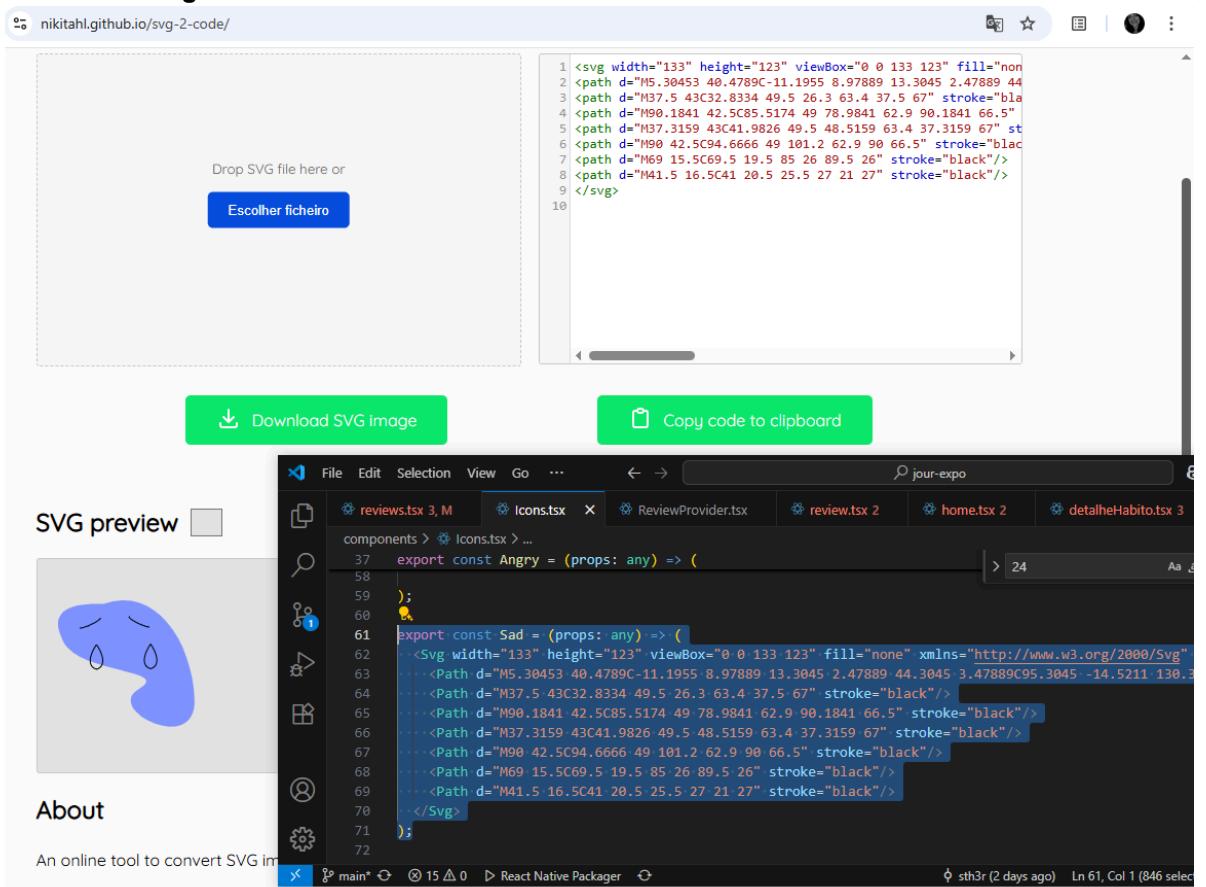
6.6.5 Astah

Astah é um programa desenvolvido para a modelagem UML, foi utilizado para a representação gráfica dos diagramas ao desenvolvimento do projeto. A licença escolhida foi a Free Student License, que foi acessada utilizando o e-mail de aluno disponibilizado pelo instituto aos alunos. Foi escolhido por recomendação de professores em disciplinas de modelagem por causa de sua biblioteca que facilita o processo de desenvolvimento dos próprios diagramas.

6.6.6 Nikitahl.github.io

Nikitahl é um site encontrado através da pesquisa no google sobre conversores de SVG, foi a primeira opção e tornou-se eficiente no que se propôs. Foi utilizado para a conversão dos arquivos SVG para a versão escrita deles, podendo ser aplicadas em código

Figura 17 - Interface do site de conversão SVG e como foi utilizado



Fonte: Autoria Própria (2025)

6.6.7 Depcheck

É um pacote que pode ser rodado pelo terminal com o objetivo de fazer uma leitura nos pacotes instalados e verificar quais deles não estão sendo utilizados, e, consequentemente, podendo ser desinstalados.

6.6.8 Trello

Trello é uma tecnologia que já foi citada anteriormente, mas como sistema similar. Ele foi utilizado para a organização do projeto, contendo colunas para guardar

links que levassem ao GitHub, Google Planilhas e Google Docs, para anotação de problemas que precisam ser resolvidos, listagem de requisitos com seus cumprimentos e anotações julgadas importantes. Tudo com o objetivo de poder ser acessado remotamente caso fosse necessário.

7 DESIGN

7.1 UX

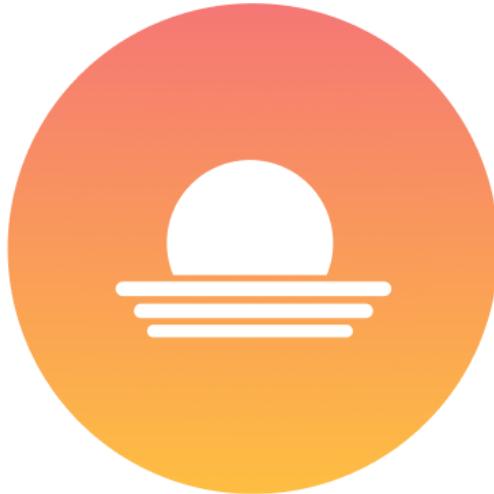
A experiência do usuário escolhida era baseada nas históricas, já não mais disponíveis, aplicações web de personalização em que um público considerável, majoritariamente feminino, utilizava as aplicações para mudar cores, fontes e cores e imagens de background de páginas e aplicarem temas pré-estabelecidos. Essas funcionalidades marcaram uma geração, a qual tinha tempo e energia criativa para se dispor à personalização da interface de suas páginas na internet como, na época, Twitter, Orkut, Blogger, Tumblr entre outros. Alguns até mesmo dispunham a possibilidade de editar sua página em HTML, o que não é o caso da aplicação desenvolvida, cujo objetivo é trazer a oportunidade e experiência de personalização a partir de temas e mudança de cores e fontes, trazendo assim um elemento nostálgico e uma semelhança maior ao modo em papel do *Bullet Journal*. A sentença que iniciou este parágrafo está no passado justamente pela complexidade que ela traiu ao projeto, unindo conhecimentos profundos sobre as bibliotecas utilizadas e a necessidade de editá-las também, o que tornou essa funcionalidade inviável, uma vez que foram utilizados muitos recursos externos para as funcionalidades básicas, sendo essas prioridades. Para ainda assim trazer algum conforto e remeter de forma mais atualizada a esse elemento nostálgico, foi-se desenvolvido e estudado a aplicação de temas escuros e claro, sem perder a identidade do projeto e trazendo conforto visual.

7.2 LOGO

A representação gráfica do Jour se baseia nas imagens encontradas através da pesquisa da palavra “jornada” em sites web de pesquisa de imagens que trouxeram, em cerca de 90% das imagens das 3 primeiras rolagens de tela, imagens de uma estrada em perspectiva; da subjetiva representação de um sol através da tradução da perspectiva representando o reflexo da figura amarela (o sol) com a água, pois “Jour” se traduz para “Dia” do Francês; da linha trazendo a representação das horas de um relógio, onde sua figura redonda sendo representada pelo sol; e da representação de um brilho através de uma forma que é facilmente distorcida vindo de um quadrado, em

programas de edição de vetor, para representar o reflexo e a capacidade de edição e, assim também, de personalização acessível. A figura a seguir pertence à logotipo desenvolvida para representar esta ideia.

Figura 18 - Logo do Jour

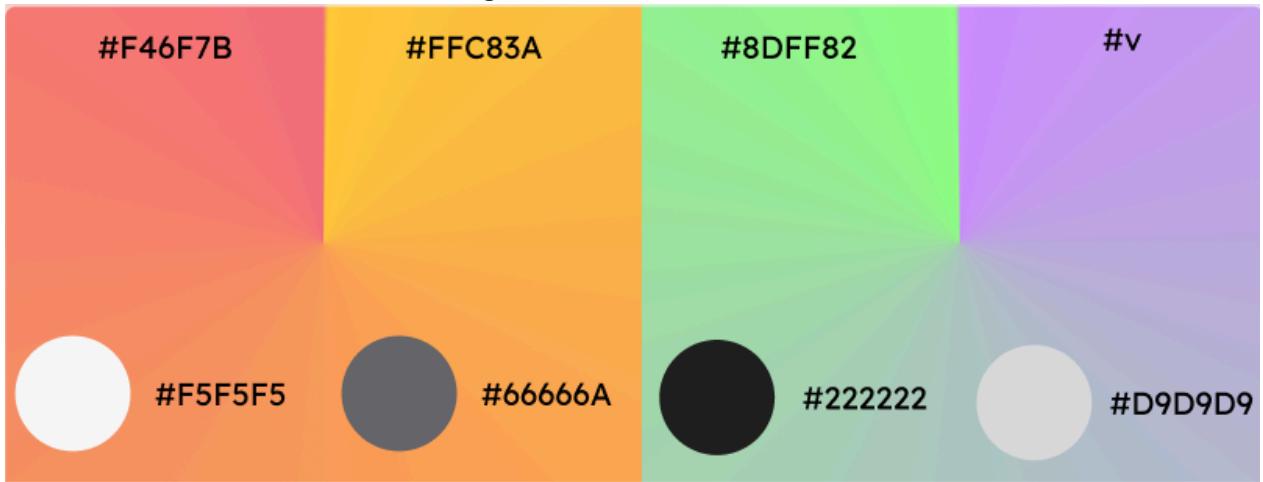


Fonte: Autoria própria

7.3 PALETA DE CORES

O foco principal para a escolha das cores foi o amarelo e, a partir dele, foi-se decidindo as outras para serem apresentadas de forma harmônica os botões das ações no próprio aplicativo. A relação entre elas são de duas cores análogas com suas complementares e uma tonalidade de branco e preto, onde serão usados para cores de fundo e texto, não na ponta do espectro de suas tonalidades, escolha essa devida a necessidade de acessibilidade para usuários até mesmo sem comorbidade, já que um contraste alto entre cores machuca a visão, ainda mais se for algo designado a ser usado diariamente. Já as cores de matiz e intensidade alta foram escolhidas de modo a permitir que sua opacidade seja alterada, podendo assim a criação de efeitos, por exemplo o de sombra, sem perderem sua identidade marcante. A figura a seguir é um exemplo da paleta, fora de suas aplicações, juntamente com as variações de preto e branco não absolutos, para serem utilizadas em versões de tela escuras ou claras.

Figura 19 - Paleta de Cores

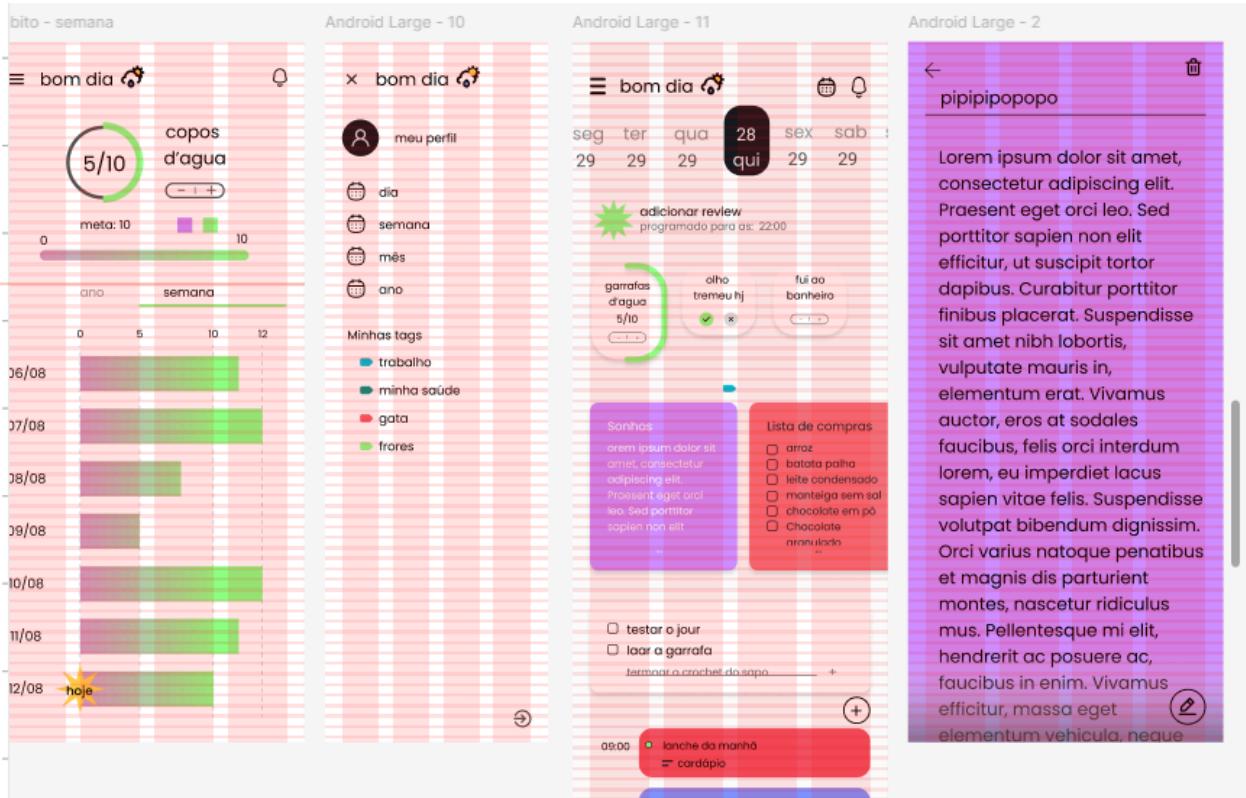


Fonte: Autoria própria

7.4 TELAS

A prototipagem desenvolvida e aplicada a testes com colegas na disciplina de Design de interface II e alunos das cadeiras de primeiro semestres demonstrou poucas falhas e alguns possíveis requisitos que não estavam previstos. Foi possível compreender quais rotas foram utilizadas e quais não. Uma visão detalhada pode ser encontrada na região de apêndice deste documento, mais especificamente no apêndice D.

Figura 20 - Protótipo Telas no Figma



Fonte: Autoria própria

O objetivo é, a primeira impressão, apresentar uma interface simples que possa agradar diversos públicos com necessidades e gatilhos à cores diferentes. Sabe-se que, por mais que existam teorias das cores, a nossa percepção sobre elas ainda é singular. Alguns teóricos sobre estética dizem que o que o nosso conceito de beleza tem a ver com nossas experiências, com o que nos traz conforto de acordo com a nossa formação. Embora o objetivo de uma interface não seja ela ser bonita, e sim confortável. O projeto será destinado ao Brasil, um país continental que compõe várias culturas, várias experiências diferentes com percepções diferentes às cores, então, por isso, foi se escolhido diferenciar um pouco as telas da identidade; onde a ligação entre elas se daria mais pelas formas e ilustrações.

O modo de carrossel foi considerado um modo interessante de disponibilizar várias informações na tela sem que precise-se dispor de muito espaço causando assim

cansaço na hora de buscar, o agrupamento de informações do mesmo segmento foi a opção escolhida.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que, embora o protótipo, desenvolvido através do figma e avaliado por alunos da própria instituição através da plataforma QuantUX, serviu de aprendizado para a melhor realocação das páginas e rever a aplicação das funcionalidades, onde seriam colocadas e qual caminho seria feito para a conclusão com êxito; o resultado final do Jour não teria sido concluído se não fosse o entendimento desse resultado que, embora tenha viabilizado ideias inicialmente propostas, tirou de um rumo que levaria a uma experiência talvez ruim para o usuário. Esse projeto demorou cerca de dois anos para a conclusão e com isso veio o amadurecimento da ideia, a solidificação dos conhecimentos adquiridos ao cumprir outras cadeiras, e testando novas tecnologias, pois, primeiramente, o projeto seria desenvolvido através da linguagem JavaScript, e durante este último semestre a opção mais segura foi a de atualizar a linguagem para Typescript, uma linguagem tipada, onde necessita a declaração de quais tipos se receberão, a utilização de classes e afins. Sua escolha para o desenvolvimento foi pautada pelos motivos de que, como as bibliotecas e dependências estavam se atualizando, estava ficando difícil achar documentações e artigos referentes a utilização delas na linguagem antiga, o que torna a aplicação insegura.

Algumas funcionalidades propostas inicialmente também precisam ser deixadas para fases posteriores por motivos de não serem funcionalidades que comprometesse o funcionamento inicialmente proposto, tais como: a personalização da página; a criação de perfis de cores, ou templates privados e a possibilidade de adicionar convidados, outros perfis aos registros. Embora alguns requisitos para que essas funcionalidades sejam desenvolvidas já estejam implementados, como por modo noturno e diurno para contemplar conforto visual e trazer a ideia de personalização, ainda que de forma deficiente, e a possibilidade de adicionar foto aos eventos, que se torna mais essencial ao gerar convite oficiais para outros usuários, essas funcionalidades não foram concluídas devido a sua complexidade e a relação de tempo com o aprendizado desta nova linguagem.

Conseguinte a isso, restam alocar estas funcionalidades para lista de trabalhos futuros, juntamente com a adição de algumas formas de visualização dos gráficos, para possibilitar um quadro de tempo maior ou menor para análise; o mesmo para as

funções relacionadas a eventos e anotações; possibilitar diferentes frequências para os hábitos e melhorar a responsividade de planejar telas novas para a apresentação em formato web.

REFERÊNCIAS

AKINSOLA, M. K.; TELLA, A.; TELLA, A. Correlates of academic procrastination and mathematics achievement of university undergraduate students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. v. 3, p. 13-25, 2007.

BULLET-JOURNAL. *Bujo is a simple Life OS helping over a million people track the past, organize the present, and create the future, one word at a time*, 2025. Disponível em:<https://bulletjournal.com/?srsltid=AfmBOopgx00Dq64mIUAN2SLfjYdopeSm5bNQXLj5xmosuURmZluWsY0y>. Acesso em: 26 jun. 2025.

DIAGRAMAÇÃO, Software e Ferramentas de Modelação UML. Disponível em: <https://astah.net/pt/>. Acesso em: 26 out. 2023.

DEPCHECK. Disponível em:<https://www.npmjs.com/package/depcheck>. Acesso em: 26 jun. 2025.

BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. *UML: guia do usuário*. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 474 p.

BEZERRA, Eduardo. *Princípios de análise e projeto de sistemas com UML*. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 369 p. ISBN 9788535216967.

EXPO. *Create amazing apps that run everywhere*, 2025. Disponível em:<https://docs.expo.dev/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

FANTÁSTICO. Globoplay. Especialista explica que o ato de "adiar" decisões tem solução; entenda a procrastinação. 29 dez. 2019. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/8199411/>. Acesso em: 3 jul. 2023.

FIGMA. *Figma: the collaborative interface design tool*. Disponível em: <https://www.figma.com>. Acesso em: 26 out. 2023.

FIREBASE. Documentação. Disponível em: <https://firebase.google.com/docs?hl=pt-BR>. Acesso em: 26 out. 2023.

GIFTED CHARTS. *Build awesome charts in React Native*, 2025. Disponível em:<https://gifted-charts.web.app/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

GOOGLE LLC. *Google Play. Google Agenda*. [S.I.]: Google Play, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.calendar&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 3 jul. 2023.

GUEDES, Gilleanes T. A. *Guia de consulta rápida UML2*. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2005. 109 p.

GUEDES, Gilleanes T. A. *UML 2: uma abordagem prática*. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2018. 494 p. : il.

LARMAN, Craig. *Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo*. 3. reimpr. Porto Alegre: Bookman, 2008. 695 p.

MICROSOFT. *Visual Studio Code*. Disponível em: <https://code.visualstudio.com>. Acesso em: 26 out. 2023.

NIKITAH. *Convert SVG image to code and vice versa*, 2025. Disponível em:<https://nikitahl.github.io/svg-2-code/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

NOTION LABS, INC. *Google Play. Notion - notas, tarefas*. [S.I.]: Google Play, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=notion.id&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 3 jul. 2023.

ORBIT. *Accelerate your development workflow with one-click build launches and simulator management*, 2025. Disponível em: <https://expo.dev/orbit>. Acesso em: 26 jun. 2025.

PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de software*. 6. ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2006.

REACT NATIVE. *React Native*. Disponível em: <https://reactnative.dev>. Acesso em: 26 out. 2023.

REACT-NATIVE-CALENDARS. *A declarative cross-platform React Native calendar component for iOS and Android*, 2025. Disponível em: <https://wix.github.io/react-native-calendars/docs/intro>. Acesso em: 26 jun. 2025.

REACT-NATIVE-COMMUNITY/DATE-TIME-PICKER. 2025. Disponível em: <https://www.npmjs.com/package/@react-native-community/datetimepicker>. Acesso em: 26 jun. 2025.

REACT-NATIVE-PAPER. *Cross-platform Material Design for React Native*, 2025. Disponível em: <https://callstack.github.io/react-native-paper/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

REACT-NATIVE-SVG. *Convert SVG image to code and vice versa*, 2025. Disponível em: <https://www.npmjs.com/package/react-native-svg>. Acesso em: 26 jun. 2025.

REANIMATED. *Create smooth animations with an excellent developer experience*, 2025. Disponível em: <https://docs.swmansion.com/react-native-reanimated/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

REANIMATED-COLOR-PICKER. Disponível em: <https://alabsi91.github.io/reanimated-color-picker/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

SEVARI, K.; ARABZADE, Sh. Construction and measurement of the psychometric properties of Academic SelfRegulation Questionnaire. *Journal of School Psychology*, v. 3, n. 2, p. 75-89, 2013.

SOLOMON, L. J.; ROTHBLUM, E. D. Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology*, v. 31, p. 16-21, 1984.

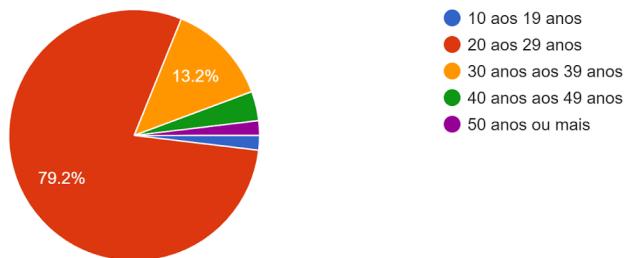
TRELLO, INC. *Google Play. Trello*. [S.I.]: Google Play, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trello&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 3 jul. 2023.

ZARRIN, Sohrab Abdi; GRACIA, Esther; PAIXÃO, Maria Paula. Prediction of academic procrastination by fear of failure and self-regulation. *Educational Sciences: Theory & Practice*, v. 20, p. 47-61, 2020.

APÊNDICE A - Questionário de Pesquisa

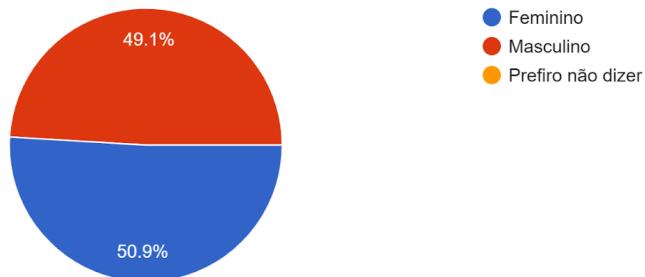
Qual sua idade?

53 responses



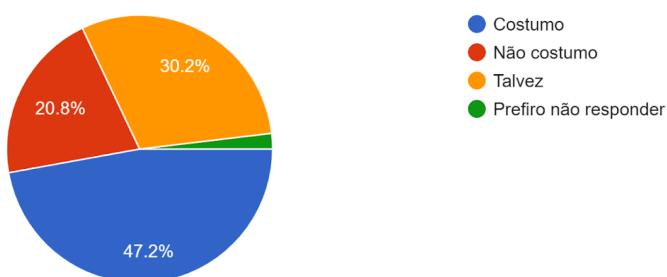
Qual seu gênero?

53 responses



Você costuma lançar metas e, quando chega o prazo, não as alcança?

53 responses



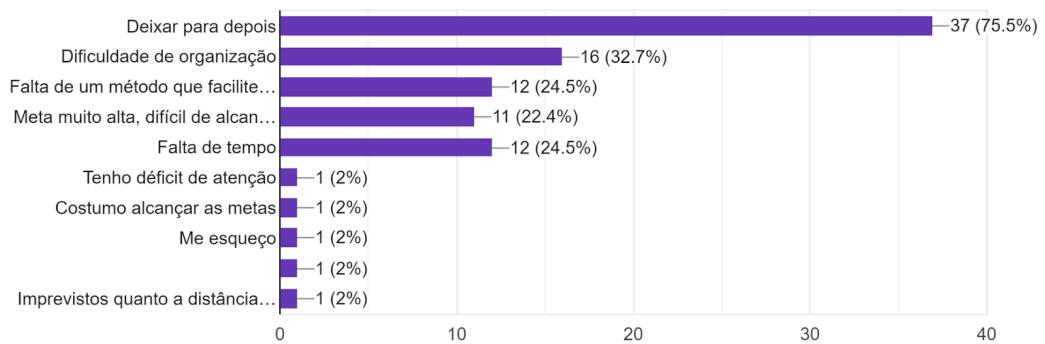
Você costuma utilizar algum sistema de gerenciamento pessoal de tempo?

53 responses



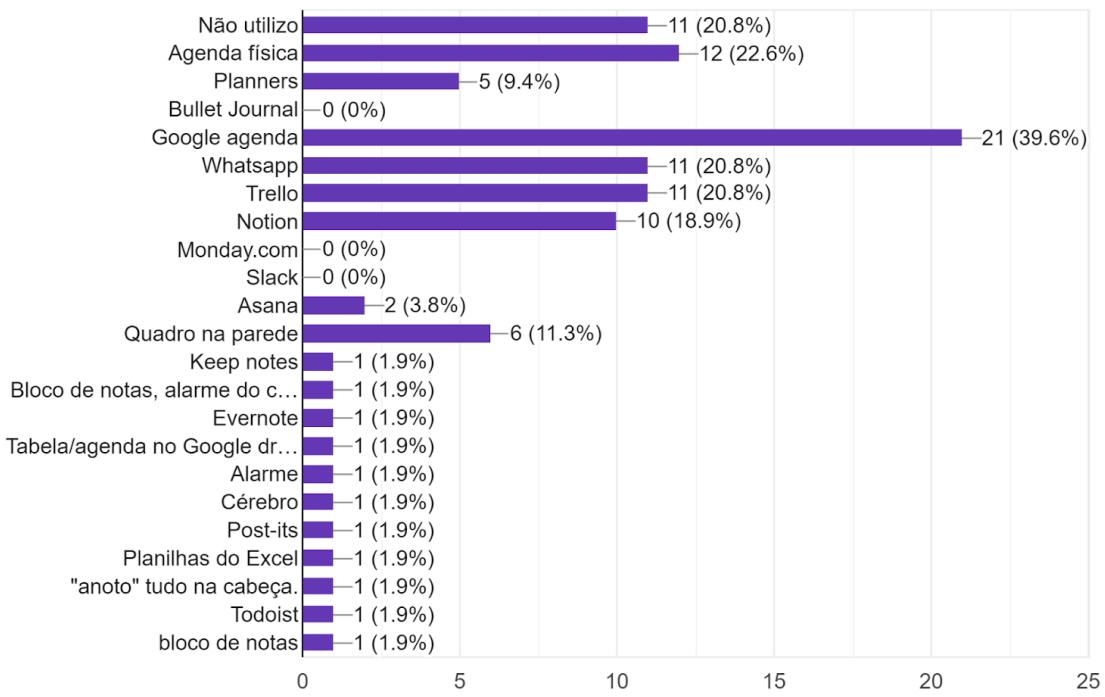
Se sim, qual você julga ser o motivo?

49 responses



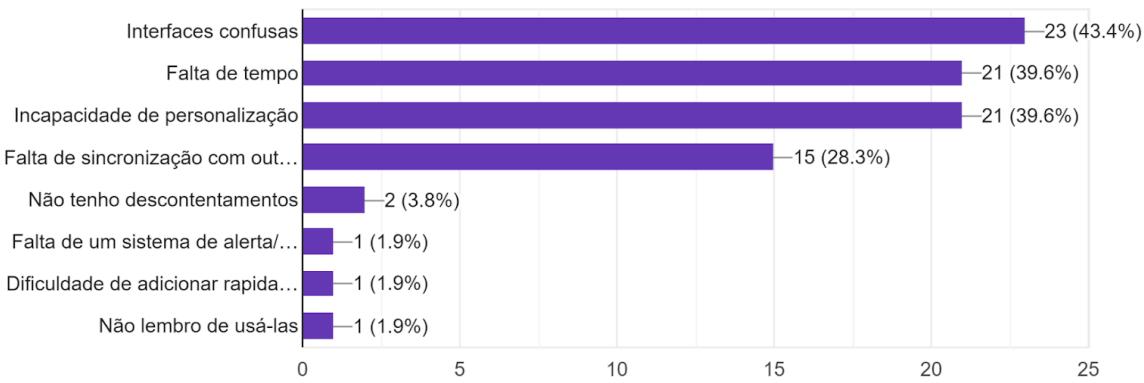
Quais sistemas você utiliza para organização pessoal?

53 responses



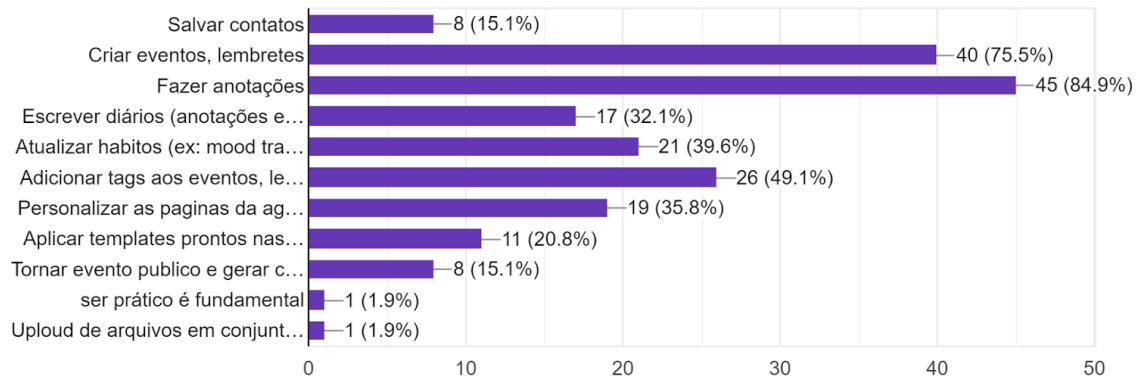
Quais são seus maiores descontentamentos em relação aos métodos de organização?

53 responses



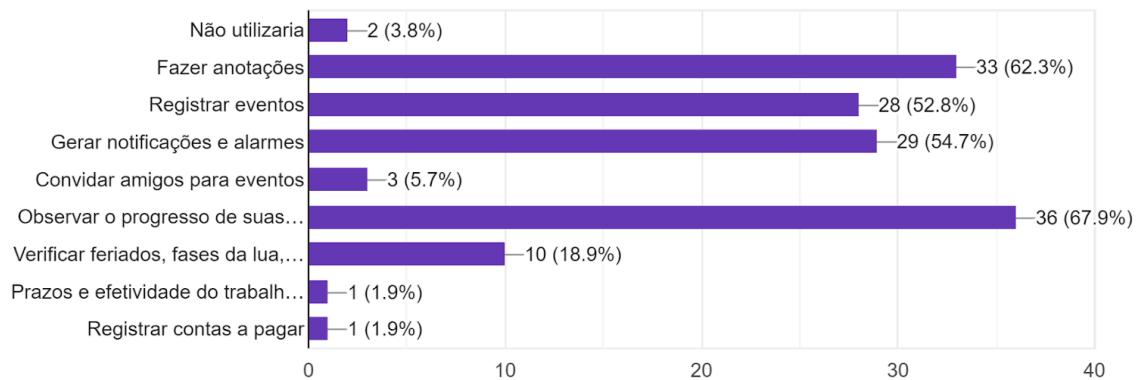
Quais as funcionalidades essenciais em uma agenda de acordo com o seu uso?

53 responses



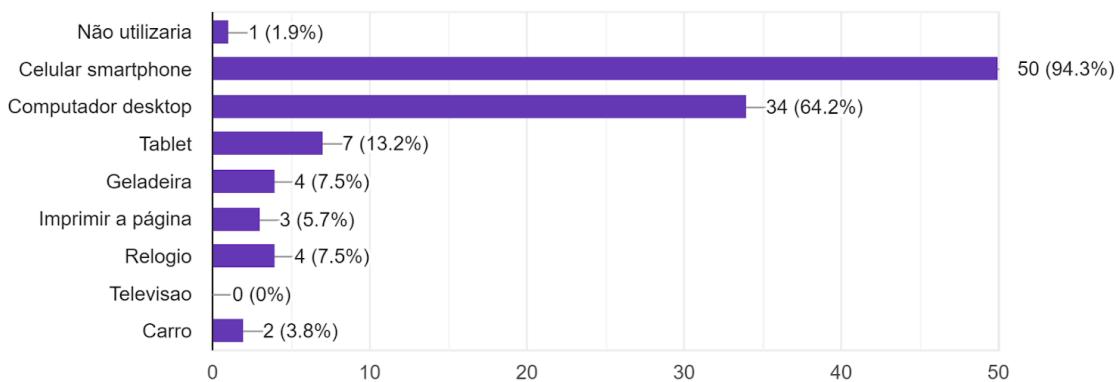
Para quais fins você se vê utilizando uma aplicação com a temática abordada?

53 responses



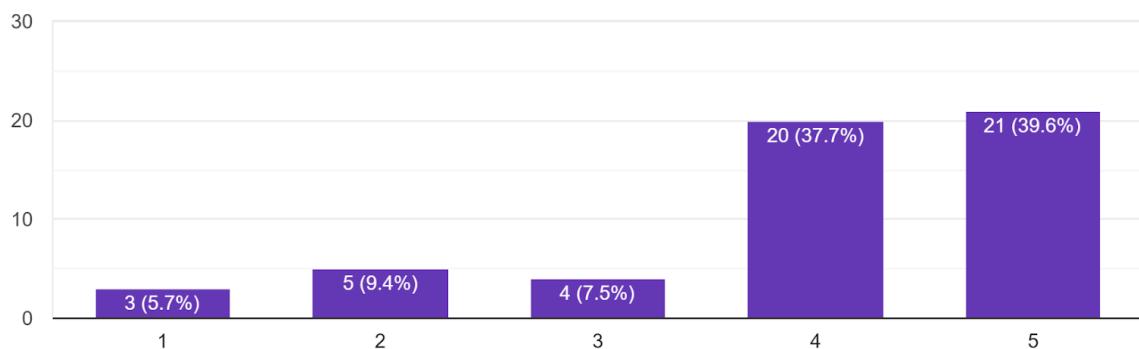
Em que plataformas você utilizaria, no dia a dia, uma aplicação simulando as funcionalidades de um bloco de notas e agenda?

53 responses



Qual seu nível de interesse numa plataforma em formato de agenda que inclua, além de eventos, lembretes, bloco de notas, notificações periódica...lidade de tornar páginas desejadas como públicas?

53 responses



Alguma sugestão de funcionalidade?

10 responses

Definir lembretes para os eventos

no futuro poderia ter um monitoramento de menstruação tbm!!!!

Pelo amor de deeeus um sistema de alarmes pra lembretes decente

Um espaço para diário alimentar

Timer totalmente configurável, possibilitando criar lembretes bem dinâmicos

Calendário de ciclo menstrual, alarme para medicações, diário de sintomas de ansiedade, diário de cefaleia, planilha financeira

Organização por dia, mês, ano, semestre que ficasse num lugar só para avaliar as atividades a curto, médio e longo prazo, possibilidade de incluir anotações e tópicos nas atividades, para marcar andamento, sistema automatizado para avisar atividades que estão a vencer... Interface intuitiva que conteúpa todas as infos

~~Sistema automatizado para avisar atividades que estão a vencer... Interface intuitiva que conteúpa todas as infos~~

Sistema de metas, onde o usuário descreve as etapas e a agenda permite que estas sejam reorganizadas de forma prática

Ter muitas categorias de eventos/atividades e que sejam funcionais. Ex: tarefa basica, não esquecer, tarefa importante, ir em tal lugar, comprar tal coisa, falar com fulano, evento profissional, evento pessoal, etc

Funcionalidade de widget se for mobile 🙏🙏🙏

APÊNDICE B – DOCUMENTAÇÃO DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Nome do caso de uso	efetuar login
Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Autor secundario	-
Resumo	descreve as etapas percorridas para efetuar login
Pré-condições	o usuario deve estar cadastrado na plataforma
Pós-condições	é necessário informar o usuario ou email e senha
Fluxo principal	
Ações do autor	Ações do sistema
1.inserir usuario e senha	
	2. verificar se as informações estão cadastradas
	3. se estiver, entrar perfil
Restrições/validações	1. o usuario deve estar cadastrado
Fluxo alternativo- esqueceu a senha	
Ações do autor	Ações do sistema
	1. pode -se encaminhar a pagina de redefinição de senha
Fluxo alternativo- não tenha perfil	
Ações do autor	Ações do sistema
	1. redirecionar para pagina de criar conta
Criticalidade	alta
Nome do caso de uso	acessar agenda

Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Resumo	a pagina da agenda é primeira pagina ao entrar no perfil, nela está disponivel a visualização geral dos dias com suas respectivas sinalizações dos dados incluídos no calendario (tais como feriados e as tarefas)
Fluxo principal	
Ações do autor	Ações do sistema
	1. visualizar o que foi acrescentado a tal dia
2. gerenciar formularios	
	3. efetuar no sistema a ação na data informada ou com a relação
Restrições/validações	-
Fluxo alternativo-	
Ações do autor	Ações do sistema
quando ele acessa a agenda ou uma pagina pelo link de visualização compartilhado por outro usuario	1. visualizar os dados repassados e mostrar a opção de clonar o template ou os dados da tela (se disponíveis para), ou então se tornar colaborador (com tipo de clonagem diferente)
Criticalidade	alta
Nome do caso de uso	Gerenciar perfil
Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Autor secundario	-
Resumo	Informações de perfil, opções para gerar seus dados pessoais como nome, data

	de aniversário e preferencias (templates)
Pré-condições	-
Pós-condições	-
Fluxo principal	
Ações do autor	Ações do sistema
1. O usuario altera seus dados como nome, aniversario, preferencias(templates)	
	2. o sistema atualiza os dados
Restrições/validações	1. o email deve estar confirmado para acessar essa funcionalidade
Fluxo alternativo-	
Ações do autor	Ações do sistema
	1. mensagem lembrando de confirmar o email
Fluxo de exceção-	
Ações do autor	Ações do sistema
e-mail já cadastrado	1. negar autocadastro
Criticalidade	alta
Nome do caso de uso	Gerenciar templates
Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Autor secundario	-
Resumo	local onde se configura a visualização das telas, onde se pode salvar preferências
Pré-condições	-
Pós-condições	-
Fluxo principal	

Ações do autor	Ações do sistema
1. cria e configura esse categoria de formulario com cores e fontes a qual a tela especifica ou geral terá	
	2. mantem as alterações sob um id relacionado ao usuario
Restrições/validações	1. caso ele exceda o número de templates que o plano dele pode manter
Criticalidade	média

Nome do caso de uso	Gerenciar formulario
Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Autor secundario	-
Resumo	adicionar, visualizar ou editar eventos, lembretes, habitos, diario, etc
Pré-condições	-
Pós-condições	-
Fluxo principal	
Ações do autor	Ações do sistema
1. adicionar formulario em data específica com as configurações essenciais	
	2. incluir no sistema de sessão o dado inserido
Restrições/validações	1. só se pode ser colaborador de um projeto/evento/formulario caso tenha perfil confirmado
Criticalidade	alta

Nome do caso de uso	gerenciar frequencia
Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Autor secundario	-
Resumo	tipo de formulario onde se utiliza checkmarks para ver e tal tarefa foi feita em determinado dia ou não e outros valores para representar intensidade, engloba varios dias.
Pré-condições	se for habito
Pós-condições	
Fluxo principal	
Ações do autor	Ações do sistema
1. fazer o tipo de formulario estar presente em mais de um dia	
	2. na visualização do formulário ele mostra uma tabela com todos os dias onde tal habito for citado e suas checkboxes com o conteúdo configurado
Criticalidade	alta
Nome do caso de uso	Compartilhar formulario
Caso de uso geral	
Autor principal	usuario
Autor secundario	usuario
Resumo	compartilhar configurações de formulario, ou para adicionar colaborador com o seu, ou para clonar o template para um outro usuário

Pré-condições	existir algo para compartilhar
Pós-condições	-
Fluxo principal	
Ações do autor	Ações do sistema
1. compartilhar criação, caso esteja como "publico"	
	2. ou exporta o arquivo ou gera um link permitindo a visualização
3. acessar o link seja para visualizar ou para ser colaborador	
	4. copiar o formulario para a agenda do então colaborador (caso o criador do formulario tenha o configurado como "apenas visualização") ou então adicionar ids de quem pode editar (caso o criador tenha o configurado como "colaborativo")
Restrições/validações	1. o formulario estar em modo privado
	2. o remetente não estar cadastrado
Criticalidade	baixa

APÊNDICE C – RELATÓRIO DE TESTES (SISTEMA E ACEITAÇÃO)

Plano de testes

Nome do Aplicativo: Jour

Objetivo: auxiliar o processo de organização pessoal e a relação de pessoas com distorções da percepção do tempo

Público-Alvo: pessoas que não se identificam com as agendas virtuais do mercado e estão a procura de novos métodos de organização pessoal

Plataformas: Android

1. INTRODUÇÃO

O projeto a ser testado é o Jour, uma agenda virtual inspirada no método bullet journal. Esse método é um método utilizado geralmente em papel, um caderninho onde localizar seus hábitos, e suas metas e atividades quanto a seu progresso no espaço tempo onde existimos. Também é muito utilizado para monitorar e lembrar de eventos, aniversários e hábitos desejados. A ideia de desenvolver uma aplicação mobile vem do dado quanto à taxa de desistência onde, embora seja do desejo da pessoa se organizar, ela não conseguiu incluir em seus hábitos prática.

Serão testados as funcionalidades em modo de caixa preta, sem a visão do código, do aplicativo em fases de seu desenvolvimento, afim de ter um controle sobre suas aplicabilidade em estágios diferentes.

2. ESTÁGIOS DE TESTE

Definem o momento do ciclo de vida do software em que são realizados testes por pessoas diferentes daquelas que o programaram. Entretanto, considerando a divisão das tarefas de teste em quatro níveis relacionados ao escopo do software, estão previstos para o projeto Jour os seguintes estágios de teste:

- Teste de Integração: são realizados para verificar basicamente se as unidades testadas de forma individual executam corretamente quando colocadas juntas, isto é, quando integradas. Os testes são realizados pelo Analista de Testes.
- Teste de Sistema: são realizados pelo Analista de Testes, visando a execução do sistema, dentro de um ambiente operacional controlado, para validar a exatidão e perfeição na execução de suas funções.
- Teste de Aceitação ou Homologação: são os testes finais de execução do sistema, realizados pelos usuários, visando verificar se a solução atende aos

objetivos do negócio e a seus requisitos, no que diz respeito à funcionalidade e usabilidade, antes da utilização no ambiente de produção.

3. TIPOS DE TESTES

Seguem abaixo os tipos de testes a serem aplicados ao projeto :

- Funcional: grupos de testes que avaliam se o que foi especificado foi implementado.
- Usabilidade: verificam o nível de facilidade de uso do software pelos usuários.
- Acessibilidade: verifica se a interface do usuário fornece o acesso apropriado às funções do sistema e a navegação adequada. Além disso, estes testes garantem que os objetos dentro da interface do usuário funcionem de acordo com os padrões definidos pelo cliente.

4. RECURSOS NECESSÁRIOS

4.1. Recursos Humanos

4.2. Recursos Computacionais

Servidor	Nome/Descrição
Android	teste com apk

Estações de Trabalho	Nome
celular	Samsung

5. TESTES

Mapa de testes					
Versões	release	Nome		Descrição	
0.33333	12/18/2023	aaaaaa		Primeira versão onde consta só o sistema com login, cruds e etc	
0.66666	09/16/2024	bbbbbb		versão do quinto semestre	
1.0	nao lembro quando me formo	cccccc		versão do sexto semestre	

Testes feitos					
Versão	Id	Data	Documentação	Tipo	Autor
1.0	#1	12/8/24	Teste 1-funcionalidade	Funcionalidade	jcwaltzer@gmail.com
1.0	#2	13/8/24	Teste 2 - Usabilidade	Usabilidade	Pessoa Dois
1.0	#3	13/8/24	Teste 3 - Acessibilidade	Acessibilidade	Pessoa Três
1.1	#4	ainda não foi feito			Pessoa Um
1.1	#5	ainda não foi feito			Pessoa Dois
1.1	#6	ainda não foi feito			Pessoa Três

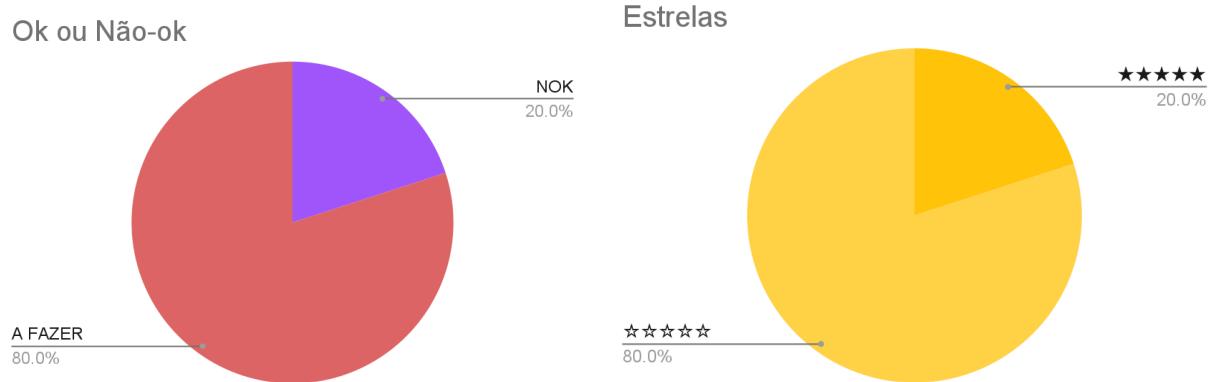
Teste de Sistema -> funcionalidade							
jcwaltzer 😊							Versão: 0.3
Id	Funcionalidade	Título	Passo a passo	Resultado esperado	Status	Observação	Nota
1	Sistema	Tentar entrar no app sem haver conta			OK		★★★★★
2		Cadastrar conta			OK		★★★★★
3		Entrar na conta			OK		★★★★★
4		Recuperar senha			OK		★★★★★
5	Criar anotação	Criar anotação sem nome			NOK		★★★★☆
6		Criar anotação sem corpo			NOK		★★★★☆
7		Criar anotação sem selecionar cor			NOK		★★★★☆

8	Editar anotação	Alterar nome e descrição			OK		★★★★★
9		Alterar cor de fundo			OK		★★★★★
10	Criar evento	Criar evento com nome, descrição e localização			OK		★★★★★
11		Criar evento apenas com nome			NOK		★★★★☆
12		Criar evento apenas com descrição		deve dar erro	OK		★★★★☆

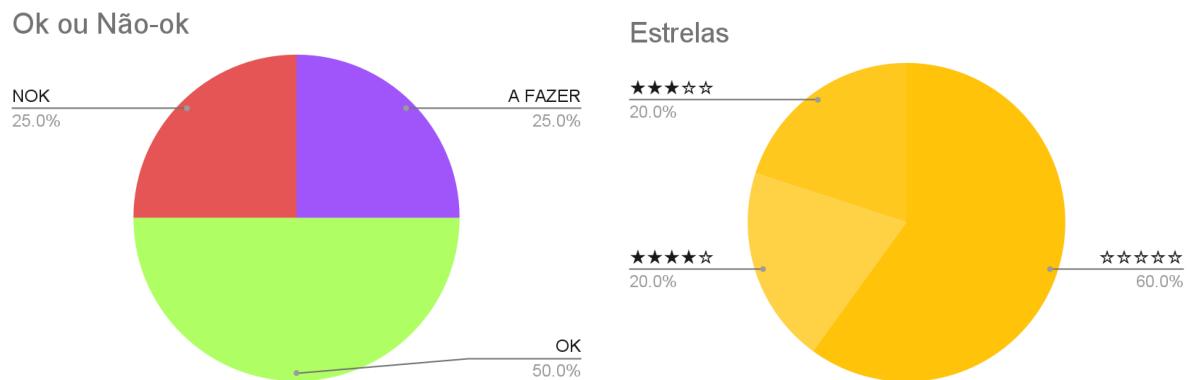
Teste de Aceitação -> Acessibilidade						
jcwaltzer 😊					Versão: 0.3	
Id	Título	Passo a passo	Resultado esperado	Status	Observação	Nota
1	Ver adaptabilidade de tamanho de fonte de acordo com a configuração nativa do dispositivo		tem que dar certo ne	A FAZER		★★★★☆
2	Feedback Auditivo com o Uso de Uso de Leitores de Tela			A FAZER		★★★★★
3	Analizar se os botões são reconhecíveis pelo público			OK		★★★★★
4	Mensagens de Erro e Instruções			OK		★★★★☆
5	Contraste de Cores de forma nativa, analisar se as cores disponíveis no template default tem contraste adequado para pessoas com visibilidade não normativa			NOK		★★★★☆

6. RESULTADOS

Teste de Aceitação -> Usabilidade



Teste de Aceitação -> Acessibilidade



7. REFERÊNCIAS

#	Documento	Versão

APÊNDICE D – RELATÓRIO DE TESTE USABILIDADE

Design de Interface II - 6º Semestre

Relatório de Análise de Testes de Usabilidade

Jour

Esther Vieira Rodrigues

INTRODUÇÃO

Este trabalho visa, por meio do software Quant UX, extrair dados estatísticos de testes realizados com os alunos do curso de Sistemas para Internet com relação a usabilidade do protótipo de um aplicativo. Desenvolvido na disciplina de Design de interface II, através de ferramentas como o figma, o protótipo foi um estudo para entender que técnicas organizacionais entre as informações tratadas no aplicativo poderiam ser utilizadas.

Infelizmente entende-se que não foi capaz o importe fiel do que foi desenvolvido no figma à ferramenta do QuantUX, uma vez que nela existiam overlays em posicionamentos específicos que não puderam ser posicionados, e, provavelmente por isso, os resultados geraram não dados conclusivos, onde corrigir o erro e finalizar a tarefa teria-se que atualizar a página, contando assim um novo teste.

Testes a serem analisados individualmente por tarefa:

1. Click e Mouse Heat Map
2. Task and Drop Off
3. Step Duration

Testes a serem analisados em totalidade:

1. Scatter Plot

2. Box Plot

TESTES INDIVIDUAIS

TAREFA CRIAR CONTA

O objetivo dessa tarefa foi avaliar o processo de criação de conta, quais as páginas acessadas, a velocidade e os cliques mais comuns.

Click HeatMap

A Figura 1 apresenta os pontos mais clicados na tela na tarefa de criar conta, percebe-se que há uma área quente no botão de entrar na conta, coisa que não deveria acontecer já que a tarefa era criar uma conta, não entrar. Os motivos podem ser por curiosidade do usuário, muitas opções, pois a tela inicial era uma onde existiam 2 botões, um que levava a uma página de cadastro e outro de logar; ou por enunciado ambíguo. Nota-se que, mesmo com a presença na tela errada, o usuário conseguiu ir para a desejada para a tarefa.

Figura 1: Mapa de calor da tela de login



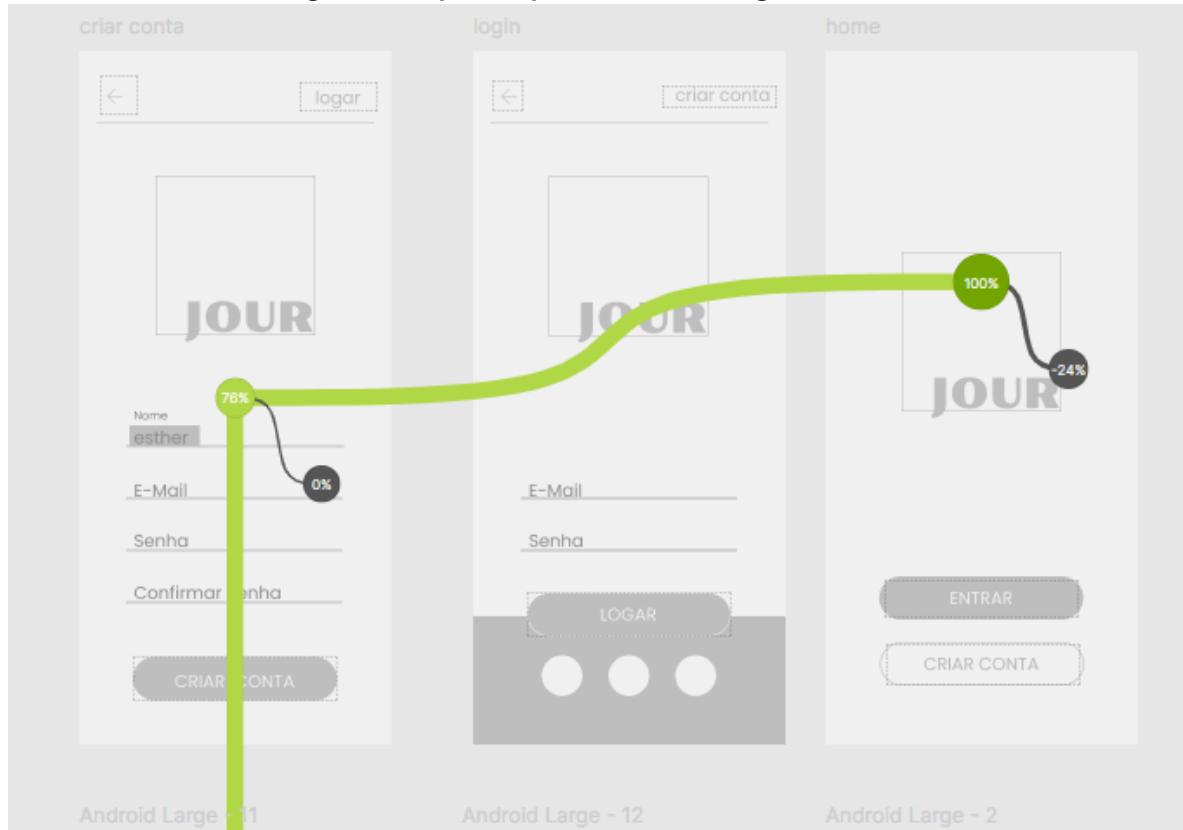
Fonte: Autoria própria

Essa tarefa apontou, pelos cálculos do QuantUX, 76% de sucesso e média de 16s para conclusão.

Drop Off

Essa tarefa aponta que, entre todos os testes que entraram na pagina de cadastro, 100% deles conseguiram concluir a tarefa com, em média, 7 interações.

Figura 2: Mapa Drop Off da tela de login

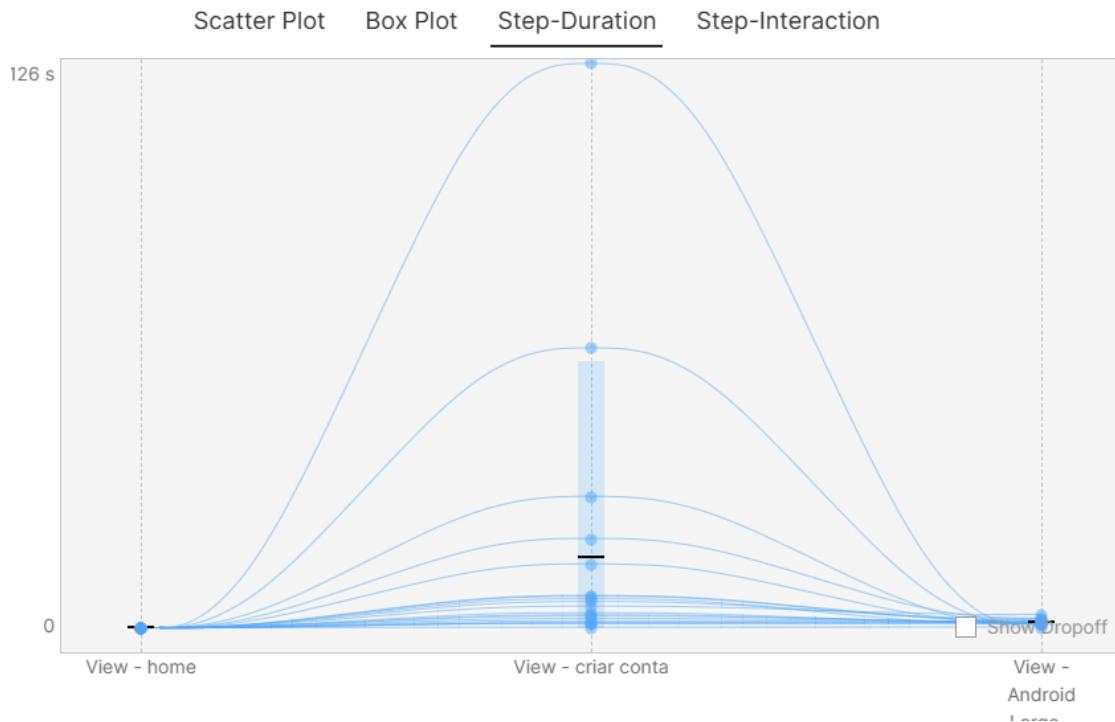


Fonte: Autoria própria

Step Duration

Podemos ver, através do gráfico a seguir, que a velocidade média de conclusão foi calculada através de resultados espaçados em uma linha temporal de comparação, onde o mais rápido foi de 0.1s e o mais demorado de 124.2.s.

Figura 3: Mapa Drop Off da tela de login



Fonte: Autoria própria

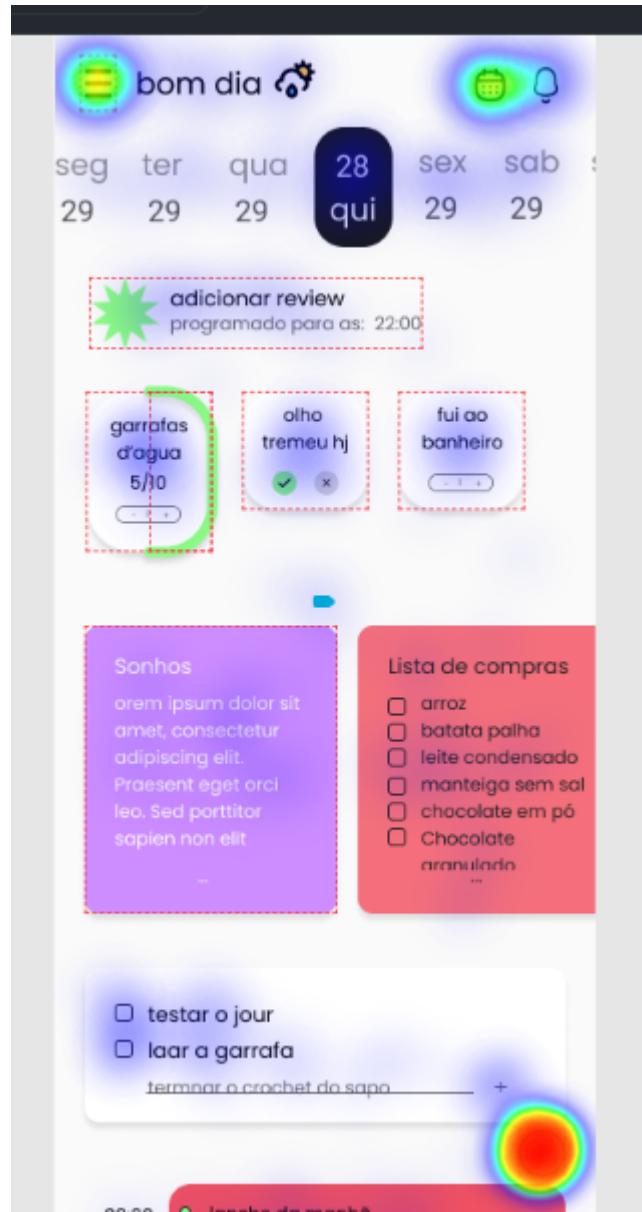
TAREFA ADICIONAR EVENTO

O objetivo dessa tarefa foi avaliar o primeiro processo através do botão “+”, nesse caso para a criação de um evento. Há outros testes com o caminho similar mas que são feitos posteriormente. Deseja-se, também, verificar se esta aparente o botão que leva à criação de os registros

Click HeatMap

Podemos perceber que o entorno do botão para adicionar registros está vermelho, representando assim que foi usado muitas vezes para completar a tarefa.

Figura 4: Mapa de calor da tela inicial

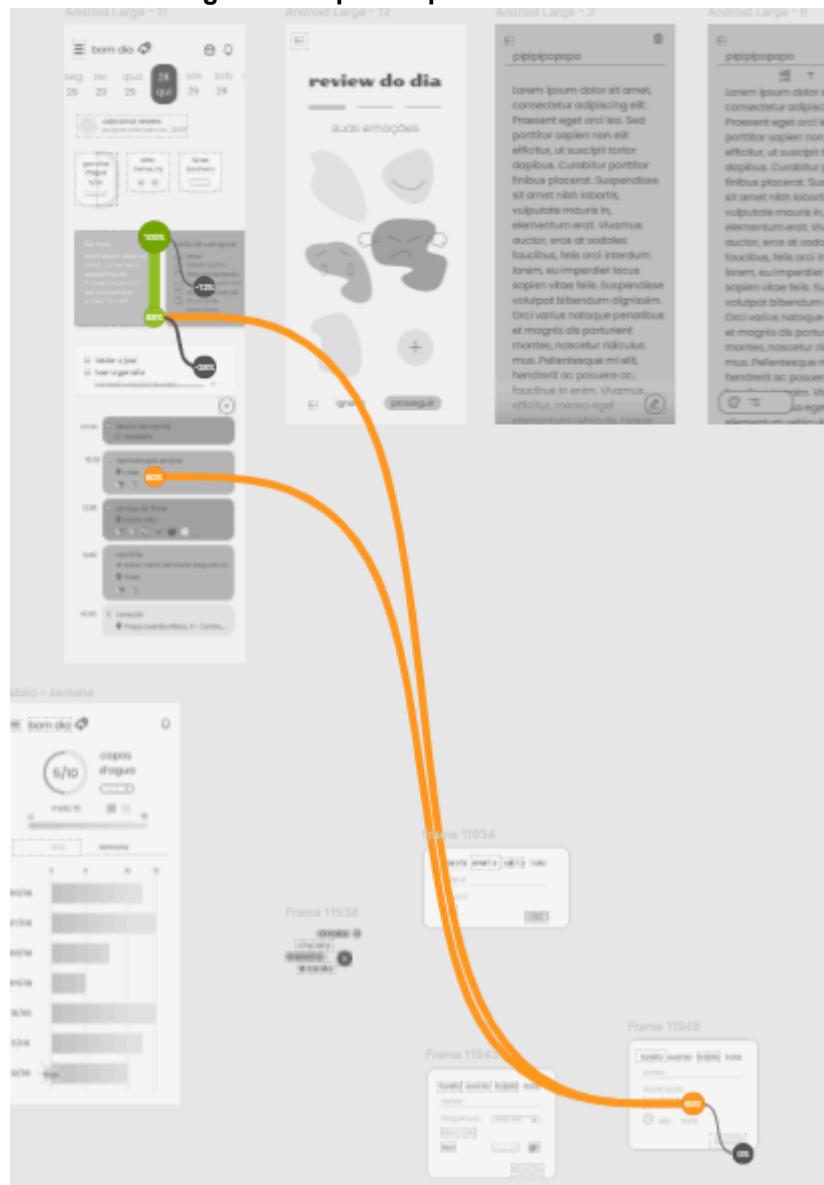


Fonte: Autoria própria

Drop Off

Essa é uma das telas que apresentaram problemas com a sobreposição de respostas ao botão, mas pode-se reparar a mesma porcentagem ao sair e ao voltar da página.

Figura 5: Mapa Drop Off da tela inicial



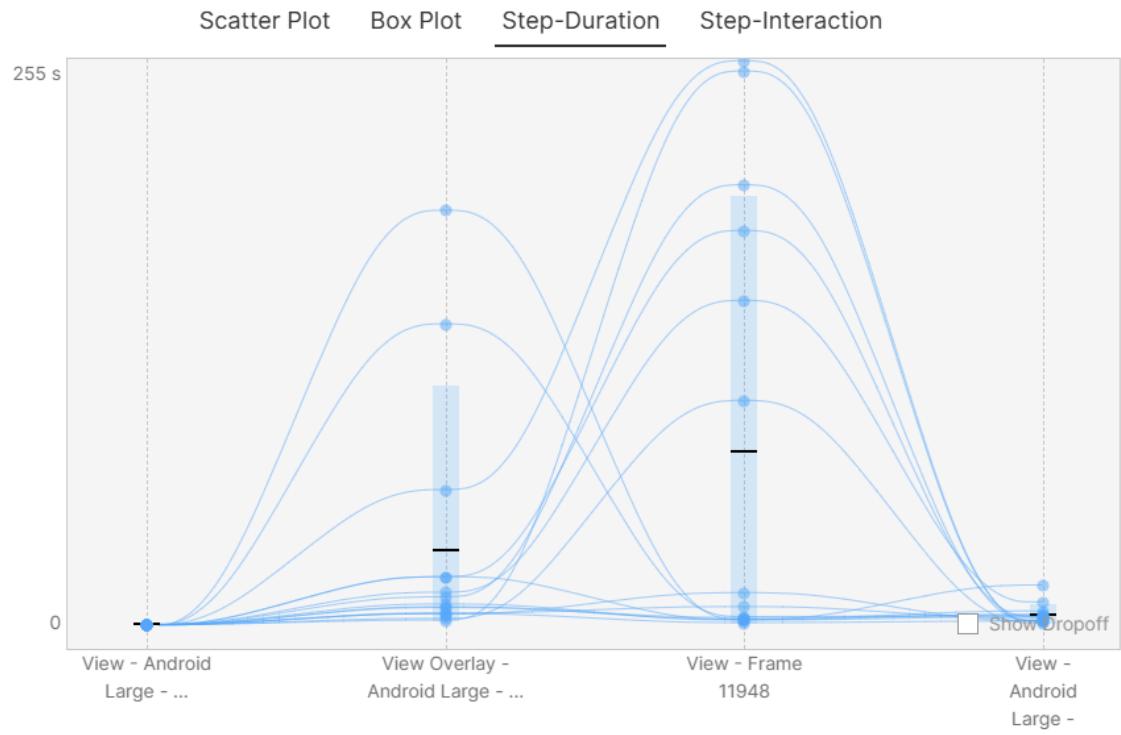
Fonte: Autoria própria

Essa atividade teve de métricas: 60% de sucesso, 114s de duração e 52 interações.

Step Duration

Como no mesmo tópico da tarefa anterior, temos aqui um gráfico que representa a grande diferença entre valores de duração em cada página da tarefa.

Figura 6: Mapa Drop Off da tela inicial



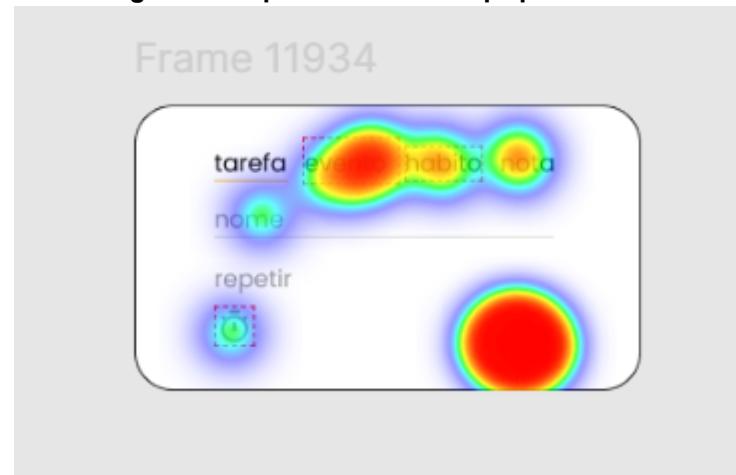
Fonte: Autoria própria

TAREFA ADICIONAR TAREFAS

Click HeatMap

O HeatMap é similar ao da tarefa anterior, uma vez que tem seu início na mesma tela. Mas, nesse PopUp podemos ver que campos foram os mais solicitados em forma de cliques.

Figura 7: Mapa de calor de PopUp de tarefa

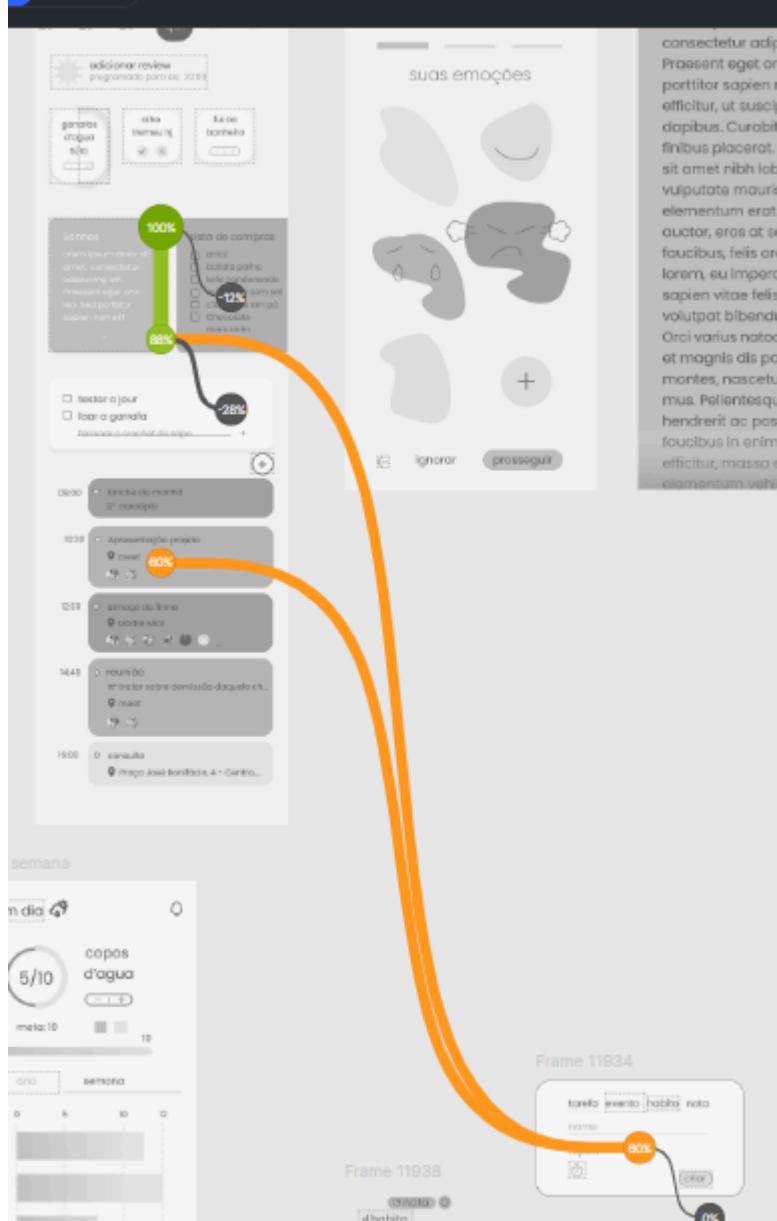


Fonte: Autoria própria

Drop Off

A taxa de sucesso é similar à da anterior, suas interações também foram 52 e a duração foi menor, de 113s.

Figura 8: Mapa Drop Off e Tarefa

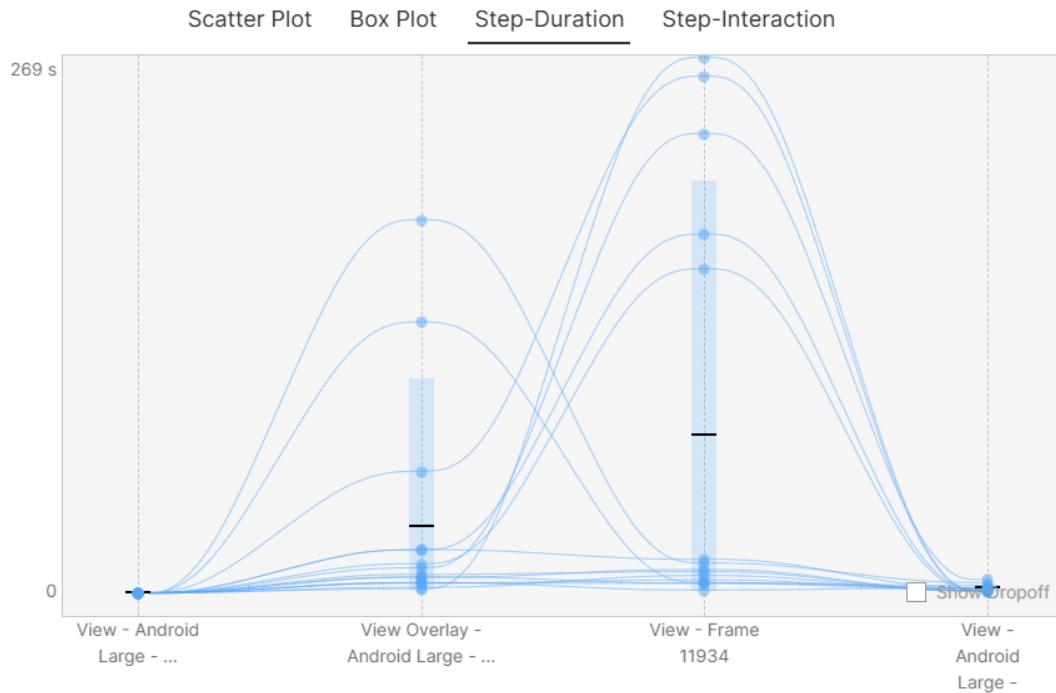


Fonte: Autoria própria

Step Duration

Os valores nessa tarefa também variam, dessa vez entre 1.4s e 267s.

Figura 9: Mapa Drop Off da tarefa



Fonte: Autoria própria

TAREFA CRIAR HÁBITO

Essa tarefa constitui um caminho similar às últimas duas, ela inicia na página inicial com o caminho até o botão de adicionar, daí se escolhe a tarefa escolhida.

Click HeatMap

Essa página teve poucos cliques, o que pode sugerir que os usuários se acostumaram com a estrutura da construção do app.

Figura 10: Mapa de calor do formulário de hábito



Fonte: Autoria própria

Drop Off

Pode-se entender o mesmo da representação gráfica anterior, uma vez que os valores das métricas foram mais positivos: 64: de sucesso, 97s de duração e 46 interações.

Figura 11: Mapa Drop Off da criação de hábito

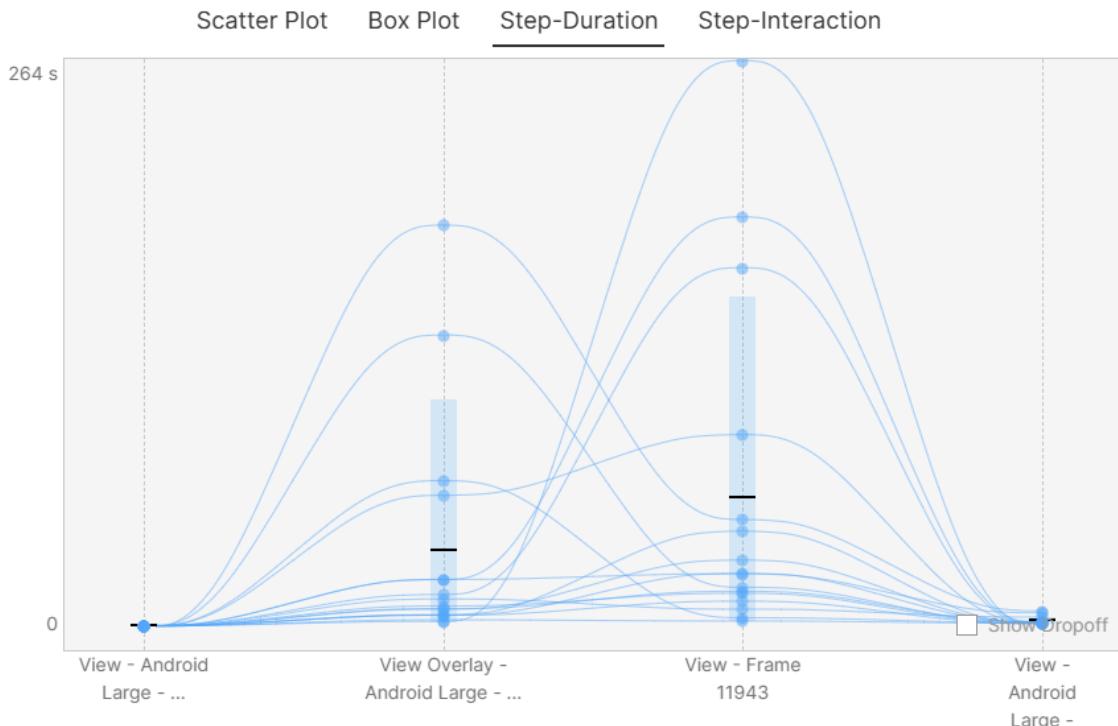


Fonte: Autoria própria

Step Duration

Nesse gráfico é apontado o padrão sendo recriado, com o mínimo de duração sendo 2.2s e o maior 262s.

Figura 12: Mapa Drop Off da criação de hábito



Fonte: Autoria própria

TAREFA VISUALIZAR DADOS DE HÁBITO PELO ANO

A tarefa se constitui de clicar em um dos hábitos na tela e visualizar os gráficos dele pela semana e, posteriormente, pelo ano, onde esse último é o final.

Click HeatMap

Pode-se perceber que, após cair nessa tela, o usuário quis voltar e, infelizmente, essa função não era existente. Também pode-se perceber a falta de uma descrição mais clara sobre onde fica a visualização dos dados anuais, uma vez que a tela apresenta muitos cliques em botões diferentes e até mesmo marcadores que não eram botões.

Figura 13: Mapa de calor da tela de hábito



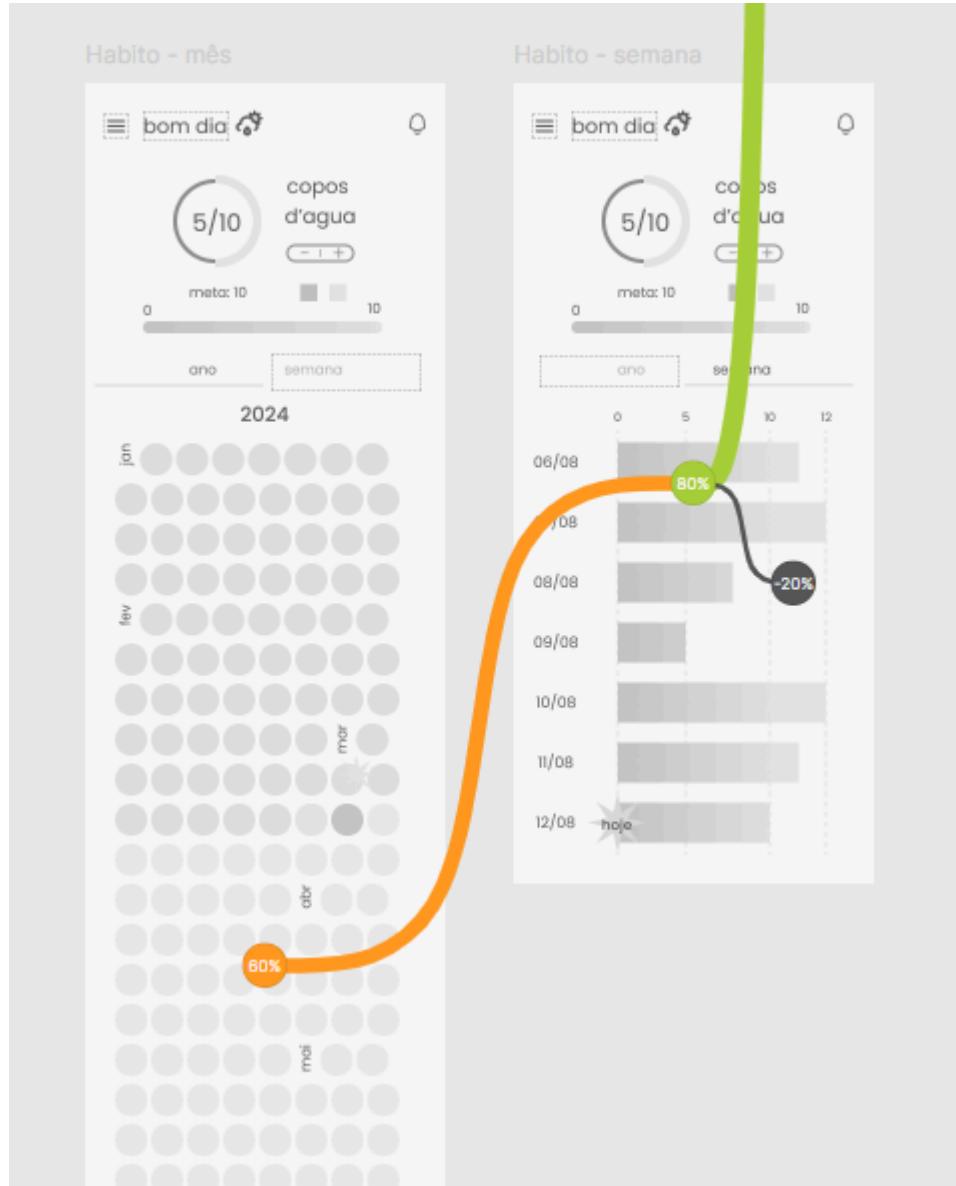
Fonte: Autoria própria

Percebe-se que o usuário entendeu alguns botões, como o de adicionar e subtrair, e também quis clicar na estrela que marcava o dia de hoje e nos círculos que representavam os dias do ano, o que esperavam encontrar lá pode ser investigado.

Drop Off

Infelizmente nota-se que apenas 80% conseguiu achar a tela do hábito, mas apenas 60% conseguiu completar a tarefa uma vez que era requisitado visualizar o mensal, não apenas o semanal

Figura 14: Mapa Drop Off da tela de hábito.



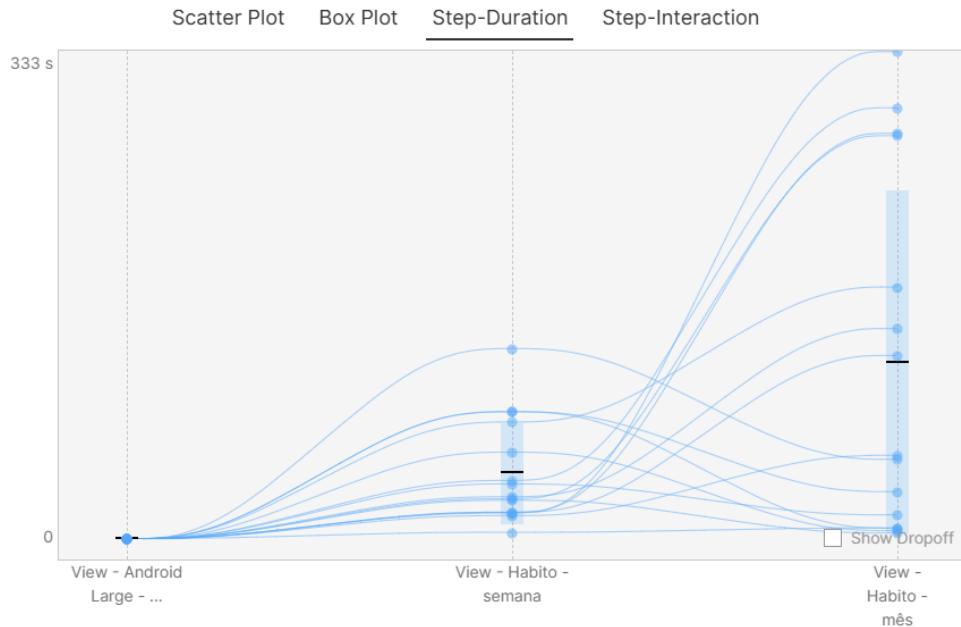
Fonte: Autoria própria

Suas métricas foram de 60% de sucesso, 164s de média e 71 interações.

Step Duration

Essa análise confirma o que foi visto anteriormente de forma mais drástica, onde o menor tempo de duração foi 4s e o maior 333s.

Figura 15: Mapa Drop Off da tela de hábito



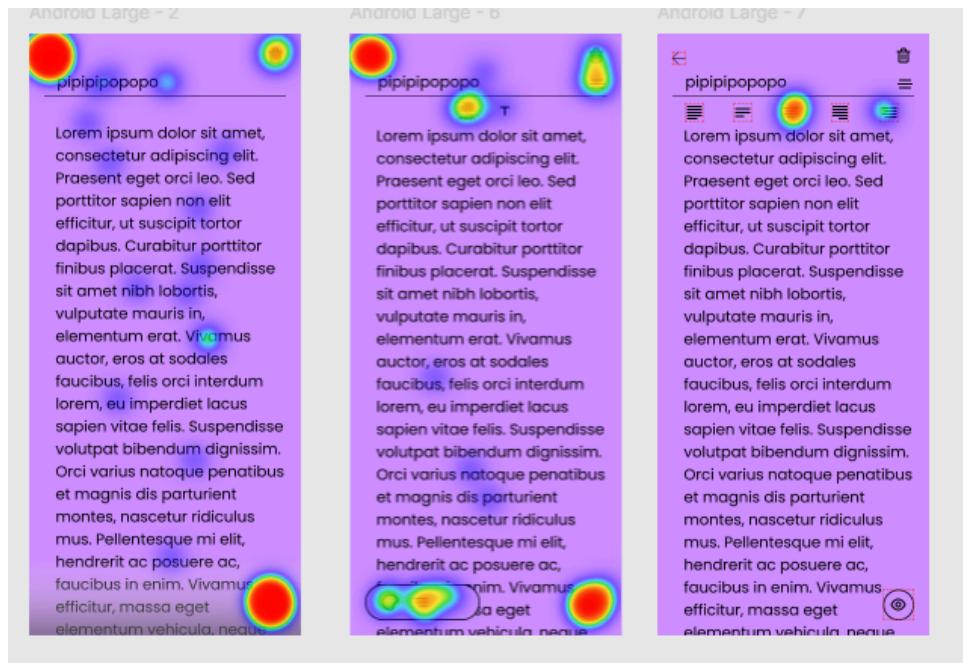
Fonte: Autoria própria

TAREFA EDITAR ANOTAÇÕES

Click HeatMap

Pode-se entender que os botões foram compreendidos, uma vez que as áreas necessárias para conclusão da atividade foram encontradas sem muitos cliques fora dela.

Figura 16: Mapa de calor da tela de anotações

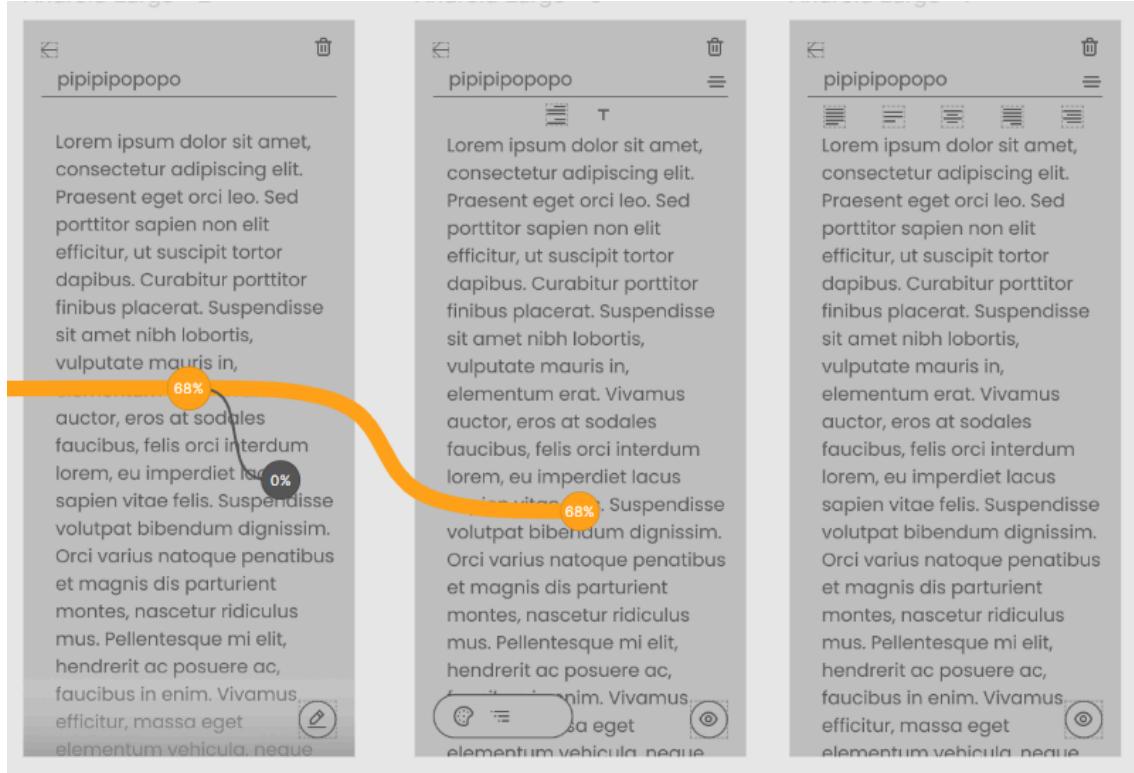


Fonte: Autoria própria

Drop Off

A figura a seguir retrata a porcentagem de pessoas que chegaram a tela de anotação e, a partir dela, de edição. Considera-se, então, que: dentre os que chegaram na página de anotação, 100% deles conseguiram encontrar a tela de edição, em virtude do 0% de retenção no trajeto até a conclusão.

Figura 17: Mapa Drop Off da tela de anotações



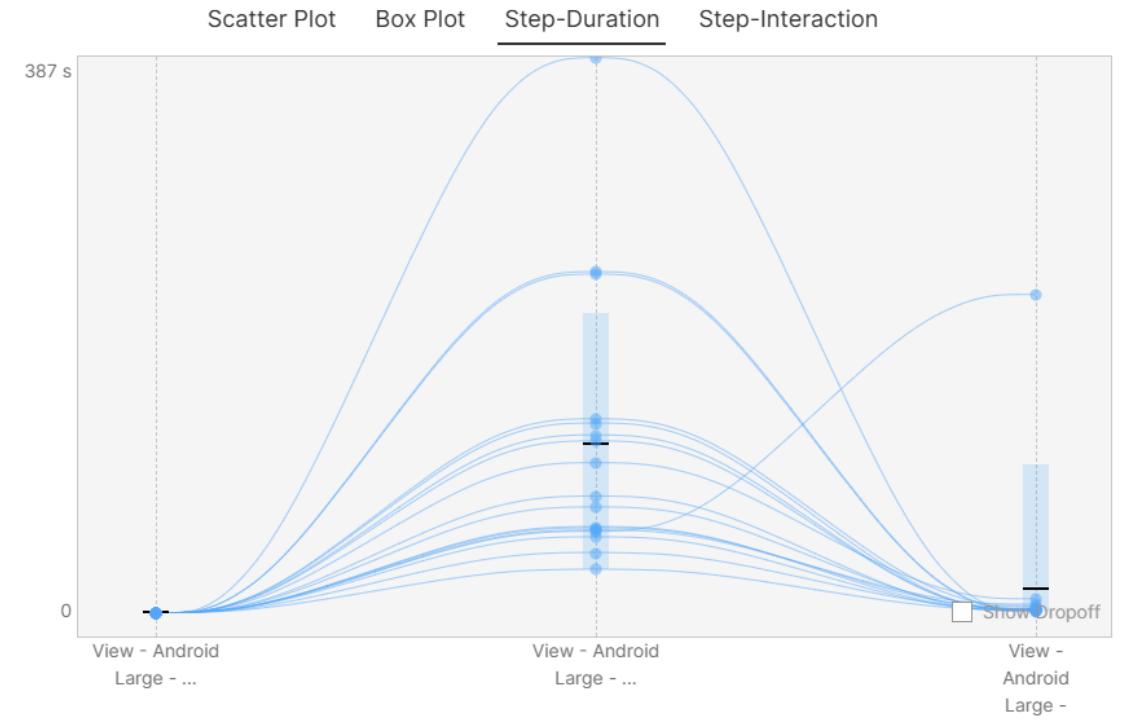
Fonte: Autoria própria

A tarefa resultou em 68% de sucesso, 132s segundos em média de duração e 64 interações.

Step Duration

O gráfico apresenta dados que demonstram o tempo até chegar na tela da anotação e o tempo de ir dela até a edição, que é consideravelmente menor que os que foram encontrados anteriormente neste relatório. Podemos perceber que, primeiramente, os extremos são similares aos anteriores, mas na segunda tela a ser ida é demonstrada uma grande diminuição no valor dos dados captados.

Figura 18: Mapa Drop Off da tela de anotações



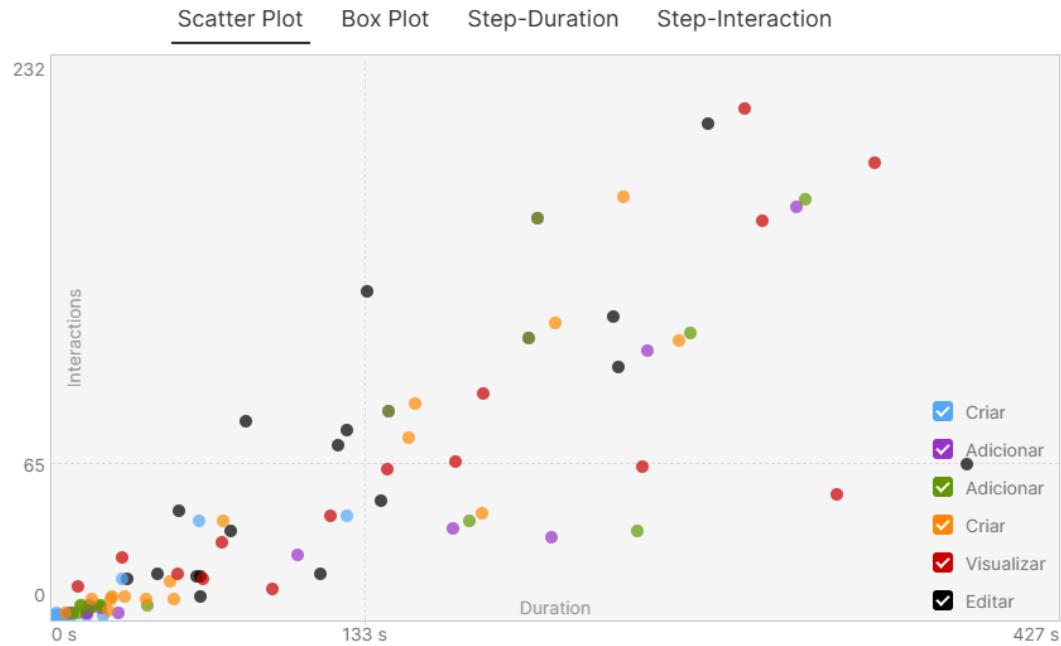
Fonte: Autoria própria

TESTES GERAIS

Scatter Plot

Esse gráfico suporta uma análise comparativa quanto às eficiências das telas, onde quanto maior o número de interações e de duração pior pois, consecutivamente, significam que o usuário testou opções para poder concluir o objetivo, o que se fosse real levaria a frustrações com relação a eficiência e a competência do produto desenvolvido, e que ele, com isso, demorou até encontrar o que lhe foi pedido. Em resumo, foram muitas tentativas até achar o caminho.

Figura 19: Mapa Scatter Plot



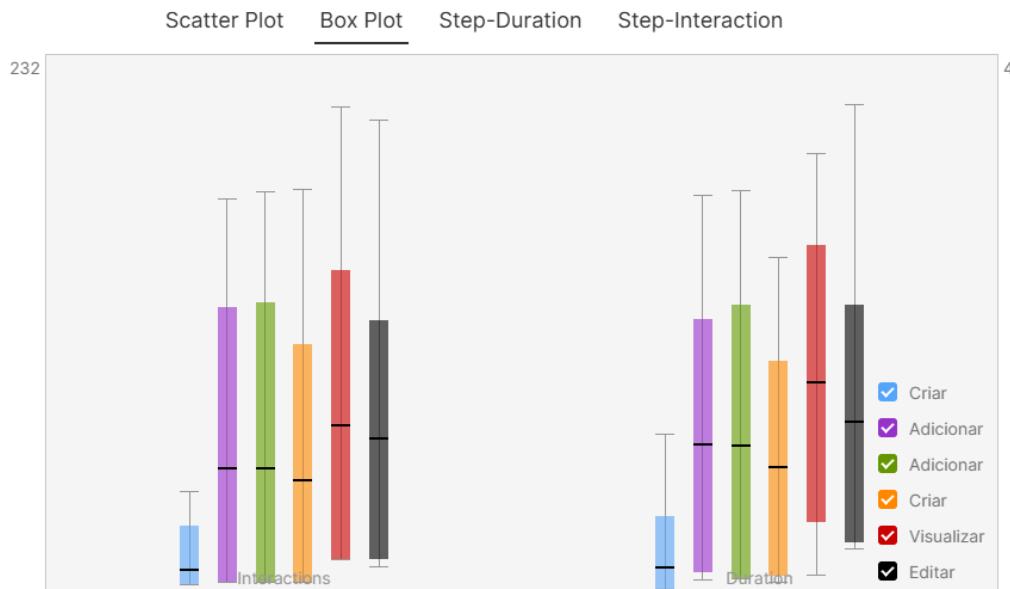
Fonte: Autoria própria

A figura traz, em cada ponto, um dos usos e posiciona eles em um gráfico bidimensional, onde um eixo é a das interações e o outro da duração.

Box Plot

A próxima representação é similar a anterior, ela reapresenta os resultados de cada teste mas em forma a comparar seu tamanho, e não o posicionamento de cada teste por cada usuário.

Figura 20: Mapa Box Plot



Fonte: Autoria própria

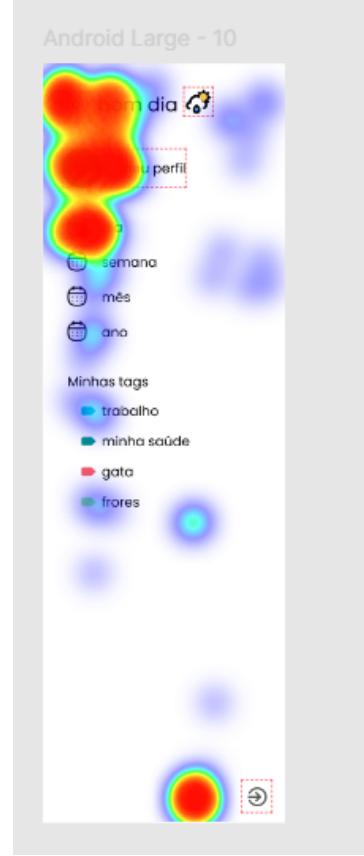
Podemos perceber a similaridade dos gráficos quando o assunto é comparar eles com eles mesmos. Suas interações e durações são de dimensão equivalente.

CONCLUSÃO

Os resultados não são totais, uma vez que o protótipo não estava fiel na plataforma de testes, mas mesmo assim podemos analisar que precisam ser feitas algumas mudanças. Algumas sinalizações precisam ser melhoradas para permitir que o usuário conclua sua tarefa sem precisar visitar outros lugares, o objetivo é que seja sua primeira opção de escolha, não a segunda, terceira ou afins.

Pode-se também notar que uma simbologia muito bem entendida pelo usuário, que, embora não estivesse nos resultados das tarefas pois não fez parte de nenhuma, foi o hambúrguer de menu. Pode-ser de resultado positivo utilizar ele para sanar os problemas de sinalização apresentados pelo testes.

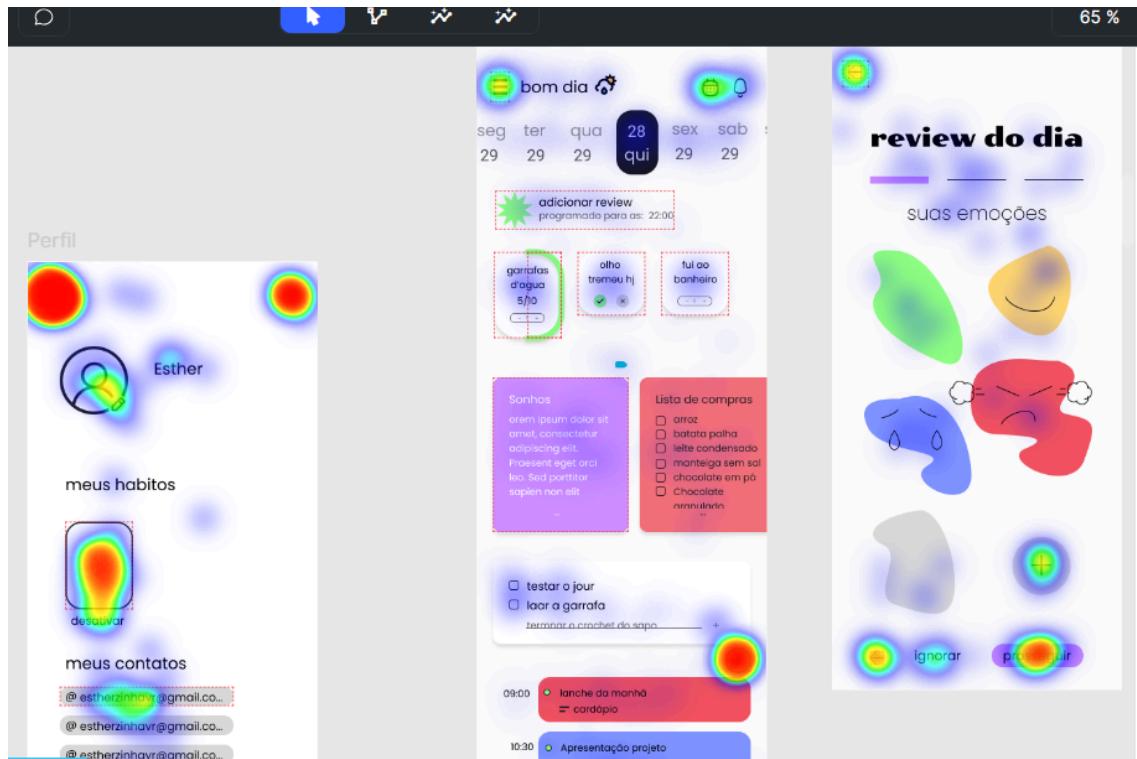
Figura 21: HeatMap do menu



Fonte: Autoria própria

Na figura a seguir podemos perceber que o símbolo de tag na anotação, não requisitado na tarefa, também foi utilizado, a página de perfil do usuário, que até então não era prioridade de ser desenvolvida, apresenta vários cliques também.

Figura 22: HeatMap das interações fora das tarefas

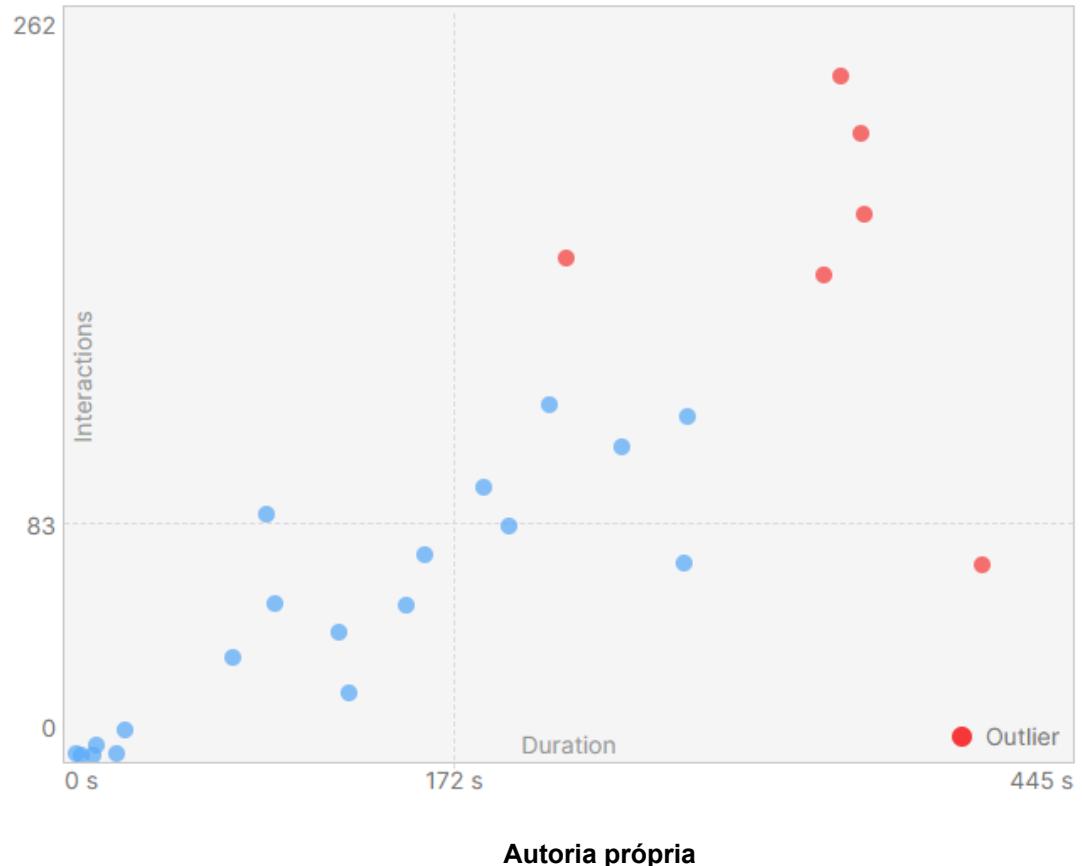


Fonte: Autoria própria

O site do Quant UX também disponibilizou um gráfico bidimensional de interações e duração onde posicionamento dos dados de cada teste feito, a diferença entre ele e um anterior citado é a separação, onde ele classifica alguns testes como anomalias. São esses testes onde existem muito distanciamento entre eles e uma concentração maior de resultados.

Figure 23: Distribuição e distinção dos resultados

Data Distribution



Fonte:

Autoria própria

**ANEXO A- Direitos autorais - Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Disposições
preliminares**



**Presidência da República
Casa Civil
Subchefia para Assuntos Jurídicos**

LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Mensagem de veto **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.**

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Título I

Disposições Preliminares

Art. 1º Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos.

Art. 2º Os estrangeiros domiciliados no exterior gozarão da proteção assegurada nos acordos, convenções e tratados em vigor no Brasil.

Parágrafo único. Aplica-se o disposto nesta Lei aos nacionais ou pessoas domiciliadas em país que assegure aos brasileiros ou pessoas domiciliadas no Brasil a reciprocidade na proteção aos direitos autorais ou equivalentes.

Art. 3º Os direitos autorais reputam-se, para os efeitos legais, bens móveis.

Art. 4º Interpretam-se restritivamente os negócios jurídicos sobre os direitos autorais.

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - publicação - o oferecimento de obra literária, artística ou científica ao conhecimento do público, com o consentimento do autor, ou de qualquer outro titular de direito de autor, por qualquer forma ou processo;

II - transmissão ou emissão - a difusão de sons ou de sons e imagens, por meio de ondas radioelétricas; sinais de satélite; fio, cabo ou outro condutor; meios óticos ou qualquer outro processo eletromagnético;

III - retransmissão - a emissão simultânea da transmissão de uma empresa por outra;

IV - distribuição - a colocação à disposição do público do original ou cópia de obras literárias, artísticas ou científicas, interpretações ou execuções fixadas e fonogramas, mediante a venda, locação ou qualquer outra forma de transferência de propriedade ou posse;

V - comunicação ao público - ato mediante o qual a obra é colocada ao alcance do público, por qualquer meio ou procedimento e que não consista na distribuição de exemplares;

VI - reprodução - a cópia de um ou vários exemplares de uma obra literária, artística ou científica ou de um fonograma, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido;

VII - contrafação - a reprodução não autorizada;

VIII - obra:

a) **em co-autoria** - quando é criada em comum, por dois ou mais autores;

b) **anônima** - quando não se indica o nome do autor, por sua vontade ou por ser desconhecido;

c) **pseudônima** - quando o autor se oculta sob nome suposto;

d) **inédita** - a que não haja sido objeto de publicação;

e) **póstuma** - a que se publique após a morte do autor;

f) **originária** - a criação primígena;

g) **derivada** - a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária;

h) **coletiva** - a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma;

i) **audiovisual** - a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de

movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

IX - fonograma - toda fixação de sons de uma execução ou interpretação ou de outros sons, ou de uma representação de sons que não seja uma fixação incluída em uma obra audiovisual;

X - editor - a pessoa física ou jurídica à qual se atribui o direito exclusivo de reprodução da obra e o dever de divulgá-la, nos limites previstos no contrato de edição;

XI - produtor - a pessoa física ou jurídica que toma a iniciativa e tem a responsabilidade econômica da primeira fixação do fonograma ou da obra audiovisual, qualquer que seja a natureza do suporte utilizado;

XII - radiodifusão - a transmissão sem fio, inclusive por satélites, de sons ou imagens e sons ou das representações desses, para recepção ao público e a transmissão de sinais codificados, quando os meios de decodificação sejam oferecidos ao público pelo organismo de radiodifusão ou com seu consentimento;

XIII - artistas intérpretes ou executantes - todos os atores, cantores, músicos, bailarinos ou outras pessoas que representem um papel, cantem, recitem, declamem, interpretem ou executem em qualquer forma obras literárias ou artísticas ou expressões do folclore.

Art. 6º Não serão de domínio da União, dos Estados, do Distrito Federal ou dos Municípios as obras por eles simplesmente subvencionadas.

O modelo utilizado é baseado no formato da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), campus Ponta Grossa.

Fonte:

RIBEIRO JUNIOR. Elson Heraldo; PENTEADO, Rosangela de Fatima Stankowitz. Modelo para formatação de trabalhos acadêmicos da UTFPR. **Ponta Grossa, 2011. (Apostila).**