

Vanessa de Oliveira Vieira

**Design de um protótipo de aplicativo de gerenciamento de tarefas para  
estudantes universitários**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido(a) ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Santa Catarina  
como requisito parcial para a obtenção  
do Grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Berenice  
Santos Gonçalves

Florianópolis  
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pela autora  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Oliveira Vieira, Vanessa

Design de um protótipo de aplicativo de gerenciamento  
de tarefas para estudantes universitários / Vanessa  
Oliveira Vieira ; orientadora, Berenice Santos Gonçalves,  
2023.

106 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,  
2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design de Interação. 3. Gerenciamento de  
tarefas. 4. Aplicativo. I. Santos Gonçalves, Berenice . II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

Vanessa de Oliveira Vieira

**Design de um protótipo de aplicativo de gerenciamento de tarefas para  
estudantes universitários**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 06 de Novembro de 2023.

---

Prof<sup>a</sup>. Marília Matos Gonçalves, Dra.  
Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mary Vonni Meürer de Lima  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciane Maria Fadel  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Berenice Santos Gonçalves  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Professora Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Berenice Santos Gonçalves,  
Universidade Federal de Santa Catarina

## **AGRADECIMENTOS**

Com imenso carinho, gostaria de agradecer a todas as pessoas que contribuíram para a conclusão deste trabalho.

Em primeiro lugar, expresso minha gratidão à minha família, que sempre me apoiou ao longo desta jornada. Agradeço também ao meu namorado, que esteve ao meu lado durante todos esses anos.

À minha orientadora, Berenice, agradeço por aceitar me orientar e por ter compartilhado seu vasto conhecimento e empatia, o que foi essencial para que eu pudesse concluir essa última etapa do curso. Meu agradecimento também se estende ao Professor Luciano, por me conceder a oportunidade de contribuir em um dos projetos da UFSC, o qual enriqueceu minha experiência acadêmica.

Aos meus colegas e amigos do curso, agradeço pelo apoio, por tornar essa jornada mais leve e enriquecedora. Também estendo meus agradecimentos a todos os envolvidos no projeto, que disponibilizaram seu tempo para os testes e entrevistas.

## RESUMO

Este trabalho documenta o processo de desenvolvimento de um protótipo de aplicativo *mobile* para gerenciamento de tarefas destinado a auxiliar estudantes acadêmicos na organização de seus estudos e provas. O tema é motivado tendo em vista a dificuldade enfrentada por muitos estudantes em superar a procrastinação e progredir em suas atividades acadêmicas. O método utilizado para o desenvolvimento do projeto foi o Iterato. A partir da realização de entrevistas e testes de usabilidade, buscou-se considerar as reais necessidades do usuário e incorporar as principais funcionalidades que atendam a essas demandas, como por exemplo a lista de tarefas, calendário e a Técnica Pomodoro. O projeto resultou num protótipo de alta fidelidade, intitulado Organa.

**Palavras-chave:** Design de interação. Gerenciamento de tarefas. Aplicativo Mobile.

## **ABSTRACT**

This academic work documents the development process of a prototype for a mobile application designed to manage tasks aimed at assisting academic students in organizing their studies and exams. The theme is motivated by the challenges many students face in overcoming procrastination and progressing in their academic activities. The method used for the project development was the Iterato method. Through conducting interviews and usability tests, the aim was to consider the real needs of the user and incorporate the main functionalities that meet these demands, such as task lists, a calendar, and the Pomodoro Technique. The project resulted in a high-fidelity prototype, titled Organa.

**Keywords:** Interaction Design. Task Management. Mobile Application.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - <i>Screenshot</i> do onboarding e tela inicial do app Fabulous.....	22
Figura 02 - <i>Screenshot</i> funcionalidades do app Fabulous.....	23
Figura 03 - <i>Screenshot</i> das funcionalidades do app Fabulous.....	24
Figura 04 - Resultado da avaliação de usabilidade do aplicativo Fabulous.....	26
Figura 05 - <i>Screenshot</i> da tela inicial e funcionalidades do app Trello.....	27
Figura 06 - <i>Screenshot</i> da tela inicial e funcionalidades do app Trello.....	28
Figura 07 - Resultado da avaliação de usabilidade do aplicativo Trello.....	30
Figura 08 - <i>Screenshot</i> do <i>onboarding</i> e funcionalidades do app Forest.....	31
Figura 09 - <i>Screenshot</i> das funcionalidades do <i>app</i> Forest.....	32
Figura 10 - Resultado da avaliação de usabilidade do aplicativo Forest.....	34
Figura 11 - Visão geral do perfil dos entrevistados.....	37
Figura 12 - Resumo das respostas em comum dos entrevistados.....	42
Figura 13 - Nuvem de palavras de preferências para o projeto do aplicativo.....	43
Figura 14 - Nuvem de propostas do <i>stakeholder</i> .....	45
Figura 15 - Persona principal.....	46
Figura 16 - Arquitetura do aplicativo.....	50
Figura 17 - Esboços da tela inicial e calendário.....	51
Figura 18 - Esboços da tela tempo de foco e perfil.....	51
Figura 19 - <i>Wireframes</i> do <i>onboarding</i> .....	52
Figura 20 - <i>Wireframes</i> da tela inicial do protótipo.....	53
Figura 21 - <i>Wireframes</i> do tempo de foco e calendário.....	54
Figura 22 - Modais de explicação da ferramenta tempo de foco.....	56
Figura 23 - Inserção de nova lista de tarefas e modais de lembrete e etiqueta....	57
Figura 24 - Painel visual “Fácil”.....	59
Figura 25 - Painel visual “Amigável”.....	60
Figura 26 - Painel visual “Eficiente”.....	61

Figura 27 - Processo do <i>Brainstorming</i> .....	62
Figura 28 - Geração de alternativas da marca.....	63
Figura 29 - Alternativa final.....	64
Figura 30 - Similaridade dos caracteres das fontes escolhidas.....	65
Figura 31: Aplicação do tom de amarelo no verificador de contraste.....	67
Figura 32: Aplicação do tom de azul no verificador de contraste.....	67
Figura 33: Paleta de cores do aplicativo.....	68
Figura 34: Ícones utilizados no aplicativo.....	68
Figura 35: Estilo de ilustrações do aplicativo Organa.....	69
Figura 36: Modificações e geração de alternativas.....	69
Figura 37: Modificações e geração de alternativas do espaço de estudos.....	70
Figura 38: Interfaces de <i>Onboarding</i> .....	71
Figura 39: <i>Onboarding</i> momento de foco.....	71
Figura 40: Interfaces de <i>login</i> e cadastro.....	72
Figura 41: Tela inicial e espaço de estudos.....	73
Figura 42: Interfaces de perfil e notificações.....	74
Figura 43: Interfaces de calendário e inserir evento.....	75
Figura 44: Interface de Momento de foco.....	76
Figura 45: Guia de estilo do aplicativo – parte 1.....	78
Figura 46: Guia de estilo do aplicativo – parte 2.....	79



## LISTA DE QUADROS

Quadro 01: Heurísticas de Nielsen.....	21
Quadro 02: Quadro de funcionalidades do aplicativo Fabulous.....	25
Quadro 03: Quadro de funcionalidades do aplicativo Trello.....	29
Quadro 04: Quadro de funcionalidades do aplicativo Forest.....	33
Quadro 05: Quadro comparativo de funcionalidades .....	34
Quadro 06: Quadro comparativo de conteúdos .....	35
Quadro 07: Quadro de requisitos de projeto.....	48
Quadro 08: Critérios avaliativos de seleção.....	65
Quadro 09: Aplicação na matriz de seleção tipográfica.....	66

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

**ABNT** - Associação Brasileira de Normas Técnicas

**BU** - Biblioteca Universitária

**DCU** - Design Centrado no Usuário

**EAD** - Educação à Distância

**PIAPE** - Programa Institucional de Apoio Pedagógico aos Estudantes

**UFSC** - Universidade Federal de Santa Catarina

**UI** - User Interface (Interfaces do Usuário)

**UX** - User Experience (Experiência do Usuário)

**TCLE** - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**WCAG** - Web Content Accessibility Guidelines (Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo na Web)

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
1.2 Objetivo Geral	12
1.2.1 Objetivos específicos	12
1.3 Justificativa e motivação	13
1.4 Delimitação do tema	13
1.5 Método	14
1.5.1 Pesquisa e Análise	14
1.5.2 Síntese e conceito	15
1.5.3 Estrutura	16
1.5.4 Design Sensorial	16
1.5.5 Avaliação: prototipação e testes	17
2.1 Pesquisa e análise	19
2.1.1 Análise de similares	19
2.1.1.1 Fabulous	20
2.1.1.2 Trello	25
2.1.1.3 Forest	29
2.1.2 Entrevistas com público alvo	35
2.1.3 Entrevista com Stakeholder	42
2.2 Síntese e Conceito	44
2.2.1 Persona e cenários	45
2.2.2 História de usuários	47
2.2.3 Requisitos do projeto	47
2.3 Estruturação	48
2.3.1 Arquitetura do app	48
2.3.2 Wireframes	49
2.3.3 Testes de usabilidade 01	53
2.4 Design Sensorial	57
2.4.1 Naming	60
2.4.2 Marca	62
2.4.3 Seleção tipográfica	63
2.4.4 Paleta cromática	65
2.4.5 Ilustrações e ícones	67
2.5 Avaliação: prototipação e testes	69
2.5.1 Testes de usabilidade 02	75
2.5.2 Guia de estilo	76
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>79</b>
<b>4 REFERÊNCIAS</b>	<b>81</b>
<b>5 APÊNDICE</b>	<b>83</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O gerenciamento de tarefas pode representar um desafio significativo, tendo em vista que os indivíduos se deparam com diversas responsabilidades a cumprir, tais como a administração das tarefas domésticas, ocupação profissional, a dedicação aos estudos e o cultivo de relacionamentos interpessoais. Essas tarefas acabam se intensificando quando se está no ensino superior, devido à pressão para obter boas notas. Essa pressão pode eventualmente exercer impacto negativo sobre o estudante, e nesses casos, o desestímulo nos estudos é inevitável, ocorrendo de forma inconsciente, e conseqüentemente gerando adiamento de atividades relacionadas aos estudos. O referido cenário pode resultar em procrastinação.

O significado literal da palavra procrastinar vem do latim *pro*, que significa “para a frente, adiante ou em favor de”, e *crastinus*, significa “de amanhã”. O termo foi utilizado pela primeira vez na língua inglesa, no século XVI, tendo sua categorização identificada não como um atraso qualquer, mas sim *irracional*. Portanto, a procrastinação é um comportamento humano caracterizado pelo adiamento ou atraso na realização de tarefas, mesmo quando se reconhece que isso pode trazer conseqüências negativas (Steel, 2012).

O estudo da temática “procrastinação” em meio à rotina do estudante se faz relevante devido às conseqüências de postergar a realização de tarefas necessárias, seja em seu dia a dia, saúde ou educação, que acabam se intensificando no ingresso ao ensino superior, sendo necessária maior autonomia e autorregulação (Kerbaui, 1999; Geara & Teixeira, 2017).

Segundo o portal de notícias da Universidade Federal de Juiz de Fora, Tim Pychyl<sup>1</sup>, pesquisador e psicólogo da Universidade de Carleton no Canadá, que estuda essas manifestações há mais de duas décadas, propõe que a “procrastinação” é um dos maiores problemas educacionais na atualidade. E pontua que, não se trata apenas de tempo, mas de falta de organização e gerenciamento emocional.

De acordo com pesquisas, o aumento desse comportamento na população geral, indica que a procrastinação se tornou um problema crônico, que atinge de 15

---

<sup>1</sup>Disponível em: <<https://www2.ufjf.br/noticias/2017/04/27/procrastinacao-e-apontada-como-principal-mal-entre-estudantes/>>. Acesso em: 03 de ago. de 2023.

a 20% dos indivíduos adultos (Harriott & Ferrari, 1996; Kachgal, Hansen, & Nutter, 2001).

Por meio da aplicação do Design Centrado no Usuário (DCU) é possível desenvolver sistemas interativos e úteis, utilizando ferramentas de projeto baseadas na usabilidade e considerando fatores humanos e ergonômicos. Isso permite melhorar o bem-estar dos indivíduos, a satisfação do usuário e minimizar potenciais efeitos prejudiciais em relação à saúde, segurança e desempenho (ABNT NBR ISO 9241-210, 2011). Nesse processo são consideradas as necessidades do usuário, área conhecida como *User Experience* (UX). Esta, estuda a experiência que alguém tem ao utilizar objetos e produtos em seu cotidiano. Com o advento dos produtos digitais, essa noção se expandiu para incluir websites e aplicativos de celular (Teixeira, 2015).

Sendo assim, através da aplicação eficaz de DCU e considerando os princípios de UX, é possível criar um aplicativo conceitual para gerenciamento de tarefas, que seja funcional, agradável de usar e que atenda às necessidades do usuário de maneira eficaz e satisfatória. Esse contexto, abre caminho para encontrar soluções que atendam às necessidades específicas desse indivíduo, oferecendo uma maneira de superar os desafios que ele enfrenta.

Portanto, a partir da utilização de tais fundamentos e com o suporte de uma boa *User Interface* (UI), é possível auxiliar o público alvo a atingir maior produtividade, menos estresse, melhor desempenho acadêmico, cumprimento de prazos, autoconfiança, melhores hábitos e mais tempo de qualidade.

## **1.2 Objetivo Geral**

Desenvolver o design conceitual de um protótipo de aplicativo de gerenciamento de tarefas para estudantes universitários.

### *1.2.1 Objetivos específicos*

- Identificar a problemática em torno do tema procrastinação a fim de desenvolver estratégias que possam auxiliar na sua resolução.
- Adotar as boas práticas da abordagem centrada no usuário para identificar suas reais necessidades em relação ao aplicativo.
- Buscar uma solução de interface amigável e simples, que estimule a manutenção do foco nos estudos.

### **1.3 Justificativa e motivação**

A justificativa para a temática se relaciona a procrastinação no contexto acadêmico, que se manifesta a partir da tendência de adiar de forma desnecessária as tarefas relacionadas aos estudos. Conforme apontado por Piers Steel (2012), essa tendência pode prejudicar significativamente o desempenho acadêmico dos estudantes.

Sendo assim, a motivação para este PCC surge a partir do interesse da autora em explorar e aprender mais sobre a área de experiência e interface do usuário, e como esse escopo pode fundamentar soluções que possam auxiliar o usuário em seus estudos acadêmicos. Há também a necessidade de entender como a problemática do gerenciamento de tarefas pode estar relacionada ao viés psicológico e como o design pode ser utilizado como ferramenta de resolução dessas questões. Além disso, busca-se aprofundar conhecimentos da área de Design Digital, temas estudados durante a graduação.

Desse modo, o desenvolvimento deste projeto visa ajudar estudantes acadêmicos, calouros ou não na resolução de forma mais facilitada de suas tarefas relacionadas aos estudos, a fim de favorecer, mesmo que de forma ínfima, seu bom relacionamento com a graduação, através de uma plataforma gratuita e de qualidade.

### **1.4 Delimitação do tema**

Este projeto foi realizado no segundo semestre letivo de 2023 e visou o desenvolvimento de um design conceitual de um protótipo de aplicativo de gerenciamento de tarefas destinado a estudantes acadêmicos, que contempla a área de estudos. Também teve o objetivo de disponibilizar ferramentas que ajudaram na organização e momentos de foco.

O protótipo visa atender estudantes universitários de forma geral, independente da instituição ou estado que reside.

O âmbito do projeto não abrangeu a implementação funcional do aplicativo, porém se estendeu até a criação do protótipo de interface de alta fidelidade, através da ferramenta Figma, chegando-se às especificações técnicas dos elementos de interface para implementação.

## 1.5 Método

A concepção do projeto seguiu o método Iterato (Goncalves; Fadel; Batista; Woloszyn, 2022), para design de objetos digitais interativos. Este baseia-se no enfoque de Design Centrado no ser Humano voltado para sistemas interativos, estando de acordo com o projeto ABNT NBR ISO 9241-210 (2011), deste modo, visa tornar os sistemas criados não apenas utilizáveis, mas também proveitosos, ao direcionar-se para as necessidades e requisitos dos usuários. Isso é alcançado por meio da aplicação de conhecimentos e técnicas relacionados à usabilidade e aos aspectos humanos.

Sendo assim, ainda de acordo com a ABNT NBR ISO 9241-210 (2011), no que se diz respeito a abordagem centrada no ser humano e o processo iterativo, destacam-se:

- O projeto se fundamenta em uma compreensão clara dos usuários, das tarefas e dos contextos envolvidos.
- Os usuários participam ativamente em todas as etapas do projeto e do desenvolvimento.
- A condução e aperfeiçoamento do projeto são direcionados através da avaliação focada no usuário.
- O processo é iterativo, ou seja, envolve a revisão e aperfeiçoamento de descrições, especificações, com o objetivo de reduzir a possibilidade de que o sistema em desenvolvimento não cumpra os requisitos do usuário.
- O projeto da total abrangência da experiência do usuário.

Tendo em vista os aspectos mencionados, a seguir são detalhadas as etapas de projeto que foram seguidas para a elaboração do protótipo. Haja vista, são compostas por 5 fases: Pesquisa e análise, Síntese e Conceito, Estrutura, Design Sensorial e Avaliação.

### 1.5.1 Pesquisa e Análise

Etapa introdutória, sendo mais abstrata, nessa parte é levado em consideração às necessidades do público alvo e objetivos de produto. Essa etapa também envolveu a pesquisa para fundamentação teórica do projeto, a fim de delimitar o problema, para que estratégias mais eficazes fossem implementadas

(Goncalves; Fadel; Batista,Woloszyn, 2022). Neste PCC foram utilizadas as seguintes técnicas:

**Análise de similares:** essa técnica envolve a comparação de aplicativos similares aos que está sendo desenvolvido, no qual são analisadas as funcionalidades e conteúdos, a fim de obter melhores práticas e inspirações. A análise de similares também ajuda a avaliar a concorrência, destacar diferenciais e garantir que as escolhas de design estejam alinhadas às expectativas dos usuários (Teixeira, 2014).

**Entrevista com público alvo:** a partir de entrevistas com o público alvo é possível entender quem realmente é o público final, a partir das respostas das entrevistas é possível saber quais são as motivações, interesses, problemas, frustrações e comportamentos, e deste modo é possível desenvolver de forma mais eficaz o produto ou serviço (Pereira, 2018).

**Entrevista com stakeholder:** Envolve a interação direta com as partes-chave de um projeto a fim de compreender os objetivos, necessidades e expectativas do mesmo. Durante a entrevista, são feitas perguntas abertas e direcionadas para coletar *insights* sobre o público-alvo, ajudando a priorizar as funcionalidades e a definir as métricas de sucesso do projeto (Pereira, 2018).

### 1.5.2 Síntese e conceito

Nessa etapa é possível ter a sintetização dos dados coletados na etapa anterior, a fim de organizá-los e interpretá-los. A partir disso, surge o conceito do produto iterativo. Nesta etapa foram utilizadas as seguintes técnicas:

**Personas:** representação que encapsula características, necessidades, objetivos e comportamentos típicos de um determinado grupo de usuários. As personas são criadas com base em pesquisa e dados coletados na etapa anterior. A partir desse entendimento é possível se comunicar de forma mais natural com o usuário (Cooper, 2014).

**História do usuário:** nessa ferramenta é possível ter o detalhamento de cada tarefa que o usuário deseja cumprir ao interagir com o produto. A história de usuário é



expressa em uma frase curta e simples, seguindo uma estrutura comum: "Eu como (usuário), desejo (objetivo) para que (benefício)" (Cooper, 2014).

**Quadro de requisitos de projeto:** demonstra quais são os requisitos funcionais e de conteúdo do aplicativo, obtidos através de *insights* da análise de similares e pesquisa com usuários, sendo possível observar de forma mais organizada e estruturada as necessidades do projeto (Pazmino, 2013).

### 1.5.3 Estrutura

Nessa etapa ocorre o planejamento da arquitetura do sistema e do design da interação, em que se planeja o estilo de interação e dos modos de diálogo entre o usuário e o sistema. Além disso, é estabelecida a hierarquia das informações em cada página, juntamente com a estrutura de layout para guiar a organização dos elementos informativos. E desta forma são utilizadas:

**Arquitetura da informação:** a arquitetura da informação foca em organizar e estruturar informações em espaços digitais, utilizando estratégias como a criação de mapas do site ou aplicativo, definindo o fluxo de navegação. Sendo assim, procura equilibrar o que os usuários precisam com os objetivos da empresa, assegurando que as informações sejam fáceis de usar e encontrar (Morville; Rosenfeld, 2006).

**Wireframes:** servem para estruturação hierárquica, para dispor todos os elementos que irão compor as telas, sendo caracterizados como protótipos de baixa fidelidade.

### 1.5.4 Design Sensorial

Etapa em que os elementos visuais e de mídia são especificados e determinados. Isso inclui decisões sobre a aparência gráfica, como cores, tipografia, ícones e elementos visuais, bem como a incorporação de elementos de mídia, como imagens, vídeos ou áudios, que serão utilizados na interface (Goncalves; Fadel; Batista; Woloszyn, 2022). Deste modo, foram utilizadas as seguintes ferramentas.

**Design visual:** desempenha um papel fundamental na representação de uma marca, auxiliando na criação de uma identidade, ao transmitir a personalidade por meio de elementos visuais, como logotipos, cores, estilos de tipografia e do tipo de

imagens. Esses componentes integram o produto digital, dando-lhe vida a partir dos elementos utilizados (Pereira, 2018).

**Painel visual:** por meio dos conceitos, estabelece uma representação gráfica de elementos como: imagens, estilos tipográficos e exemplos de interfaces, para que possam ser extraídas ideias para o resultado final.

**Brainstorming:** técnica de geração de ideias, visa estimular a criatividade e diversidade de perspectivas para encontrar soluções inovadoras e viáveis a partir de uma ampla exploração de possibilidades, sem restrições, direcionadas a resolver desafios específicos (Lupton, 2011).

**Naming:** é a prática de *branding* que envolve o processo de desenvolver e escolher um nome adequado para empresas, produtos e serviços. Trata-se de uma tarefa criativa e interdisciplinar, essencial para criar identidade e reconhecimento no mercado (Lopez, 2012).

**Guia de estilo:** nele estão presentes todos os elementos da interface do produto, como os componentes de UI: botões, formulários, menus de navegação, modais e ícones (Gothelf; Seiden, 2013).

#### 1.5.5 Avaliação: prototipação e testes

Durante essa fase, os protótipos produzidos são submetidos a avaliações e testes práticos, levando em consideração situações de usos reais ou cenários hipotéticos. Com base nesses *insights*, ajustes e melhorias podem ser feitos para aprimorar a experiência do usuário antes do desenvolvimento completo da interface. Nessa etapa utilizam-se as seguintes ferramentas:

**Prototipação com ferramentas digitais:** criação de modelos em baixa e alta fidelidade através da plataforma Figma.

**Testes de usabilidade:** tem como propósito determinar se a interface do usuário e as funcionalidades do *software* ou site são intuitivas e acessíveis, permitindo que os usuários realizem tarefas sem dificuldades excessivas, entendam como o sistema

funciona e naveguem sem confusão. Sendo assim, potenciais usuários são recrutados e incentivados a interagir com o sistema, através de um ambiente monitorado, sendo utilizadas ferramentas de gravação e também registradas por meio de anotações (Nascimento; Amaral, 2009).

A partir do exposto no Capítulo 1, a seguir relata-se o processo de projeto.

## 2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O presente capítulo descreve todas as etapas do projeto, conforme delineado na metodologia apresentada anteriormente.

### 2.1 Pesquisa e análise

Nesta etapa foi realizada a análise de similares, seguida de uma avaliação a partir de heurísticas, para identificar pontos fortes e áreas de melhoria. Além disso, foram conduzidas entrevistas com o público-alvo, visando compreender suas necessidades, preferências e desafios específicos. Paralelamente, foi realizada uma entrevista com *stakeholder*, contribuindo para o embasamento e desenvolvimento do projeto.

#### 2.1.1 Análise de similares

Para a análise de similares foram escolhidos três aplicativos com base no tema proposto. Na seleção dos aplicativos, considerou-se como critério principal a sua aderência à proposta do projeto. Portanto, as escolhas foram baseadas em aplicativos que possuísem algum embasamento científico, como a ciência comportamental<sup>2</sup>, funcionalidades pertinentes e qualidade de interação.

Sendo assim, a partir da análise de alguns aplicativos para celular, foram escolhidas três opções que se encaixaram melhor nos critérios, sendo eles: Fabulous, Trello e Forest.

O primeiro similar foi escolhido devido ao embasamento na ciência comportamental. Este produto digital tem o objetivo de ajudar os usuários a desenvolver hábitos saudáveis e melhorar seu bem-estar. Em seguida temos o Trello, que por sua vez, foi escolhido em virtude de sua ampla aceitação pelo público, devido a sua interface simplificada e intuitiva, possui diversas funcionalidades a fim de gerir projetos, sendo eles pessoais ou profissionais, a organização é baseada em quadros, listas e cartões.

Por fim, o aplicativo Forest, sendo escolhido a partir de sugestões do público alvo e também do *stakeholder*. Utiliza a metodologia Pomodoro<sup>3</sup> e, deste modo,

---

<sup>2</sup> Segundo B.F. Skinner, a ciência comportamental estuda a relação entre o comportamento e as consequências que o seguem. Portanto, o foco é compreender como o comportamento de um indivíduo é moldado, modificado ou mantido pelas consequências dessas ações (SKINNER, 1953).

<sup>3</sup> Pomodoro, que em tradução do italiano significa “tomate” faz referência ao cronômetro utilizado nas cozinhas italianas dos anos 80. Sendo desenvolvida por Francesco Cirillo, consiste em gerenciar o

ajuda os usuários a evitar distrações e a manterem-se concentrados em suas tarefas, utilizando a interatividade como forma de incentivo a completar suas tarefas.

Sendo assim, a análise foi feita através da ferramenta MATch Checklist<sup>4</sup>, que utiliza as dez heurísticas de Nielsen (Quadro 01) para avaliar o aplicativo ou site.

Quadro 01: Heurísticas de Nielsen

Heurística 01	Visibilidade do estado do aplicativo
Heurística 02	Correspondência entre o aplicativo e o mundo real
Heurística 03	Controle e liberdade do usuário
Heurística 04	Consistência e Padrões
Heurística 05	Prevenção de erros
Heurística 06	Reconhecimento em vez de lembrança
Heurística 07	Eficiência e Flexibilidade
Heurística 08	Estética e Design Minimalista
Heurística 09	Interação física e Ergonomia
Heurística 10	Leiturabilidade e visualização rápida

Fonte: MATch Checklist, <<http://match.inf.ufsc.br:90/index.html>>.

#### 2.1.1.1 Fabulous

Fundado pela empresa de tecnologia TheFabulous, com sede em São Francisco, EUA, teve seu lançamento em 2014. É um aplicativo disponível para android e IOS, que incentiva a criação de hábitos saudáveis. Oferece uma abordagem holística para o bem-estar pessoal, através da ciência comportamental.

---

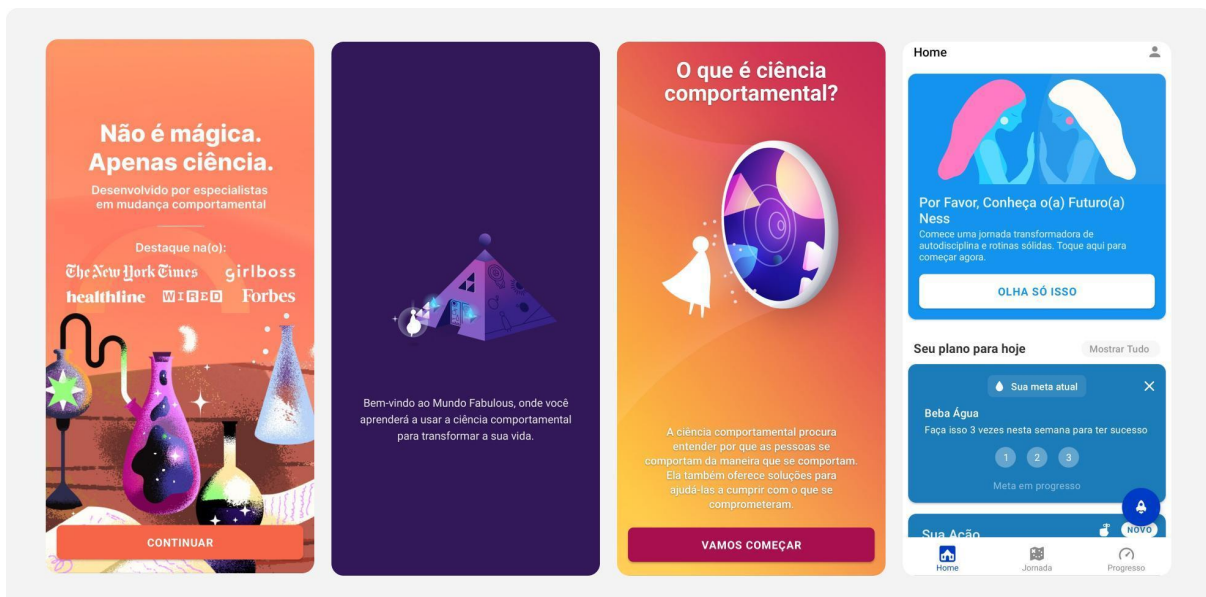
tempo por meio da divisão de períodos curtos e focados, sendo, normalmente, 25 minutos de foco e 5 minutos de descanso (CIRILLO, 2007).

<sup>4</sup> Trata-se de um formulário que complementa a avaliação heurística, sendo utilizado para avaliar a usabilidade de aplicativos projetados para dispositivos móveis com tela sensível ao toque. Os resultados dessa avaliação fornecem uma medida do nível de usabilidade do aplicativo. Disponível em: <<http://match.inf.ufsc.br:90/index.html>>. Acesso em 04 de set. 2023.

Possui princípios da gamificação, sendo uma experiência cativante. Algumas funcionalidades do app são:

- Preferências de uso personalizadas: exercícios físicos, meditação, alimentação saudável, sono e produtividade.
- Possibilidade de acompanhar o progresso.
- Oferece exercícios de yoga e respiração.
- Objetivos diários a serem cumpridos.
- Notificações e lembretes personalizados.

Figura 01 - Screenshot do onboarding e tela inicial do app Fabulous



Fonte: Fabulous, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 13 de ago. 2023.

No primeiro acesso há um *onboarding* obrigatório de 20 telas (Figura 01), Inicia-se a interação pelas quatro primeiras interfaces, que apresentam o aplicativo, em seguida, para personalização pessoal, há um pequeno questionário sobre hábitos. Assim, as quatro últimas telas servem para inserção do nome, gênero e cadastro por e-mail. A utilização de ilustrações, animações e a interação do questionário fazem com que desde o início o usuário se sinta no controle das ações.

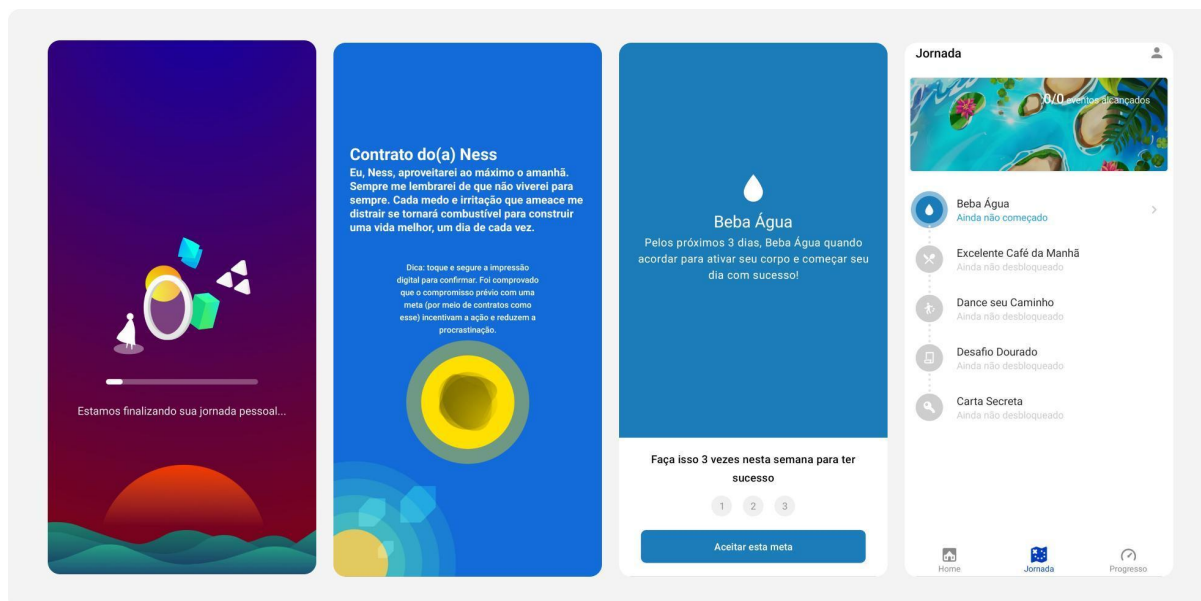
Desta forma, a utilização de botões com destaque e telas de carregamento trazem um *feedback* para o usuário, mostrando em que momento do *onboarding* ele está (Figura 02), e, ao fim, é apresentada uma espécie de “acordo”, ao posicionar o

polegar na tela, esse acordo será assinado (Figura 02). Os elementos interativos e de gamificação apresentados tanto no *onboarding*, quanto no próprio app trazem consigo uma ampla qualidade de interação, fazendo com que os usuários se sintam motivados a mudar seus hábitos.

O primeiro desafio apresentado para o usuário é beber água ao acordar, durante três dias seguidos (Figura 02), as tarefas são entregues gradualmente, sendo divididas em rotinas matinais, da tarde e noturnas. Ademais, não é possível acessar todas as funcionalidades ao primeiro acesso, é necessário constância e cumprimento das atividades para desbloquear novos hábitos, ademais é possível personalizar, trazendo novas tarefas como: beber água, exercitar-se, meditação entre outros.

Na aba de “jornada” é possível ver quais são seus desafios atuais e futuros, ao concluir os objetivos, é possível ler cartas com mensagens motivacionais (Figura 02).

Figura 02 - Screenshot funcionalidades do app Fabulous



Fonte: Fabulous, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 13 de ago. 2023.

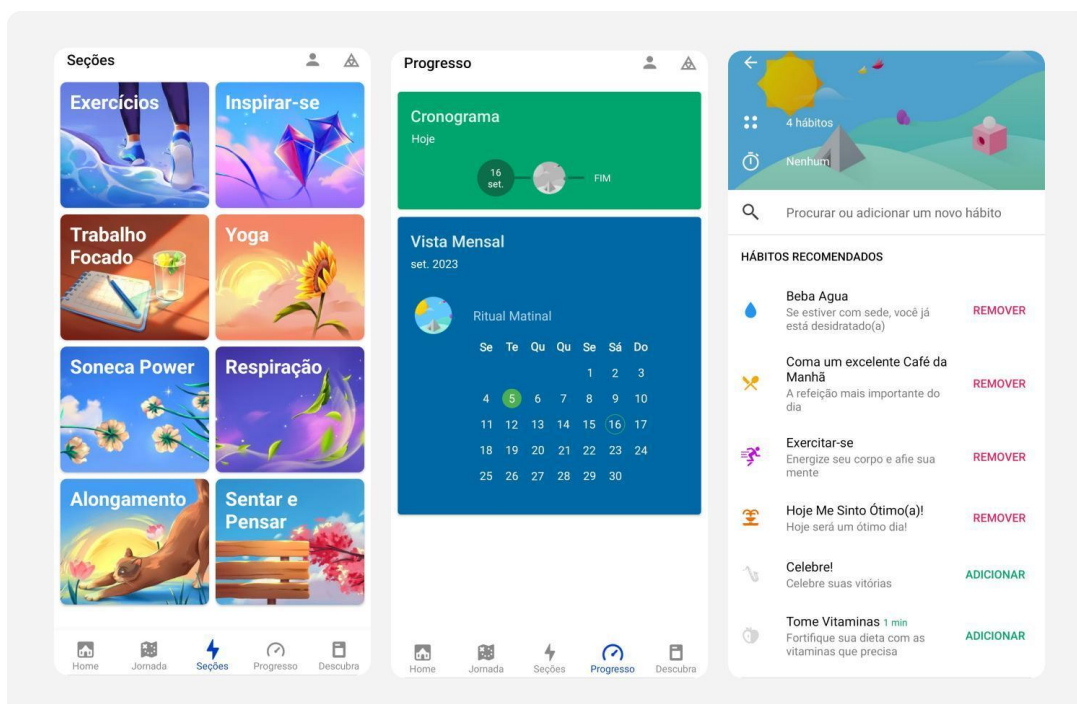
Na aba “seções” é possível ter acesso a exercícios personalizados, como Técnica Pomodoro, yoga, respiração e “sentar e pensar”. Há um leitor de áudio descrevendo o passo a passo de cada tarefa (Figura 03).

Em “progresso” é possível acessar o cronograma de atividades de cada dia e a partir de um calendário, é possível ver o avanço ao longo do mês (Figura 03).

Há componentes interativos, que, quando selecionados mudam automaticamente, como é o caso da função de “adicionar hábitos”, em que a opção “adicionar” quando selecionada, alterna para “remover”, a cor verde é utilizada para ações afirmativas, enquanto vermelhas são para ações negativas (Figura 03). A partir do momento que se tenta remover o hábito, há a aparição de um *popup* perguntando o “porque” dessa ação, trazendo consigo premissas da heurística de visibilidade do status do sistema.

Devido a várias tarefas que remetem a ações da vida real, como “se exercitar” ou “comer comidas mais saudáveis”, os ícones remetem a objetos do cotidiano do usuário, apesar de escolhas minimalistas há a utilização de cores para distinção dos itens, de forma que atividades mais motivacionais utilizam cores quentes. Deste modo, para funcionalidades que não estão disponíveis, utiliza-se a cor cinza claro, de forma que fica subentendido que determinado item está temporariamente bloqueado.

Figura 03 - Screenshot das funcionalidades do app Fabulous



Fonte: Fabulous, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 13 de ago. 2023.

A disposição dos itens como títulos e corpo de texto, segue uma hierarquia de pesos e tamanhos, para os textos há utilização das cores preto e cinza.



O aplicativo possibilita retornar à tela anterior a qualquer momento, através da barra de ícones presente no canto inferior. É possível também cancelar as tarefas a qualquer momento, utilizando setas de retorno disponíveis nas telas.

Os botões tem grande destaque, estando em tamanho de tipografia maior e em caixa alta, bem como coloração contrastante com a tela. A linguagem utilizada é amigável e acessível, para que o usuário se sinta à vontade.

Um ponto negativo é o destaque em propagandas, de modo que, o que se visualiza primeiro na tela principal (*home*) é uma propaganda com um botão clicável, o que pode gerar confusão, visto que está em outro idioma e, para acessar a funcionalidade principal das rotinas, é necessário rolagem até o final da página.

Quadro 02: Quadro de funcionalidades do aplicativo Fabulous

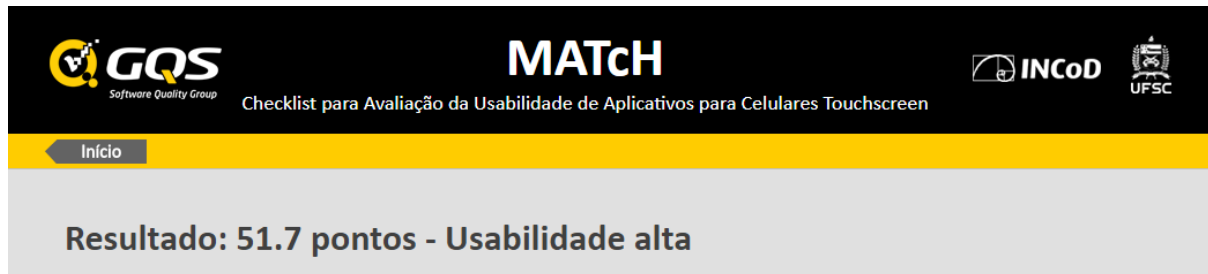
Páginas principais	Funcionalidades	Conteúdo
Home	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Checklist de hábitos</li> <li>• Configurações</li> <li>• Alarme de lembrete</li> <li>• Sugestão de texto motivacional</li> <li>• listagem de metas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, ícones e ilustrações</li> </ul>
Jornada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de hábitos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, ícones e ilustrações</li> </ul>
Seções	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Treino guiado de exercícios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, ilustrações e áudios</li> </ul>
Progresso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calendário diário, semanal e mensal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos e ilustrações</li> </ul>
Descubra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafios para o usuário</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, ícones e ilustrações</li> </ul>
Perfil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurações das jornadas</li> <li>• Configurações do perfil</li> <li>• Central de ajuda</li> <li>• Chat de suporte ao cliente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, ícones e ilustrações</li> </ul>

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Deste modo, a partir da utilização da ferramenta MATCh, sua pontuação foi de 51.7 pontos, sendo de alta usabilidade (Figura 04) e em conformidade com

heurísticas. O aplicativo, de forma interativa, incentiva seus usuários a se tornarem pessoas melhores, bem como deixa o usuário do comando de suas atividades.

Figura 04 - Resultado da avaliação de usabilidade do aplicativo Fabulous



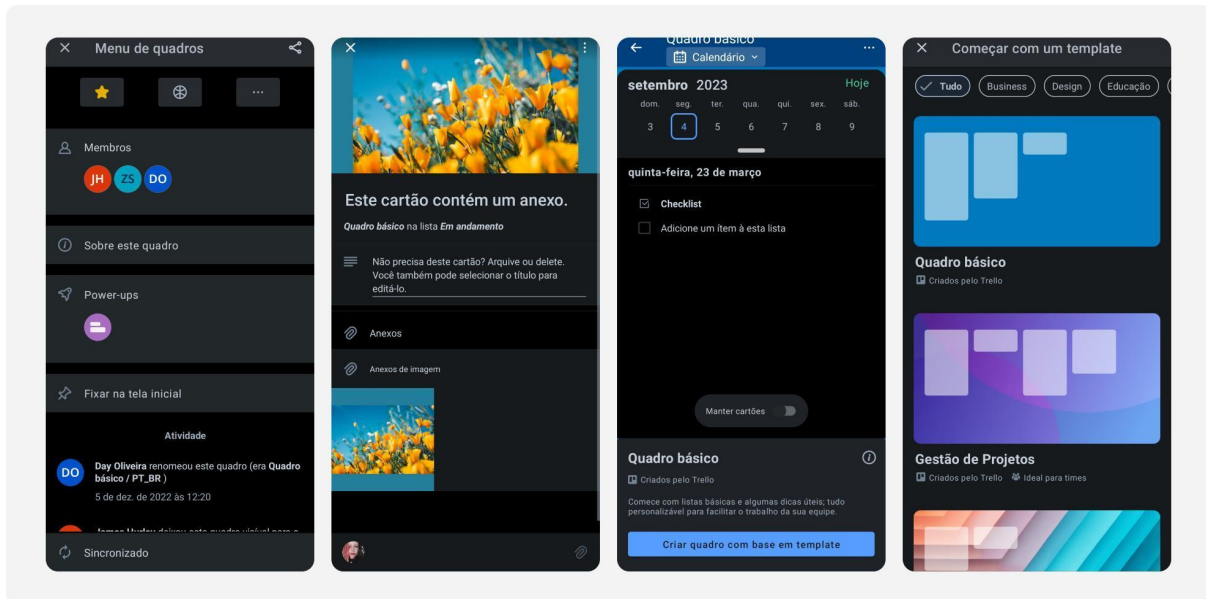
Fonte: Ferramenta MATcH Checklist. Acesso em 05 de set. 2023.

### 2.1.1.2 Trello

Fundada no ano de 2011, pela empresa Fog Creek Software, que atualmente pertence à Atlassian. É uma plataforma de gerenciamento de projetos baseada em cartões, tendo se tornado popular por conta de sua simplicidade. O aplicativo tem o objetivo de organizar tarefas, projetos e fluxos de trabalho, o diferencial é que pode ser acessado de forma colaborativa, entretanto, pode ser utilizado para gerir atividades pessoais, algumas de suas funcionalidades são:

- Criação de quadros, sendo definidos como o espaço de trabalho, em cada quadro é possível adicionar cartões, em que cada um representa uma tarefa.
- É possível movimentar quadros e cartões.
- Etiquetas coloridas para categorizar os cartões.
- Dentro dos cartões é possível adicionar *checklists*.
- Adicionar datas de entrega em cada cartão.
- Configurar notificações.
- Mudar o quadro para mapa, cronograma ou calendário.

Figura 05 - Screenshot da tela inicial e funcionalidades do app Trello



Fonte: Trello, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 13 de ago. 2023.

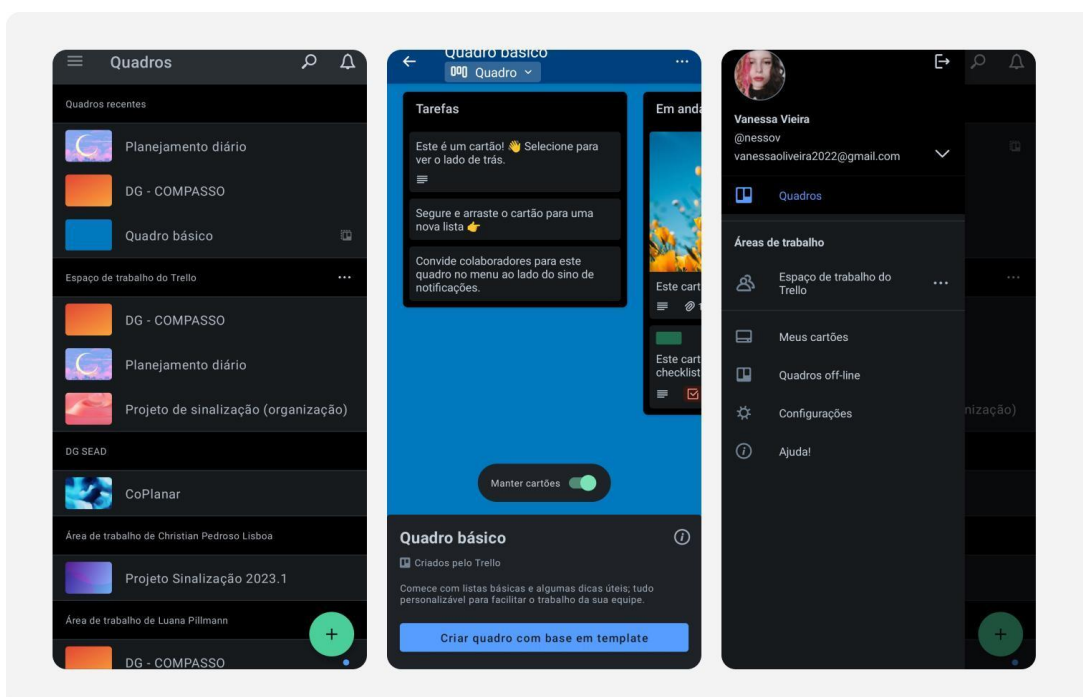
O cadastro no aplicativo é obrigatório no primeiro acesso, sendo possível ser feito através de redes sociais. Assim, o *onboarding* de uma interface é apresentado apenas para novos usuários. Ao entrar no app o usuário é questionado se utilizará de forma individual ou colaborativa, após, é possível escolher um template. Dentro da sua primeira área de trabalho, há a utilização de textos dentro dos cartões que ensinam como utilizar a plataforma, permitindo assim, que o usuário possa acessar as funcionalidades em seu tempo e como preferir, não necessitando de uma carga mental para lembrar (Figura 06).

Em *home*, é possível visualizar todos os espaços de trabalho, independentemente de serem colaborativos ou individuais (Figura 06). A hierarquização do conteúdo é realizada com a utilização de diferentes tamanhos de tipografia e imagens. As áreas de trabalho pessoais são priorizadas, sendo apresentadas primeiro, seguidas pelas colaborativas. No canto inferior direito, destaca-se um botão flutuante com uma cor de destaque e o ícone “+” que permite a inserção de novos *templates*, cartões e quadros (Figura 06). No canto superior esquerdo, encontra-se um menu hambúrguer que oferece acesso rápido ao perfil, às configurações e à gestão das áreas de trabalho. A alternância entre contas é simplificada, exigindo apenas um clique.

Para facilitar a navegação em áreas de trabalho com múltiplos quadros, é disponibilizada uma barra de busca centralizada no campo superior.

É denominado “quadro” o espaço principal onde são organizadas suas informações, cada coluna de tarefas são chamadas de “listas”, e “cartões” são unidades individuais de trabalho dentro das listas, deste modo, é dentro desses cartões que são detalhadas as tarefas.

Figura 06 - *Screenshot* da tela inicial e funcionalidades do app Trello



Fonte: Trello, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 13 de ago. 2023.

Portanto, os elementos interativos destinados à inserção de cartões apresentam recursos que oferecem uma experiência flexível aos usuários. Esses elementos incluem um cursor que oscila e uma mudança de cor, sinalizando claramente as áreas onde o usuário pode inserir texto, permitindo que iniciem e concluam tarefas com facilidade.

Ao clicar em um cartão já criado, há alternância de tela, possibilitando o acesso às configurações. Isso permite aos usuários adicionar *checklists*, etiquetas e datas, fornecendo *feedback* sobre o status do sistema e dando mais controle sobre as tarefas.

Para que elementos importantes tenham destaque, utiliza-se o ícone “+” e cores contrastantes.

Os ícones são minimalistas e de linguagem conhecida ao usuário, que vem de vivência em outros aplicativos, como o ícone de “clips” que remete a inserção de anexos dentro dos cartões, para destaques de algumas ações, são utilizadas cores.

O aplicativo permite voltar à tela anterior a qualquer momento, utilizando o botão de retorno do próprio celular ou ícone de “x” ao topo.

Um ponto negativo do aplicativo é que funções diferentes não são apresentadas de maneira distinta, como os termos “cancelar” e “concluído” que estão posicionados no mesmo local e utilizam a mesma coloração azul.

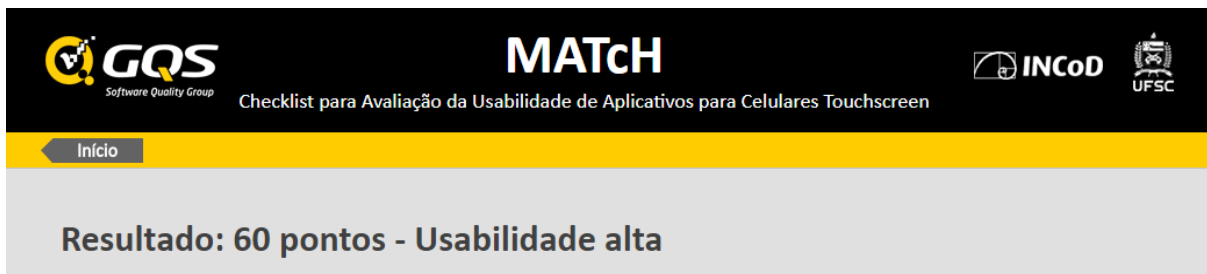
Quadro 03: Quadro de funcionalidades do aplicativo Trello

Página principal	Funcionalidades	Conteúdo
Quadros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Campo de pesquisa</li> <li>• Organização dos painéis de trabalho</li> <li>• Inserção de novos templates, cartões e quadros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, imagens e ícones</li> </ul>
Área de trabalho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualização ampliada do quadro</li> <li>• Histórico de atividades</li> <li>• Configurações dos quadros</li> <li>• Listagem de tarefas a partir de quadros e cartões</li> <li>• Criação de <i>checklists</i></li> <li>• Adicionar datas de entrega</li> <li>• Inserção de imagens</li> <li>• Adicionar anexos</li> <li>• Adicionar membros</li> <li>• Inserção de comentários</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listas</li> <li>• Textos, ícones e imagens</li> </ul>
Perfil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alternância de conta</li> <li>• Convite para membros</li> <li>• Acesso a todos os cartões</li> <li>• Configuração de quadros <i>off-line</i></li> <li>• Configurações</li> <li>• Central de ajuda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos, imagens e ícones</li> </ul>

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Deste modo, a partir da utilização da ferramenta MATCh, sua pontuação foi de 60 pontos, sendo de alta usabilidade (Figura 07). Estando assim, dentro das heurísticas. O aplicativo se destaca pela sua simplicidade e quantidade de ferramentas, deixando o usuário livre para gerir suas tarefas da forma que preferir.

Figura 07 - Resultado da avaliação de usabilidade do aplicativo Trello



Fonte: Ferramenta MATCh *Checklist*. Acesso em 05 de set. 2023.

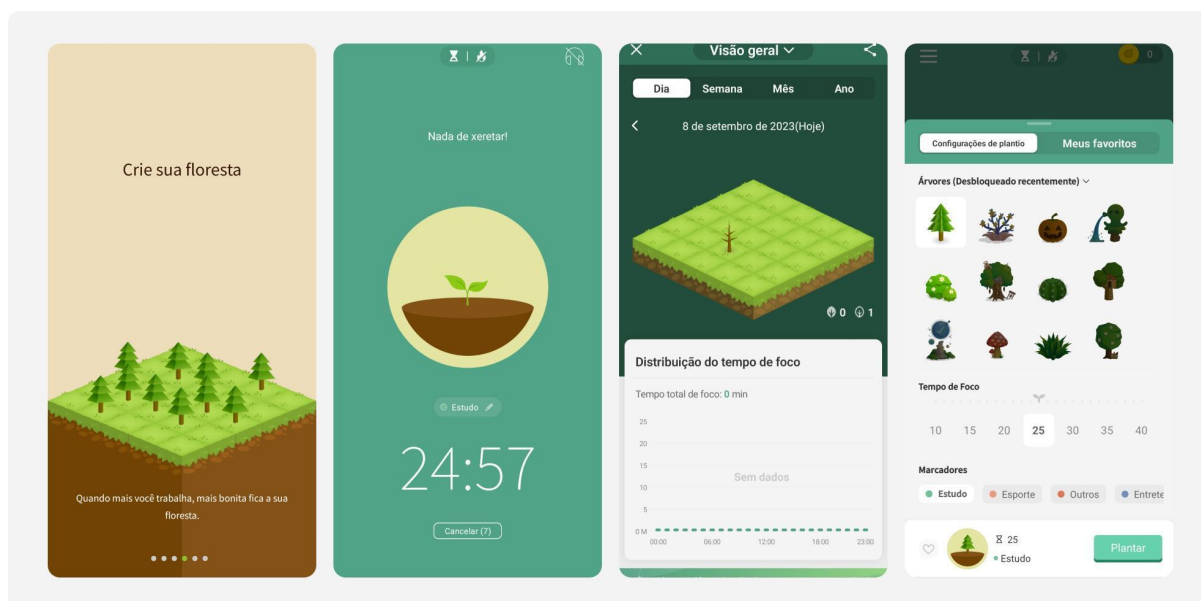
### 2.1.1.3 Forest

O aplicativo foi desenvolvido por ShaoKan Pi, um estudante de pós-graduação chinês, no ano de 2012, sendo um projeto pessoal, ganhou popularidade ao longo dos anos, o estudante tinha o objetivo de ajudar as pessoas a se concentrarem nos estudos e a gerir melhor seu tempo. A ideia do aplicativo é incentivar os usuários a diminuïrem o uso das redes sociais e focar nos estudos.

O aplicativo utiliza como base o Método Pomodoro, ademais, seu diferencial é a funcionalidade de “plantar árvores”, de modo que, ao iniciar o tempo uma “árvore virtual” começa a crescer e, ao sair do aplicativo durante o “tempo de foco” a árvore “morre”. Esse aplicativo utiliza princípios de gamificação, ao completar o tempo de foco é possível ganhar moedas para comprar novas espécies de árvores. Algumas de suas funcionalidades são:

- Bloqueio de aplicativos
- Acompanhamento do progresso
- Recompensas e conquistas
- Parcerias ambientais para plantar árvores reais
- Personalizar o tempo de concentração

Figura 08 - Screenshot do *onboarding* e funcionalidades do app Forest



Fonte: Forest, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 05 de Set. 2023.

Em seu primeiro acesso há um *onboarding* de seis telas, no qual é explicado de forma simplificada o objetivo do aplicativo (Figura 08), além de apresentar as principais funcionalidades. Há a utilização de ilustrações para demonstrar como o aplicativo funciona, além de necessitar que o usuário clique nos itens, possibilitando interação entre usuário e sistema.

Sendo assim, na tela inicial do aplicativo (Figura 08), é possível acessar a principal funcionalidade. O botão principal utiliza um tom diferenciado de verde, além de possuir sombreado para o destaque, mostrando ser clicável. Ao plantar a árvore há uma animação alterando para um “broto”. Antes de iniciar o tempo de foco há um timer de dez segundos para cancelar a tarefa, dando controle ao usuário. Conforme o tempo passa, há mensagens motivacionais para que o usuário não perca o foco, sendo uma linguagem informal e direta. Há muitas animações e sons ao final das tarefas, como o ganho de moedas, remetendo a um “jogo”, trazendo recompensas.

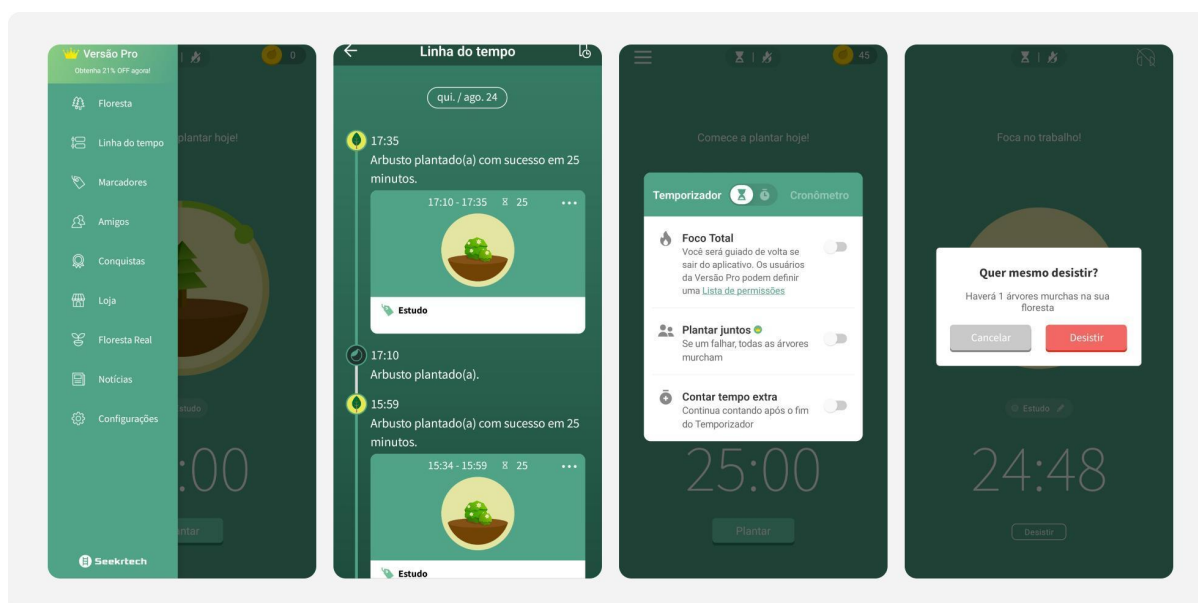
O menu hambúrguer está presente no canto superior esquerdo, dando a possibilidade de acessar sua floresta, linha do tempo, marcadores, amigos, conquistas, loja, floresta real, notícias e configurações.

Na tela “sua floresta” é possível ver as árvores que plantou durante o seu tempo de foco, e logo abaixo há gráficos mostrando a distribuição do tempo.

Em “linha do tempo”, pode ser visto tudo que foi feito durante as sessões, em que horário se iniciou a tarefa, se conseguiu finalizar ou desistiu. Em “loja” é possível comprar novas espécies de árvores.

O aplicativo traz botões com destaque, bem como a diferenciação de componentes interativos, trazendo uma boa visibilidade e status do sistema, que pode ser representada também pelas telas de carregamento.

Figura 09 - Screenshot das funcionalidades do *app Forest*



Fonte: Forest, aplicativo no sistema operacional Android. Acesso em 05 de Set. 2023.

Há grande utilização de ícones que trazem correspondência ao mundo real, sendo bem destacados da cor de fundo e para partes importantes como as moedas, recebem uma coloração diferenciada, além de serem dispostos em uma ordem lógica, da direita para a esquerda.

A partir da utilização de gamificação o aplicativo possibilita controle e liberdade ao usuário para iniciar suas tarefas, bem como escolher o tempo que deseja estudar e até mesmo alterar a espécie da árvore que deseja plantar. Há a possibilidade de cancelar a tarefa a qualquer momento, apesar de gerar a penalidade de “matar” a árvore.

Há boa aplicação da tipografia, tendo boa legibilidade e leiturabilidade, trazendo hierarquia dos conteúdos, dando ênfase para conteúdos mais importantes.



Sendo assim, observa-se a utilização de três cores, sendo: verde (cor principal), branco (textos) e amarelo (destaque).

Quadro 04: Quadro de funcionalidades do aplicativo Forest.

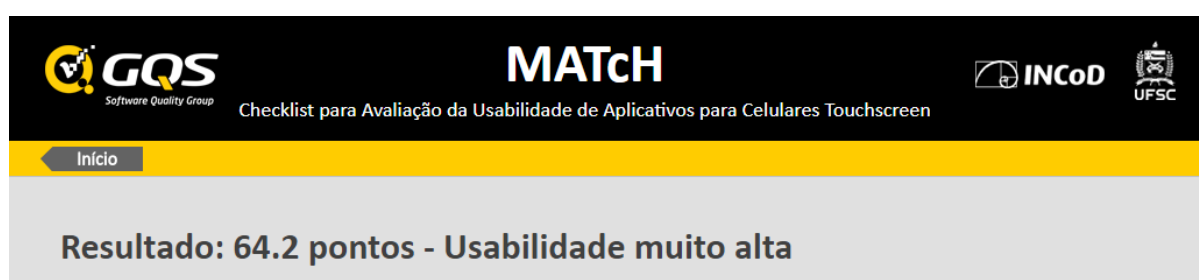
Páginas principais	Funcionalidades	Conteúdos
Home	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Timer</i></li> <li>• Temporizador ou cronômetro</li> <li>• Configurações de plantio</li> <li>• Listagem de plantas favoritas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos</li> <li>• Listas</li> <li>• Ilustrações</li> </ul>
Floresta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gráfico diário, semanal, mensal e anual</li> <li>• Gráfico de tendência de foco</li> <li>• Distribuição de marcadores (estudo, esporte, trabalho e entretenimento)</li> <li>• Compartilhar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gráficos</li> <li>• Textos</li> <li>• Ilustrações</li> </ul>
Linha do tempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Histórico de atividades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista</li> </ul>
Marcadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcadores por categoria</li> </ul>	
Amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ranking de florestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista</li> <li>• Imagens e ilustrações</li> </ul>
Conquistas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conquistas por tempo de foco</li> </ul>	
Loja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compra de novas espécies de árvores</li> </ul>	
Floresta real	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilidade de plantar uma árvore real</li> </ul>	
Notícias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notícias sobre o aplicativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos</li> </ul>
Configurações	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrar-se na conta</li> <li>• Recuperar senha</li> <li>• Permissões do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Política de privacidade</li> <li>• Textos, ícones e ilustrações</li> </ul>

	aplicativo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurações técnicas (idioma, som)</li> <li>• Suporte</li> </ul>	
--	--	--

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

A partir da avaliação heurística realizada com a ferramenta MATCh, sua pontuação foi de 64.2 pontos, sendo de usabilidade muito alta (Figura 10). Estando assim, em conformidade com as heurísticas. O aplicativo incentiva os estudos a partir da interação com usuário, feita de forma gamificada.

Figura 10 - Resultado da avaliação de usabilidade do aplicativo Forest



Fonte: Ferramenta MATCh Checklist. Acesso em 05 de set. 2023.

### Considerações sobre os similares

Com base na análise de aplicativos similares, foi criado um quadro comparativo das principais funcionalidades e conteúdos. O objetivo desse quadro é examinar as diferenças e semelhanças entre os aplicativos, o que, por fim, auxiliará na tomada de decisão do quadro de requisitos.

Quadro 05: Quadro comparativo de funcionalidades

Funcionalidades	Fabulous	Trello	Forest
Onboarding	Sim	Sim	Sim
Login	Sim	Sim	Sim
Checklist	Sim	Sim	Não
Alarme de lembretes	Sim	Sim	Não

Pomodoro	Sim	Não	Sim
Calendário	Sim	Sim	Sim
Histórico de atividades	Sim	Não	Sim
Monitoramento	Sim	Não	Sim
Mensagem motivacional	Sim	Não	Sim
Lista de marcadores	Sim	Sim	Sim

Fonte: desenvolvido pela autora, 2023.

Quadro 06: Quadro comparativo de conteúdos

Conteúdos	Fabulous	Trello	Forest
Textos	Sim	Sim	Sim
Ícones	Sim	Sim	Sim
Animações	Sim	Não	Sim
Fotografias	Não	Sim	Sim
Áudio	Sim	Não	Sim

Fonte: desenvolvido pela autora, 2023.

Deste modo, cada uma das opções apresentadas tem uma finalidade diferente, seja para gerir hábitos, atividades diárias ou manter o foco. A análise feita anteriormente teve o objetivo de entender qual seria a melhor abordagem com o usuário, bem como fazer um aplicativo simplificado e intuitivo.

Percebeu-se que cada aplicativo tem seus diferenciais, destaca-se por sua ampla gama de funcionalidades o aplicativo Trello. Os aplicativos Fabulous e Forest são mais interativos, dando protagonismo ao usuário, ademais, diferenciam-se pelo gerenciamento de novos hábitos e o tempo de foco do usuário. Entretanto, a partir da ferramenta MATch Checklist, percebeu-se que o aplicativo com maior pontuação foi o Forest, pois se apresenta em maior conformidade com as heurísticas. A utilização da gamificação nesse aplicativo, desempenha a finalidade de ajudar os usuários a cumprir suas tarefas de forma descomplicada, diferenciando-se de outros do mesmo segmento.

De modo geral, empregam uma linguagem mais direta e acolhedora, o que contribui para que seus usuários se sintam à vontade, aspecto essencial dado o contexto. Portanto, pode-se destacar que cada aplicativo apresenta características distintas que podem influenciar na escolha durante o processo de desenvolvimento do projeto.

### *2.1.2 Entrevistas com público alvo*

As entrevistas tiveram o objetivo de melhor entendimento da temática do projeto. Assim, foram realizadas 07 entrevistas no total, sendo 06 com estudantes da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), e 01 entrevista com estudantes do Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI), no período de 18 de agosto a 29 de agosto.

As entrevistas foram realizadas em blocos diferentes, de modo que, as cinco primeiras foram feitas no campus da UFSC. As primeiras duas entrevistas foram feitas simultaneamente com duas colegas de Odontologia. Em seguida, foram feitas simultaneamente com três estudantes também de Odontologia.

Para diversificar as respostas, buscou-se estudantes mais específicos, que utilizassem algum aplicativo de gerenciamento de tarefas. Nesse sentido, as duas últimas entrevistas foram realizadas com um estudante de Química e um estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. A figura a seguir (Figura 11) sintetiza o perfil dos entrevistados:

Figura 11 - Visão geral do perfil dos entrevistados



Fonte: Desenvolvido pela autora.

### Entrevistas 01 e 02

Como já mencionado, as primeiras duas entrevistas foram feitas simultaneamente com duas colegas no curso de Odontologia. Procurou-se relatar a seguir, de forma sucinta, as suas respostas.

As entrevistadas relataram que não utilizam nenhum aplicativo de gerenciamento de tarefas, e geralmente a rotina de estudos é feita durante a aula ou em casa.

Um das estudantes relata que tem Déficit de Atenção e, devido a isso, necessita fazer várias tarefas ao mesmo tempo, requer algum barulho ambiente, preferindo a Biblioteca Universitária (BU) como local ideal de estudos, ademais sua colega diz que necessita de um lugar silencioso, como seu quarto, isso demonstra que para cada estudante o método de estudos pode ser diferente.

Sobre a questão de procrastinação, ambas relatam que o fazem com muita frequência e sobre os motivos que levam a isso, o celular é um objeto em comum. Evitar sua utilização durante os estudos é caracterizado inclusive como um desafio

difícil de enfrentar, devido às redes sociais, ao prazer momentâneo de adiar uma tarefa que não é prazerosa, isso é intensificado pelo desânimo ao estudar alguma matéria difícil, sendo o celular nesses casos, uma rota alternativa, uma das estudantes comenta inclusive que estudar uma matéria que não entende pode lhe causar ansiedade.

A falta de perspectiva ou visualização de forma clara dos prazos é algo que comentaram como um obstáculo para terminar as tarefas no prazo, estando relacionado ao pensamento de “vai dar tempo, não preciso fazer isso agora”.

Quanto às motivações para o cumprimento das tarefas, as entrevistadas comentam que a nota e a aprovação nas matérias é a principal recompensa, bem como, terminar as suas atividades em determinado tempo, para que ao final do dia possa ter uma atividade prazerosa.

Sobre suas preferências de funcionalidades em um aplicativo de gerenciamento de tarefas, comentaram que visualizar um calendário e ter listas de tarefas seria importante. Sobre os recursos, disseram que um alarme para lembrar de suas tarefas pendentes seria algo essencial, bem como mensagens motivacionais para incentivar o cumprimento das tarefas. Relacionado à frequência das notificações, comentam que é interessante que seja uma escolha do usuário. Destacaram que o monitoramento do progresso pode ser feito por meio de gráfico, dando o exemplo do aplicativo Saúde (*Health*) nativo do sistema operacional iOS, que monitora e registra várias métricas relacionadas à saúde e ao condicionamento físico.

### **Entrevistas 03, 04 e 05**

As entrevistas a seguir relatadas foram realizadas com três colegas do curso de Odontologia e, como anteriormente, o relato teve como objetivo descrever sucintamente as partes mais importantes da conversa.

Os entrevistados relatam que para a organização de estudos utilizam as notas do sistema do celular, ou *planner* físico, a partir de um cronograma para estudos de matérias específicas. Para manter o foco é essencial deixar o celular no modo “não perturbe” ou longe durante os estudos.

Para uma das estudantes que mora sozinha, a questão da procrastinação acontece raramente, devido ao maior número de obrigações. Em relação aos outros colegas, a questão da procrastinação acontece com muita frequência.

Como desafios de gerenciar as tarefas acadêmicas está primeiramente o de organizar o tempo de estudos, obrigações e lazer, devido a quantidade de matérias que cursam. Com relação às suas motivações para o cumprimento das tarefas, comentam que é a satisfação de passar em uma matéria e poder concluir o curso do tempo certo. Considerando incentivos para estudar, um ambiente organizado é essencial, além de motivações como ver seus colegas conquistando algo que não conseguiram, bem como tirar boas notas nas provas.

No momento, os entrevistados não se utilizam de um aplicativo específico para gerenciamento de tarefas, mas comentam que seria interessante que o aplicativo tivesse as funcionalidades de listas de tarefas, calendário e *Kanban*, destacaram, inclusive, que completar a lista de tarefas é algo motivador.

Como funcionalidades interessantes comentam que o bloqueio de notificações é algo pertinente, bem como a possibilidade da utilização da técnica Pomodoro. Sobre o teor da gramática utilizada nas notificações, sugerem mensagens de cobrança, os motivando de forma mais eficaz.

Sobre a questão de monitoramento, a partir da ferramenta *checklist* seria interessante uma barra de carregamento, que aumentará conforme as tarefas forem concluídas e se, completadas, uma animação de “fogos de artifício” é acionada como parte de uma experiência de gratificação e realização. Comentam inclusive sobre o aplicativo nativo do iOS, que monitora o tempo de tela e a demonstração de gráficos de média de tempo.

## **Entrevista 06**

A entrevista a seguir foi feita com uma estudante de licenciatura em Química, que além das aulas, frequenta iniciação científica no tempo extra-classe.

Para a organização de tarefas diárias a pessoa entrevistada utiliza um *Planner*, no formato de lista (*to do list*), no qual o planejamento é feito mensalmente inserindo todas as tarefas e datas importantes, e para organização de exercícios ou dúvidas sobre as aulas, geralmente utiliza o aplicativo OneNote. Relacionado a iniciação científica, todas as anotações são feitas em um caderno, mas comenta a necessidade de um aplicativo para se organizar.

Para manter o foco, a utilização de listas é essencial, bem como o Método Pomodoro, que auxilia no tempo de foco e evita a procrastinação.

Comenta que não tem hábitos de procrastinação, mas que isso ocorre quando está matriculada em uma matéria muito difícil e não consegue compreender o conteúdo das aulas.

Seu maior desafio é a falta de tempo, devido ao seu deslocamento até a universidade, no qual passa muito tempo no ônibus, sendo complicado administrar suas tarefas, necessitando compensar aos finais de semana.

Sua motivação é concluir seus estudos e conseguir fazer tarefas prazerosas com a consciência limpa, pois caso sejam feitas com tarefas pendentes, causa um sentimento de culpa.

Como aplicativos que já utilizou, menciona o Notion, como ponto positivo é a possibilidade de organizar os dias e tarefas de forma mais eficaz, como colunas com tarefas finalizadas e as em andamento, diz que não gostou por ser confuso e difícil de utilizar, que, um tempo depois, acabou substituindo pelo OneNote, por ser mais prático. Como pontos negativos do OneNote, estão a falta de ferramentas para deixar o ambiente mais organizado.

Sobre suas preferências do aplicativo, estão a utilização da lista de tarefas, a visualização de todos os dias da semana em apenas uma tela, o recebimento de notificações semelhante ao Google Agenda. Sente a necessidade de um aplicativo prático, devido a correria do dia a dia.

Sobre o recebimento de notificações, necessita de uma linguagem mais amigável, bem como a opção de desligar notificações quando necessário, e dar prioridade às tarefas mais importantes.

Comenta que o aplicativo Forest, é um exemplo interessante de monitoramento, em que é possível ver a árvore crescer e poder visualizar quanto tempo você ficou focado.

## **Entrevista 07**

A entrevista a seguir foi feita com um estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, que trabalha em tempo integral, de forma que frequenta as aulas do formato Educação à Distância (EAD).

Comenta que no trabalho utiliza o Google Sheets para organização das funções dentro de seu setor, durante os estudos, procura fazer tudo que necessita em seu horário de aula e utiliza a própria plataforma da universidade. O que o ajuda



é sempre anotar suas tarefas em um caderno, para que consiga se lembrar do que precisa fazer.

Para manter o foco nos estudos é necessário um local silencioso, sem distrações, deixando o celular longe.

Sobre a procrastinação, disse que atualmente está tendo mais disciplina pois está praticando atividades físicas, e que antigamente era muito mais fácil perder o foco, devido a utilização de redes sociais, comenta inclusive que quando adentrava nessas redes, parecia que entrava em um “vortex temporal”, que o fazia perder muito tempo e, por esse motivo, desinstalou esses aplicativos de seu celular.

Seu maior desafio ao gerenciar suas tarefas é a procrastinação devido às suas aulas serem no formato EAD, e por estar no conforto de sua casa, em meio a muitas distrações. Devido à correria do cotidiano, seu maior obstáculo é o esquecimento de suas tarefas ou as datas das entregas de atividades, daí a importância de algo de fácil acesso para anotar coisas importantes.

Não utiliza nenhum aplicativo de gerenciamento de tarefas, mas se tivesse que utilizar algum aplicativo, gostaria que fosse em formato de *checklist*, como o Google Tarefas, inclusive comenta que um ponto negativo é que as tarefas ao serem concluídas, acabam desaparecendo, e que gostaria que permanecessem para consulta posterior.

Como recursos interessantes cita a utilização da Técnica Pomodoro, sendo possível escolher o tempo de foco, também lembretes das tarefas que necessita completar.

Sobre notificações comenta que conforme chegasse perto do horário de cumprimento da tarefa teriam níveis de frases, indo do motivacional a de cobrança, sobre a frequência, gostaria que fosse algo de escolha do usuário.

Sobre o monitoramento do progresso, acha mais interessante que fosse mostrado em formato de gráfico.

### **Considerações sobre as entrevistas com os possíveis usuários**

É de suma importância comentar que o gerenciamento de tarefas é algo totalmente pessoal e que funciona de forma diferente para cada pessoa. A procrastinação normalmente está ligada a dificuldade de cumprir uma tarefa, seja por medo ou dificuldades pessoais do próprio processo de aprendizagem de cada indivíduo.

Dentre os entrevistados, apenas um utiliza algum tipo de aplicativo de gerenciamento de tarefas, entretanto, conforme a sequência das entrevistas, foi possível perceber que alguns exemplos eram citados, como o Google Agenda, aplicativo de anotações do sistema do celular ou Google Tarefas. Isso pode ter ocorrido por alguma dificuldade de entendimento do termo “gerenciamento”. Nas imagens a seguir apresenta-se os principais destaques das entrevistas.

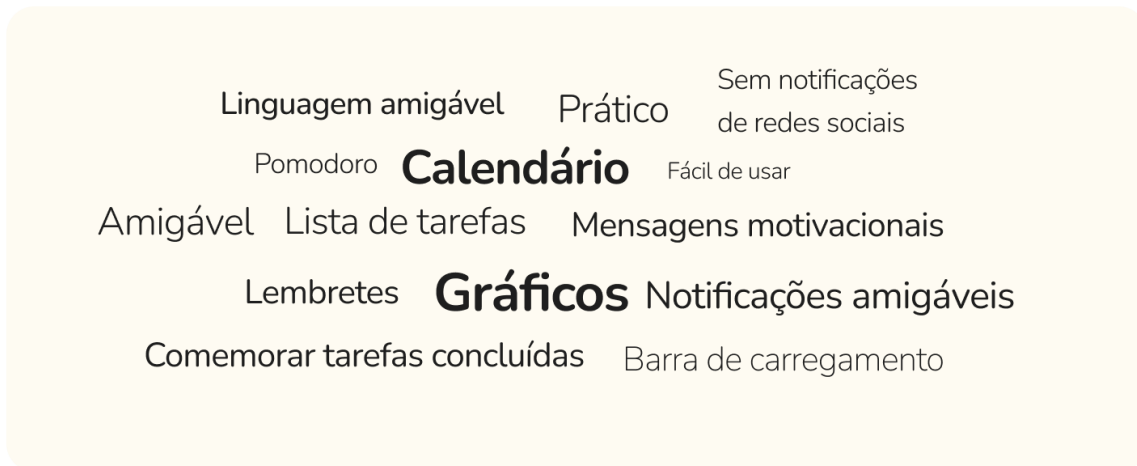
Figura 12 - Resumo das respostas em comum dos entrevistados

## Respostas em comum

- Grande parte **não utiliza** um app específico para gerenciamento
- Todos sofrem ou já sofreram com a **procrastinação** de tarefas
- A maior **motivação** é tirar melhores notas e passar de matéria
- Preferências e funcionalidades: **calendário** e **lembrete de tarefas**
- Preferem **linguagem mais amigável**

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Figura 13 - Nuvem de palavras de preferências para o projeto do aplicativo



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

### 2.1.3 Entrevista com Stakeholder

A entrevista aconteceu com uma profissional da área pedagógica que atua no Programa Institucional de Apoio Pedagógico aos Estudantes (PIAPE), que tem o objetivo de favorecer a permanência e a qualidade da formação dos estudantes de graduação. A entrevista foi estruturada em três blocos, sendo o primeiro a abertura em que se conheceu mais sobre o profissional, o segundo bloco com perguntas relacionadas à temática do projeto e por fim contexto de tecnologia e sugestões específicas para o aplicativo.

A profissional entrevistada é intitulada como técnica de assuntos educacionais, com graduação em história e mestrado em história cultural, com especialização em educação à distância e doutorado em antropologia social, tendo ampla experiência em apoio pedagógico. Sendo assim, trabalha com variados perfis de discentes, atendendo a estudantes indígenas e quilombolas, bem como o processo de ingresso de estudantes refugiados.

No que se diz respeito a desafios psicológicos e acadêmicos, comenta que estes estão interligados. Deste modo, o acúmulo de demandas acadêmicas podem gerar um quadro de ansiedade ou depressão. Entretanto há alguns fatores determinantes para que um estudante permaneça na universidade, como os

vínculos sociais, visto que muitos alunos acabam vindo de cidades distantes e ficam longe de seus familiares.

Questões relacionadas ao equipamento mínimo para integração das aulas são outros fatores importantes, assim como as questões pedagógicas de formação básica, visto que quando ingressam no ensino superior, vem de trajetórias estudantis diferentes, como escolas públicas ou particulares. Quando estão na universidade, a ementa das disciplinas é igual para todos, necessitando assim, dar conta de alguns conteúdos que possivelmente não foram bem trabalhados durante o ensino básico.

A entrevistada comenta que o ingresso na universidade causa uma mudança de hábitos, que requer autonomia do estudante, sendo o ideal ter um cronograma de organização, para que possa dar conta das demandas das disciplinas. Tendo em vista que cada estudante tem uma rotina diferente, há a necessidade de organização de forma individual para alcançar o foco nos estudos.

O adiamento de tarefas geralmente está relacionado à falta de organização, podendo estar interligado a fatores estruturais, como falta de ferramentas, ou problemas pessoais. Em um cenário ideal, não conseguir se organizar, mesmo com auxílio de ferramentas, é um fator determinante para o acúmulo de tarefas e deixar de entregar as atividades no prazo.

Para quem não utiliza ferramentas de organização digitais ou analógicas, para a anotação de prazos importantes, a visão de temporalidade fica difusa, de forma que, há o domínio do pensamento de que sempre há tempo suficiente para as entregas. Sendo assim, a falta de organização e visualização desses prazos, acaba acarretando em um acúmulo de tarefas e, gerando a procrastinação, que é algo muito comum entre estudantes acadêmicos e que pode gerar quadros de ansiedade.

A entrevistada indica como ferramenta para vencer a procrastinação a utilização de uma agenda completa, em que é possível visualizar as atividades de todas as disciplinas, datas de provas, prevendo o dia que será necessário iniciar determinado trabalho, sendo possível visualizar as atividades da semana, bem como do semestre todo.

Em um contexto tecnológico, uma abordagem para enfrentar a procrastinação, é a Técnica Pomodoro, no qual o tempo de estudo é feito em ciclos e com tempo de descanso, para que o estudante, gradualmente vá se acostumando

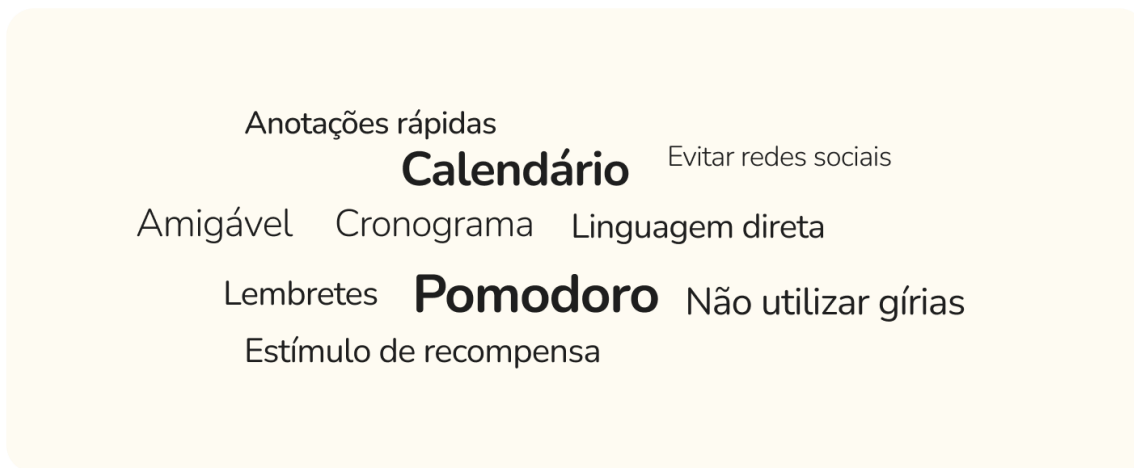
a fazer leituras e estudos mais longos e focados, comenta sobre o aplicativo Forest, que motiva a não utilização de redes sociais durante o tempo de estudo, sendo um modo de regular o uso de redes sociais e conseguir usar a tecnologia de forma positiva, sendo um aliado.

Comenta que um aplicativo de gerenciamento de tarefas pode ser muito útil no contexto de vida dos estudantes, desde que consiga controlar o uso dos demais estímulos que o celular traz.

Como ferramentas úteis (Figura 14), indica a possibilidade de anotações rápidas para tarefas importantes, principalmente para estudantes que são neuro diversos, que precisam de previsibilidade em suas vidas.

Relacionado à linguagem abordada nas notificações, precisa ser algo mais direto, que não seja tão informal, sem muitas gírias e informações excedentes, uma abordagem amigável e fácil de ser compreendida. Algo que vá acionar um estímulo de recompensa no estudante, pode trazer um prazer individual, sendo algo que vá estimular a autoestima do usuário, sentindo-se reconhecido.

Figura 14 - Nuvem de propostas do *stakeholder*



Fonte: Desenvolvido pela autora a partir da entrevista, 2023.

## 2.2 Síntese e Conceito

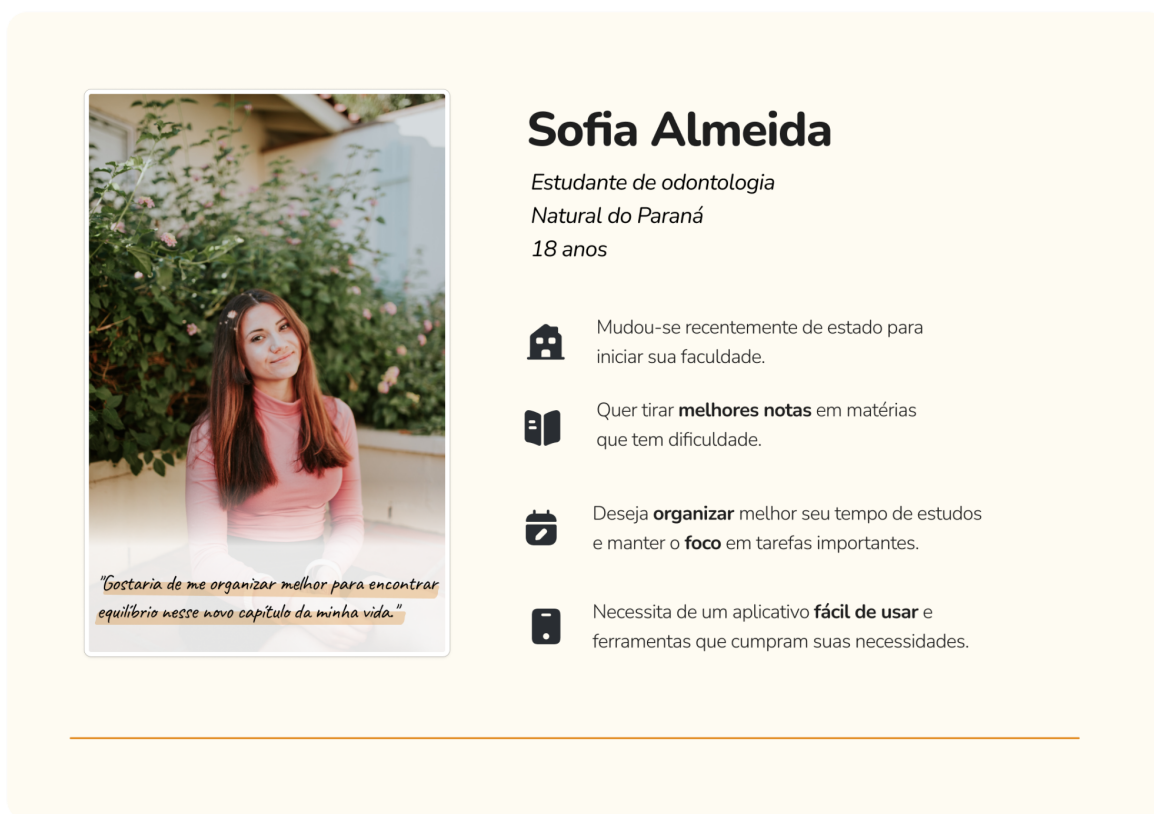
Após a fase de levantamento de dados, inicia-se o momento de síntese e interpretação dos dados. Assim, neste tópico apresenta-se a persona que representa o perfil dos usuários, histórias de usuário, narrativas que detalham

interações específicas, e dos requisitos, estabelecendo as funcionalidades essenciais para o desenvolvimento do projeto.

### 2.2.1 Persona e cenários

A partir das informações obtidas em pesquisa e nas entrevistas com o público-alvo, foi definida uma persona principal e seu cenário de uso, que tem por objetivo representar os propósitos do público alvo. Portanto, com base na representação dos dados, a persona assume a identidade de uma estudante do curso de Odontologia.

Figura 15 - Persona principal



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Sofia Almeida tem 18 anos e é caloura no curso de Odontologia da UFSC. Mudou-se recentemente de sua cidade natal para Florianópolis, buscando realizar o sonho de formar-se e conquistar uma profissão. Sofia mora sozinha e precisa lidar com tarefas domésticas e acadêmicas, o que se torna um desafio, pois é algo novo em sua vida e envolve diversas responsabilidades que não tinha anteriormente. Ao

enfrentar esses problemas, Sofia encara muitos momentos de procrastinação, o que a deixa desmotivada.

Dentre suas características se destacam sua determinação em cumprir seus objetivos e buscar compreender seus sentimentos de forma mais profunda e aprender a lidar com eles de forma mais descomplicada. Possui celular com sistema operacional Android, usando frequentemente redes sociais, como Instagram, Tiktok e Whatsapp.

Em seu tempo livre gosta de sair com amigas e conseguir novas conexões, especialmente considerando que se encontra em um ambiente novo. Quando está muito ocupada, prefere um passatempo rápido, como assistir a uma série ou passar um tempo nas redes sociais.

Sendo assim, entre seus objetivos, destaca-se a intenção de encontrar um meio para centralizar a organização de seus estudos em um local que lhe permita visualizar todas as suas obrigações, bem como encontrar algo que a ajude a manter o foco nas tarefas importantes, controlando as distrações das redes sociais e, assim, enfrentando a procrastinação.

### **Cenário de uso**

Durante orientação pedagógica no PIAPE, menciona sentir a necessidade de ter uma plataforma simples para organizar seus estudos e manter o foco. Sendo assim, o profissional sugere a utilização do aplicativo. Seu percurso interativo foi:

1. Baixou e se cadastrou no aplicativo pois sentia a necessidade de uma ferramenta que a auxiliasse a gerir suas tarefas de estudo e a manter o foco.
2. Explorou o aplicativo e a partir das funcionalidades do calendário e notificações de lembretes percebeu que poderia se organizar melhor para as entregas das matérias.
3. Para a organização de suas tarefas diárias, utilizou a ferramenta de lista de tarefas e conseguiu, assim, visualizar seu progresso pelo cumprimento das atividades, sentindo-se bem.
4. Após utilizar a funcionalidade “tempo de foco”, conseguiu estudar para uma matéria que representava um desafio. Dessa forma, enfrentou a

procrastinação, percebendo que era capaz de alcançar seus objetivos acadêmicos.

5. Compartilhou o aplicativo com amigos e colegas de classe, de modo que todos pudessem manter o foco nos estudos.

### 2.2.2 História de usuários

A partir do levantamento de dados, bem como a persona e cenários criados, foi possível chegar nas histórias de usuários.

O modelo de histórias de usuário apresentado por Cooper (2014), é caracterizado como um método ágil que descreve uma necessidade do usuário, de modo que não detalham o fluxo completo do usuário, mas podem ser úteis para identificar necessidades do usuário de forma sucinta.

1. Eu como estudante de graduação, quero uma ferramenta simplificada para que eu possa **organizar minhas tarefas de estudo**.
2. Eu como estudante de graduação, quero **ter foco nos estudos** para que eu possa enfrentar a procrastinação.
3. Eu como estudante de graduação, quero **utilizar menos as redes sociais** para que eu possa focar nos estudos.
4. Eu como estudante de graduação, quero poder **anotar datas das entregas importantes**.

### 2.2.3 Requisitos do projeto

A persona e as histórias de usuário serviram como base para a criação do quadro de requisitos, que visa restringir as opções de solução do projeto e contribuir para a definição de metas. Portanto, apresenta-se a seguir o quadro destinado à exposição de requisitos funcionais e de conteúdo (Quadro 07).

Quadro 07: Quadro de requisitos de projeto

Objetivo do usuário	Requisitos funcionais	Requisitos de conteúdo	Requisitos de experiência
Organizar tarefas de estudos	<ul style="list-style-type: none"><li>● <i>Onboarding</i></li><li>● <i>Login</i></li><li>● Lista de tarefas</li><li>● Barra de</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Listas</li><li>● Textos</li><li>● Gráficos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Simplificado</li><li>● Fácil visualização</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• carregamento</li> <li>• Gráfico de comportamento</li> <li>• Calendário</li> </ul>		
Tempo de foco	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorial</li> <li>• Temporizador</li> <li>• Configurador de tempo de foco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sons</li> <li>• Textos</li> </ul>	
Utilizar menos as redes sociais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensagem do sistema</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Linguagem motivacional e amigável</li> </ul>
Anotar datas importantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notificações de lembretes</li> <li>• Calendário</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Linguagem mais direta e simples</li> </ul>

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

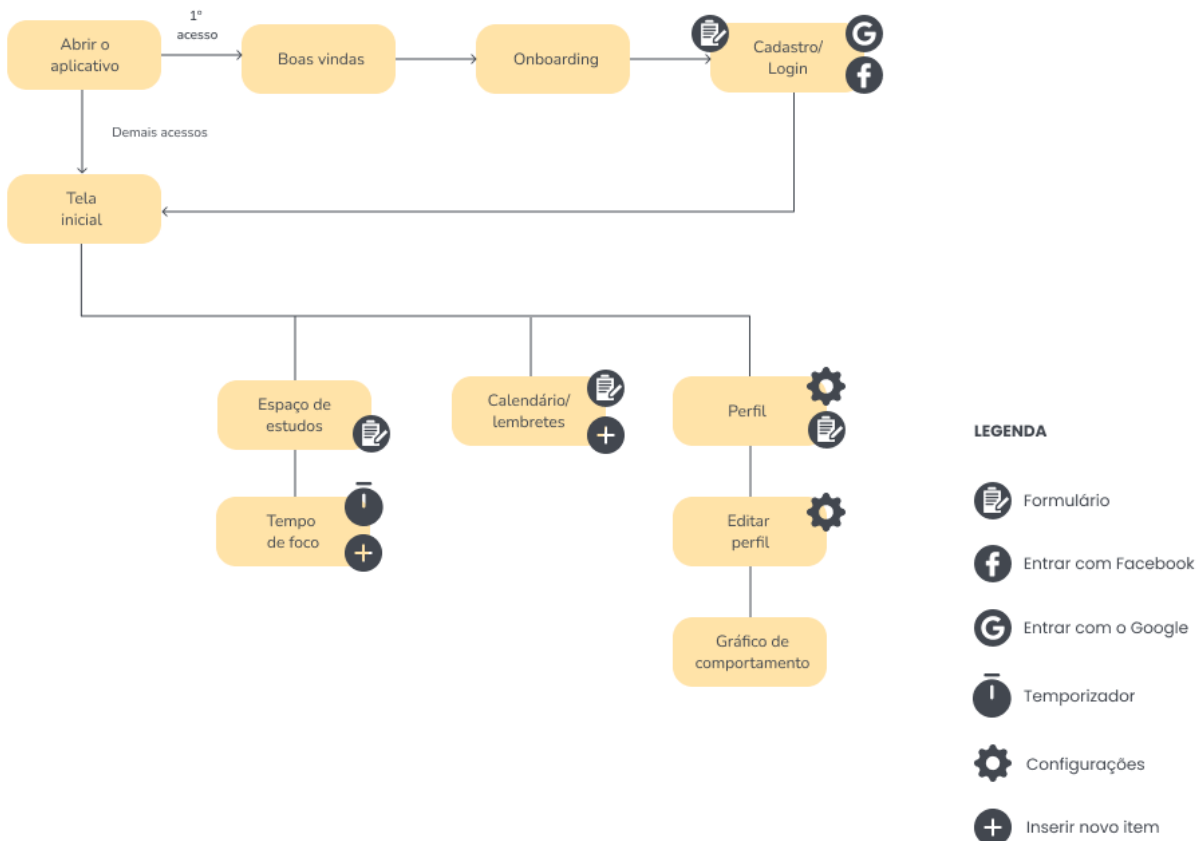
## 2.3 Estruturação

Com base nos requisitos e nas histórias de usuário, inicia-se o processo de planejamento da arquitetura e da hierarquia entre as informações, o que resulta nos *wireframes* e no protótipo de baixa fidelidade, para que os testes de usabilidade possam ser realizados.

### 2.3.1 Arquitetura do app

A arquitetura do aplicativo utilizou como base os requisitos funcionais do projeto. Desta forma, detalhou-se a seguir o mapeamento das telas ( Figura 16) e localizou-se as principais funcionalidades.

Figura 16 - Arquitetura do aplicativo

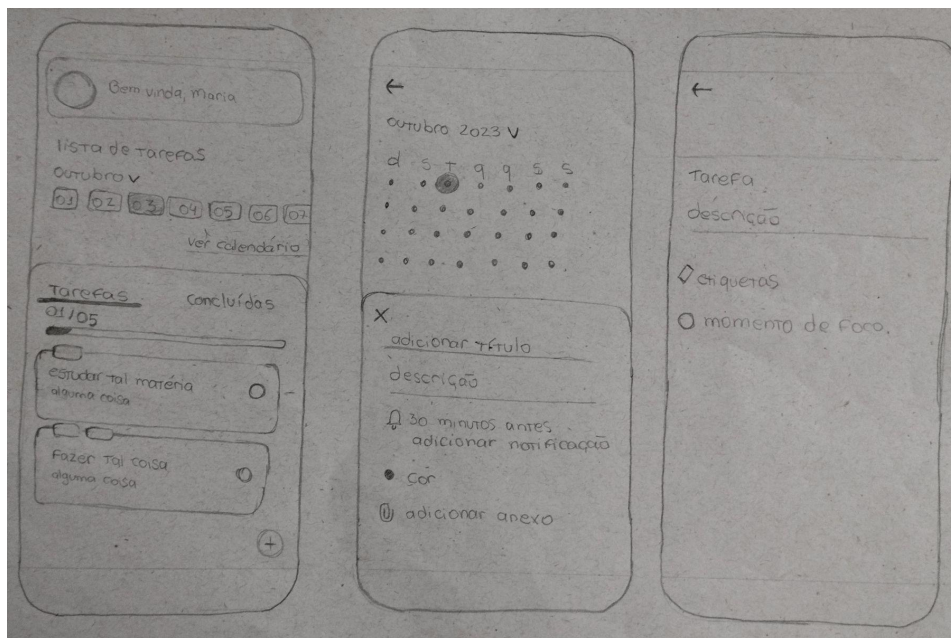


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

### 2.3.2 Wireframes

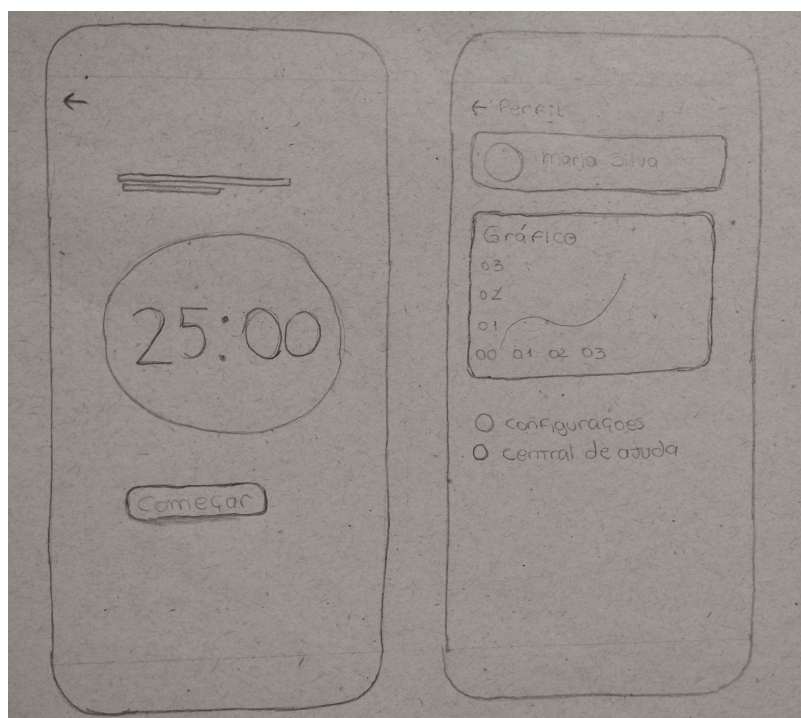
A partir das etapas anteriores e da arquitetura, desenvolveram-se os *wireframes*. A partir deles foi possível chegar à definição da posição dos elementos, bem como seu fluxo de navegação. A fim de explorar a estrutura, foram feitos rascunhos em papel, seguindo a ideia do protótipo de baixa fidelidade (Figura 17) e (Figura 18).

Figura 17 - Esboços da tela inicial e calendário



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

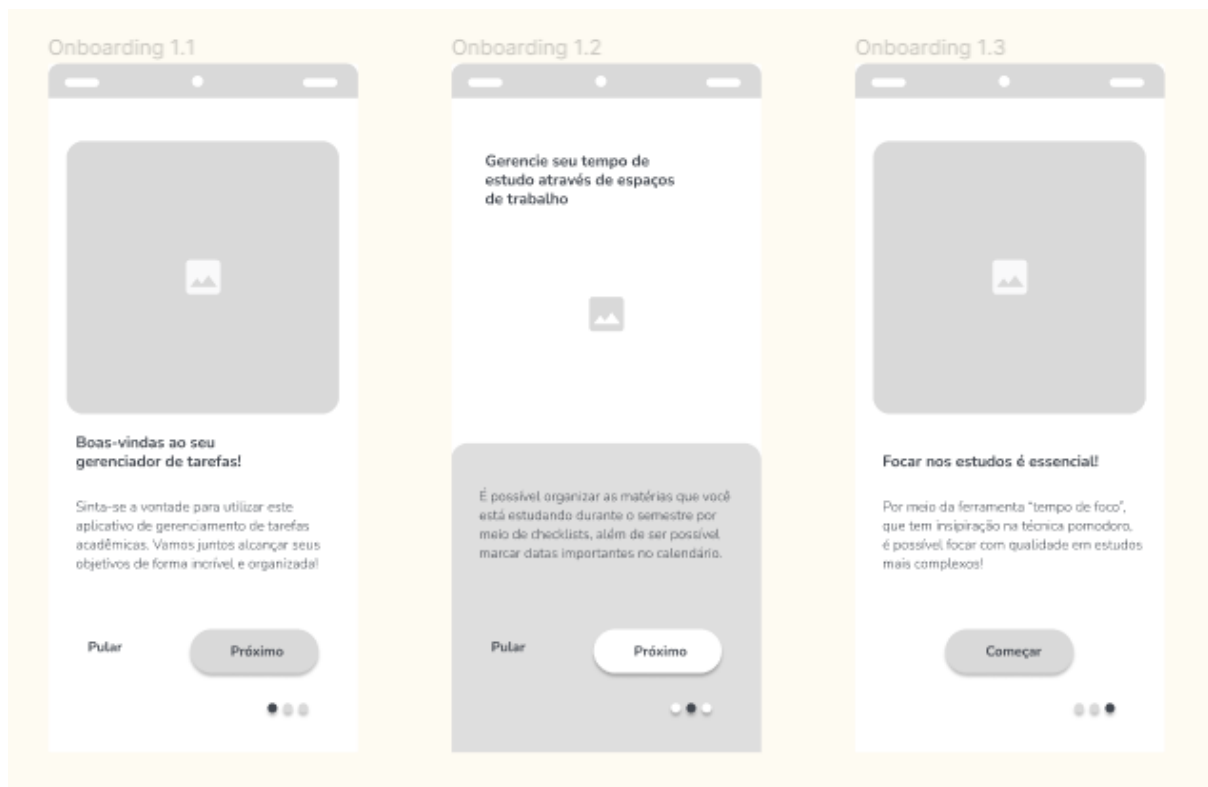
Figura 18 - Esboços da tela tempo de foco e perfil



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Em seguida, esses rascunhos foram transferidos para a ferramenta Figma, de modo a desenvolver o protótipo de baixa fidelidade, para que os testes de usabilidade pudessem ser feitos. Os fluxos desenvolvidos foram o de *onboarding* (Figura 19), que tem o objetivo de dar boas vindas e apresentar o aplicativo. A tela inicial (Figura 20) com as principais funcionalidades, como o calendário e espaço de estudos. E por fim a lista de tarefas que disponibiliza a ferramenta “tempo de foco” (Figura 21). Por conta de seu baixo grau de prioridade, a área de perfil não foi desenvolvida nessa etapa.

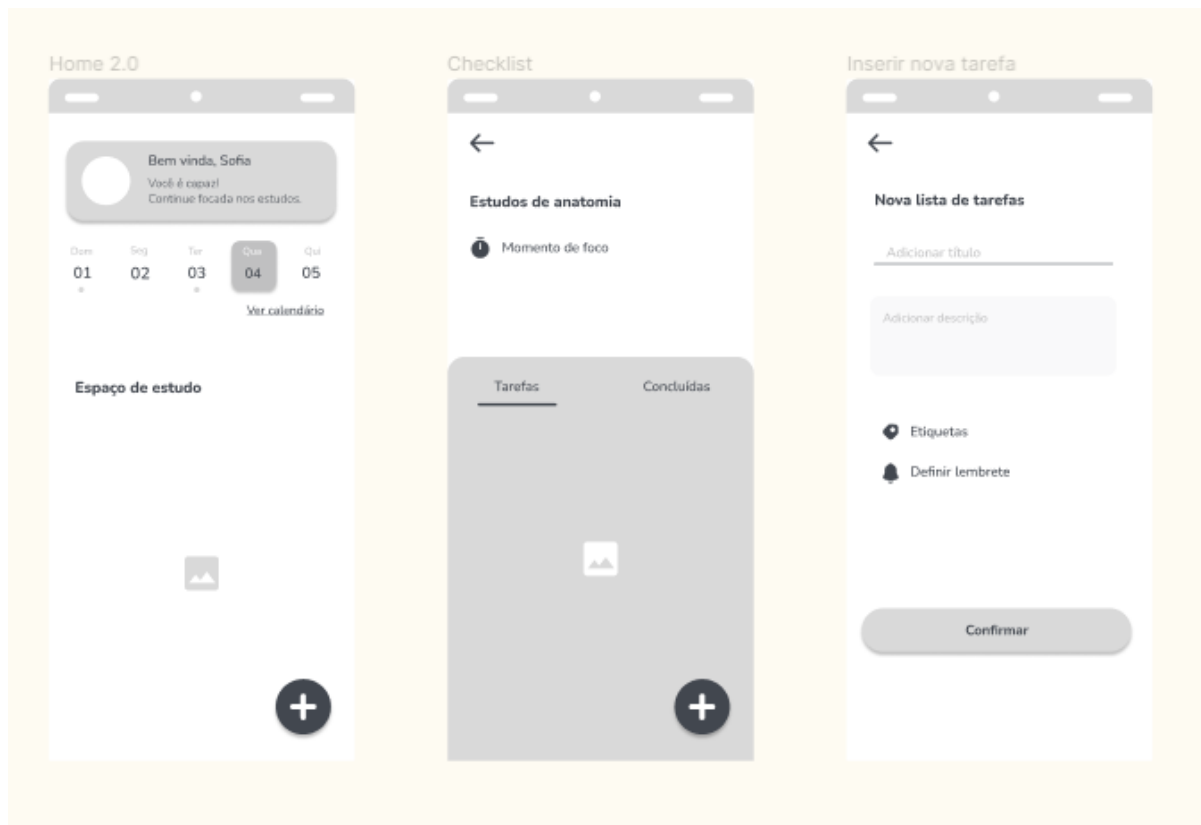
Figura 19 - Wireframes do *onboarding*



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

O desenvolvimento do *onboarding* (Figura 19) para o primeiro teste de usabilidade teve como objetivo testar o tamanho da tipografia para garantir que estivesse em um tamanho adequado. Além disso, buscou-se explicar ao usuário do que se tratava o aplicativo. Nos *wireframes* de baixa fidelidade, não foram inseridas ilustrações, apenas textos e botões.

Figura 20 - Wireframes da tela inicial do protótipo

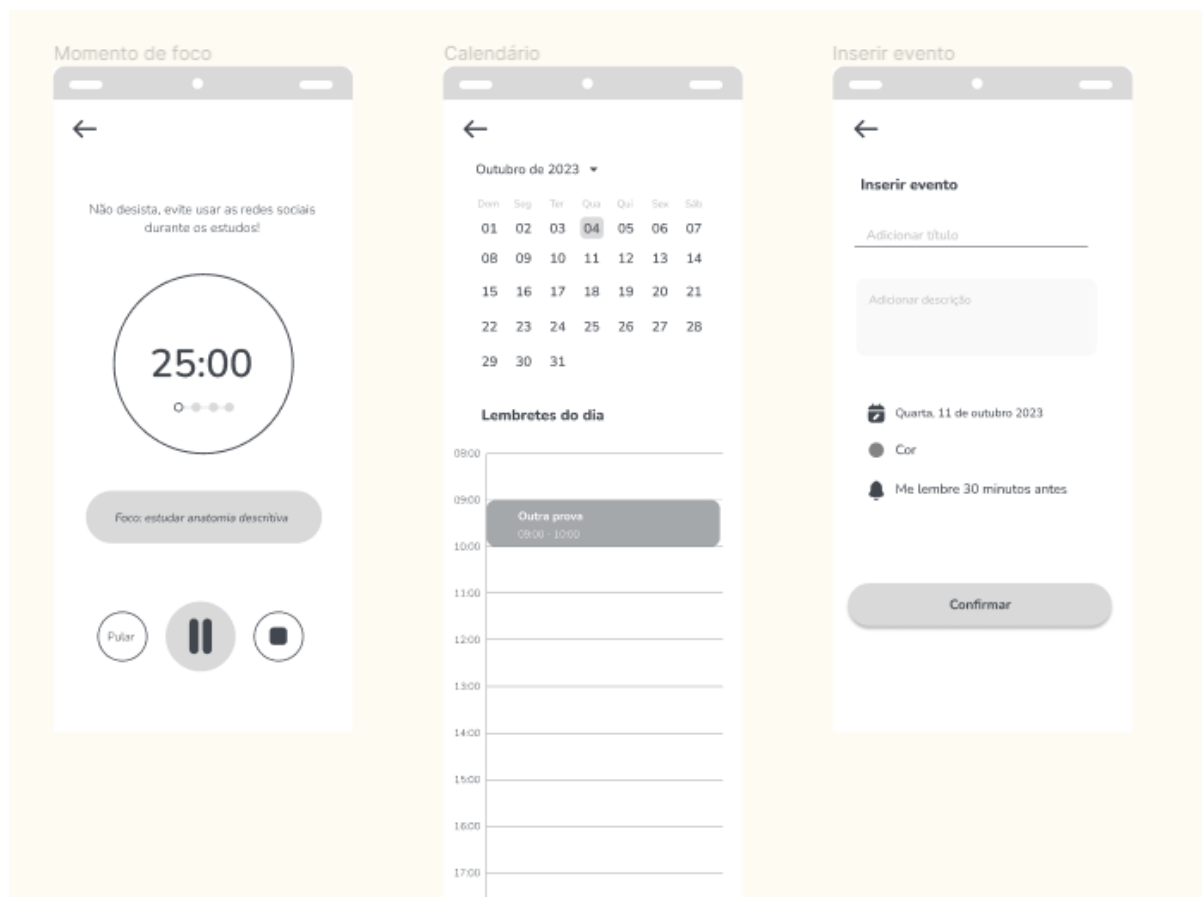


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Na parte superior da tela inicial há a presença de um *card* de boas-vindas. Logo abaixo, é possível encontrar uma prévia do calendário, e ao clicar nessa opção, expande-se uma nova tela (Figura 20). Abaixo, encontra-se o espaço de estudo, que se refere à organização de matérias. Para adicionar um novo item, o usuário deve acionar um botão flutuante com o ícone de "+".

Para criar uma nova lista de tarefas, é necessário abrir outra tela, a qual pode ser nomeada pelo usuário por meio de um modal de inserção de texto. Após, apresenta-se a lista de tarefas e a funcionalidade de tempo de foco (Figura 20). Para iniciar novos afazeres, o usuário deve clicar novamente no botão flutuante.

Figura 21 - Wireframes do tempo de foco e calendário



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Na funcionalidade de “tempo de foco”, encontra-se um cronômetro que pode ser pausado ou encerrado a qualquer momento. Além disso, o usuário tem a opção de ajustar tanto o tempo que deseja focar, quanto o período de pausa. No calendário (Figura 21), visualiza-se os dias do mês, e abaixo estão destacados os eventos do dia. Para adicionar novos eventos, pode-se definir a cor e configurar as notificações de lembrete.

### 2.3.3 Testes de usabilidade 01

Foram realizados dois testes de usabilidade, um feito presencialmente enquanto o outro, a partir da plataforma Google Meet, por meio do

compartilhamento da tela do usuário. Os testes foram gravados após apresentação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Nos testes feitos estava presente a desenvolvedora do projeto que tinha como tarefa intermediar a interação, bem como analisar as ações feitas.

Os testes foram realizados com prováveis usuários que estavam dentro do perfil de estudante acadêmico, previsto na persona principal. Ambos os testes duraram em média 15 minutos, levando em consideração as entrevistas e realização dos cenários. Para fim de contextualização, apresentam-se abaixo os cenários:

**Cenário 01:** “Imagine que baixou o aplicativo, entrou pela primeira vez, passou pelo tutorial e por fim fez o cadastro, então deseja iniciar uma lista de tarefas para estudar a matéria de anatomia descritiva, então insira novas atividades no espaço de estudo do aplicativo.”

**Cenário 02:** “Após inserir as informações para estudar a matéria desejada, sente a necessidade de deixar de lado as redes sociais e focar nos estudos, então, utilize a ferramenta de momento de foco.”

**Cenário 03:** “Por fim, para não se esquecer da data desta prova importante, utilize o calendário para que possa receber notificações de lembretes.”

## **Resultado dos testes**

O primeiro entrevistado teve dificuldades no cenário 01, em específico na parte que iniciaria uma nova lista de tarefas, comentou que achou as duas telas parecidas e acabou se confundindo, de modo que se lembrava que já tinha clicado no botão “+”.

Ademais, o segundo entrevistado não teve dificuldades na primeira tarefa, sendo completada por um tempo mais curto.

Quanto a segunda tarefa, que dizia respeito a utilização da ferramenta tempo de foco, ambos os usuários conseguiram completar, sendo que um deles comentou que o modal (Figura 22) ajudou a entender a ferramenta, mesmo nunca tendo a utilizado.

Figura 22 - Modais de explicação da ferramenta tempo de foco

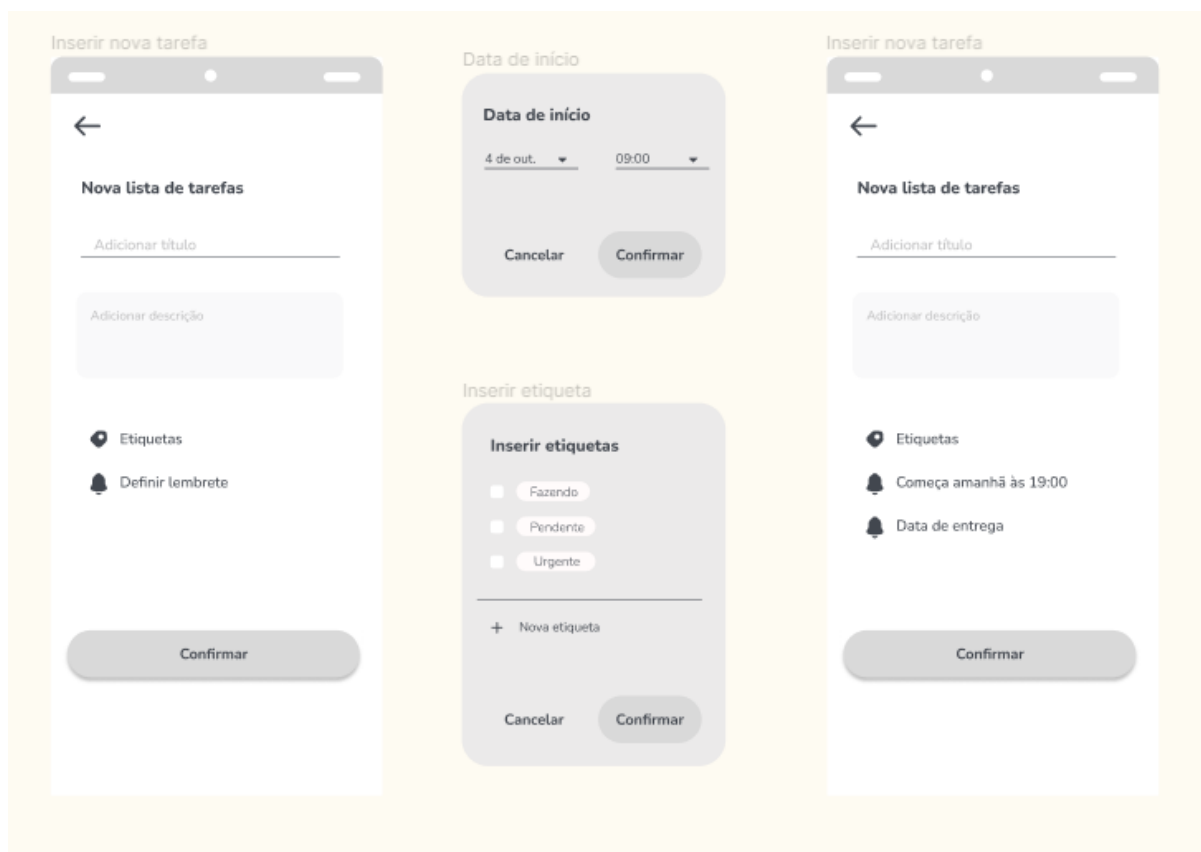


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Com relação à terceira tarefa que dizia respeito ao calendário, o primeiro usuário conseguiu completar com facilidade, visto que lembrava que a funcionalidade estava presente na tela inicial. Ademais, o segundo entrevistado teve dificuldades de completar a tarefa, pois achava que o evento deveria ser marcado dentro do lembrete da lista de tarefas (Figura 23), entretanto ao perceber que não seria possível inserir a informação, retornou para a *home* e adentrou no calendário, para ele, não fazia sentido como o lembrete da lista de tarefas estava formulado.



Figura 23 - Inserção de nova lista de tarefas e modais de lembrete e etiqueta



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Deste modo, a partir dos testes foi possível perceber pontos que podem ser aprimorados na continuidade do projeto. Os pontos destacados são: a não compreensão da nova lista de tarefas, devido à semelhança da tela inicial e a inserção do lembrete remeter ao calendário, o que se caracteriza em um problema, visto que são funcionalidades diferentes.

Apesar das dificuldades, os entrevistados comentaram que entenderam a proposta do aplicativo, bem como a organização do conteúdo. Afirmaram que os textos estavam legíveis e de bom tamanho.

Cada usuário teve dificuldades em tarefas diferentes, isso tornou o teste pouco conclusivo. Entretanto pode-se tirar algumas hipóteses para o aprimoramento da interface. A primeira é que a tela inicial estava muito simplificada de modo que o usuário se sentiu perdido, sendo um dos motivos possíveis à falta de ilustrações informativas, que estariam presentes na tela inicial e na lista de tarefas, informando

que esses espaços estavam vazios. A segunda hipótese é que a escrita dos microtextos não estava clara.

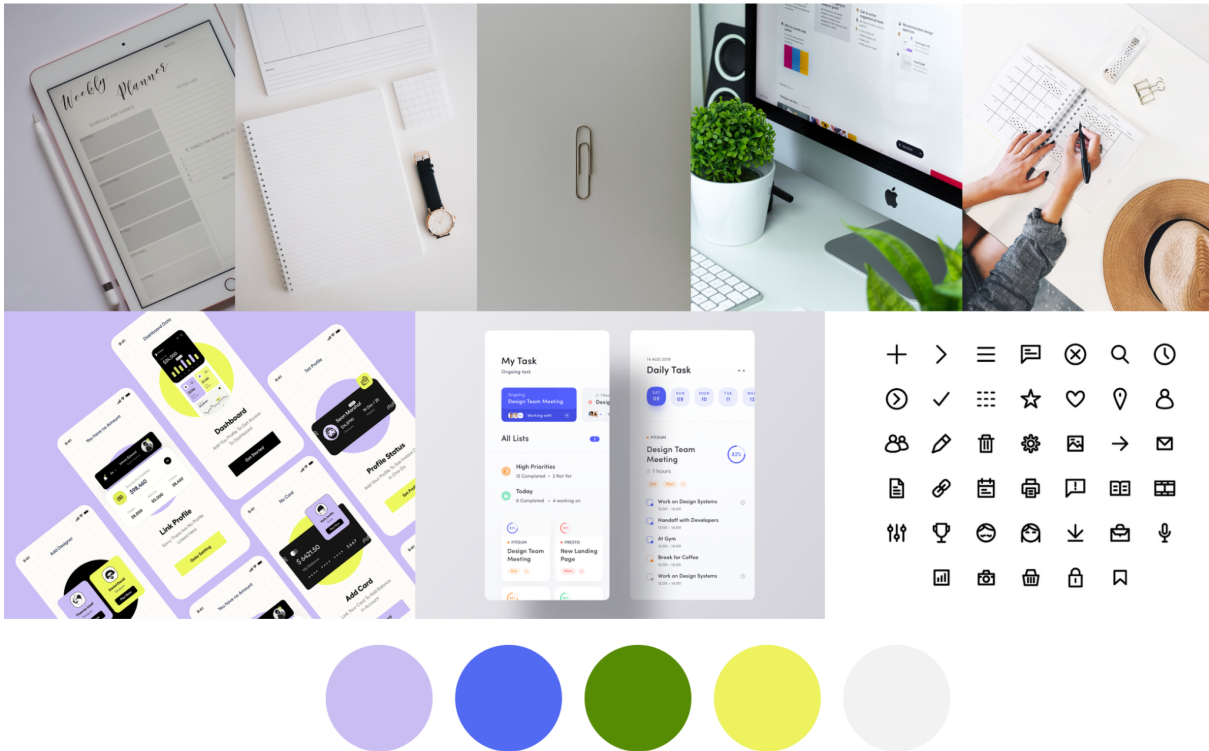
Sendo assim, como sugestões de melhoria para a interface destacam-se:

- Distinção da tela inicial e lista de tarefas
- Alteração do formato dos lembretes, tanto do calendário quanto da lista de tarefas.
- Inserção de ilustrações informativas bem como microtextos mais claros.
- Inserção de cores complementares a fim de deixar claro para o usuário quais são os elementos importantes.
- Alteração do botão flutuante para painel de navegação, a fim de deixar o usuário mais familiarizado com aplicativos que já utiliza.
- Remoção do modal de inserção de texto, fazendo que ao clicar no botão “+”, o usuário seja direcionado para o espaço de estudo.
- Simplificação da “lista de tarefas” e “inserção de nova lista de tarefas” em um único layout, bem como alteração do formato de *cards* das tarefas.

## 2.4 Design Sensorial

Para o desenvolvimento do Design Sensorial foram definidos três conceitos: **Fácil, amigável e eficiente**. A escolha das palavras foi baseada nas entrevistas com usuários e *stakeholder*, deste modo, a partir dessas palavras foram elaborados painéis visuais, de modo que se pode extrair uma paleta de cores de cada uma das opções.

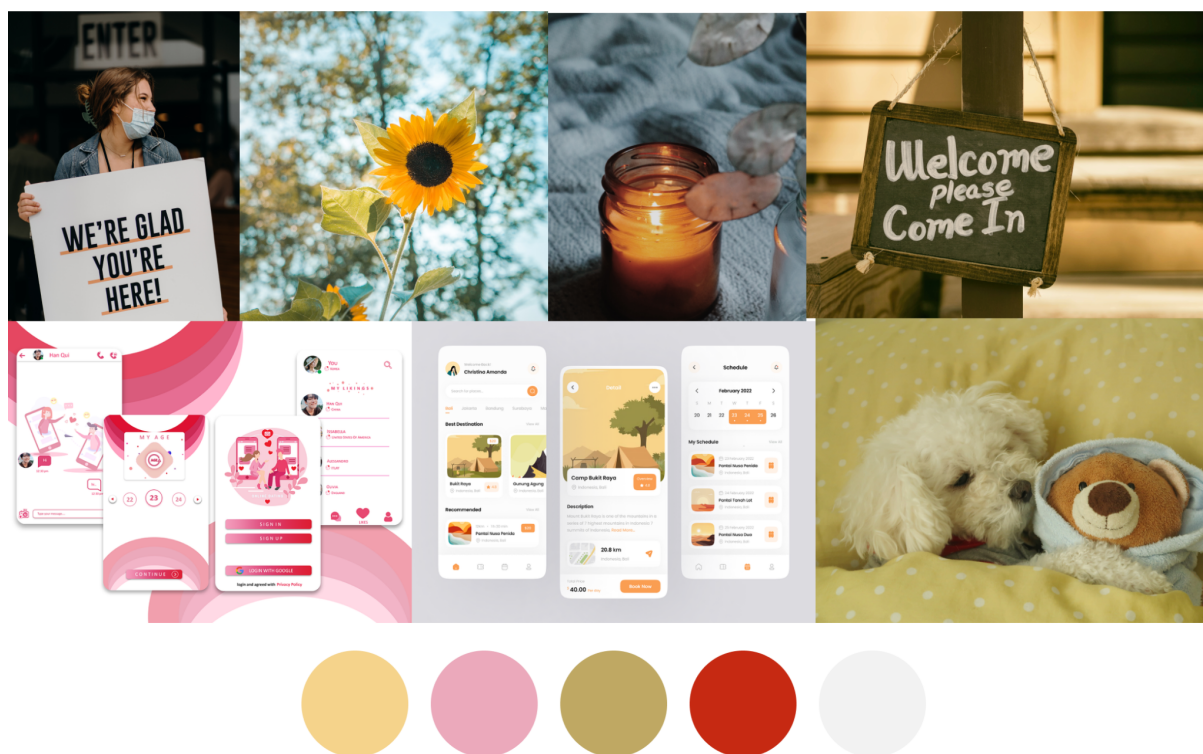
Figura 24 - Painel visual “Fácil”



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

A escolha do conceito “fácil” emergiu das entrevistas com o público, uma vez que muitos deles têm rotinas agitadas e necessitam de uma interface de uso simplificado para auxiliá-los. A partir das imagens, nota-se uma abordagem mais minimalista, com destaque para as funcionalidades principais por meio de cores de destaque.

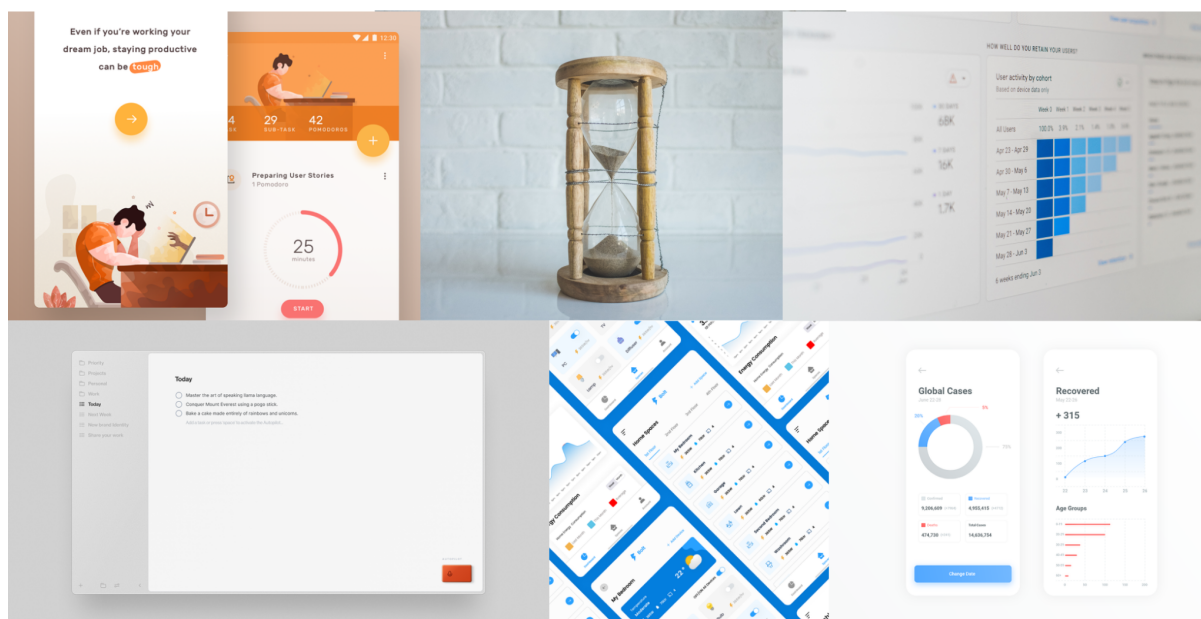
Figura 25 - Painel visual “Amigável”



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

O conceito amigável, por sua vez, implica a necessidade de um aplicativo que seja receptivo aos usuários, incentivando-os a alcançar seus objetivos. Com base nas entrevistas, identificou-se a demanda por uma linguagem mais amigável tanto nas notificações quanto nos microtextos. As imagens presentes trazem uma coloração mais quente que remetem ao aconchego e bem estar.

Figura 26 - Painel visual “Eficiente”



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Já o conceito “eficiente” está relacionado à importância de incluir funcionalidades essenciais que permitam aos usuários realizar suas tarefas de maneira facilitada. Para atender a essa demanda, é crucial identificar e incorporar as características que simplificam e agilizam a experiência do usuário, garantindo que o aplicativo seja verdadeiramente útil e eficiente em seu propósito.

#### 2.4.1 Naming

O processo de escolha do *naming* está ligado à temática do projeto. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa de palavras do latim que tivessem relevância para o contexto, e que, conseqüentemente, pudessem ser relacionadas à língua portuguesa (Figura 27).

Em seguida, a partir da utilização da ferramenta *Brainstorming*, foram selecionadas palavras que se relacionassem de maneira significativa com o tema do

projeto, a fim de explorar possíveis combinações ou abreviações que pudessem resultar em um nome apropriado.

Figura 27 - Processo do *Brainstorming*



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Por fim, a partir das opções relatadas, chegou-se à decisão de nomear o aplicativo como “Organa” que deriva da abreviação da palavra em latim "Organizare", que significa "Organização". A escolha da abreviação teve como objetivo realçar a pregnância, através da adoção de uma palavra compacta e de fácil pronúncia.

Essa seleção visou criar um nome prático, que refletisse de forma simples o propósito do aplicativo, destacando sua capacidade de simplificar e aprimorar a organização, tornando-o mais acessível e atraente para os usuários.

#### 2.4.2 Marca

Para complementar o nome “Organa”, a ideia era incorporar um ícone que representasse a palavra “organização”, utilizando a imagem de uma agenda física. Para expressar o conceito de “amigável”, foram utilizados o tom de amarelo-alaranjado e uma tipografia arredondada, juntamente com um ícone fácil de compreender, trazendo a ideia de “simplicidade”.

O símbolo partiu da simplificação de uma agenda física, incorporando elementos como “argolas” e seu formato retangular, evidenciado pela perspectiva. A tipografia “Baloo Da 2” foi selecionada na plataforma Google Fonts, devido ao seu formato mais arredondado, transmitiu a ideia de simplicidade, associando-se aos conceitos de “amigável”, “simples” e “funcional”.

Na busca por alternativas, explorou-se a representação de uma agenda complexa, incluindo o marcador de páginas (Figura 28). Foram então aplicadas abordagens para simplificar o design (Figura 28), visando transformá-lo em um ícone. Após o refinamento, a última versão reintegrou a perspectiva e incluiu as “argolas”.

Figura 28 - Geração de alternativas da marca



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Sendo assim, para alternativa final da marca, optou-se por simplificar de maneira mais concisa as escolhas, mantendo detalhes como a perspectiva e a inclusão das argolas (Figura 29).

Figura 29 - Alternativa final



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

#### 2.4.3 Seleção tipográfica

Para a escolha da família de tipos ideal, foi utilizado o modelo de apoio a seleção tipográfica desenvolvido pela professora Mary Vonni Meürer<sup>5</sup>, durante sua pesquisa de doutorado na UFSC, tendo em vista a complexidade encontrado por designers no processo de seleção de tipos para projetos editoriais, direcionado tanto ao meio impresso quanto digital.

A tipografia escolhida tem o objetivo de compor os títulos e corpo de texto do protótipo, sendo assim, necessita comportar a língua portuguesa, bem como os caracteres, a fim de inserir um nível de legibilidade da tipografia, analisou-se também a similaridade de caracteres como o “LI li” e “oa” (Figura 30). Os usuários são estudantes do ensino superior, sendo de diferentes gêneros e que têm costume de utilizar aplicativos.

---

<sup>5</sup> Disponível em:

<[https://tiposetextos.files.wordpress.com/2017/06/material\\_complementar\\_final1.pdf](https://tiposetextos.files.wordpress.com/2017/06/material_complementar_final1.pdf)>

Acesso em: 09 de out. de 2023



Não há orçamento para compra de fontes, sendo assim necessita ser gratuito e sem restrições de uso, além de permitir a incorporação da fonte ao protótipo. Os critérios avaliativos da seleção apresentam-se abaixo (Quadro 08).

Quadro 08: Critérios avaliativos de seleção

Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais	
Legibilidade	Variações e recursos	Histórico-culturais	Expressão	Qualidade	Suporte	Licenciamento	Investimento
Peso 5	Peso 5	Peso 2	Peso 3	Peso 4	Peso 5	Peso 0	Peso 0
Boa legibilidade para aplicativos móveis	Diferentes pesos e variação em itálico	Contemporâneo	Prático, amigável e eficiente	Fontes sem distorções	Adequado ao digital	Licença gratuita e permissão de inserção ao protótipo	Sem orçamento

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

As fontes escolhidas para a avaliação foram: Hanken Grotesk, Nunito e Roboto. A plataforma escolhida para obtê-las foi o Google Fonts, tendo em vista os aspectos técnicos de qualidade e suporte. Apresenta-se abaixo (Quadro 09) a análise das fontes.

Figura 30 - Similaridade dos caracteres das fontes escolhidas

**nh il IL oa** Nunito

**nh il IL oa** Hanken Grotesk

**nh il IL oa** Roboto

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Quadro 09: Aplicação na matriz de seleção tipográfica

Fontes	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		Total
	Legibilidade	Variações e recursos	Histórico-culturais	Expressão	Qualidade	Suporte	Licenciamento	Investimento	
	Peso 5	Peso 5	Peso 2	Peso 3	Peso 4	Peso 5	Peso 0	Peso 0	
<b>Nunito</b>	5	5	5	5	4	5			<b>116</b>
<b>Hanken Grotesk</b>	5	5	5	4	4	5			<b>113</b>
<b>Roboto</b>	4	5	4	4	3	5			<b>102</b>

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

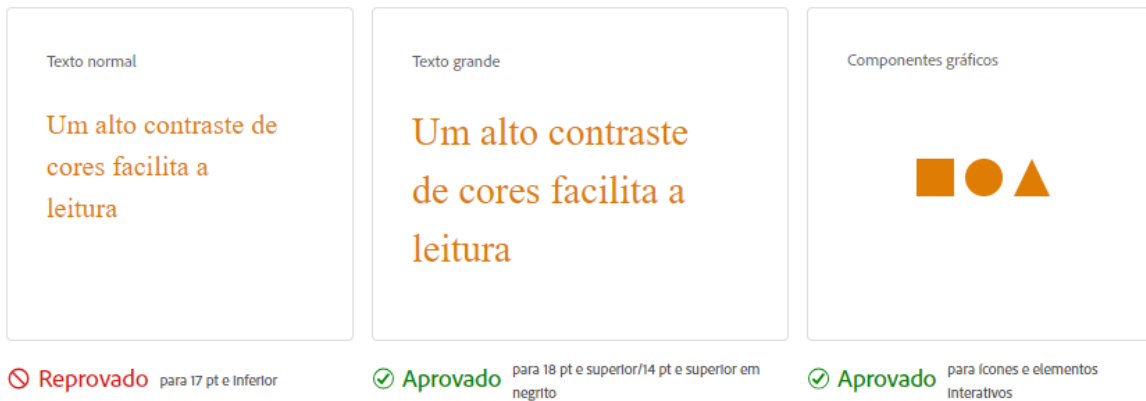
Após os resultados da análise optou-se pela utilização da fonte Nunito devido sua coerência com os conceitos do projeto. Apresenta um formato arredondado, o que a torna mais amigável, além de uma boa diferenciação entre os caracteres. Além disso, oferece variações adequadas para compor tanto os títulos quanto o corpo de texto.

#### 2.4.4 Paleta cromática

A escolha da paleta cromática levou em consideração o painel visual “amigável” que traz tons quentes, como amarelo. Segundo Farina (2011), o amarelo traz a associação afetiva de iluminação, conforto e esperança, sendo algo necessário dentro do aplicativo.

Após a inserção da tonalidade de amarelo dentro da ferramenta de verificação de contraste da Adobe Color, que traz consigo as Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo na Web (WCAG AA), o tom foi modificado de forma que pudesse ficar acessível para títulos e ícones, migrando de um amarelo mais claro para um tom mais fechado, que possui uma concentração maior de preto.

Figura 31: Aplicação do tom de amarelo no verificador de contraste



Fonte: Ferramenta Adobe Colors. Acesso em 18 de out. 2023.

Para elementos que necessitam de destaque para interação como botões, foi utilizado um azul mais fechado que estava presente do painel “eficiente”, o azul traz associação afetiva de afeto, intelectualidade e paz, sendo elementos que podem trabalhar junto com o amarelo para gerar contraste e destacar elementos importantes como é o caso do botão “+” no painel de navegação. O tom de azul também foi testado na ferramenta de acessibilidade da Adobe Colors, sendo assim, acessível.

Figura 32: Aplicação do tom de azul no verificador de contraste



Fonte: Ferramenta Adobe Colors. Acesso em 18 de out. 2023.

A paleta também é composta por tons de cinza, que serão utilizados em títulos e no corpo de texto, para maior contraste com o fundo.

Figura 33: Paleta de cores do aplicativo



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

#### 2.4.5 Ilustrações e ícones

A fim de trazer o conceito amigável, optou-se por opções mais arredondadas, os ícones utilizados foram da coleção “IconsaX Icon Set by Iconduck”, disponível na comunidade Figma, sendo gratuitos.

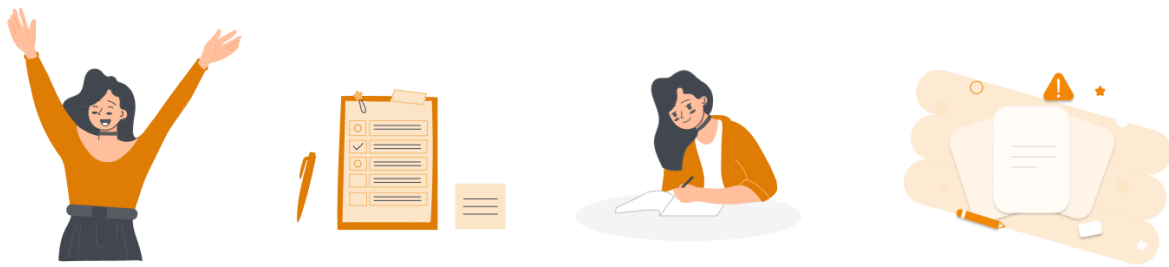
Figura 34: Ícones utilizados no aplicativo



Fonte: Iconduck, 2023.

Foram produzidas ilustrações que estariam presentes no *onboarding* e espaços que ainda não tinham atividades inseridas. O objetivo era tornar o primeiro acesso mais leve e amigável, bem como ajudar o usuário a entender o que seria necessário ser feito. O estilo de ilustração utiliza como base o amarelo-alaranjado como cor principal, sendo uma estética mais simples e minimalista.

Figura 35: Estilo de ilustrações do aplicativo Organa

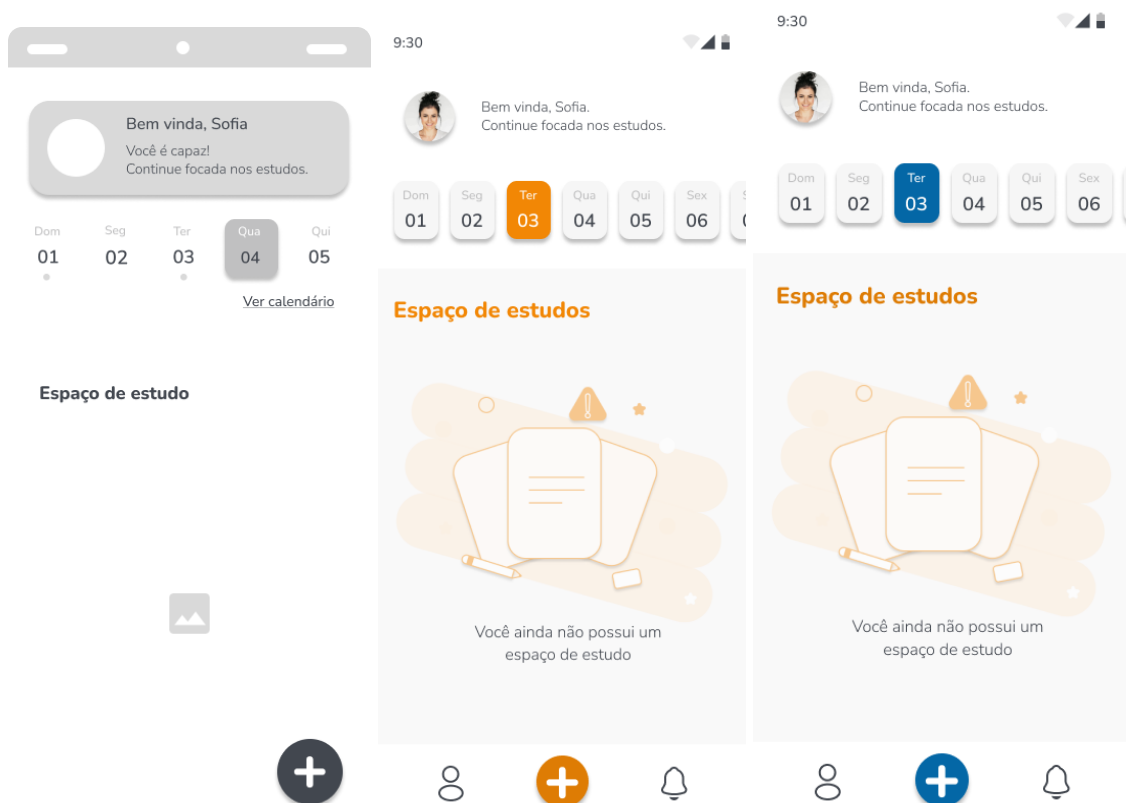


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

### Modificações e geração de alternativas

Após a definição dos aspectos visuais do aplicativo, foram feitas as alterações indicadas no primeiro teste de usabilidade (Figura 36).

Figura 36: Modificações e geração de alternativas

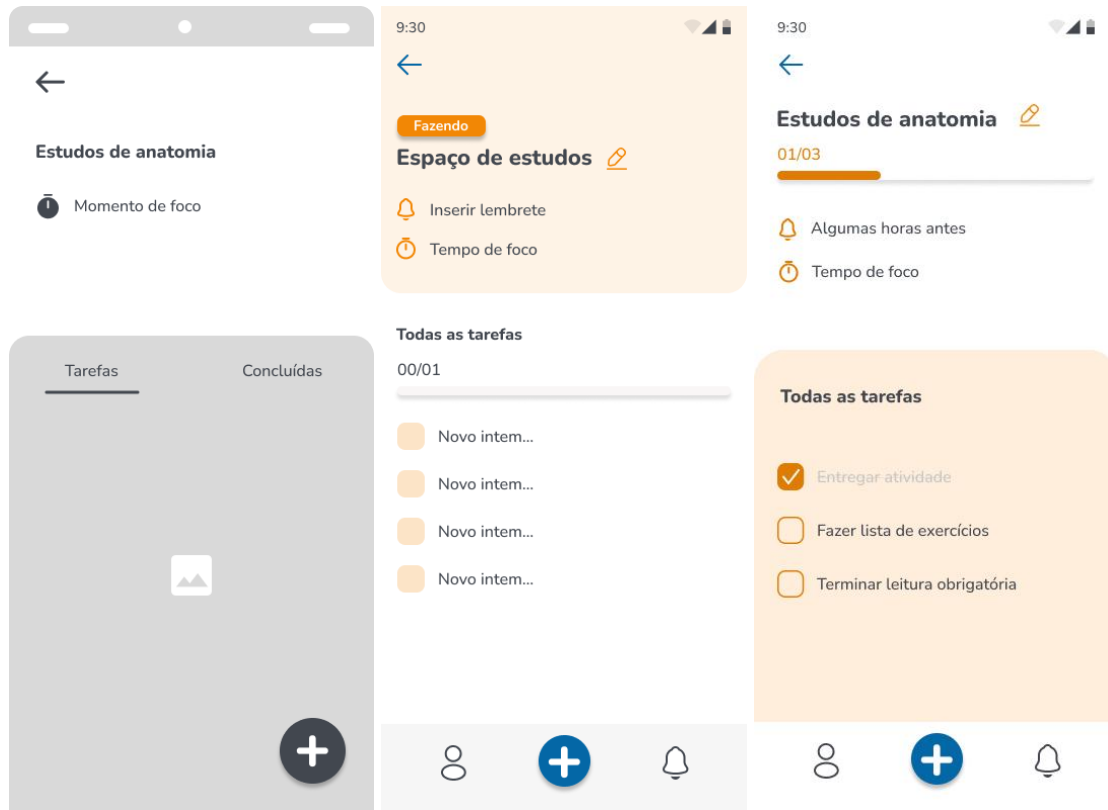


Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

O espaço de estudos foi modificado conforme necessidade de simplificar a interação entre a tela inicial e a lista de tarefas. Aqui se percebe a utilização do azul

no painel de navegação, bem como na seta de retorno, os tons de amarelo foram utilizados para evidenciar os ícones e títulos.

Figura 37: Modificações e geração de alternativas do espaço de estudos



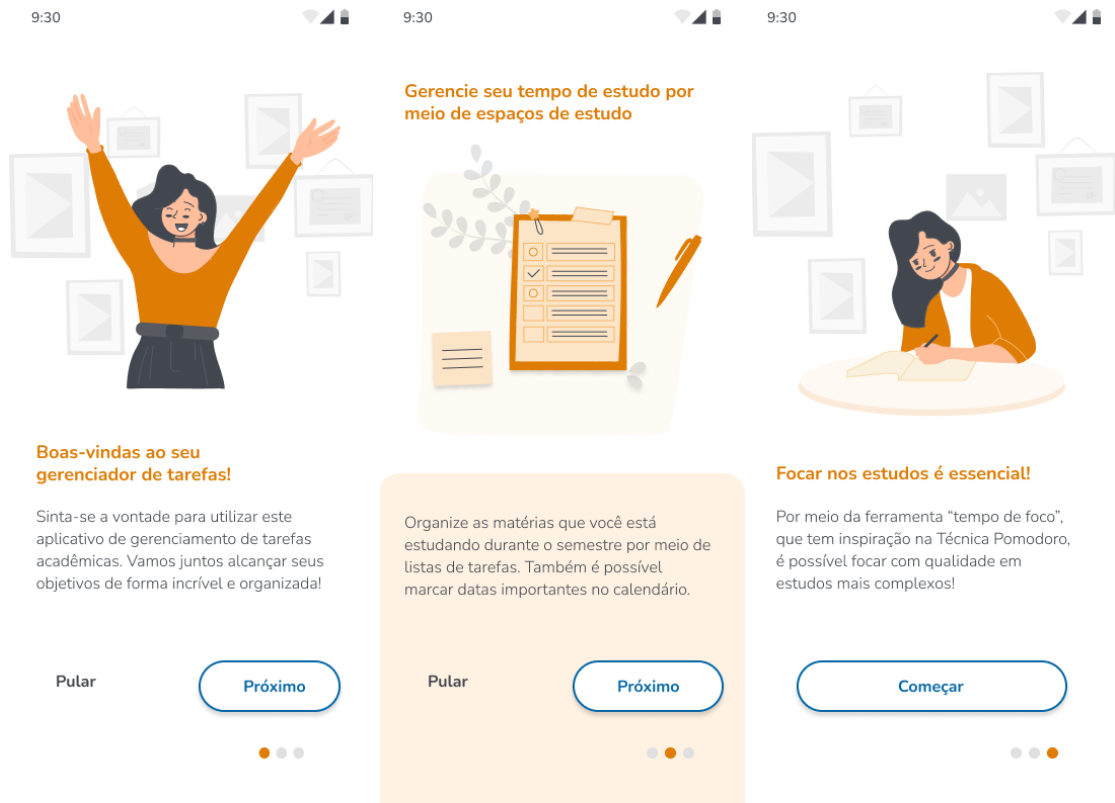
Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Sendo assim, as opções implementadas foram as presentes do lado direito das imagens (Figura 36) e (Figura 37).

## 2.5 Avaliação: prototipação e testes

Após o primeiro teste de usabilidade foram apontadas hipóteses que culminaram em algumas alterações, sendo elas na tela inicial e na lista de tarefas. Fora isso, nessa etapa também foram inseridos os elementos visuais descritos anteriormente, bem como as ilustrações informativas.

Figura 38: Interfaces de *Onboarding*



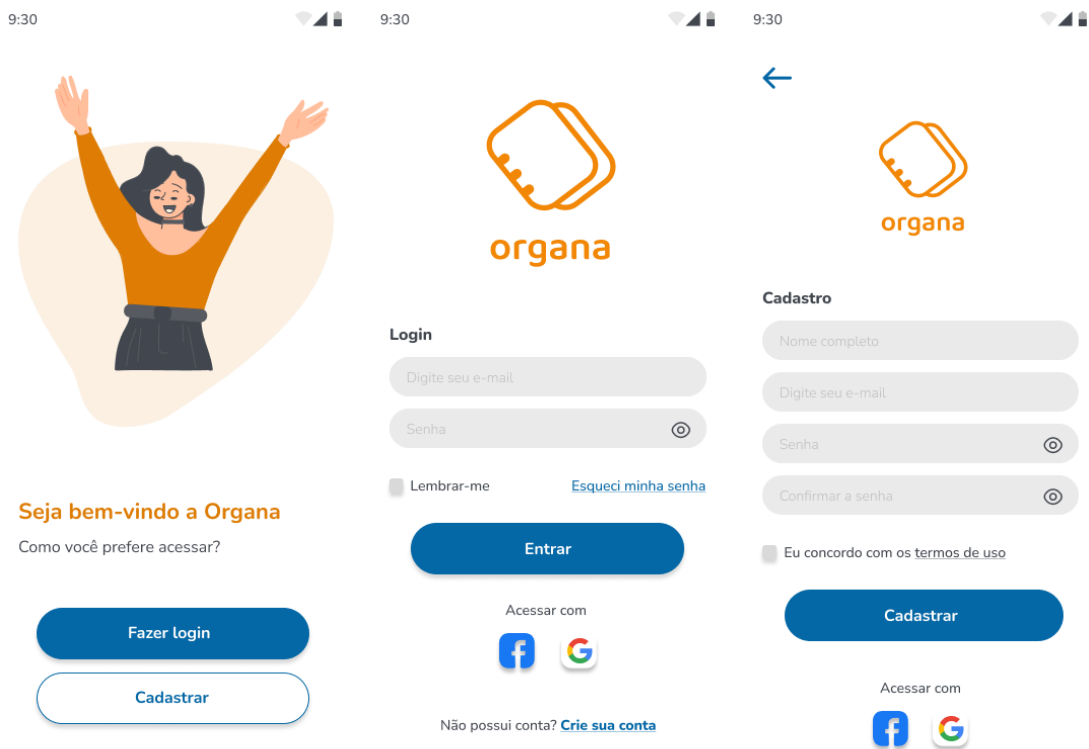
Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Figura 39: *Onboarding* momento de foco



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

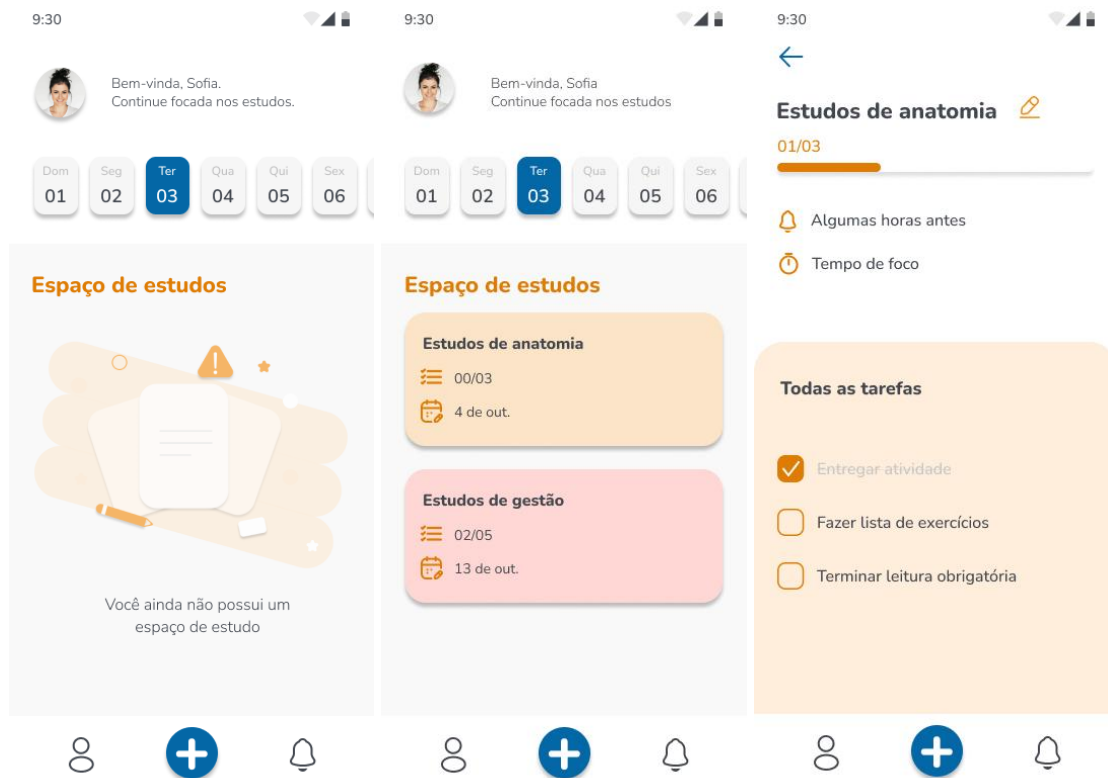
Figura 40: Interfaces de *login* e cadastro



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

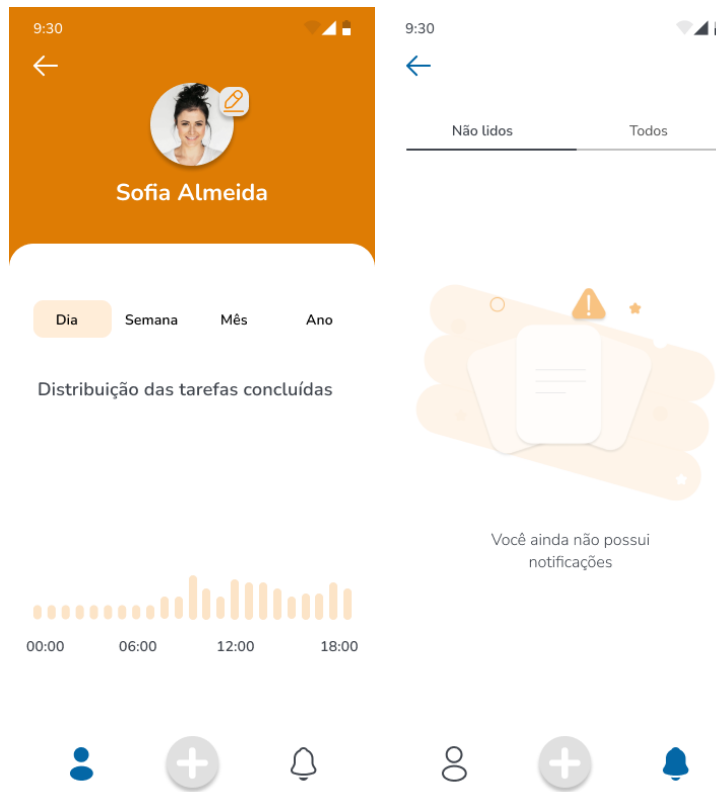


Figura 41: Tela inicial e espaço de estudos



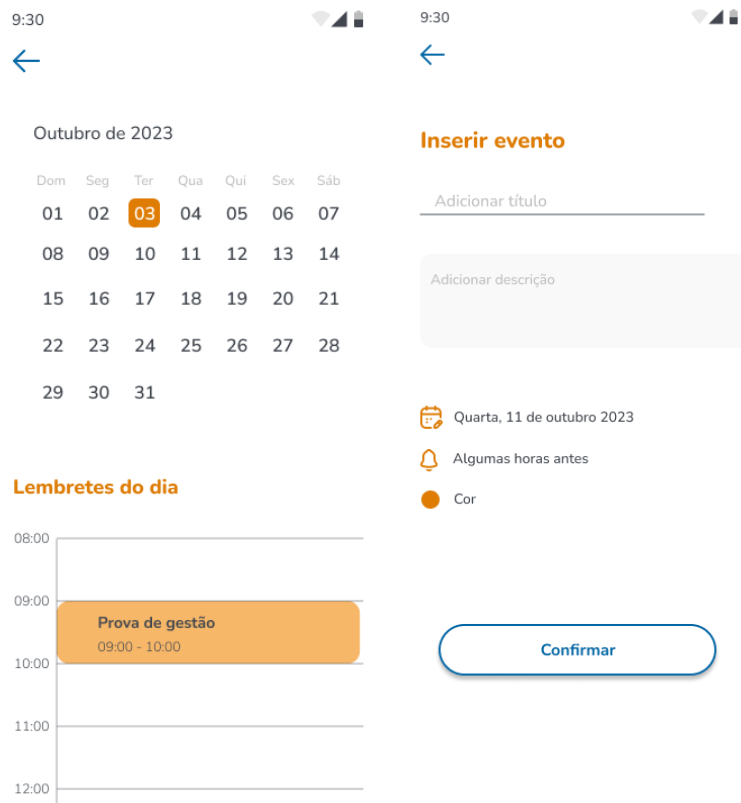
Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Figura 42: Interfaces de perfil e notificações



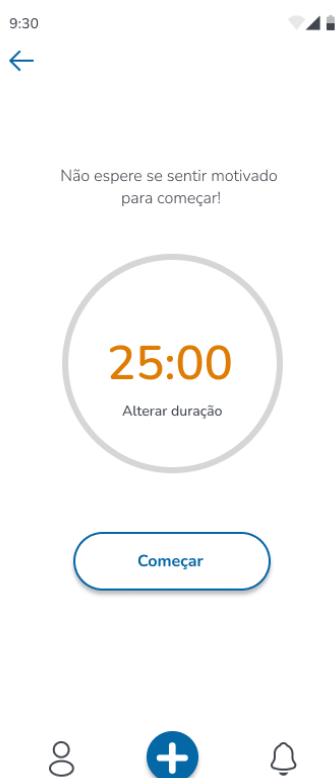
Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Figura 43: Interfaces de calendário e inserir evento



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Figura 44: Interface de Momento de foco



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Após a finalização das interfaces, que abordou as principais funções do aplicativo, realizou-se em seguida o segundo teste de usabilidade, para validar as hipóteses feitas anteriormente, bem como testar as escolhas visuais. O protótipo final do aplicativo pode ser acessado pelo link: [Organa - Protótipo final](#)

### 2.5.1 Testes de usabilidade 02

Foram realizados três testes de usabilidade nesta etapa final. Um foi aplicado presencialmente, enquanto os outros dois, pelo Google Meet, por meio do compartilhamento de tela dos usuários.

Os testes foram realizados com estudantes de graduação, estando dentro do perfil solicitado. Os testes duraram em média 10 minutos. O roteiro utilizado se baseia no anterior, mas foram feitas algumas mudanças nos cenários de forma que ficasse mais claro quais seriam as tarefas a serem feitas.

O primeiro entrevistado teve facilidade em completar os cenários, apenas se confundiu em mudar o nome da nova tarefa. Nos demais cenários, os completou com facilidade e rapidez. Na entrevista pós-teste, comentou que teve facilidade na

interação, não enfrentando nenhuma dificuldade, assim, não tendo sugestões de melhoria.

O segundo entrevistado também teve facilidade em completar os cenários, apenas ficou confuso na interação de preenchimento de texto, pois nunca havia feito um teste de usabilidade anteriormente. Assim que se sentiu à vontade para fazer as tarefas, as concluiu com facilidade, indo para os locais corretos, como “inserir nova tarefa”, indo direto ao botão azul. O usuário comentou que o *onboarding* é interessante, e como sugestão de melhoria, seria o *onboarding* interativo, de forma que mostrasse onde deveria ser clicado. Ademais, devido a sua facilidade de interação, não há a necessidade de tal alteração.

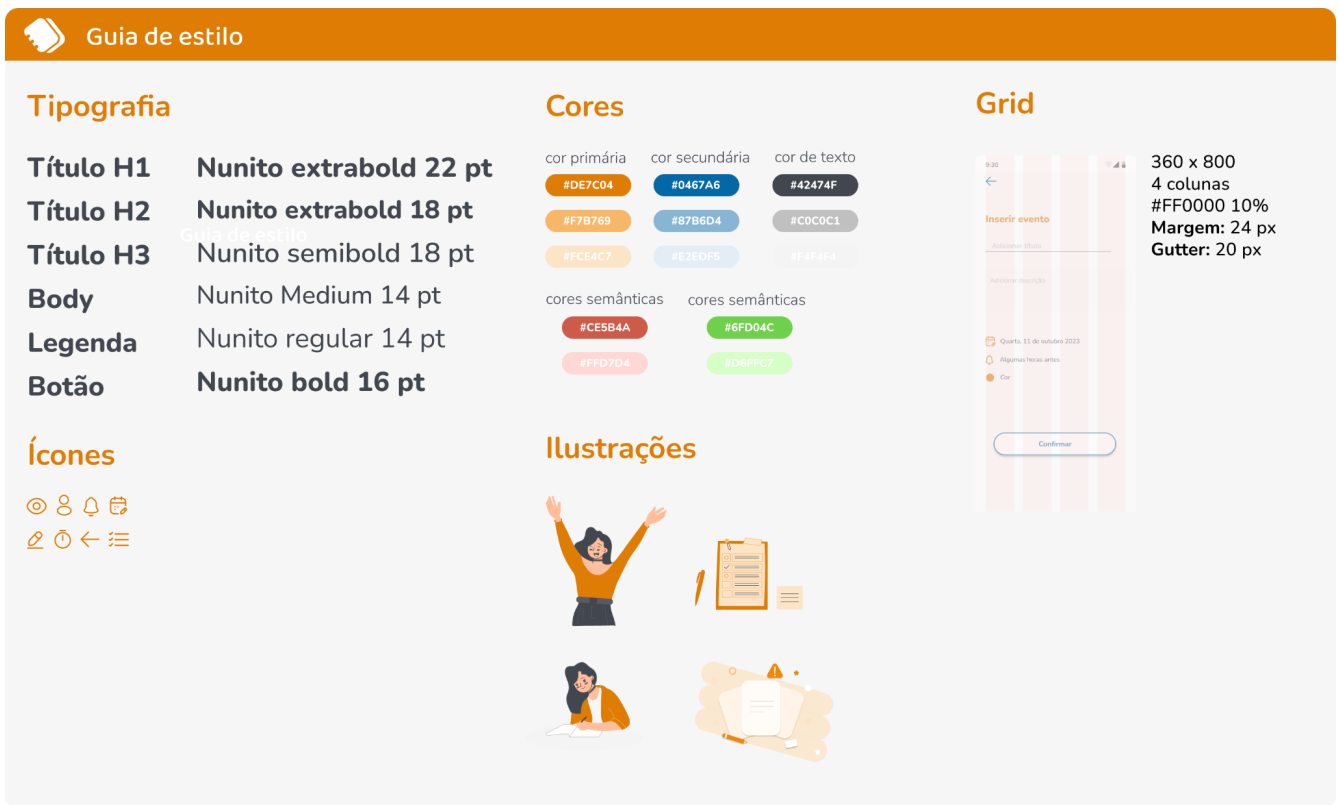
O último participante concluiu todas as tarefas rapidamente, de forma que para inserir um “novo espaço de trabalho” e “uma nova tarefa”, direcionou-se para o painel de navegação, no botão “+”.

De forma geral, os usuários tiveram facilidade em completar as tarefas, de forma que não tiveram nenhum empecilho. Quando questionados de como foi a interação, disseram que foi bem facilitada, sem nenhum problema. Deste modo, para sugestões de melhoria, não houve comentários.

### 2.5.2 Guia de estilo

Após a conclusão do protótipo de alta fidelidade, foi elaborado o guia de estilo. Nele, está presente o estilo de diagramação, bem como o *grid*, elementos textuais e principais componentes. Esse guia é utilizado para servir de apoio a outros profissionais, caso o aplicativo seja desenvolvido. As informações são apresentadas a seguir (Figuras 44 a 46):

Figura 45: Guia de estilo do aplicativo – parte 1



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

Figura 46: Guia de estilo do aplicativo – parte 2



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2023.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este projeto de conclusão de curso teve como principal objetivo desenvolver um protótipo de um aplicativo de gerenciamento de tarefas para estudantes acadêmicos.

Foi realizada uma ampla pesquisa que se iniciou pela leitura de artigos sobre procrastinação, identificando-se que o tema está muito relacionado ao motivo de estudantes adiarem as tarefas acadêmicas.

Para validação do tema, foram realizadas entrevistas com o público alvo, bem como, com um profissional que trabalha com essas demandas, chegando ao entendimento que a referida problemática atinge grande parte da comunidade acadêmica.

Dentre as pesquisas, percebeu-se que a questão de organização diferencia-se para cada indivíduo, sendo assim, o principal objetivo foi trazer funcionalidades que atendessem as principais necessidades desse público, como anotações de tarefas importantes, lembretes e uma ferramenta que ajudasse a manter o foco nas atividades. Um dos grandes objetivos era produzir uma interface simplificada e intuitiva, sendo uma ferramenta auxiliar aos estudos, deste modo, trazendo elementos minimalistas e contrastantes, que deixasse claro o caminho a se seguir, algo que foi evidenciado no segundo teste de usabilidade.

Cabe destacar que o projeto foi produzido no período de um semestre, deste modo, o foco principal foi atender a essas necessidades de forma concisa, deixando de lado algumas abordagens como a gamificação, que foi pontuado durante a análise de similares, sendo um elemento em potencial, que pode ser desenvolvido futuramente. Há a possibilidade de refinamento das ilustrações e aspectos visuais como os gráficos. Há também a possibilidade de maior refinamento das mensagens do sistema direcionadas aos usuários, de forma a aumentar a variedade e interação.

Tendo em vista os fatos mencionados, é possível considerar que seus requisitos e objetivos foram atingidos, permitindo o cumprimento dos objetivos específicos de identificar a problemática acerca do adiamento de tarefas, seguir uma abordagem centrada no usuário e buscar uma solução de interface amigável e simples.

O método empregado revelou-se eficaz ao atender às demandas e indagações surgidas durante o desenvolvimento, de forma que grande parte das etapas envolviam o usuário.



Outras melhorias podem ser realizadas, como a inserção de elementos de gamificação na área de tempo de foco, possibilitando receber recompensas, a fim de estimular e aumentar a autoestima do usuário. Além disso, seria viável incluir gráficos mais detalhados para compreender o comportamento em relação ao tempo de foco e às tarefas concluídas. Também é possível considerar a implementação do bloqueio de notificações de outros aplicativos, juntamente com a inclusão de funcionalidades, como a adição de etiquetas e possibilidade de inserir anexos.

O presente projeto contribuiu para uma maior percepção da problemática relacionada ao adiamento de tarefas colocando o estudante acadêmico em foco, bem como teve o objetivo de ajudar a tornar a graduação um período mais leve e empático.

Além do refinamento do projeto e da inclusão da estratégia de gamificação a partir do PCC, a autora identifica possíveis trabalhos futuros que poderiam focar na investigação mais aprofundada das preferências dos usuários em relação à interação com a plataforma. Isso envolveria a realização de entrevistas mais abrangentes e pesquisas aprofundadas no contexto da procrastinação no ambiente acadêmico e sua relação com o meio digital. Também, vislumbram-se oportunidades de aprimoramento significativas relacionadas à usabilidade e acessibilidade dentro dos campos de Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI).

## 4 REFERÊNCIAS

ABNT. **Ergonomia da interação humano-sistema – Parte 210: Projeto centrado no ser humano para sistemas interativos.** Disponível em: [https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/4330158/mod\\_resource/content/4/ABNT\\_NBR\\_ISO\\_9241-210\\_2011.pdf](https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/4330158/mod_resource/content/4/ABNT_NBR_ISO_9241-210_2011.pdf) . Acesso em: 12 ago. 2023.

COOPER, A.; REIMANN, R.; CRONIN, D. **About Face 4: The Essentials of Interaction Design.** Wiley, 2014.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação:** Blucher, 2011.

GONÇALVES, Berenice Santos; FADEL, Luciane; BATISTA, Claudia Regina; WOLOSZYN, Maíra; **"Iterato: método para o design de objetos digitais interativos"**. In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2022.

GOTHELF, Jeff *et al.* **Lean UX: applying lean principles to improve user experience:** O'Reilly Media, 2013.

Harriott, J., & Ferrari, J. R. (1996). Prevalence of procrastination among samples of adults. *Psychological Reports*, 78, 611–616. DOI: <https://psycnet.apa.org/record/1996-04095-040>. Acesso em: 12 ago. 2023.

Kerbaui, R. (1999). Procrastinação: Adiamiento de tarefas. In: R. A. Banaco (Ed.), *Sobre o comportamento e cognição: Aspectos teóricos, metodológicos e de formação em análise de comportamento e terapia cognitivista* (Vol. 1, pp. 445-451). Santo André, SP: ESETec Editores Associados.

LIMA, Camylla Layanny Soares *et al.* **FATORES RELACIONADOS À DESESPERANÇA EM UNIVERSITÁRIOS.** Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cenf/a/ndkHRxdxvr6DVTk6Nf6XrNr/?lang=pt&format=pdf> . Acesso em: 16 ago. 2023.

LUPTON, Ellen *et al.* **Graphic Design Thinking: beyond brainstorming**: Princeton Architectural Press, 2011.

MEÜRER, Mary Vonni. **Seleção tipográfica no contexto do design editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

MORVILLE, Peter. **Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites**: O'Reilly Media, 2007.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. Editora Blucher, 2013.

RODRIGUES, Delano. **Naming: o nome da marca: 2Ab**, 2014.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Ciência e Comportamento Humano**: Martins Fontes, 2003.

STEEL, Piers. **A equação de deixar para depois**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012. 279 p.

TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e Boas Práticas em UX Design**. Casa do Código. 2015.

UFJF. **Procrastinação é apontada em pesquisas como principal mal entre estudantes**. Disponível em:

<https://www2.ufjf.br/noticias/2017/04/27/procrastinacao-e-apontada-como-principal-mal-entre-estudantes/> . Acesso em: 03 ago. 2023.

## 5 APÊNDICE

### Apêndice A - Entrevistas com público alvo

#### ENTREVISTADAS 1 E 2 - ESTUDANTES DE ODONTOLOGIA UFSC

1. *Qual sua faixa etária de idade?*

Ambas têm entre 18 e 23 anos.

2. *Qual o seu gênero?*

Ambas do gênero feminino

3. *Qual sua cidade de origem?*

**Entrevistada 1:** Paulo Freitas, Paraná.

**Entrevistada 2:** Joinville.

Ambas comentam que vieram para estudar.

4. *Qual o seu curso?*

Ambas fazem Odontologia.

5. *Em qual fase do curso você está?*

Ambas estão na primeira fase do curso.

6. *Você mora sozinho, com amigos/família ou em uma república?*

Ambas responderam que moram com amigos.

7. *Faz estágio, trabalha, tem bolsa de extensão, faz iniciação científica?*

Ambas responderam que não.

#### **Relação tema/domínio**

8. *Como você atualmente organiza seus estudos e estágio/trabalho? Que ferramentas você utiliza?*

**Entrevistada 1:** Eu não tenho uma rotina muito planejada, eu estudo na aula e quando chego em casa e reviso o conteúdo mas não uso nenhum aplicativo, no máximo uma agenda.

**Entrevistada 2:** O meu jeito de estudar, geralmente por conta do déficit de atenção, preciso estar fazendo várias outras coisas ao mesmo tempo, então enquanto a professora está explicando na aula eu estou escrevendo, em casa eu preciso ter uma televisão ligada ou alguém falando para eu poder estudar. Então a biblioteca é um local bom, eu preciso de movimento e pessoas.

*9. Quais são seus métodos atuais para manter o foco e produtividade?*

**Entrevistada 1:** Estar numa mesa, num ambiente quieto. Não ficar no quarto porque passa sentimento preguiça, sabe?

**Entrevistada 2:** Eu geralmente tomo remédio para controlar o déficit de atenção, remédio controlado, né? O método é o agito, né? Pessoas falando, eu acho interessante também desligar o celular, tipo, pelo menos a internet.

*10. Com que frequência você costuma procrastinar? O que leva à procrastinação?*

**Entrevistada 1:** eu acho que toda semana [...] todo final de semana eu tento estudar e chega um momento que eu digo “ah chega”. [...] acho que o que leva isso é o celular, ou querer assistir alguma coisa, ficar mais tranquilo, mas uma hora ou outra a gente tem que estudar.

**Entrevistada 2:** eu procrastino com muita frequência, praticamente todo dia quando eu fico desanimada com alguma matéria, tipo anatomia. Eu começo a ter uma crise de ansiedade e paro tudo e falo eu não quero mais isso [...] eu começo a procrastinar, procrastinar, e o que leva a isso é não estar fazendo algo prazeroso, entendeu? Eu não vou ter prazer em estudar anatomia, né? [...] Então, também o celular, né? Celular é uma fonte infinita que [...] é só rolar a tela e você vê quinhentos vídeos em uma hora aí, já passou duas horas, já é de noite, você nem vê o tempo passar.

*11. Quais são os maiores desafios que você enfrenta ao gerenciar suas tarefas acadêmicas?*

**Entrevistada 1:** Se eu estiver assistindo ou mexendo no celular eu não consigo me concentrar e fazer o que eu realmente preciso fazer, sabe?

**Entrevistada 2:** Para mim é o celular também. É a desatenção porque ao mesmo tempo que enquanto eu estudo também precisa ter várias pessoas falando, várias coisas acontecendo ao meu redor isso também acaba me distraíndo muitas vezes se eu não estou medicada, e ao invés de se tornar algo bom, acaba se tornando aquilo que tira a minha atenção.

*12. Quais são os principais obstáculos que te impedem de concluir suas tarefas no prazo?*

**Entrevistada 1:** Ah eu sempre tento concluir no prazo. É comum deixar pra última hora. Eu entrego no prazo, mas eu estou sempre fazendo tipo, um dia antes às vezes. E acho que o problema disso é a procrastinação mesmo.

**Entrevistada 2:** É sempre aquele pensamento de “vai dar tempo” [...] agora eu tenho outras coisas pra resolver, isso daqui não é tão importante...

*13. O que o motiva a concluir suas tarefas no prazo?*

Hum [...] o prazo, [...] a nota.

Geralmente [...] Se eu não terminar no prazo, não vou ganhar essa nota. [...] Se eu não terminar tal tarefa essa tarde, à noite eu não vou conseguir me arrumar [...] pra ir pra uma festa que eu quero [...] Evitar que a gente tenha alguma consequência negativa. É. Isso.

*14. Que tipo de recompensas ou incentivos são eficazes para evitar a procrastinação e se manter focado?*

**Entrevistada 1:** Passar para o próximo semestre, passar de fase.

**Entrevistada 2:** É, pensando no âmbito escolar, né? [...] Pensando, por exemplo, no dia a dia, eh, poxa! Imagina alguém chegar na sua casa e ver tudo desorganizado. É muito bom quando você recebe alguém, está tudo limpo. Então isso é um um recompensador também né? As pessoas falarem nossa que casa bonita [...]

## **Relação com tecnologia em geral e com o tema**

*15. Qual é o sistema operacional do dispositivo que você utiliza?*

Ambas utilizam IOS.

*16. Qual a média de tempo diária que você passa utilizando o celular?*

Por volta de umas 10 horas por dia.

*17. Quais aplicativos você utiliza com mais frequência?*

Ambas responderam Whatsapp e Instagram

*18. Você utiliza algum aplicativo de gerenciamento de tarefas? Se sim, quais e como eles atendem às suas necessidades?*

Ambas responderam que não.

*19. Qual é a sua preferência quanto ao formato do aplicativo? (Lista de tarefas, calendário, kanban (cartões tipo trello))*

**Entrevistada 1:** Gosto de calendário.

**Entrevistada 2:** Gosto de lista de tarefas, tipo *checklist*.

*20. Que recursos você acha que seriam mais úteis para melhorar seu gerenciamento de tarefas e produtividade?*

**Entrevistada 1:** Eu acho que talvez um alarme pra te lembrar de fazer as coisas [...] Quando tenho alguma coisa importante para fazer, eu vou num grupo do WhatsApp só comigo e coloco lá “tenho que imprimir tal coisa” talvez seria legal ele soar um alarme para lembrar.

**Entrevistada 2:** Uma mensagem motivacional [...] tipo... sabe aqueles aplicativos tipo de beber água, te lembram pra você beber água e eles falam, “a água melhora isso e isso no seu dia a dia” [...] Algo mais motivacional.

*21. Como você prefere receber notificações e lembretes de suas tarefas? (motivacional, amigável, cobrança)*

Ambas concordam em uma mensagem mais motivacional.

[...] Se for me cobrando não vou gostar, a gente tende a só ignorar.

*22. Com que frequência você gostaria de receber lembretes?*

**Entrevistada 1:** Eu acho que se eu coloco lá tipo especificamente [...] preciso imprimir isso hoje até dez horas da manhã. Eu gostaria de receber lembretes. E daí quando eu imprimisse, eu gostaria de ter a opção de selecionar que a tarefa foi concluída.

**Entrevistada 2:** Eu quero escolher o horário que ele vai me lembrar.

*23. Como o aplicativo poderia mostrar o monitoramento do seu progresso ao longo do tempo?*

Em tabela/gráfico, [...] o iPhone tem a propriedade de você ver quantos passos você deu no dia, aí ele te mostra em em tabela.

### **ENTREVISTADOS 3,4 E 5 - ESTUDANTES DE ODONTOLOGIA UFSC**

*1. Qual sua faixa etária de idade?*

Os três entrevistados têm entre 18 e 23 anos.

*2. Qual o seu gênero?*

**Entrevistada 1:** Feminino.

**Entrevistada 2:** Feminino.

**Entrevistado 3:** Masculino.

*3. Qual sua cidade de origem?*

**Entrevistada 1:** Diamantina, Minas Gerais.

**Entrevistada 2:** Florianópolis.

**Entrevistado 3:** Porto Alegre.

*4. Qual o seu curso?*

Todos os entrevistados cursam Odontologia.



5. *Em qual fase do curso você está?*

Todos estão na segunda fase.

6. *Você mora sozinho, com amigos/família ou em uma república?*

**Entrevistada 1:** Sozinha.

**Entrevistada 2:** Família.

**Entrevistado 3:** Família.

7. *Faz estágio, trabalha, tem bolsa de extensão, faz iniciação científica?*

Não fazem.

### **Relação tema/domínio**

8. *Como você atualmente organiza seus estudos e estágio/trabalho? Que ferramentas você utiliza?*

Comentam que para estudar utilizam vídeos no youtube.

**Entrevistada 1:** Uso as notas do celular.

**Entrevistada 2:** Eu tenho um planner [...] eu faço um cronograma [...] então eu tenho que estudar as matérias do dia, por exemplo, hoje eu vi anatomia, então eu tenho que estudar o que eu vi na aula no mesmo dia, sabe?

**Entrevistado 3:** Anoto no caderno.

9. *Quais são seus métodos atuais para manter o foco e produtividade?*

**Entrevistada 1:** Colocar o modo “não perturbe” no celular.

**Entrevistada 2:** Deixo o celular longe de mim.

**Entrevistado 3:** Também o modo “não perturbe”.

10. *Com que frequência você costuma procrastinar? O que leva à procrastinação?*

**Entrevistada 1:** Pouco... por eu morar sozinha, eu acho que é um pouco mais difícil, obrigatoriamente tenho que fazer algumas coisas, mas eu acho que o que leva é celular.

**Entrevistada 2:** Eu procrastino bastante, vou empurrando as coisas com a barriga, vou esperando até chegar no limite [...] eu moro com os meus pais, eu não faço tantas coisas, aí vou enrolando, enrolando, enrolando, aí tipo quando chegar, aí eu faço.

**Entrevistado 3:** Eu enrolo bastante também.

*11. Quais são os maiores desafios que você enfrenta ao gerenciar suas tarefas acadêmicas?*

**Entrevistada 1:** Um pouco da procrastinação mas eu acho que conciliar o tempo que é de estudar, o tempo que é de rede social e o tempo que é de casa assim, sabe? Às vezes a gente se empolga um pouco com as redes sociais e tal.

**Entrevistada 2:** Eu ia falar a mesma coisa. É que como agora a gente está mais livre, né? A gente tem mais tempo, mas no primeiro semestre era muito esse negócio de conciliar o tempo porque não tinha tempo pra tudo. Eram sete, oito matérias e você tinha que entender tudo de uma vez só. Então não tinha como você definir, “ah eu vou fazer tal coisa em tal tempo” às vezes você extrapola esse tempo aí já passou para outra tarefa e aí você não consegue sabe organizar direito?

**Entrevistado 3:** Eu acabo passando muito tempo nas redes sociais, aí eu acabo de estudar muito tarde e às vezes de madrugada.

*12. Quais são os principais obstáculos que te impedem de concluir suas tarefas no prazo?*

Todos concordam que o principal obstáculo é o uso do celular.

*13. O que o motiva a concluir suas tarefas no prazo?*

**Entrevistados 1:** Eu acho que é a obrigação.

**Entrevistada 2:** Acho que não é isso, é a satisfação, se reprovei numa matéria, o que me dá a motivação de estudar, é saber que no meu futuro eu vou passar nessa matéria, e vou poder fazer o curso certinho, sabe?

**Entrevistada 2:** A obrigação de conseguir as notas.

*14. Que tipo de recompensas ou incentivos são eficazes para evitar a procrastinação e se manter focado?*

**Entrevistada 1:** Principalmente quando se trata da faculdade, como eu moro sozinha, é ver a casa limpa e organizada, para ser um ambiente melhor pra estudar.

**Entrevistada 2:** Ver os colegas tendo algo que eu não não consegui fazer, por exemplo eu ter reprovado na matéria, eu ver que nossos amigos passaram me deixa chateada, isso meio que dá motivação pra estudar, sabe?

**Entrevistado 3:** Ir bem na prova, passar na disciplina.

### **Relação com tecnologia em geral e com o tema**

*15. Qual é o sistema operacional do dispositivo que você utiliza?*

**Entrevistada 1:** IOS.

**Entrevistada 2:** IOS.

**Entrevistado 3:** Android.

*16. Qual a média de tempo diária que você passa utilizando o celular?*

**Entrevistada 1:** 10 horas.

**Entrevistada 2:** 7 horas e meia.

**Entrevistado 3:** 5 horas

*17. Quais aplicativos você utiliza com mais frequência?*

**Entrevistada 1:** Tiktok e Instagram.

**Entrevistada 2:** Instagram e Whatsapp.

**Entrevistado 3:** Instagram e Youtube.

18. *Você utiliza algum aplicativo de gerenciamento de tarefas? Se sim, quais e como eles atendem às suas necessidades?*

Não utilizam

19. *Qual é a sua preferência quanto ao formato do aplicativo? (Lista de tarefas, calendário, kanban (cartões tipo trello))*

**Entrevistada 1:** Acho que as três opções.

**Entrevistada 2:** *Checklist*, dá uma boa sensação quando você vai completando.

20. *Que recursos você acha que seriam mais úteis para melhorar seu gerenciamento de tarefas e produtividade?*

**Entrevistada 1:** Ter essa opção de proibir notificação e tal, ou então ter a opção de escolher quais aplicativos você quer receber notificação, e quais você não quer.

**Entrevistada 2:** Método Pomodoro.

**Entrevistado 3:** Eu acho que o bloqueio das notificações das redes sociais ajuda bastante.

21. *Como você prefere receber notificações e lembretes de suas tarefas? (motivacional, amigável, cobrança)*

**Entrevistada 1:** De cobrança.

**Entrevistada 2:** Eu acho que cobrança também. Amigável você não vai dar muita bola [...] tipo aquelas mensagens do iFood.

**Entrevistado 3:** Cobrança.

22. *Com que frequência você gostaria de receber lembretes?*

**Entrevistada 1:** No dia anterior à tarefa que eu tenho que completar, tipo o Agendas do Google sabe?

**Entrevistado 3:** Diariamente.

23. *Como o aplicativo poderia mostrar o monitoramento do seu progresso ao longo do tempo?*

**Entrevistada 1:** Enquanto você completa o *checklist*, aumenta um pouquinho na barra de afazeres do dia. Eu acho que ele devia resetar todos os dias. Porque você tem que fazer coisas todos os dias. Aí sei lá, seria legal também se quando terminasse tudo, aí saísse uns foguinhos ou uns papezinhos na tela.

**Entrevistada 2:** Talvez um relatório, por exemplo o do iPhone, que mostra o tempo de uso de tela todo final de semana [...] libera um relatório em gráficos da sua média na semana. E aí fala se você aumentou, diminuiu, eu acho isso legal.

## **ENTREVISTADA 6 - ESTUDANTE DE QUÍMICA UFSC**

1. *Qual sua faixa etária de idade?*

Tem entre 18 e 23 anos.

2. *Qual o seu gênero?*

Feminino.

3. *Qual sua cidade de origem?*

Garopaba.

4. *Qual o seu curso?*

Bacharelado em Química na UFSC.

5. *Em qual fase do curso você está?*

Terceira fase.

6. *Você mora sozinho, com amigos/família ou em uma república?*

Meus pais.

7. *Faz estágio, trabalha, tem bolsa de extensão, faz iniciação científica?*

Iniciação científica.

## Relação tema/domínio

8. *Como você atualmente organiza seus estudos e iniciação científica? Que ferramentas você utiliza?*

[...] Eu geralmente uso caderno, tipo *planner*, que eu vou anotando o que eu preciso fazer no dia, tipo aquela *to do list* sabe? Coloco os dias da semana e tudo que eu preciso fazer. Geralmente faço o mês inteiro, anoto se tem prova e essas coisas, também costumo usar o OneNote, geralmente uso mais pra responder lista de exercícios ou às vezes eu tenho algumas dúvidas sobre a aula, ou sobre a lista de exercícios, daí eu anoto ali pra perguntar depois pro professor.

[...] Sobre a iniciação científica, eu geralmente estou num laboratório com um caderno na mão então, geralmente eu anoto o que faço no dia, ainda não tenho nenhum aplicativo, para anotar essas tarefas, mas pretendo começar a usar algo pra organizar mais as informações.

9. *Quais são seus métodos atuais para manter o foco e produtividade?*

[...] Talvez as listas que eu faça sobre o que eu preciso fazer me deixe na linha mas, eu sempre fico meio agoniada o dia que eu não estudo entende? Porque eu sinto que eu estou ficando pra trás e tem muita coisa acumulada.

Utilizo o Método Pomodoro às vezes para conseguir me manter focada quando eu estou querendo procrastinar.

10. *Com que frequência você costuma procrastinar? O que leva à procrastinação?*

Sobre a procrastinação, eu não tenho uma certa frequência em relação a isso, mas eu acabo procrastinando quando eu tenho uma matéria muito difícil e que eu não estou entendendo ou vou fazer os exercício e travo, e penso “ah, vou deixar pra amanhã, vou esperar pra perguntar pro professor”, Em vez de ser a matéria que eu mais estudo, eu acabo não estudando, entende?

O celular acaba sendo uma distração para o meus estudos. Quando eu quero focar, eu preciso deixar ele longe e silenciado.

*11. Quais são os maiores desafios que você enfrenta ao gerenciar suas tarefas acadêmicas?*

Acho que o maior desafio é o tempo mesmo, como eu moro em Garopaba eu acabo perdendo muito tempo que eu poderia estar estudando dentro do ônibus. Então às vezes é meio complicado administrar tudo e ter tempo para cada coisa. Acaba que muitas vezes eu tenho que estudar bem mais no final de semana para compensar.

*12. Quais são os principais obstáculos que te impedem de concluir suas tarefas no prazo?*

Eu sou ansiosa, então eu nunca deixo passar o prazo das tarefas.

*13. O que o motiva a concluir suas tarefas no prazo?*

Acho que o fato de eu poder sair depois de estudar com a consciência leve de que eu já fiz o que eu podia para aquele dia. É meio que "Ah já estudei hoje, então eu posso sair". Porque se eu saio e não estudei, eu fico com a consciência pesada de que deveria ter feito. E bem, é meio satisfatório dar um *check* nas atividades que eu já fiz no dia.

## **Relação com tecnologia em geral e com o tema**

*14. Qual é o sistema operacional do dispositivo que você utiliza?*

No celular é Android e no computador é o Windows.

*15. Qual a média de tempo diária que você passa utilizando o celular?*

Segundo meu celular é umas 3/4h.

*16. Quais aplicativos você utiliza com mais frequência?*

Whatsapp, Instagram e Netflix.

*17. Você utiliza algum aplicativo de gerenciamento de tarefas? Se sim, quais e como eles atendem às suas necessidades?*

Eu já tentei usar o Notion, mas eu não curti muito, o bom dele é que dava para colocar organizado os dias e as tarefas certinho, dava para fazer colunas com as

tarefas finalizadas, as em andamento e as que precisavam ser feitas. Aí eu acabei gostando mais do Onenote, por ser bem mais prático.

*18. Com que frequência você utiliza os aplicativos mencionados na questão anterior?*

De vez em quando.

*19. Que problemas ou dificuldades você identifica nos aplicativos de gerenciamento de tarefas que teve conhecimento?*

O Notion é muito complexo e confuso, eu levava mais tempo organizando ele do que só anotando as tarefas que eu precisava fazer. Então acaba não sendo muito prático.

O problema do OneNote é que ele não tem muitas ferramentas para deixar mais organizado.

*20. Qual é a sua preferência quanto ao formato do aplicativo? (Lista de tarefas, calendário, kanban (cartões tipo trello))*

Lista de tarefas

*21. Que recursos você acha que seriam mais úteis para melhorar seu gerenciamento de tarefas e produtividade?*

Seria bom se desse para ver todos os dias da semana numa janela só, para conseguir visualizar melhor o que eu tenho para fazer durante a semana.

Seria bom se eu conseguisse receber notificações sobre tarefas específicas, por exemplo "Ah você tem prova tal dia", mais ou menos o que a agenda do Google faz. Ou se no final do dia ele desse um lembrete "Ah tem algumas tarefas que não foram finalizadas ainda..."

Acho que quanto mais prático for o *app* e mais fácil se entender melhor, porque geralmente a gente acaba ficando na correria da rotina e não tem muito tempo para ficar organizando o *app* direito, então se for algo mais direto é melhor.



22. *Como você prefere receber notificações e lembretes de suas tarefas?  
(motivacional, amigável, cobrança)*

Amigável.

23. *Com que frequência você gostaria de receber lembretes?*

Acho que seria bom ter a opção de desligar a notificação, ou de você conseguir colocar em tarefas específicas que são importantes e você precisa se lembrar.

24. *Como o aplicativo poderia mostrar o monitoramento do seu progresso ao longo do tempo?*

Seria bem interessante. Daria mais motivação.

Tem um *app* que se usa para estudos e tals (esqueci o nome dele) mas você coloca um tempo específico que você quer estudar e você não tem mais acesso aos outros apps do celular. E à medida que o tempo passa você meio que planta uma plantinha e no fim ela já tá grande. Essas ideias são legais.

## **ENTREVISTADO 7 - ESTUDANTE DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS UNIASSELVI**

1. *Qual sua faixa etária de idade?*

Entre 24 a 29 anos.

2. *Qual o seu gênero?*

Masculino

3. *Qual sua cidade de origem?*

Palhoça.

4. *Qual o seu curso?*

Análise e Desenvolvimento de Sistemas, na Uniasselvi (EAD).

5. *Em qual fase do curso você está?*

Segunda fase.

6. *Você mora sozinho, com amigos/família ou em uma república?*

Mora com a esposa.

7. *Faz estágio, trabalha, tem bolsa de extensão, faz iniciação científica?*

Trabalho CLT.

### **Relação tema/domínio**

8. *Como você atualmente organiza seus estudos e iniciação científica? Que ferramentas você utiliza?*

No trabalho utilizo as planilhas do Google, Google Sheets, todas as funções dentro do meu setor são anotadas nessas planilhas. Nos estudos eu procuro utilizar o horário da noite para fazer o que preciso, utilizando a própria plataforma da universidade.

[...] O que me ajuda no trabalho é sempre anotar o que eu preciso fazer, como um *checklist*, como no meu trabalho tem muita correria, se eu não anotar, eu esqueço tudo que preciso fazer.

9. *Quais são seus métodos atuais para manter o foco e produtividade?*

[...] Nos estudos eu preciso estar em um local silencioso, sem barulho e distrações. Preciso estar totalmente focado na aula, deixo o celular longe de mim.

10. *Com que frequência você costuma procrastinar? O que leva à procrastinação?*

Atualmente estou tendo mais disciplina, uma coisa que me ajuda é fazer atividades físicas, como o Karatê. Antigamente era muito fácil perder o foco, e o que mais me levava a isso era o instagram [...] parece que o reels (instagram) corta uma linha temporal e você perde muito tempo e, por esse motivo eu desinstalei do meu celular.

11. *Quais são os maiores desafios que você enfrenta ao gerenciar suas tarefas acadêmicas e no trabalho?*

Nos estudos o meu maior desafio é a procrastinação, pois o meu curso é EAD, então eu fico no meu ambiente de descanso, dentro de muitas distrações. No meu trabalho eu acabo tendo muitas distrações, como barulho e lidar com as minhas funções, então eu preciso ter muito foco para finalizar as tarefas.

*12. Quais são os principais obstáculos que te impedem de concluir suas tarefas no prazo?*

Devido a correria do trabalho e estudos, e de muitas demandas nessas duas coisas, se eu não anotar, eu acabo esquecendo, então no fim, é tentar dar conta e lembrar do que tenho que fazer tanto de estudos, quanto no trabalho. Eu sempre preciso anotar, mesmo que na minha própria mão.

*13. O que o motiva a concluir suas tarefas no prazo?*

O que me motiva no trabalho é o salário no fim do mês. E nos estudos o que me motiva é ter um certificado para me qualificar para melhores vagas.

*14. Que tipo de recompensas ou incentivos são eficazes para evitar a procrastinação e se manter focado?*

O que me motiva a não procrastinar são as consequências de ter muitas tarefas para lidar ao mesmo tempo.

### **Relação com tecnologia em geral e com o tema**

*15. Qual é o sistema operacional do dispositivo que você utiliza?*

Android.

*16. Qual a média de tempo diária que você passa utilizando o celular?*

Eu utilizo o celular tanto para trabalho, quanto para lazer, então eu acabo utilizando o dia todo. Uma média de 9/10 horas por dia.

*17. Quais aplicativos você utiliza com mais frequência?*

Youtube, Spotify, Whatsapp e o aplicativo no meu curso.

18. *Você utiliza algum aplicativo de gerenciamento de tarefas? Se sim, quais e como eles atendem às suas necessidades?*

Não.

19. *Qual é a sua preferência quanto ao formato do aplicativo? (Lista de tarefas, calendário, kanban (cartões tipo trello))*

Gostaria que fosse um *checklist*, por exemplo o Google Tarefas, mas no Google Tarefas, as tarefas somem, eu gostaria que as tarefas concluídas continuassem ali pra eu olhar depois.

20. *Que recursos você acha que seriam mais úteis para melhorar seu gerenciamento de tarefas e produtividade?*

Seria interessante ter algo parecido com a Técnica Pomodoro, em que a pessoa escolhe o tempo que deseja estudar, para saber qual vai ser a melhor forma de adaptação. No tempo da pausa, seria interessante que vibrasse e quando acabasse o tempo, o aplicativo chamasse de volta.

Lembretes das tarefas que preciso fazer, que eu pudesse escolher os horários desses lembretes.

21. *Como você prefere receber notificações e lembretes de suas tarefas? (motivacional, amigável, cobrança)*

Eu acho interessantes ter os três, por exemplo, quanto mais perto chegasse do horário, ele me cobrasse mais. Então, indo do motivacional, amigável e por fim à cobrança.

22. *Com que frequência você gostaria de receber lembretes?*

Eu gostaria de escolher a frequência. Eu acho que depende muito da pessoa e da atividade que precisa ser feita, então seria melhor se a pessoa pudesse escolher a frequência desses lembretes.

23. Como o aplicativo poderia mostrar o monitoramento do seu progresso ao longo do tempo?

Em gráfico.

## **Apêndice B - Roteiro de entrevista com Stakeholder**

### **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Você está sendo convidado a participar de uma entrevista sobre a temática de gerenciamento de tarefas de estudantes acadêmicos, e como isso pode culminar em um protótipo de gerenciamento de tarefas. Esta pesquisa está vinculada à disciplina de PCC - Projeto de Conclusão de Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, sob a orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Berenice Santos Gonçalves. Esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH-UFSC). O CEPSH é um órgão colegiado interdisciplinar, deliberativo, consultivo e educativo, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina, mas independente na tomada de decisões, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. Durante a pesquisa você irá responder uma entrevista que tem como objetivo coletar informações sobre como estudantes acadêmicos lidam com a procrastinação e falta de motivação.

Tomei conhecimento do estudo realizado pela acadêmica Vanessa de Oliveira Vieira, compreendi tudo que me foi informado sobre minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que minha participação implica, concordo voluntariamente em participar do estudo.

#### **Sobre o entrevistado**

1. Poderia comentar brevemente sobre sua experiência profissional e a motivação de se especializar na área educacional?

#### **Relação tema/domínio**

2. Com base na sua experiência, quais desafios psicológicos mais comuns que os estudantes enfrentam nos estudos acadêmicos?
3. Que aspectos estão relacionados ao adiamento de tarefas relacionadas aos estudos?

4. Você poderia explicar como a procrastinação pode se manifestar na vida acadêmica dos estudantes?
5. Com base na **sua experiência**, que tipos de estratégias ou abordagens psicológicas podem ajudar os estudantes a superar a procrastinação e a falta de motivação?

**Relação com tecnologia em geral e com o tema**

6. Com base no contexto do **meu projeto** (contexto tecnológico), que tipo de abordagens você acredita que seriam mais eficazes para lidar com a procrastinação e falta de motivação?
7. Tem alguma sugestão de aplicativo que eu poderia me basear?
8. Em que aspectos na vida do estudante um aplicativo de gerenciamento de tarefas poderia ser útil?
9. Tem alguma ferramenta que seja mais útil para motivar a resolução de tarefas, como o uso de anotações, *checklist*...
10. Que tipo de abordagens amigáveis eu posso ter com os estudantes, como motivá-los?

## **Apêndice C - Roteiro de teste de usabilidade**

### **Objetivo**

Analisar o processo de interação com base nas histórias de usuário, bem como as principais funcionalidades a fim de identificar a qualidade da interação e propor melhorias na interface.

### **Características dos testes**

**Método:** Empírico.

**Agentes:** Uma avaliadora e participantes.

**Equipamentos:** Celular com internet para acesso ao protótipo, aplicativo de gravação de tela e computador com acesso a internet.

### **Cronograma do teste**

**Etapa 01:** Conversa introdutória sobre o contexto do aplicativo e apresentação do termo de livre consentimento esclarecido.

**Etapa 02:** Aplicação do teste

**Etapa 03:** Entrevista pós teste

**Etapa 04:** Encerramento e agradecimento

#### **Etapa 01 - abertura**

- Explicação sobre o tema do projeto, reforçar que será um teste com um protótipo de média fidelidade.
- Perguntas breves sobre o perfil do participante: nome, idade, curso e relação com o tema.
- Lembrar o participante que se trata de testes com o aplicativo, portanto não existem ações certas ou erradas.
- Apresentação do termo de livre consentimento esclarecido.

#### **Etapa 02: aplicação dos testes**



- Compartilhar o link do protótipo.
- Reforçar que é um protótipo de média fidelidade.
- Pedir que pense em voz alta.
- Iniciar os cenários.

**Cenário 01:** Imagine que baixou o aplicativo, entrou pela primeira vez, passou pelo tutorial e por fim fez o cadastro, então deseja iniciar uma lista de tarefas para estudar a matéria de anatomia descritiva, então insira novas atividades no espaço de estudo do aplicativo.

**Cenário 02:** Após inserir as informações para estudar a matéria desejada, sente a necessidade de deixar de lado as redes sociais e focar nos estudos, então, utilize a ferramenta de momento de foco.

**Cenário 03:** Por fim, para não se esquecer da data desta prova importante, utilizou o calendário para que pudesse receber notificações de lembretes.

### **Etapa 03 - entrevista após interação**

1. Como foi sua navegação pelo app? Por quê? (fácil encontrar o que precisa? É difícil? Por quê?)
2. Você conseguiu compreender a organização dos conteúdos dentro do aplicativo?
3. Em quais etapas da interação você teve maior dificuldade e maior facilidade? Por quê?
4. O que lembra da interação com o aplicativo?
5. Você compreendeu o aplicativo?
6. Os textos estavam legíveis?
7. Possui alguma sugestão de melhoria?

#### **Etapa 04 - Encerramento**

Agradecer pela participação e pelo tempo disponibilizado, bem como reforçar a importância do teste para o desenvolvimento do aplicativo.