# JUSTIFICATIVAS

- Dificuldade dos alunos que sofrem com esta condição em fazer a gestão de seu tempo

Passado

- Ausência de mecanismos acessíveis para auxiliar essa população
- Impacto do TDAH no desempenho dos alunos



## PRODUTO

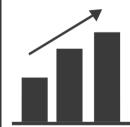
App mobile responsivo, capaz de:

- Cadastro de tarefas
- Divisão dessas em micrometas
- Controle de tempo com a técnica pomodoro
- Gameficação de conquistas ao atingir as metas



#### **OBJ SMART**

Desenvolver um app mobile para Android/iOS que auxilie na organização de estudos por meio da divisão de tarefas em pequenas metas, lembretes automáticos, controle por método Pomodoro e acompanhamento de progresso por meio de gameficação.



#### BENEFÍCIOS Futuro

- Aumento da Produtividade de Estudo
- Redução da Ansiedade e Frustração
- Maior Autonomia no Planejamento de Rotinas
- Melhora no Desempenho Acadêmico
- Construção de Habilidades de Organização e Gestão do Tempo
- Redução da Procrastinação por Meio de Micrometas



## REQUISITOS

- Permitir que o usuário crie atividades de estudo, com nome, descrição, prioridade e prazo.
- Funcionalidade automática para quebrar atividades complexas em pequenas ações sequenciais.
- Notificações configuráveis para lembrar o usuário das tarefas, isso sem gerar excesso de notificações.
- Temporizador integrado que alterna entre períodos de estudo focado e pausas curtas, ajustável pelo usuário(tecnica Pomodoro)
- Design minimalista e intuitivo, evitando excesso de cores, animações ou estímulos desnecessários que possam distrair.
- Pontuação por tarefas concluídas e conquistas desbloqueáveis para incentivar o engajamento (opcional para versão premium).
- Tela de visualização de progresso semanal e mensal, usando gráficos simples para mostrar evolução.

### **PITCH**



- Estudantes com TDAH
- Famílias e Cuidadores de Pessoas com TDAH
- Instituições de Ensino
- Especialistas em Saúde Mental
  (Psicólogos e Psiquiatras)
- Organizações de Apoio e
  Comunidades TDAH
- Crescimento do Diagnóstico de TDAH
- Aumento da Valorização de Saúde Mental



#### **PREMISSAS**

- Acesso a Smartphones e Internet
- Demanda Relevante de Usuários com TDAH
- Aceitação de Ferramentas Digitais
- Necessidade de Soluções
  Adaptadas para TDAH
- Apoio de Especialistas na Validação do Produto



#### **RISCOS**

- Complexidade Excessiva da Aplicação
- Baixo Engajamento dos Usuários
- Concorrência com Aplicativos
  Genéricoss
- Dificuldade em Atingir o Público-Alvo
- Recursos Limitados para Evolução do Produto



- Product Owner (PO)
- Time de desenvolvimento Mobile
- UX/UI Designer com
  Especialização em Acessibilidade
  Cognitiva
- Consultor Psicólogo Especialista em TDAH



- MVP do aplicativo mobile para Android e iOS
- Módulo de cadastro e organização de tarefas
- Sistema de divisão automática de tarefas em micrometas
- Temporizador Pomodoro integrado e configurável
- Lembretes automáticos e inteligentes para tarefas
- Painel de progresso visual simples
- Sistema básico de gamificação para estímulo ao uso
- Publicação do app nas lojas (Play Store e App Store)



Maio/2024: Definição da visão do produto, planejamento inicial e levantamento de requisitos.

Agosto/2024: Início do desenvolvimento do MVP e primeiros testes internos.

Outubro/2024: Realização de testes de usabilidade com usuários reais e ajustes finais.

Novembro/2024: Lançamento oficial do FocusMind nas lojas de aplicativos.

# Deser

# \$\$\$CUSTOS

- Desenvolvimento Mobile (freelancer ou pequeno time);
- Testes de usabilidade;
- Campanhas de marketing digital focado no público-alvo.



- Interface precisa ser simples e sem sobrecarga sensorial;
- Aplicativo deve funcionar em smartphones com baixo poder de processamento.

Project Model Canvas