



aretê

**APLICATIVO GERENCIADOR DE TAREFAS E
DE BEM-ESTAR UNIVERSITÁRIO**

Bernardo Gazal

Bernardo Gazal



**APLICATIVO GERENCIADOR DE TAREFAS E
DE BEM-ESTAR UNIVERSITÁRIO**

Orientadora: Raquel Ponte

Trabalho de conclusão de curso em Comunicação Visual Design I 2019.1

UFRJ | Centro de Letras e Artes (CLA)
Escola de Belas Artes (EBA)
Departamento de Comunicação Visual (BAV)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer em primeiro lugar a minha família, Mara Moraes, Everson Gazal e Barbara Gazal, por sempre incentivarem os meus sonhos, me apoiarem nos momentos difíceis e terem me criado com muito amor.

Aos amigos do peito que sempre estiveram por perto para dar uma opinião, um conselho, tomar uma cerveja, chorar e rir, Armond Lucas, Felipe Duarte, Pedro Brito, Matheus Lamah e José Eduardo Parracho. Um agradecimento especial às amizades forjadas nessa trajetória pela graduação que foram essenciais para o meu desenvolvimento como designer e como ser humano, Ana Verônica Rodrigues, Ana Lucariny, Gabriela Prestes, Gianluca Vieira e Nicole Morim.

Por fim, mas não menos importante, um agradecimento à minha orientadora Raquel Ponte que com sua calma, organização, paciência e conhecimento me guiou durante os primeiros passos na faculdade e agora me acompanha no fechamento desse ciclo.

RESUMO

Esse projeto de conclusão de curso vislumbra o processo de desenvolvimento de um aplicativo gerenciador de tarefas que, através da melhor gerência do tempo, terá um impacto positivo na saúde mental dos universitários. Para o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia de Jesse James Garrett em seu livro *The Elements of User Experience* (2011). Nele, o autor divide a elaboração de interfaces digitais em 5 planos: Estratégico, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. No Plano Estratégico definimos o objetivo do aplicativo, o público-alvo e suas necessidades. No Plano Escopo temos a listagem das funções do aplicativo que atenderão a essas necessidades e os requisitos técnicos para suas aplicações, em Estrutura, desenvolvemos o fluxo de navegação que definirá o funcionamento da interface. No Plano Esqueleto esboçamos um protótipo da ferramenta onde definimos a distribuição espacial dos elementos na interface. Por fim, no Plano Superfície, aplicamos os elementos visuais à interface.

Palavras-chave: Interface; Tarefas; Calendário; Saúde mental; UX; UI.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 CONTEXTO	11
1.2 METODOLOGIA	12
2. PLANO ESTRATÉGICO	14
2.1 QUESTIONÁRIO	15
2.2 PROTOPERSONAS	20
2.3 NAMING	25
3. PLANO ESCOPO	26
3.1 ANÁLISE DE SIMILARES	27
3.2 FUNCIONALIDADES	32
4. PLANO ESTRUTURA	34
4.1 FLUXO DE NAVEGAÇÃO	35
5. PLANO ESQUELETO	40
5.1 WIREFRAME	41
6. PLANO SUPERFÍCIE	46
6.1 MARCA	47
6.2 PALETA DE COR	50
6.3 TIPOGRAFIA	51
6.4 INTERFACE	52
7. CONCLUSÃO	60
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62

1. INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTO

O progresso das relações humanas e a expansão das redes sociais trazem à tona diversas questões nunca antes pensadas ou evidenciadas pelo público geral. Uma que se destaca, principalmente na realidade brasileira, é o crescente grito de socorro dado pelos universitários que denunciam casos de negligência por parte dos professores, sobrecarga de trabalhos, altíssimos custos com materiais, falta de tempo hábil para estudo e responsabilidades em estágios que, somados, acarretam em déficit da saúde mental, desistências, terapias, drogas, vícios e traumas.

A faculdade é um período de muitas mudanças na vida do jovem. Ele se redescobre, se desconstrói, amadurece e vive experiências completamente diferentes do padrão que estava acostumado até então. Porém, todas essas metamorfoses, juntas às questões citadas acima, acontecem em um período muito curto, podendo causar um baque emocional e agravar as consequências.

Segundo dados da **Organização Mundial da Saúde (OMS)** de 2018, mais de 800 mil pessoas cometem suicídio por ano, esta tida como a segunda maior causa de mortes entre a faixa etária dos 15 aos 29 anos. O mesmo estudo aponta que cerca de 20% dos jovens sofrem com algum distúrbio mental.

Uma outra pesquisa realizada pelo órgão britânico **Royal Society for Public Health (RSPH)** apurou, em 2017, que os casos de depressão e ansiedade aumentaram em 70% nos últimos 25 anos.

Tendo em vista os crescentes e constantes casos de problemas psicológicos dentro do meio universitário, surgiu a possibilidade de desenvolver um aplicativo focado em atender este público. Uma ferramenta capaz de ajudar os estudantes a se organizar e cuidar da saúde mental.

O projeto consiste na criação de um aplicativo para as plataformas Android e IOS que auxilie o usuário tanto a organizar seus trabalhos, tarefas, objetivos e aulas, quanto a sugerir momentos do dia para relaxar e cuidar da saúde mental. Todos esses problemas que estimularam a criação do aplicativo estão associados à concepção da sociedade pós-moderna segundo Jean-France Lyotard e necessitam

de planos a longo prazo para resolvê-los. Entretanto, o aplicativo pretende ser um aliado dos universitários e tornar a experiência da faculdade mais fácil, agradável e saudável.

1.2 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia de Jesse James Garrett em seu livro *The Elements of User Experience* (2011). Nele, o autor divide a elaboração de interfaces digitais em 5 planos: Estratégico, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície.

No **Plano Estratégico** são definidos os objetivos do aplicativo, as necessidades do usuário e por meio de quais maneiras a plataforma vai atender a essas necessidades. Nessa etapa, são realizadas, também, pesquisas e entrevistas com o público alvo para coleta de dados e para a criação das Personas, que, como o próprio nome sugere, personifica os tipos de usuários observados, guiando todas as decisões subsequentes a fim de proporcionar a melhor experiência possível para essas figuras.

Já no **Plano Escopo**, cria-se uma lista de requisitos a fim de moldar os objetivos do aplicativo e as necessidades dos usuários, estabelecidos no Plano Estratégico, em funcionalidades e conteúdos para o produto final.

Na terceira etapa, no **Plano Estrutura**, se estabelecem os caminhos que os usuários podem percorrer no aplicativo. Aqui, é desenvolvido um fluxo de navegação para entender como cada tarefa será organizada e como deve se portar diante das ações dos usuários. Pensar em todas as possibilidades é a chave de uma interface intuitiva e dinâmica.

No **Plano Esqueleto**, cria-se o protótipo da estrutura, o wireframe, definindo onde os elementos da interface serão posicionados, tendo em mente o fluxo de navegação estabelecido e a devida hierarquia das funcionalidades.

A etapa final, o **Plano Superfície**, aborda toda a frente visual do projeto. Estabelece-se a iconografia, a tipografia e a paleta de cores para transmitir todo conceito e a identidade do aplicativo.

Apesar de a metodologia de Garrett possuir as etapas bem definidas, elas devem

ser pensadas quase que simultaneamente em alguns momentos. Isso porque, ao longo do desenvolvimento do produto, novas funcionalidades podem ser pensadas ou novos objetivos podem ser estabelecidos. Isso, em estágios mais avançados do projeto, pode comprometer o prazo de entrega e a qualidade da interface. Ter em mente todos os planos a todo momento é vital para obter um projeto bem coeso.

2. PLANO ESTRATÉGICO

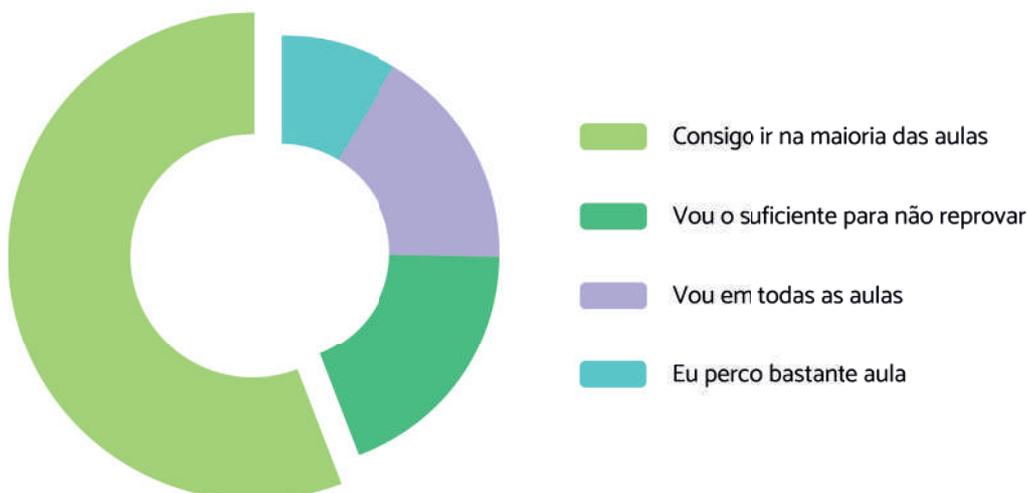
Os objetivos que o projeto visa cumprir e que atuarão como base para seu desenvolvimento são o aumento na noção administrativa de responsabilidades e a diminuição dos casos de problemas psicológicos derivados da sobrecarga universitária. Porém, para realmente entender quais são as necessidades dos usuários e de quais maneiras o aplicativo pode atuar para atendê-los, foi realizado um questionário direcionado para o público-alvo em questão, os universitários, de cursos, períodos e instituições variados.

Antes de apresentar os resultados do formulário, é importante esclarecer que na ideia original do projeto, o aplicativo atuaria, também, na área financeira, auxiliando no controle de gastos. Contudo, observou-se ao final do questionário que esse setor não era tão relevante para o público-alvo quanto os outros dois (organização de tarefas e manutenção da saúde mental). Ele demandaria mais tempo para desenvolver e só deixaria o projeto mais complexo e sem atender a uma demanda objetiva por parte dos usuários. Sendo assim, optou-se por cortar essa funcionalidade do aplicativo.

2.1 QUESTIONÁRIO

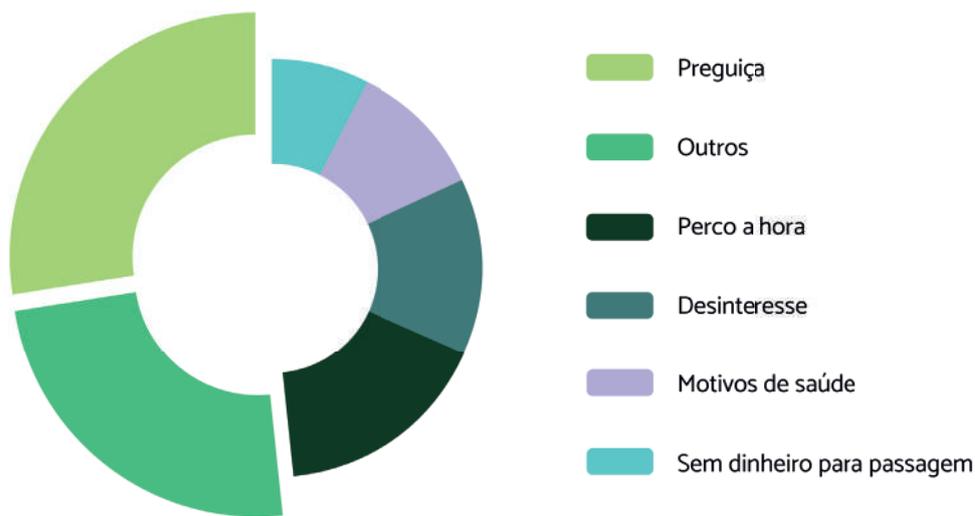
O questionário obteve 79 respostas e se dividiu em 3 frentes: organização, gastos financeiros e saúde mental, respectivamente.

VOCÊ CONSEGUE ESTAR PRESENTE EM TODAS AS SUAS AULAS?



Apesar de termos um resultado majoritariamente positivo, no qual os alunos conseguem estar presentes na maioria das aulas, ainda temos grandes números de abstenções e frequências mínimas que, somados, ultrapassam o resultado ideal, que é a presença em todas as aulas.

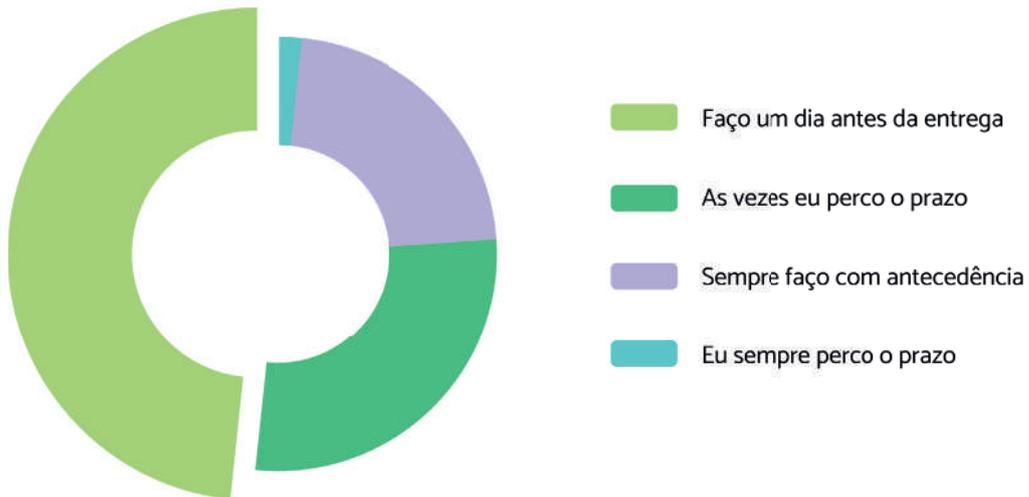
QUAL SERIA A MAIOR JUSTIFICATIVA PARA AS SUAS FALTAS?



A fatia de 'Outros' corresponde a 24% do gráfico e, dentro dessa porcentagem, metade equivale a questões de trabalho/estágio enquanto que a outra metade corresponde a questões de entregar e adiantar trabalhos de outras matérias, estas sendo consequências de uma carência na gestão do tempo e das tarefas.

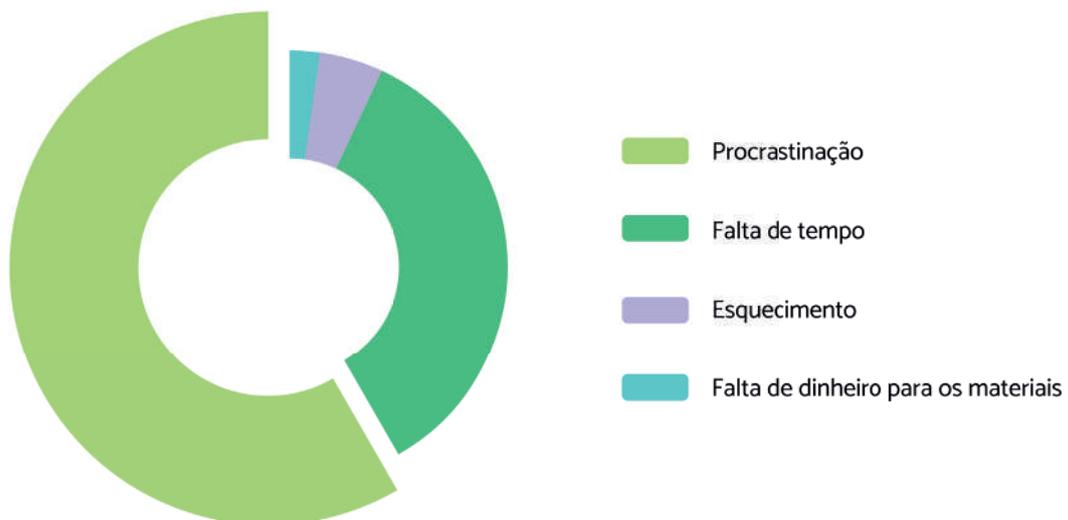
Observando as justificativas, podemos elencar dois grandes protagonistas nessas abstenções: a falta de organização, representada pelas fatias de 'Outros' e 'Perco a hora', e a precariedade da saúde mental, representada por 'Preguiça', 'Desinteresse', e, dependendo, 'Motivos de saúde'.

VOCÊ CONSEGUE FAZER SEUS TRABALHOS DENTRO DO PRAZO?



Assim como no caso das frequências em sala de aula, temos um resultado em sua maioria “positivo”, isto é, alunos cumprindo suas responsabilidades, porém de maneira pouco saudável e prática. Já é bastante comum da cultura universitária, fazer os trabalhos na véspera da entrega, porém isso só contribui para a queda na qualidade do produto final e para o cansaço físico e psicológico.

QUAL SERIA A MAIOR JUSTIFICATIVA PARA ATRASAR / NÃO FAZER OS TRABALHOS?

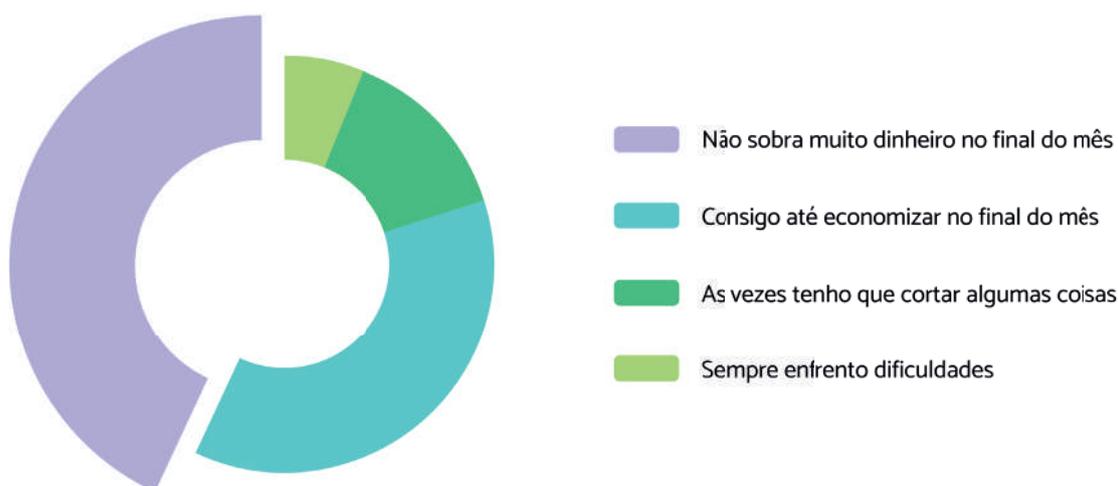


Como esperado, a procrastinação, seguida pela falta de tempo, é o maior fator por trás desses atrasos nas entregas. Ambas são consequência da má gestão do tempo hábil.

CASO AFIRMATIVO, QUAIS MÉTODOS, SERVIÇOS OU APLICATIVOS VOCÊ USA PARA SE ORGANIZAR?

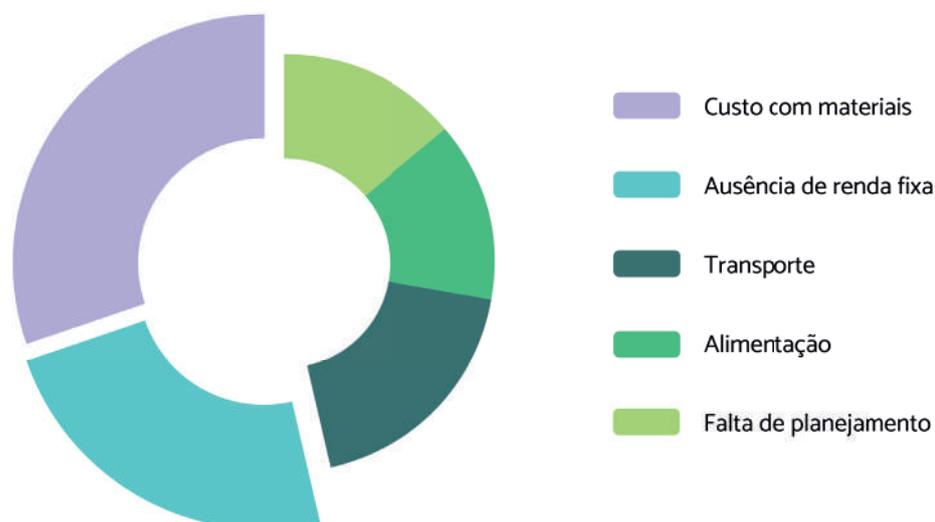
Foram citados bloco de notas, Wunderlist, Bullet Journal, Ike, Google Calendar, Google Keep, IStudiez, Plannet e Timetable.

VOCÊ TEM DIFICULDADES ADMINISTRANDO OS GASTOS DA FACULDADE?



Percebe-se que a maioria dos estudantes não passam por grandes sufocos quando se trata do setor financeiro. Conseguem sobreviver pelos períodos gastando o necessário e, em alguns casos, até mesmo conseguem economizar.

QUAL SERIA A MAIOR JUSTIFICATIVA PARA A SUA DIFICULDADE EM CUSTEAR A FACULDADE?



Para aqueles que enfrentam qualquer tipo de dificuldades em custear a faculdade, dois grandes fatores se destacam. O maior deles, o custo com materiais, pode ser uma grande barreira dependendo do curso, principalmente nos primeiros períodos, no qual costumam ser solicitados ferramentas e livros que guiarão o aluno pelo resto do curso. Outro grande fator é a ausência de uma fonte de renda fixa, seja da família ou própria do aluno, o que pode comprometer até mesmo serviços básicos como transporte e alimentação, além de levar muitos estudantes a trancar suas matrículas.

CASO AFIRMATIVO, QUAIS MÉTODOS, SERVIÇOS OU APLICATIVOS VOCÊ USA PARA CONTROLAR SEUS GASTOS?

Neste item, foram mencionados bloco de notas, GuiaBolso, Planilha do Google Drive e Área de finanças e controle financeiro do aplicativo Banco do Brasil.

VOCÊ ENFRENTA/ENFRENTOU ALGUM DESSES PROBLEMAS AO LONGO DOS PERÍODOS: ANSIEDADE, INSÔNIA, STRESS, DESÂNIMO?



Como esperado, cerca de 95% dos estudantes entrevistados já sofreu com algum desses problemas e, atualmente, a tendência é que sejam afetados novamente, pois não existe nenhuma medida eficaz das próprias instituições que combatam isso. Sendo assim, o controle desses distúrbios depende única e exclusivamente do próprio estudante.

COMO VOCÊ COSTUMA LIDAR COM ESSAS QUESTÕES?



Infelizmente, cerca da metade dos universitários se encontra em uma situação delicada na qual não sabem como lidar com esse distúrbios ainda, ficando suscetíveis às crises e se martirizando cada vez mais. Em resposta aberta no questionário, constatou-se que existem também aqueles que apelam a métodos poucos saudáveis como o álcool, drogas e outras substâncias, que se tornam um sedativo temporário e evoluem para um novo problema de vício e dependência.

Contudo, muitos alunos conseguem buscar ajuda de profissionais que auxiliam no controle desses distúrbios e aconselham novos métodos para se viver melhor. Dentre esses, nós temos a prática de exercícios físicos que atuam como uma forma de distrair a mente, ao mesmo tempo que fortalecem o corpo e liberam endorfina, um analgésico natural que alivia dores e aumenta a sensação de bem estar.

Temos também a meditação, uma prática crescente que fortalece o controle sobre os pensamentos e a respiração, melhorando o autocontrole e evitando futuras crises.

2.2 PROTOPERSONAS

Para personificar os exemplos de usuários que consumirão o aplicativo, foram criadas as Protopersonas. Se a interface servir para todas as Personas, então o projeto está no rumo certo.

AMANDA DOS ANJOS, 18 ANOS



Desafios: Amanda acabou de entrar no curso de arquitetura e urbanismo da UFRJ e está muito insegura com essa nova fase de sua vida. Amanda teme não dar conta do curso e decepcionar a sua família e a si mesma.

Objetivos: Se tornar uma urbanista capacitada e conhecedora do mundo.

Mídias: Heavy User de Twitter e Instagram.

Aplicativo: O aplicativo pode ajudar Amanda a organizar suas tarefas para que ela não se sinta perdida em seu primeiro período no curso e ajudá-la a entender como se organizar ao longos dos seus anos na faculdade, além de mantê-la calma e otimista durante essa fase de novas experiências e mudanças.

JÚLIO WERNER, 21 ANOS



Desafios: Júlio faz engenharia de produção na PUC e acabou de fechar o ciclo básico do curso. Porém, está com dificuldades de conciliar seu tempo de estudo para as provas com o seu recém adquirido estágio.

Objetivos: Conseguir uma boa estabilidade financeira e formar uma família.

Mídias: Usuário casual de Facebook e consumidor árduo de Spotify.

Aplicativo: O aplicativo pode auxiliar Júlio a montar uma grade de estudos para que seu tempo ocioso seja sempre corretamente preenchido, não atrite com as responsabilidades do estágio e evite futuras frustrações.

MANUELA SOUZA, 25 ANOS



Desafios: Manu faz direito na UERJ e já está quase se formando, contudo foi obrigada a trancar o curso algumas vezes por complicações com o estágio e problemas de saúde. Dessa vez, Manu tenta de vez conseguir seu diploma.

Objetivos: Se formar para buscar uma pós-graduação no exterior.

Mídias: Amante de Netflix e iFood.

Aplicativo: O aplicativo pode guiar Manu para que ela consiga montar uma agenda dedicada à sua monografia ao mesmo tempo que a auxilia no controle de suas crises de ansiedade e insônia.



2.3 NAMING

Para a criação do nome, foi preciso retomar os valores do projeto e identificar qual seria o objetivo do aplicativo de uma maneira geral. Guiar o estudante até a graduação de maneira saudável é a essência da ferramenta.

Esse caminho trilhado de forma equilibrada remete à teoria do **Justo meio de Aristóteles**.

A nossa natureza, desde o início, não se afasta igualmente do termo médio, seja em que caso for. Contudo, o facto é que somos menos dados ao gosto pelo esforço e muito mais ao gozo dos prazeres, e o mesmo se passa relativamente à alma.

Aristóteles, “Ética a Eudemo”, 1222 a 35

A capacidade de atingir a felicidade ou seu objetivo, evitando seus vícios por falta ou por excesso é o que define, de acordo com Aristóteles, um ser virtuoso. A virtude foi um tema abordado também por seus predecessores Platão e Sócrates.

Para Sócrates, virtude é fazer aquilo que cada um se destina a fazer, **sua essência**. Como o projeto está inserido em um meio universitário no qual os jovens anseiam por se especializar naquilo que tem paixão e aptidão, a virtude de Sócrates conversa com a proposta do aplicativo.

Para Platão, virtude é um conjunto de características que contribuem para que o indivíduo tenha uma **vida boa**. Proporcionar um bem estar para o usuário é a premissa da ferramenta tal qual a virtude de Platão.

Virtude é a palavra e o conceito que envelopa os valores do aplicativo. Uma plataforma interativa que irá guiar o usuário até a graduação de seu curso, o objetivo pelo qual anseia e se **destina a fazer**, de forma a **balancear seus excessos** e obter assim um bem estar, uma **vida boa**.

Aretê é a palavra de origem grega que pode ser traduzida tanto como virtude quanto excelência. Expressa, também, uma noção de cumprimento de propósito. **Aretê** é o nome escolhido para batizar o projeto.

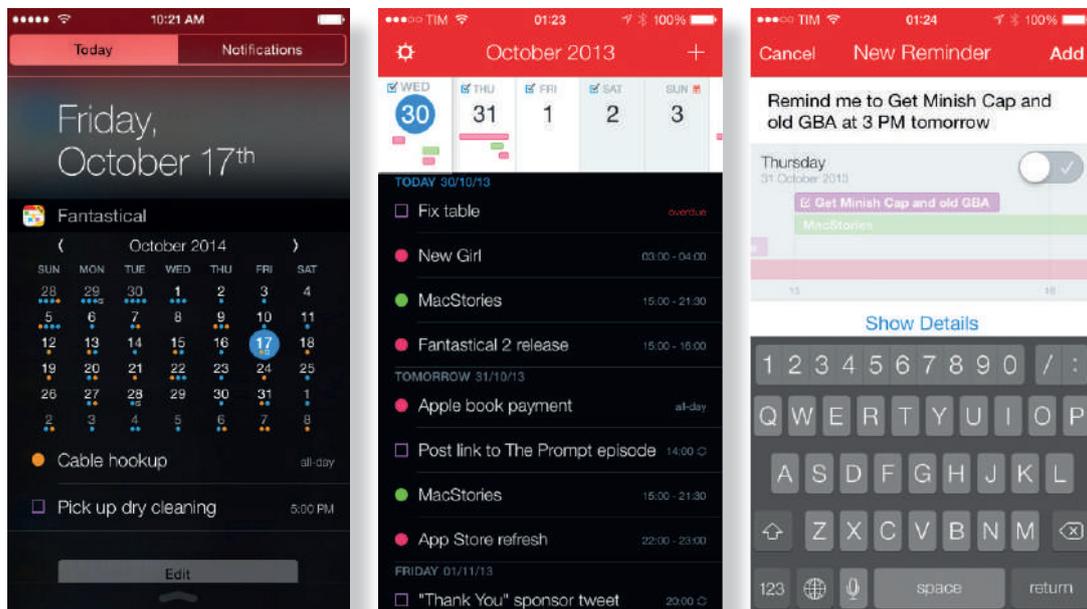
3. PLANO ESCOPO

Após fundarmos a base do projeto com a etapa estratégica por meio do mapeamento das necessidades dos usuários, do desenvolvimento das Protoperonas e da escolha do nome, foi preciso pensar em alternativas possíveis em um aplicativo para que essas necessidades fossem atendidas. Para isso foi necessário pensar nos requisitos, ou em outras palavras, nas suas funcionalidades.

Para compreender melhor os padrões e abordagens de aplicativos com propostas similares ao do projeto, realizou-se uma pesquisa a fim de analisar seus requisitos, entender como foram apresentados aos usuários e averiguar os pontos fortes e fracos de cada um.

3.1 ANÁLISE DE SIMILARES

FANTASTICAL 2



Ao se pesquisar sobre aplicativos e/ou sistemas que auxiliem no controle de horários e tarefas, um que se destacou na época da pesquisa foi o **Sunrise Calendar**. Porém, ele foi comprado pela Microsoft para ser utilizado como uma extensão da plataforma de e-mails Outlook e sua versão de aplicativo foi excluída.

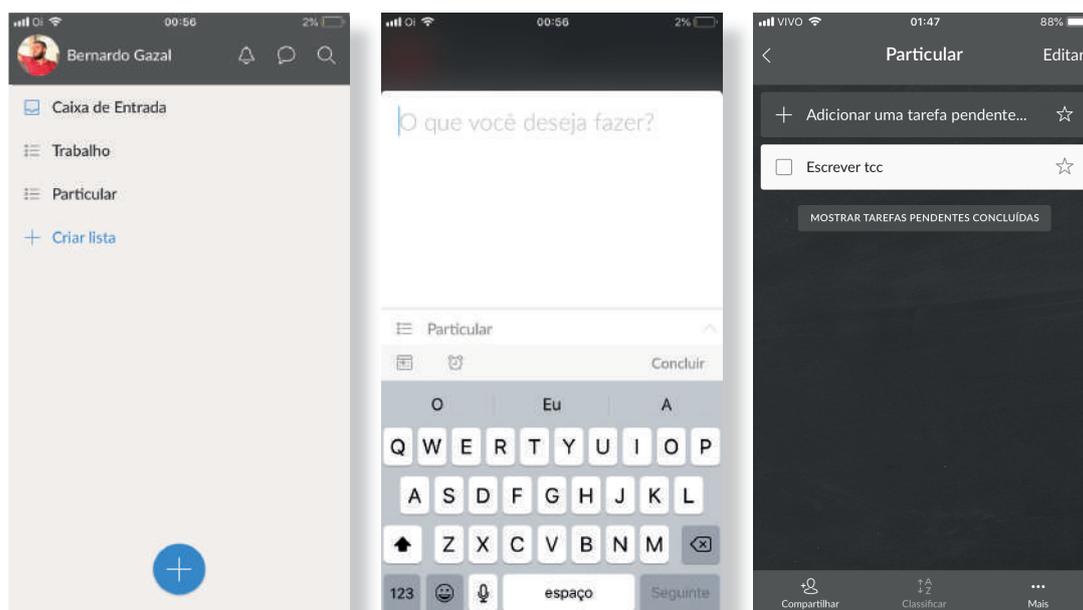
Contudo, muitos usuários ativos do Sunrise migraram para o **Fantastical2**.

Este possui um visual bastante limpo e intuitivo com a tela dividida em dois setores: O calendário, que pode ser visualizado tanto na forma semanal quanto mensal, na parte superior, e a lista de lembretes na parte inferior. Os usuários podem dividir seus compromissos em categorias (como “trabalho”, “pessoal”, “acadêmico”, etc.) e atribuir cor para cada uma delas a fim de agilizar a compreensão dos lembretes ao longo das semanas. No ato de criação de um compromisso, além de estipular a data e hora, pode-se definir sua duração, o local e qual sua frequência de repetição, caso seja necessário.

Pontos fortes: Criação inteligente dos alertas; Calendário e lista de lembretes bem integrada; Fácil navegação.

Pontos fracos: Exclusivo para sistemas IOS; Serviço pago.

WUNDERLIST



O **Wunderlist** permite que você organize suas tarefas através de checklists, podendo ser pessoais ou compartilhadas com outras pessoas, para qualquer tipo de afazer, desde um projeto pessoal até lista de compras de mercado. A criação de tarefas no aplicativo é realizada em poucas etapas, porém de maneira pouco intuitiva. A definição de prazo e para qual lista aquela tarefa será designada não ficam claras no fluxo, fazendo com que o usuário repita o processo mais de uma vez.

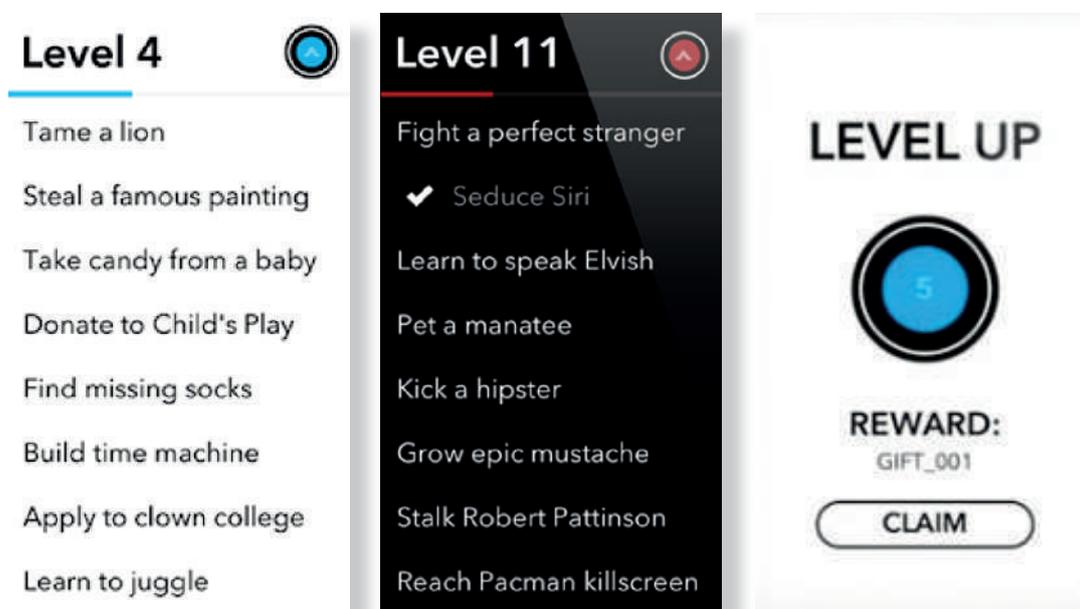
O aplicativo tem o diferencial das listas inteligentes, o que permite ao sistema criar as próprias listas (como “Para hoje”, “Para essa semana”, etc.) a fim de ajudar o usuário a organizar melhor suas prioridades e ter uma

noção mais apurada de seus prazos. Essa funcionalidade é muito benéfica principalmente no âmbito do trabalho em grupo, porém a maneira como foi implementada é um pouco precária. Essas listas não possuem nenhum tipo de diferenciação sem ser o nome e acabam se perdendo em meio as outras checklists do usuário.

Pontos fortes: Compartilhamento de tarefas; Listas inteligentes (o conceito; Compatível com diversas plataformas.

Pontos fracos: Fluxo de criação de tarefas mal arquitetado; Listas inteligentes (implementação); Paleta de cores pouco atrativa; Interface poluída.

CARROT TO DO



O **CARROT** é uma franquia de 5 aplicativos, (To Do, Alarm, Fit, Hunger e Weather) cada um com sua especialidade. Similar ao **Wunderlist**, o **CARROT To Do**, permite que você crie checklists de tarefas para melhorar sua produtividade, porém trabalha com uma proposta diferenciada e mais informal. O aplicativo tem uma inteligência artificial que varia de humor dependendo do comprometimento do usuário com suas tarefas. Procrastinar resulta em um comportamento mais agressivo e grosseiro enquanto que se manter a par de seus afazeres garante uma I.A. mais simpática e alegre.

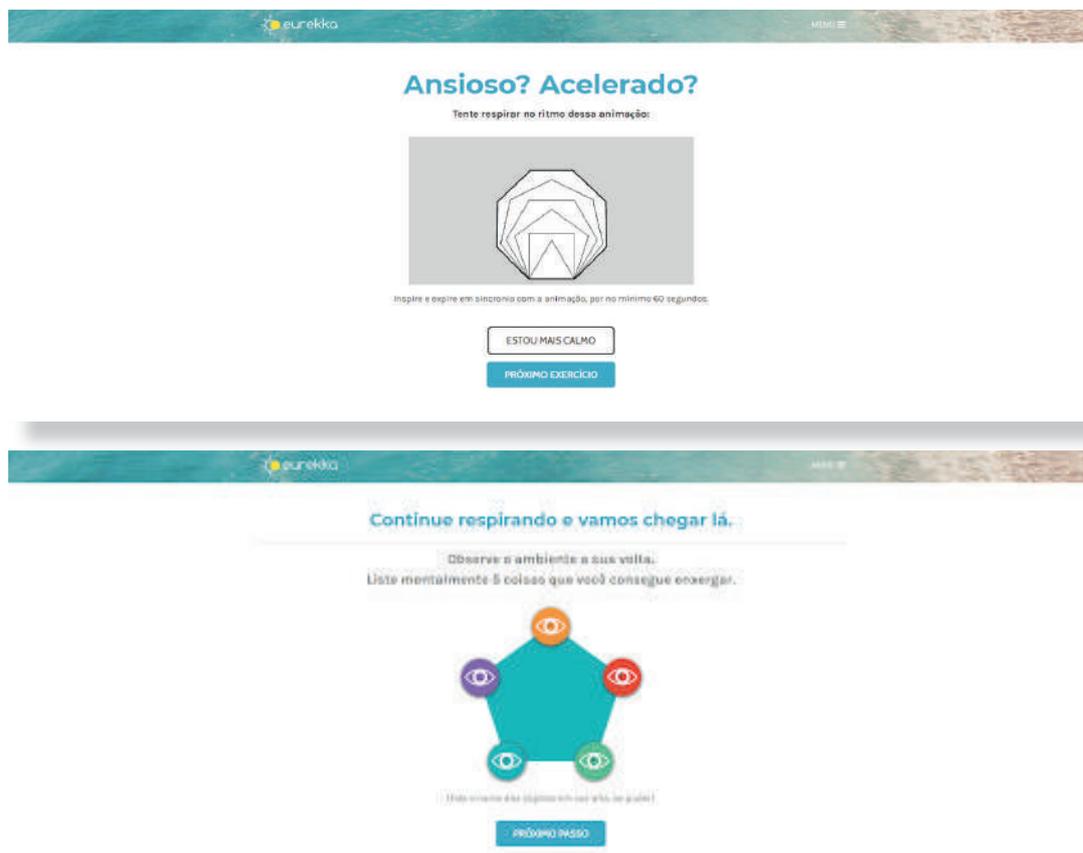
Além disso, o aplicativo utiliza de um sistema de recompensas para manter o usuário interessado em usar o **CARROT** e, conseqüentemente, continuar

atualizando sua lista de tarefas. Toda vez que um item é riscado dessa lista, o usuário recebe uma pontuação com algum valor, conhecido na esfera dos videogames como pontos de experiência. Após acumular uma certa quantidade desses pontos de experiência, o nível do usuário aumenta e ele é agraciado com alguma gratificação, podendo ser algum poema, um aforismo, uma curiosidade ou qualquer outro texto com uma dose de sarcasmo e humor da I.A.

Pontos fortes: Sistema de recompensas; Layout minimalista; I.A.

Pontos fracos: Recompensas pouco apelativas; Ausência de alertas e lembretes; Carência de definição de prazos e horários.

PROJETO CONSTELLATION



Desenvolvido pelo grupo **Eureka**, o **Projeto Constellation** trata-se de 5 sites que ajudam a lidar com emoções e momentos difíceis. O **Desacelera**, ajuda a regular a ansiedade, o **Durmazen**, ideal para a insônia, o **FuiLáeFiz**, um aliado no combate à procrastinação, o **NãoEsquenta**, perfeito para lidar com o stress, e o **Radiante**, feito para se livrar do desânimo. Todos utilizando apenas de artifícios simples como respiração, música e bom

humor. Contudo, seu uso é melhor aproveitado em casa, pois, dependendo do caso, o site pode sugerir que o usuário mude de ambiente, abra uma janela ou até mesmo faça uma dança. O que pode ser bastante inviável tratando-se de um ambiente de trabalho, por exemplo.

Pontos fortes: Exercícios simples e práticos; Sites responsivos.

Pontos fracos: Acesso exclusivo através do site; Poucos exercícios.

PERSONAL ZEN



Um aplicativo voltado para o relaxamento. Ele utiliza de um minigame para o usuário atingir a calma não por meio da busca de um objetivo final, mas na jornada em si. **Personal Zen** é um dos poucos aplicativos, atualmente, cientificamente validados como redutor de estresse e ansiedade. Uma pesquisa realizada em 2016 pela Hunter College da Universidade da cidade de Nova Iorque com mulheres grávidas apontou que aquelas que usaram o aplicativo por 10 minutos alguns dias na semana obtiveram uma redução nos níveis do hormônio cortisol (estresse) e ansiedade ao longo dos meses.

No minigame, o usuário se depara com dois personagens no início de cada rodada: um feliz e amigável e o outro mal-encarado. Logo em seguida, ambos cavam um buraco no chão e deixam uma trilha marcando seu percurso. O usuário deve, então, seguir apenas o caminho feito pelo personagem sorridente em ordem de avançar para o próximo nível.

Pontos fortes: Cientificamente testado; Exercício simples; Paleta de cor apropriada (fria).

Pontos fracos: Repetitivo; Exclusivo para sistemas IOS.

3.2 FUNCIONALIDADES

Com base nessa análise, foi possível elencar quais especificações funcionais serão implementadas na primeira versão do aplicativo a fim de atender as proposta do projeto para solucionar as necessidades dos usuários. Levando em conta apenas os requisitos essenciais para o funcionamento básico do aplicativo.

FUNÇÕES	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS
Auxiliar os estudantes no gerenciamento de suas aulas ao longo do período letivo.	O usuário pode inserir a data do próximo período e as informações das aulas como dias da semana, horário e o local de cada disciplina. O sistema irá automaticamente adicionar essas matérias no calendário do usuário no intervalo de tempo especificado.
Controle de presença nas aulas.	O aplicativo emitirá alertas antes de cada compromisso/ tarefa. Ao final de cada aula será perguntado ao usuário se ele conseguiu comparecer à aula. Em caso negativo, a falta será contabilizada na página de 'Aulas'. O usuário pode editar o número de abstenções, caso tenha conseguido o abono.

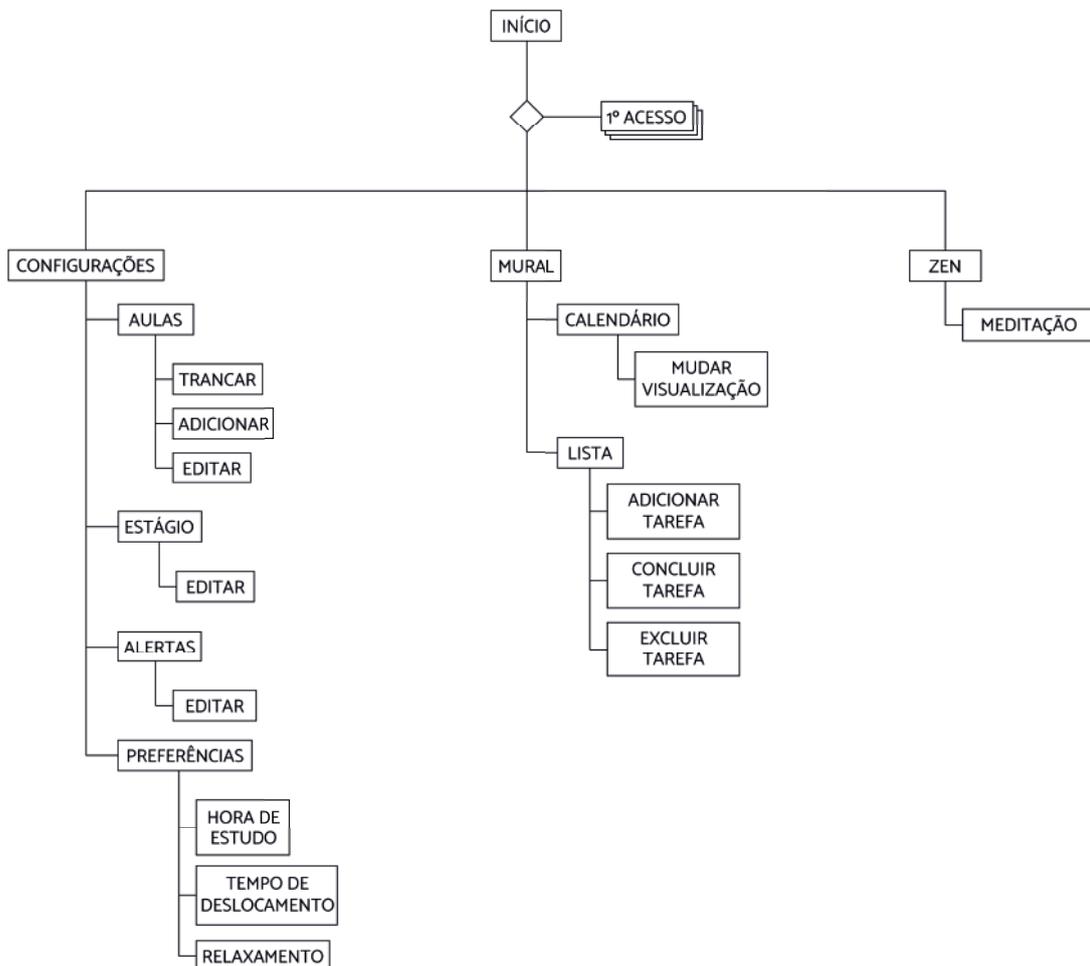
FUNÇÕES	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS
<p>Ajudar na gestão do tempo e no preparo para as provas e entregas de trabalho.</p>	<p>O usuário pode inserir quanto tempo precisa para estudar para uma prova, considerando quantos dias e quantas horas por dia leva em média. Também pode informar o tempo necessário para a feitura de um trabalho. O usuário, após o início das aulas, pode marcar as datas de provas e/ou entregas de trabalho. O sistema irá automaticamente puxar os dados do banco e adicionar no calendário horas dedicadas ao estudo e à realização dos trabalhos com base na resposta do formulário.</p>
<p>Prezar pelo cuidado da saúde mental.</p>	<p>O usuário pode definir o que costuma fazer para relaxar e desestressar. O aplicativo vai sugerir momentos no calendário voltados à esse relaxamento.</p>
<p>Atuar como uma agenda para o estudante.</p>	<p>O usuário pode atribuir tarefas e compromissos no próprio calendário, definindo o dia, a hora com sua respectiva duração, o local e sua repetição (caso necessária).</p>

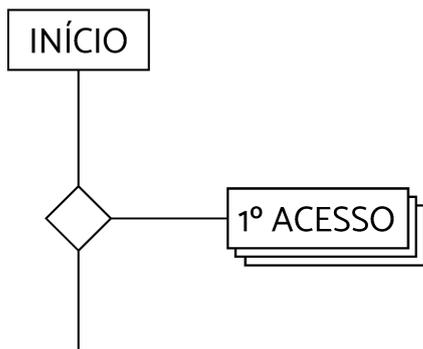
4. PLANO ESTRUTURA

Saber como organizar e conectar todas essas funcionalidades juntas da melhor maneira possível faz parte do **Plano Estrutura**. Definindo todas as especificações do aplicativo, é preciso saber como agrupá-las e inseri-las dentro da interface de forma lógica para que se torne intuitivo ao usuário.

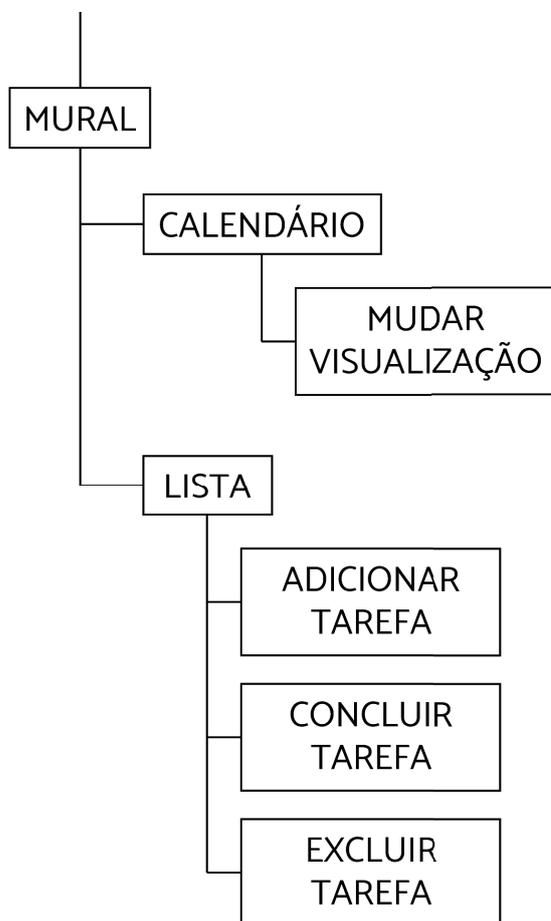
Para isso, foi realizado o **Card Sorting**, um exercício que consiste na entrega de tiras de papel (cards) com todas as funcionalidades a um grupo de teste composto por 9 pessoas a fim de que cada indivíduo organize e crie hierarquias da maneira que acharem mais coerente. Ao final, foi criado um fluxo de navegação com base no padrão observado nos resultados do Card Sorting.

4.1 FLUXO DE NAVEGAÇÃO





Ao acessar pela primeira vez o aplicativo, o usuário será automaticamente conduzido através de um pequeno cadastro no qual ele informará algumas informações simples para que o sistema consiga definir as melhores configurações para atendê-lo.



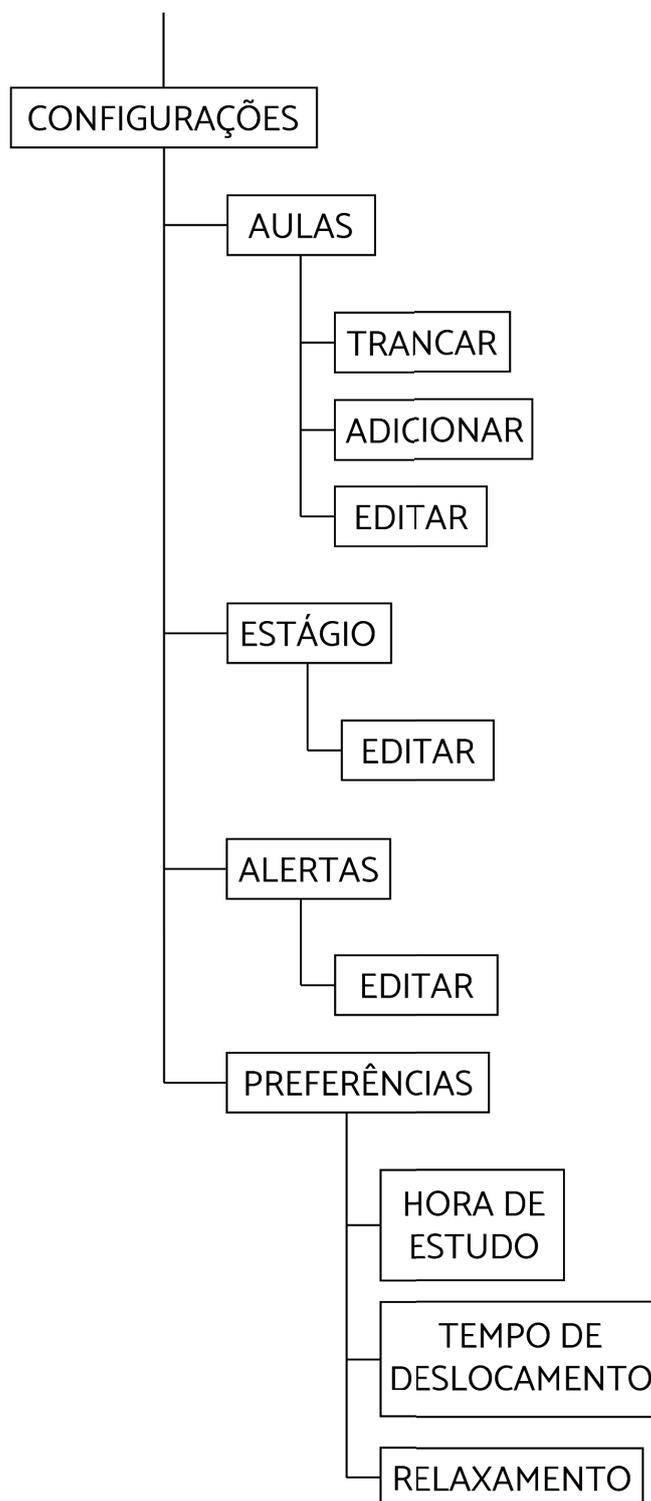
Após o cadastro de primeiro acesso, o usuário será redirecionado para a tela de **Mural** que contém o calendário, que pode ser visualizado de três maneiras distintas (diariamente, semanalmente ou mensalmente), e a lista de tarefas com todos os compromissos e afazeres referentes às aulas, tempo de estudo e momentos de lazer do usuário.

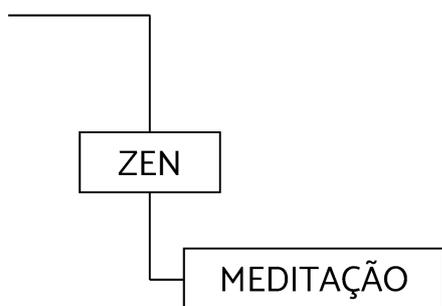
Na tela de **Configurações**, o usuário pode editar as informações fornecidas durante o cadastro caso haja necessidade.

Na aba de **Aulas**, ele poderá gerenciar todas as aulas registradas no momento, podendo adicionar uma nova matéria para que seja incluída no calendário, trancar alguma das disciplinas, ocultando-a no mural, ou editar as informações de alguma das aulas, inclusive a quantidade de abstenções, caso tenha ocorrido algum engano.

No início de cada novo período, o registro de disciplinas deverá ser realizado através dessa aba. Em **Estágio**, o usuário poderá definir se está trabalhando ou não e editar as informações de dias e horários. **Alertas** permite configurar como será o tipo de lembrete emitido pelo aplicativo (Apenas uma notificação ou um alarme realmente) e em quais ocasiões ele deverá ocorrer.

Em **Preferências** será possível alterar as informações mais pessoais do usuário fornecidas durante o cadastro, como o tempo de estudo, de deslocamento e as atividades desejadas para relaxar.





Por fim, na tela **Zen**, será possível acessar o conteúdo relacionado à meditação nos momentos indicados pelo aplicativo ou quando o usuário achar necessário.



5. PLANO ESQUELETO

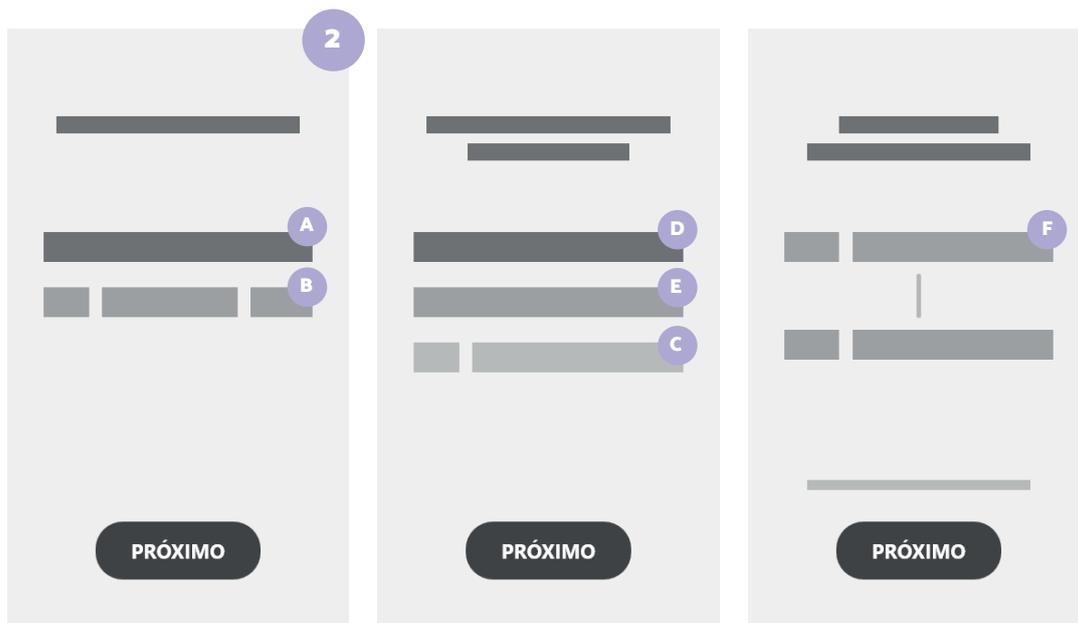
Com as hierarquias estabelecidas e o fluxo de navegação criado, chegou o momento de desenvolver o rascunho da ferramenta, ou o **Wireframe**. O objetivo do **Plano Esqueleto** é prever e diagramar as telas do aplicativo e seus devidos componentes utilizando-se apenas de cores e formas básicas sem nenhuma preocupação estética. O foco é completamente voltado para a usabilidade e funcionalidade da ferramenta.

4.1 WIREFRAME

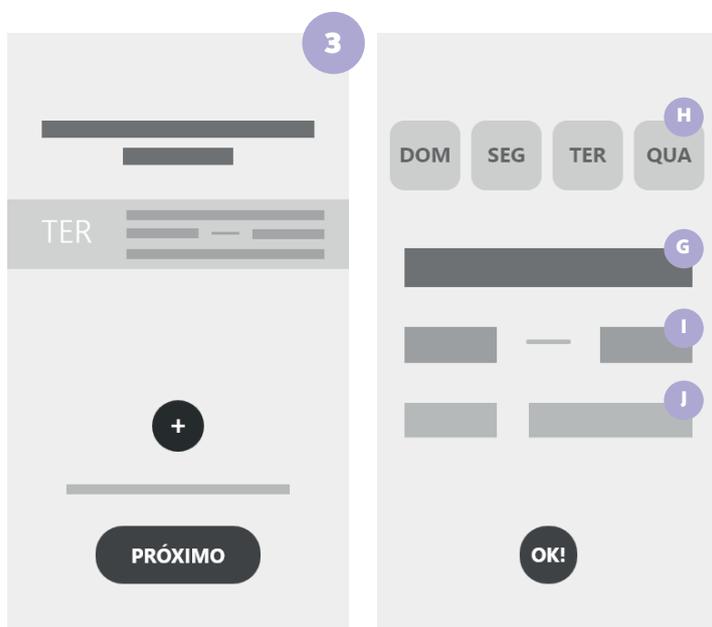
PRIMEIRO ACESSO



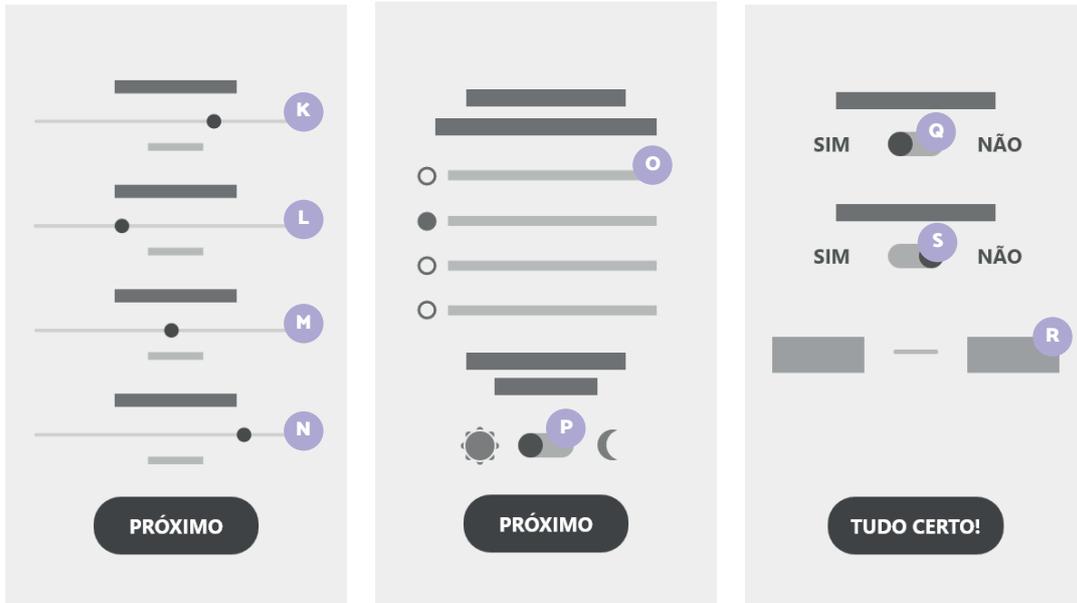
Assim que o usuário abrir o aplicativo pela primeira vez, ele será impactado com uma tela de apresentação (Figura 1) com uma função tanto informativa quanto emotiva, pois irá criar um vínculo inicial entre o usuário e a interface. Nela há o logo seguido logo após por um pequeno texto explicativo acerca da própria ferramenta e qual seu propósito.



Após a tela de apresentação, o usuário será redirecionado para o cadastro (Figura 2). Nesse primeiro instante, ele preencherá algumas informações básicas como nome (Figura A), data de nascimento (Figura B), período atual (Figura C), curso (Figura D), instituição de ensino (Figura E) e quais as datas de início e fim do período letivo (Figura F). Caso seja necessário, as informações de datas podem ser puladas e adicionadas posteriormente nas configurações.

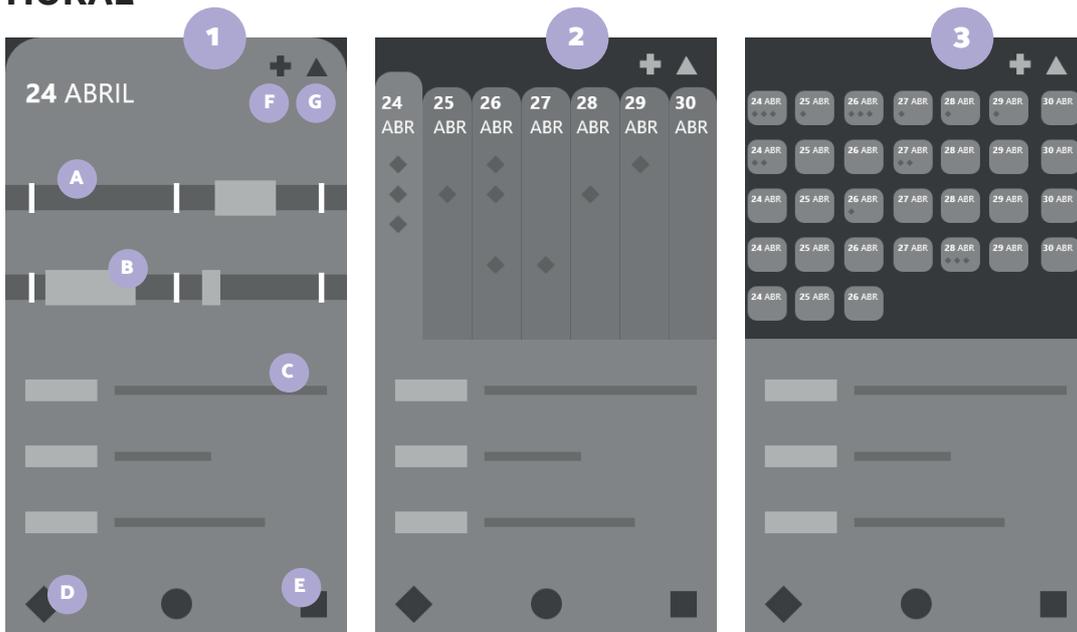


Em seguida, ele será convidado a inserir as aulas que está cursando (Figura 3). Preenchendo informações de nome da disciplina (Figura G), dia da semana (Figura H), horário (Figura I) e a localidade na qual a aula é ministrada (Figura J). Essas informações também poderão ser adicionadas depois na tela de configurações.



A seguir o usuário informará quanto tempo, em média, costuma se dedicar para fazer um trabalho de pouca (Figura K) e alta complexidade (Figura L) e estudando para uma prova complicada (Figura M) e fácil (Figura N) por meio de barras sliders. Em seguida, ele poderá escolher quais atividades faz ou gostaria de fazer para relaxar em seu tempo livre (Figura O) e em qual momento do dia (Figura P). Por fim, o usuário informará se está estagiando (Figura Q) e qual seu turno no trabalho (Figura R), podendo ser configurada para horários flexíveis e não-flexíveis (Figura S).

MURAL



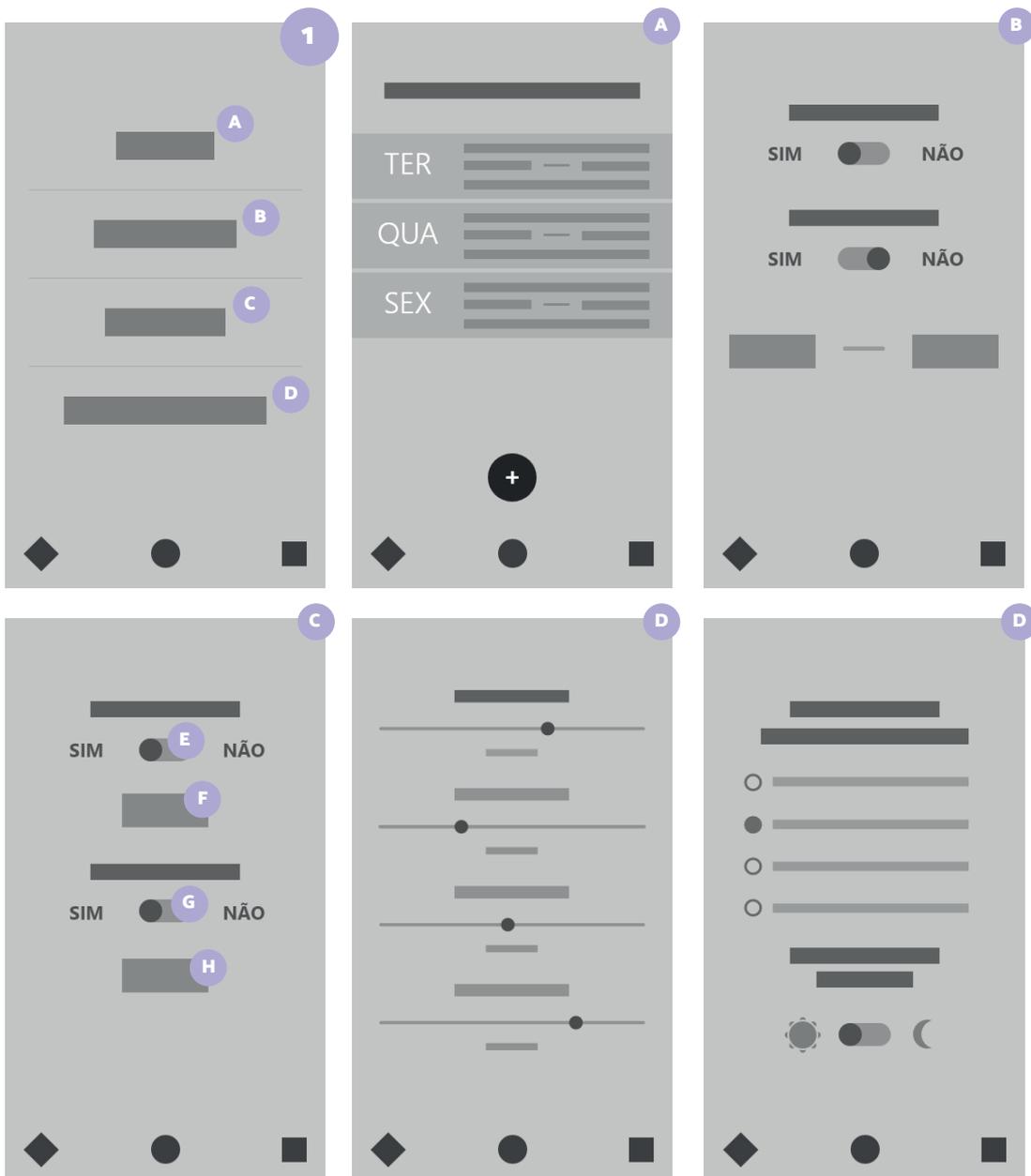
Ao finalizar o cadastro, o usuário será redirecionado para o **Mural**, tela da ferramenta na qual ocorrem as principais interações do aplicativo. O

calendário, na visualização diária (Figura 1), se divide entre manhã e tarde (Figura A) e nessas linhas temporais temos as tarefas e os compromissos designados às horas correspondentes do dia (Figura B). Logo abaixo, há uma versão mais detalhada dos afazeres presentes no calendário montada em forma de lista, na qual o usuário poderá ver com mais detalhes o que deve ser feito ao longo do dia (Figura C).

Na parte inferior da interface, temos a barra de navegação que dará acesso às outras abas do aplicativo: **Configurações** (Figura D) e **Zen** (Figura E).

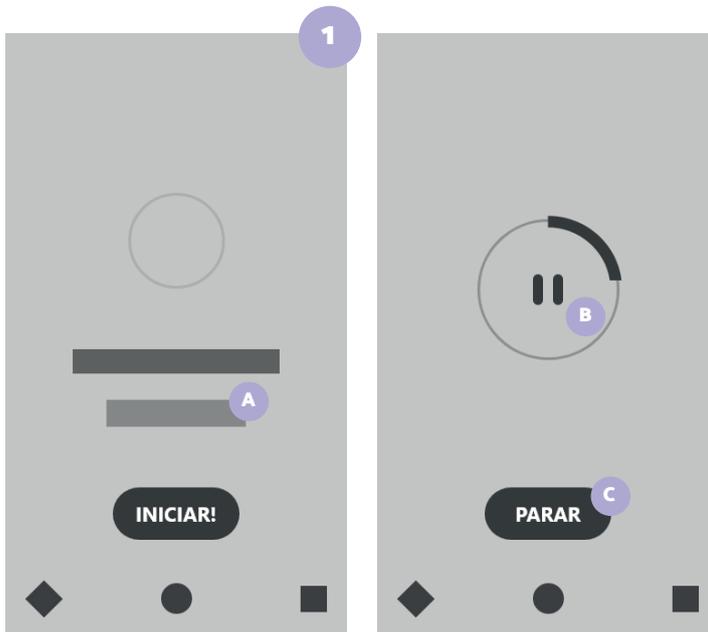
Na parte superior direita há os ícones de adicionar tarefa (Figura F) e mudança de visualização (Figura G) para os modos semanal (Figura 2) e mensal (Figura 3).

CONFIGURAÇÕES



O usuário, ao navegar para a tela de **Configurações** (Figura 1), poderá realizar qualquer tipo de edição que achar necessária. Em **Aulas** (Figura A) e em **Estágio** (Figura B) pode-se editar as informações em relação às disciplinas registradas e ao trabalho, respectivamente. Em **Alertas** (Figura C), é possível habilitar os alarmes para as aulas (Figura E), para as tarefas (Figura G) e com quanto tempo de antecedência os alertas devem ser emitidos (Figuras F e H), e em **Preferências** (Figura D) pode-se alterar os dados acerca do tempo de estudo e das atividades desejadas para relaxar.

ZEN



Por fim, o usuário pode acessar a tela **Zen** (Figura 1) por recomendação do calendário ou por vontade própria através da barra de navegação. Nessa parte da interface, pode-se aproveitar de sessões de meditação guiada para relaxar e controlar a ansiedade. Basta escolher o tempo de duração desejado para a sessão (Figura A) e apertar “INICIAR“. É possível pausar (Figura B) e até mesmo interromper meditação, caso seja necessário (Figura C).

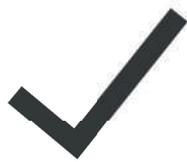
6. PLANO SUPERFÍCIE

Após ter todas as etapas anteriores amarradas e bem consolidadas, podemos, por fim, pensar no **Plano Superfície** da ferramenta, ou seja, como ela será mostrada ao mundo, com suas cores, sua tipografia e as telas com o acabamento final.

6.1 MARCA

Para o processo de desenvolvimento da logo, foi retomado, novamente, a essência do projeto que é guiar o estudante até a graduação de maneira saudável. Para alcançar essa meta, o usuário deve gerenciar e concluir suas tarefas a fim de obter um bem-estar e um estilo de vida equilibrado.

Como primeira parte do conceito, foi pensado em possíveis signos atribuídos a essa **ideia de conclusão** e o resultado obtido foi o símbolo de **check**, um dos mais associados com a ação.



Para a segunda parte do conceito, a questão filosófica por trás do nome do aplicativo foi novamente retomada através das figuras de Platão e Aristóteles, porém, através de uma linha de pensamento diferente.



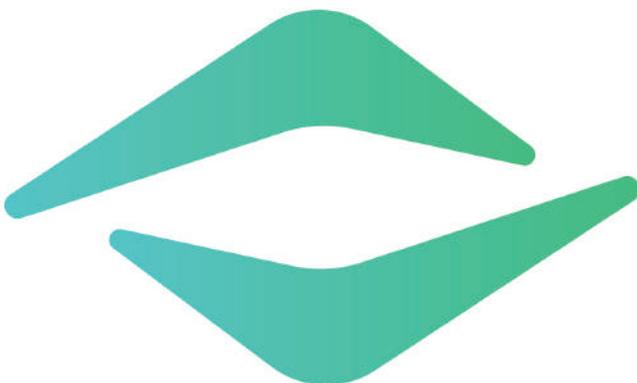
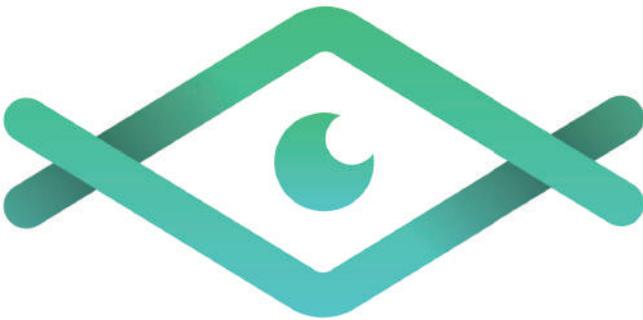
Na clássica obra de Rafael Sanzio, Escola de Atenas, podemos observar os dois filósofos posicionados bem no centro da composição. Porém, o ponto chave se dá na justaposição de suas mãos. Platão **aponta para os céus** e remete a algo divino, uma verdade, um busca pelo saber, enquanto Aristóteles **repousa sua mão sobre o chão** e faz menção a algo terreno, um mundo dos prazeres. Ambos andando lado a lado em **equilíbrio**.

Por fim, na terceira parte, foi pensado num signo que remetesse ao objetivo a ser alcançado por todos os usuários da ferramenta, esse sendo a **graduação**. Para representar tal momento, foi escolhido a imagem do **capelo**, um chapéu usado pelos universitários durante a cerimônia de colação de grau.



Juntando todas as partes, conseguimos criar um símbolo que representa simultaneamente a graduação, que é o **objetivo** a ser alcançado, o cumprimento de tarefas, **o meio** pelo qual essa meta será alcançada, e o equilíbrio, **a forma** pela qual será alcançada.

TESTES REALIZADOS COM OUTRAS OPÇÕES DE MARCA

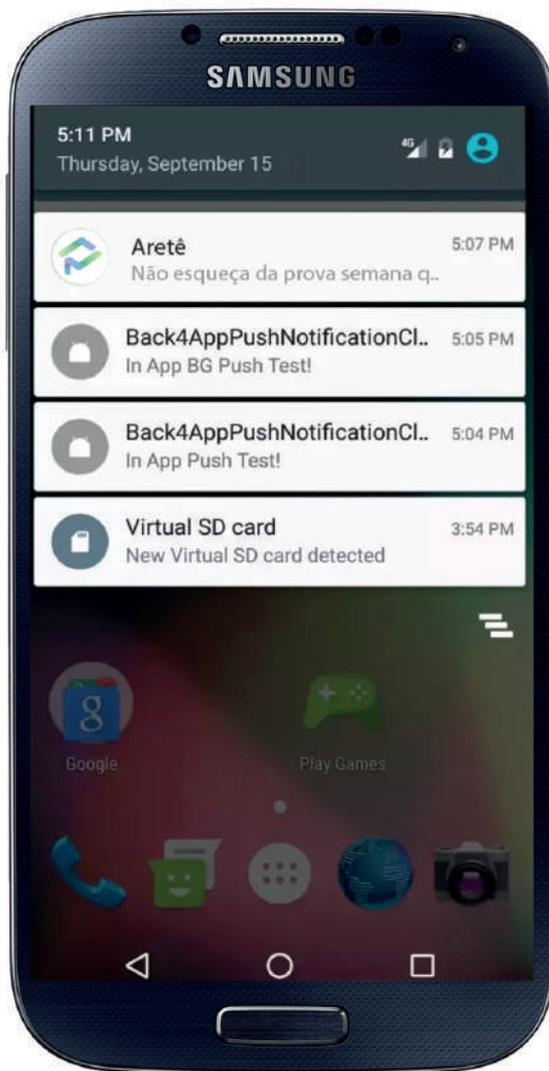


MARCA FINAL



NOTIFICAÇÕES PUSH

Testes com a logo aplicada em formato de notificação Push para Iphone e Android



6.2 PALETA DE COR

Para a paleta de cor, foi levado em conta a missão de manter o usuário calmo e relaxado durante a navegação pelo aplicativo. Para isso foi imprescindível o uso de cores frias como tons de verde e azul. Caso contrário, se fossem utilizadas cores quentes, essas acabariam criando certa agitação no usuário e poderiam acarretar em mais ansiedade e estresse.



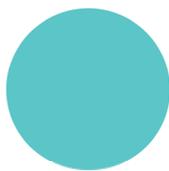
#aedd6b

R: 174 G: 221 B: 107
C: 40 M: 0 Y: 70 K: 0



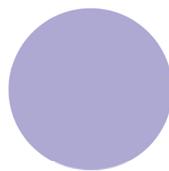
#57b479

R: 87 G: 180 B: 121
C: 67 M: 0 Y: 66 K: 0



#3ee5dd

R: 62 G: 229 B: 221
C: 60 M: 0 Y: 25 K: 0



#bcb6ff

R: 188 G: 182 B: 255
C: 30 M: 30 Y: 0 K: 0



6.3 TIPOGRAFIA

A tipografia escolhida para ser usada em todos os textos corridos foi a **Catamaran** e sua família com 9 pesos distintos. É uma fonte sem serifa, com boa legibilidade e funciona bem para leituras em telas.

Catamaran | CATAMARAN

Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes
1234567890

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

Já para o tipo gráfico usado no logo, foi usada a fonte **Righteous** com alguns ajustes em sua composição original.

Righteous | RIGHTEOUS

um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes
1234567890

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

6.4 INTERFACE

PRIMEIRO ACESSO

9:41 AM 100%

COMO VAI A FACULDADE?

Qual a sua instituição de ensino?

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Qual o seu curso?

Comunicação Visual Design

Em qual período você está?

8 * PERÍODO

PRÓXIMO

Cadastro
Instituição, curso
e período

9:41 AM 100%

VAMOS DO PRINCÍPIO

Qual o seu nome?

Bernardo Gazal

Qual a data do seu aniversário?

26 Março 1997

PRÓXIMO

Cadastro
Nome e idade

9:41 AM 100%

Olá, seja bem-vinde!

Me chamo Aretê, mas pode me chamar de Arê. Fui feita para ajudar você a gerenciar melhor o seu tempo e assim conseguir cumprir suas tarefas e ainda curtir bastante seus momentos de lazer

E aí? Vamos nessa? :)

VAMOS COMEÇAR!

Tela de
apresentação

9:41 AM 100%

QUAL O PERÍODO DO SEU PERÍODO?

11 MARÇO

13 JULHO

PRÓXIMO

Cadastro
Período letivo

9:41 AM 100%

ME DIGA: QUAIS AS AULAS DA SUA GRADE?

+

Pular esta etapa

Cadastro
Adicionar disciplinas

9:41 AM 100%

ADICIONAR AULA

QUA QUI SEX SAB

Qual o nome da matéria?

Teoria do Design III

Qual o horário?

13 : 00 15 : 00

Qual a sala e o prédio?

H208 Prédio de Letras

OK!

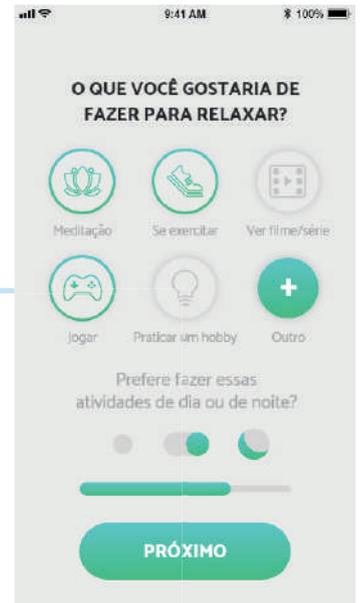
Cadastro
Adicionar disciplinas



Cadastro Estágio



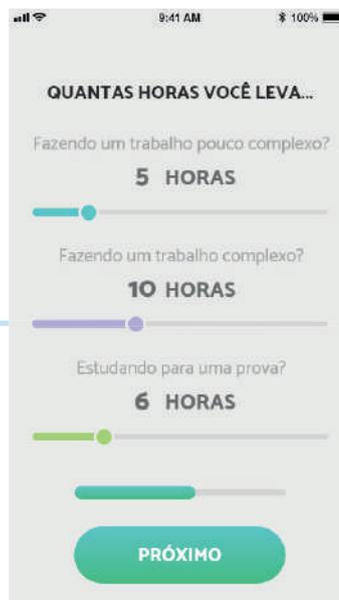
Cadastro Estágio



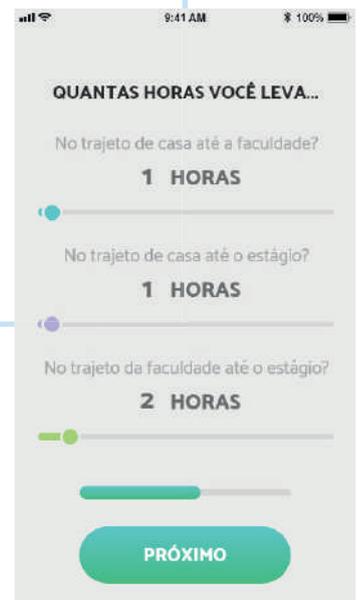
Cadastro Relaxamento



Cadastro Adicionar disciplinas



Cadastro Tempo de estudo

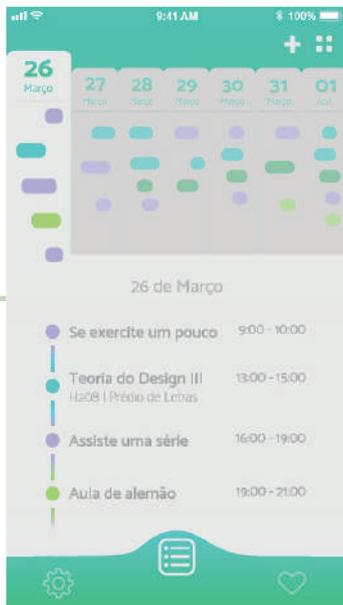


Cadastro Tempo de deslocamento

MURAL



Mural
Visão mensal



Mural
Visão semanal



Mural
Visão diária

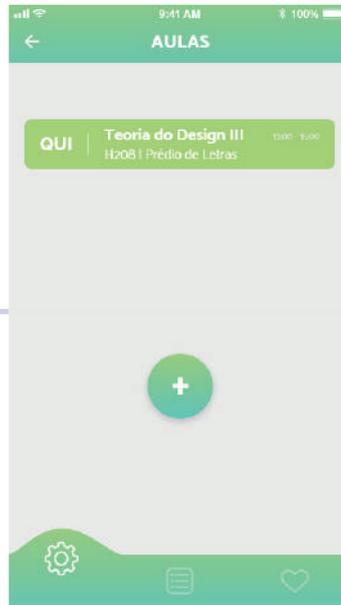


Mural
Adicionar tarefa

CONFIGURAÇÕES



Configurações Principal



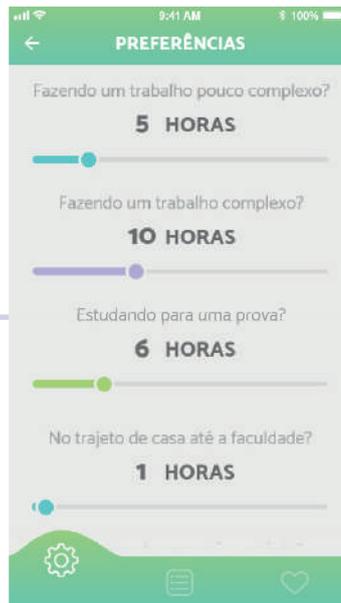
Configurações Aulas



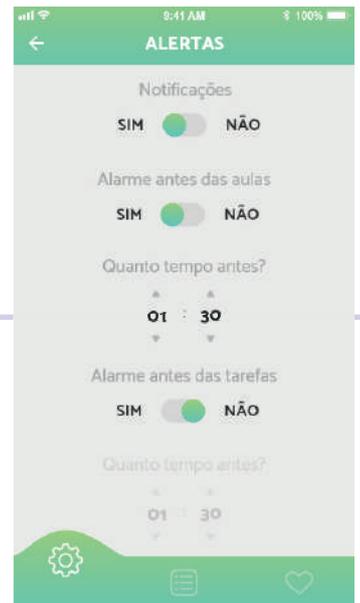
Configurações Estágio



Configurações Preferências

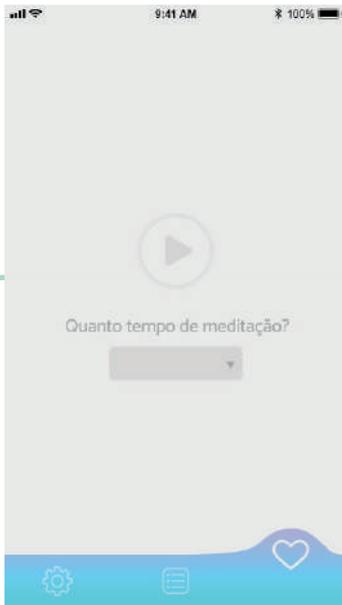


Configurações Preferências

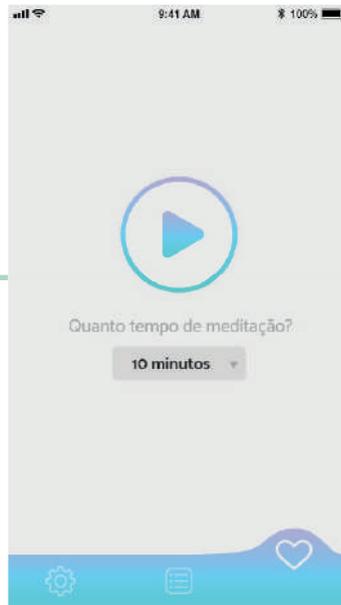


Configurações Alertas

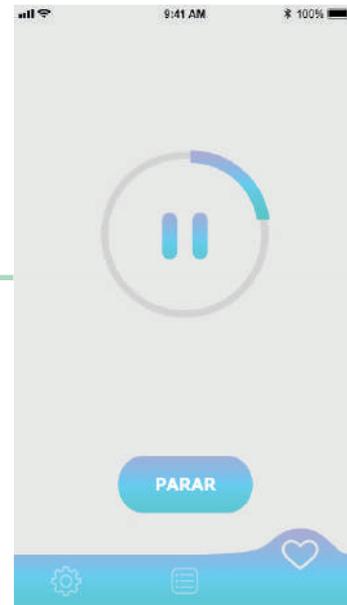
ZEN



Zen
Principal



Zen
Escolha do tempo



Zen
Meditação

7. CONCLUSÃO

Tendo em vista todas as etapas desenvolvidas para se conceber uma interface digital completa, percebe-se que a pesquisa e o planejamento são os pontos mais importantes para o desfecho de um projeto bem amarrado.

A metodologia de Garrett se mostrou um guia essencial no desenvolvimento de qualquer plataforma de interação. A forma como cada plano é apresentado e a maneira como propõe soluções para todas as questões a serem trabalhadas reforça ainda mais a importância da construção de uma base forte e bem estruturada para suportar um projeto.

Com base em toda a pesquisa de arquitetura de informação envolvida e nos feedbacks recebidos, acredita-se que o projeto tenha continuidade e seja desenvolvido e, então, lançado ao mercado.

Espera-se que a interface proporcione uma ótima experiência do usuário, tanto no aplicativo em si quanto na própria faculdade, desenvolvendo um senso de organização e controle a fim de que, com a melhor gerência de seu tempo, os universitários, consigam se manter a par de seus compromissos sem ficarem sobrecarregados, diminuindo o estresse e abrindo espaço para o cuidado da saúde mental.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond**. 2. ed. Berkeley CA: New Riders, 2011. 240 p.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Mental health atlas 2017**. 2018.

MARCONDES, Danilo. **Iniciação à História da Filosofia: Dos pré-socráticos a Wittgenstein**. 1ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1997. 304p.

ARISTÓTELES. **Ética a Eudemo**. 1ª Edição. São Paulo, SP: Edipro, 2015. 320p.

THE ECONOMIC TIMES. **Instagram, Snapchat detrimental to mental health, may drive feelings of inadequacy and anxiety**. 2017. Disponível em: <<https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/instagram-snapchat-detrimental-to-mental-health-may-drive-feelings-of-inadequacy-and-anxiety/articleshow/58750159.cms>>. Acesso em 05 fev 2019.

SABEDORIA POLÍTICA. **A Justiça e a constituição do Estado na República de Platão**. 2014. Disponível em: <<https://www.sabedoriapolitica.com.br/products/a-justi%C3%A7a-e-a-constitui%C3%A7%C3%A3o-do-estado-na-republica-de-plat%C3%A3o/>>. Acesso em 26 jun 2019.

SABEDORIA POLÍTICA. **A Ética Socrática**. 2018. Disponível em: <<https://www.sabedoriapolitica.com.br/products/a-etica-socratica/>>. Acesso em 26 jun 2019.

