

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO
Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas (PI)

Laira Souza da Cruz
Matheus de Paula Santos
Reinaldo Carvalho da Silva

TASKIFY: Agendamentos de tarefas

São José do Rio Preto
2024

Laira Souza da Cruz
Matheus de Paula Santos
Rinaldo Carvalho da Silva

TASKIFY: Agendamentos de tarefas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico de Desenvolvimento de Sistemas, orientado pela Prof.^a Camila Brandão Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio Preto
2024

Dedicamos esse trabalho a todos professores que nos ajudaram nessa grande jornada durante esses três anos de curso, muito obrigado.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os professores, que nos acompanharam nessa jornada, que passaram todo conhecimento necessário para conseguirmos realizar esse trabalho. Ficamos muito felizes de ser alunos de vocês e todo carinho que tiveram conosco.

Aos familiares também que nos ajudaram e acreditaram que chegaríamos nesse patamar em nossas vidas, somos muitos gratos por vocês.

Principalmente a todos os colegas da turma que tornaram esses últimos anos os mais felizes das nossas vidas sempre com brincadeiras, risadas e grandes ciclos de amizade e aprendizagem para essa fase de nossa juventude.

“Com organização e tempo, acha-se
o segredo de fazer tudo e bem-feito.”

Pitágoras (580-497 a.C.).

RESUMO

Este sistema tem como intuito trazer informações e demonstrar como funciona o *Taskify*, que no geral é um *website* voltado para estudantes e trabalhadores que no seu cotidiano precisam de uma agenda para fazer suas anotações. Mas não só fazer as anotações como também receber notificações, e esse é o principal intuito do *Taskify* lembrar os seus usuários sobre suas tarefas e trazer gráficos das atividades já realizadas, assim ajudando na organização do cotidiano.

Palavras-chaves: *website*; anotações; gráfico das atividades.

ABSTRAT

This project aims to provide information and demonstrate how Taskify works, which is essentially a website designed for students and workers who need a daily planner for their notes. Not only does it allow users to make notes, but it also sends notifications, which is the main purpose of Taskify—to remind users about their tasks and provide charts of completed activities, thereby helping with daily organization.

Keywords: website; notes; activity charts.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Pergunta 1.....	1
Figura 2: Pergunta 2.....	2
Figura 3: Pergunta 3.....	2
Figura 4: Pergunta 4.....	2
Figura 5: Pergunta 5.....	3
Figura 6: Pergunta 6.....	3
Figura 7: Pergunta 7.....	3
Figura 8: Tela inicial do Bitrix 24.	7
Figura 9: Tela Inicial da Microsoft To-Do.....	8
Figura 10: Tela Inicial do Todoist.	8
Figura 11: Tela Inicial da Remeber The Milk.	9
Figura 12: Tela Inicial do Agendador de Tarefas do Windows.	9
Figura 13: Tela Inicial Things.	10
Figura 14: Tela Inicial nTask.	10
Figura 15: Tela Inicial do Evernote.....	11
Figura 16: Tela Inicial do Asana.	11
Figura 17: Tela Inicial do Google Keep.	12
Figura 18: Tela Inicial do Taks Til Dawn.	12
Figura 19: Tela Inicial do Taskade.	13
Figura 20: Diagrama de Entidade de Relacionamento.....	20
Figura 21: Modelo Entidade Relacionamento.....	21
Figura 22: Logotipo do Taskify.	21
Figura 23: Logotipo do Taskify.	22
Figura 24: Logo do Taskify.	22
Figura 25: Logo do Taskify.....	23
Figura 26: Cores principais.....	23
Figura 27: Cores adicionais.....	24
Figura 28: Tela Inicial do Taskify.....	25
Figura 29: Tela do Cadastro do Taskify.	26
Figura 30: Tela do Login do Taskify.	26
Figura 31: Tela do Home do Taskify.	27
Figura 32: Tela do Ver Mais do Taskify.....	27
Figura 33: Tela dos Favoritos do Taskify.	28
Figura 34: Tela da Tarefa do Taskify.....	28
Figura 35: Tela do Cadastro do Taskify.	29
Figura 36: Tela do Gráfico do Taskify.	29
Figura 37: Tela do Perfil do Taskify.....	30

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Requisitos Funcionais18

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 Definição	1
1.2 Pesquisa de campo realizada com os alunos.....	1
1.3 Agenda de tarefas online.....	4
1.3.1 Vantagens e desvantagens	4
1.4 Mercado de <i>sites</i> / aplicativos de agendas de tarefas	5
1.4.1 Mercado.....	5
1.4.2 Contribuição para empresas	5
1.5 Tipos de sistemas	6
1.5.1 Definição	6
1.5.2 Sistema <i>Web</i>	6
1.5.3 <i>Website</i> Institucional.....	6
1.5.4 <i>Website</i> de gerenciamento de tarefas	6
1.6 Sistemas semelhantes	7
1.6.1 Sistemas (app, sites) semelhantes	7
1.6.2 Diferencias	13
2 DESENVOLVIMENTO	13
2.1 Ambientes, ferramentas e linguagens.....	13
2.1.1 Edição de imagens	13
2.1.2 Prototipagem	14
2.1.3 <i>Front-end</i>	14
2.1.4 <i>Back end</i>	15
2.1.5 Linguagem para banco de dados	15
2.1.6 Ambientes	15
2.2. Usabilidade de <i>software</i>	16
2.2.1 O que é a Usabilidade de <i>Software</i>	16
2.2.2 Importância da Usabilidade de <i>Software</i>	16
2.2.3 Exemplo de Usabilidade de <i>Software</i>	16
2.2.4 Onde a usabilidade se encaixa	17
2.3.1. Levantamento de requisitos	18
2.3.2 Do que se trata o <i>website</i>	18
2.3.4 O que são requisitos não funcionais.....	18
2.3.5 Requisitos Funcionais do <i>Taskify</i>	18

2.4 Diagrama de caso de uso	20
2.5 Banco de dados	21
2.6 Logo e logotipo	21
2.6.1 Logotipo	21
2.6.2 Logo	22
2.7 Paleta de cores	23
2.8 Motivo das cores escolhidas e formas	24
2.8.1 Cores	24
2.8.2 Formas	24
2.9 <i>Taskify</i>	25
3 CONCLUSÃO	30

1. INTRODUÇÃO

1.1 Definição

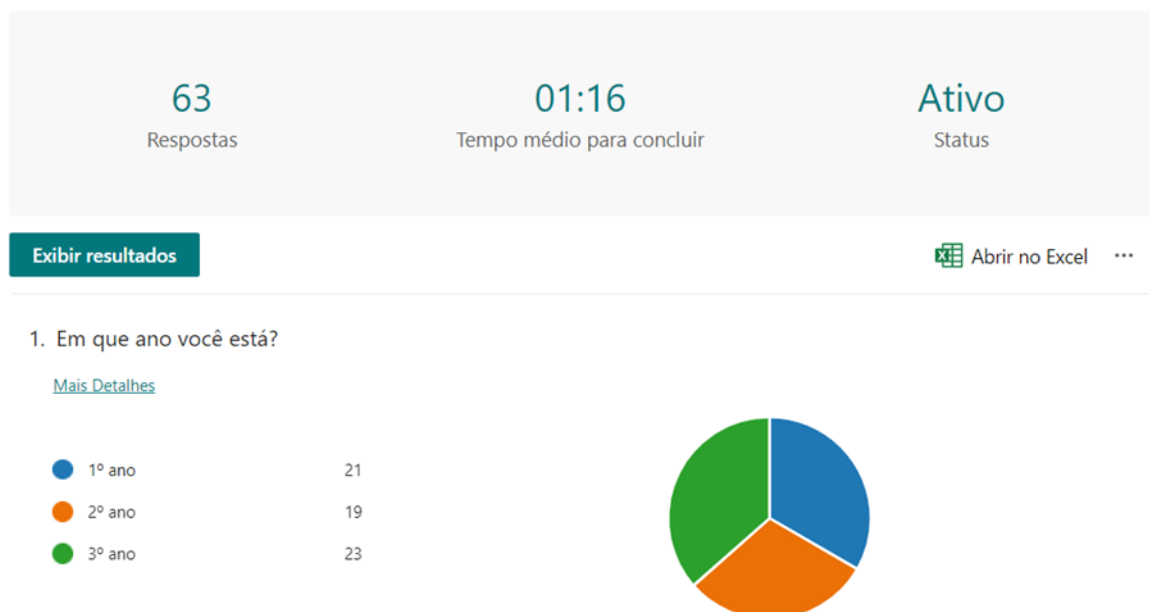
No mundo contemporâneo, somos designados ou precisamos fazer diversas tarefas sejam elas relacionadas ao trabalho, ao estudo ou até mesmo em nossa vida pessoal.

Nesse processo, muitas vezes, atividades pequenas, porém essenciais, acabam sendo negligenciadas em meio ao turbilhão de compromissos e problemas. É inegável que a necessidade de manter um controle pessoal e organizar tudo de forma simples e prática tem crescido. (CAMILO, [s.d.]).

Na era digital, carregar uma agenda física consigo para todos os lugares está longe de ser prático. Com isso, uma das soluções simples e práticas para suprir essa necessidade seria uma agenda de tarefas digital, que por sua vez, é uma ótima forma de anotar suas tarefas além de controlar e otimizar o tempo.

1.2 Pesquisa de campo realizada com os alunos

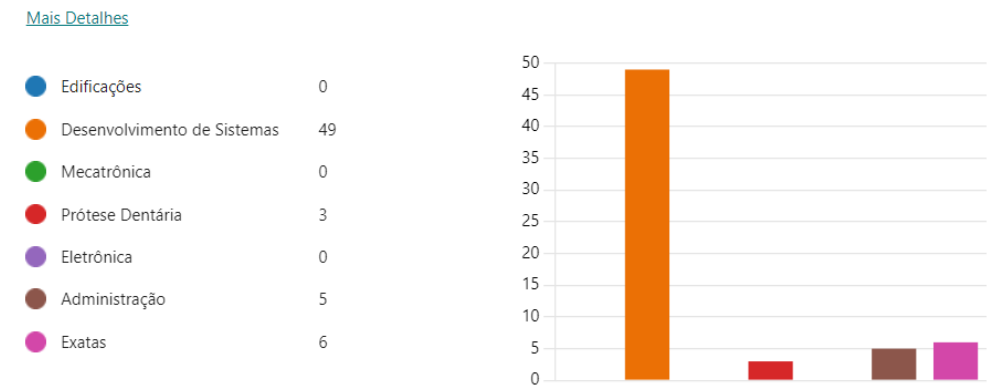
Figura 1: Pergunta 1.



Fonte: Pesquisa de campo realizada pelos autores, 2024.

Figura 2: Pergunta 2.

2. Qual é seu curso



Fonte: Pesquisa de campos realizada pelos autores, 2024.

Figura 3: Pergunta 3.

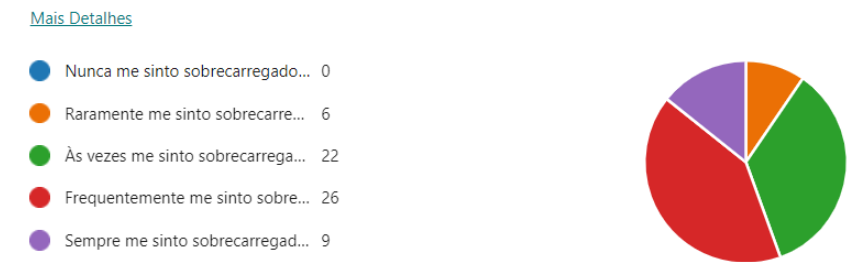
3. Como você descreveria sua habilidade atual em organizar suas tarefas?



Fonte: Pesquisa de campos realizada pelos autores, 2024.

Figura 4: Pergunta 4.

4. Com que frequência você se sente sobrecarregado(a) com suas tarefas diárias?



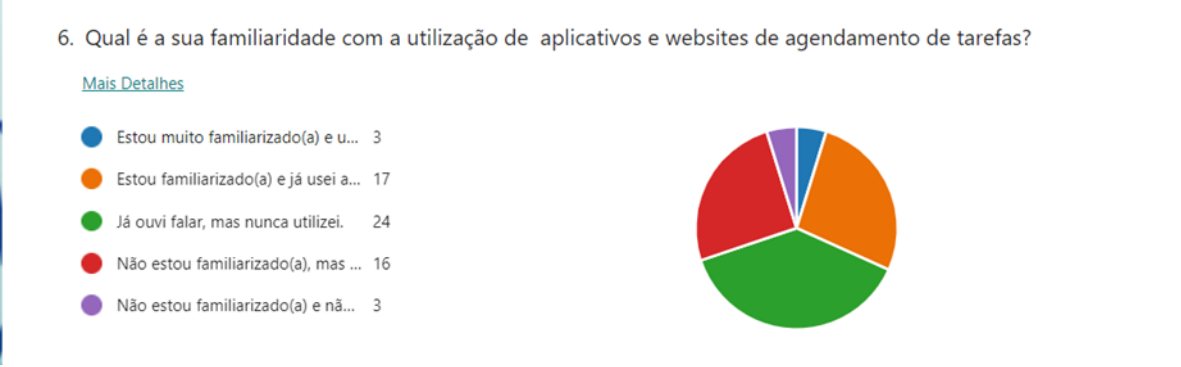
Fonte: Pesquisa de campos realizada pelos autores, 2024.

Figura 5: Pergunta 5.



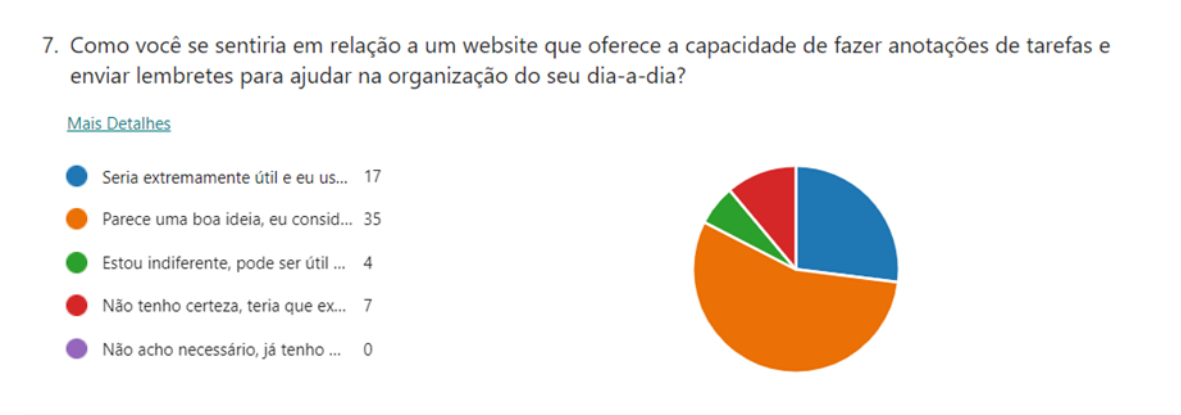
Fonte: Pesquisa de campos realizada pelos autores, 2024.

Figura 6: Pergunta 6.



Fonte: Pesquisa de campos realizada pelos autores, 2024.

Figura 7: Pergunta 7.



Fonte: Pesquisa de campos realizada pelos autores, 2024.

A pesquisa revelou que alguns alunos possuem um pouco de dificuldade com a organização de suas tarefas diárias e que se sentem sobrecarregados. Assim foi possível revelar que realmente é importante ter um local ideal onde as pessoas possam anotar suas tarefas importantes diariamente, obtendo uma melhor organização e um foco melhor para suas realizações.

1.3 Agenda de tarefas online

“Na vida, a organização desempenha um papel fundamental na administração das tarefas, no gerenciamento eficiente do tempo e na manutenção de um alto desempenho”. (GOMES, 2022).

Seguindo esse raciocínio, uma agenda online, ou seja, *site* que tenha o objetivo de editar e gerenciar tarefas digitalmente, que ofereças várias vantagens em relação a agenda física ou até mesmo do calendário do dispositivo móvel, faça-se útil para cumprir essa administração de tarefas.

1.3.1 Vantagens e desvantagens

De acordo com Tiago Fachini (2022), a agenda digital possui cinco vantagens, elas são: alertas, espaços infinitos, compartilhamento, histórico de informações e acesso rápido. Para especificar todas essas vantagens, podemos resumir que a agenda digital é importante devido alertas que elas dão sobre as tarefas, um espaço melhor de organizações, armazenamento de tarefas limitados, criação de agendas em equipes e particular e o histórico de informações, assim podendo ver suas tarefas realizadas anteriormente.

A desvantagem principal está na conectividade e a dependência de energia, ou seja, para desfrutar da agenda é necessário ter um dispositivo como por exemplo um *desktop*, que tenha acesso à internet e necessariamente requer energia elétrica para funcionar.

1.3.2 Procrastinação

A procrastinação é o comportamento de adiar atividades ou situações que devem ser feitas, substituindo as por outras atividades mais prazerosas ou menos urgentes. Isso geralmente resulta em estresse, sensação de culpa, perda de produtividade e vergonha em relação aos outros por não cumprir com responsabilidades e compromissos.

Conforme diz a UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (2017), esse comportamento afeta a todos, principalmente os estudantes, que sempre deixam pelo menos um trabalho da faculdade para depois. No entanto, o efeito pode ser devastador, gerando ansiedade e estresse na reta final.

Tim Pychlyl, psicólogo e pesquisador da Universidade de Carleton no Canadá, com mais de 20 anos de estudo sobre o fenômeno, revela que um dos maiores problemas educacionais da atualidade é a procrastinação. Para ele, não se trata apenas de uma questão de tempo, mas de falta de organização e gerenciamento emocional.

1.4 Mercado de sites/ aplicativos de agendas de tarefas

1.4.1 Mercado

De acordo com uma pesquisa feita pela BUSINESS RESEARCH INSIGHT (2023), revela-se que o mercado de aplicativos de anotações em 2021 foi de US\$ 576,1 milhões e deve totalizar US\$ 2.784,99 milhões até 2031. A mesma pesquisa completa relatando que "espera-se que sistemas avançados de organização e etiquetagem alimentem o crescimento do mercado".

A ampla adoção da digitalização em diversos setores impulsionou a busca por aplicativos de anotações. Com a migração para fluxos de trabalho digitais, surge a necessidade de ferramentas eficazes para capturar e organizar informações de maneira digitalizada. (BUSINESS RESEARCH INSIGHT, 2023).

1.4.2 Contribuição para empresas

De acordo com Guilherme Rabello (2022), a agenda de tarefas é muito importante na questão do mercado para empresas, especialmente ela sendo de forma totalmente online, o que ajuda a compartilhar com a equipe assim tendo um gerenciamento melhor. Sua importância está devido a tendência de tempo e de anotações diárias que a empresa faz no dia a dia, ajudando assim com a questões de ideias e aumentando os resultados das empresas.

1.5 Tipos de sistemas

1.5.1 Definição

O *Taskify* se encaixa em dois que já existem: institucional e gerenciamento de tarefas. A escolha do sistema *web* é que com ele o usuário tem uma melhor possibilidade de acessar aplicação de diversos lugares usando apenas o navegador com uma conexão de *internet*.

Cunha (2022), destaca algumas vantagens de utilizar um sistema *web*, sendo a produtividade mais eficiente, o maior custo-benefício, a conveniência do usuário de não precisar de instalações e atualizações, além da menor preocupação com a perda de dados.

1.5.2 Sistema Web

Um sistema *web* é uma aplicação acessível pela *internet* através de um navegador, como *Google Chrome* ou *Mozilla Firefox*. Ele possibilita aos usuários realizarem uma variedade de tarefas e operações, incluindo gerenciamento de dados, comunicação, vendas, controle de estoque, entre outras. Tais sistemas podem oferecer vantagens significativas, como otimizações de processos, redução de custos e aumento da eficiência operacional.

Ao contrário dos programas instalados localmente em um computador, um sistema *web* pode ser acessado de qualquer lugar do mundo, contanto que haja uma conexão com a *internet*.

1.5.3 Website Institucional

Segundo Barreto (2023), o *site* institucional tem como principal propósito promover a imagem de uma empresa ou instituição, apresentando detalhes sobre sua história, produtos, serviços, e fornecendo um canal de atendimento para os clientes.

1.5.4 Website de gerenciamento de tarefas

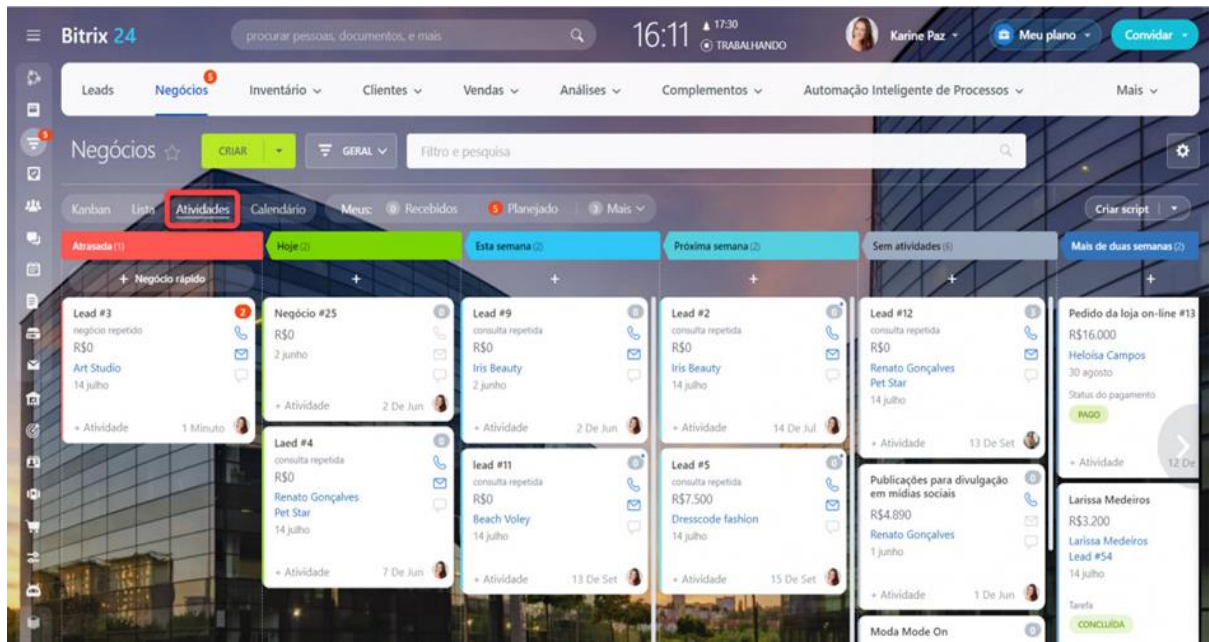
Um *website* de gerenciamento de tarefas é uma plataforma que ajuda indivíduos a se organizar, acompanhar e concluir suas atividades de maneira eficiente. Essas ferramentas permitem que o usuário mantenha um registro claro das tarefas pendentes, defina prazos e visualize o progresso.

1.6 Sistemas semelhantes

1.6.1 Sistemas (app, sites) semelhantes

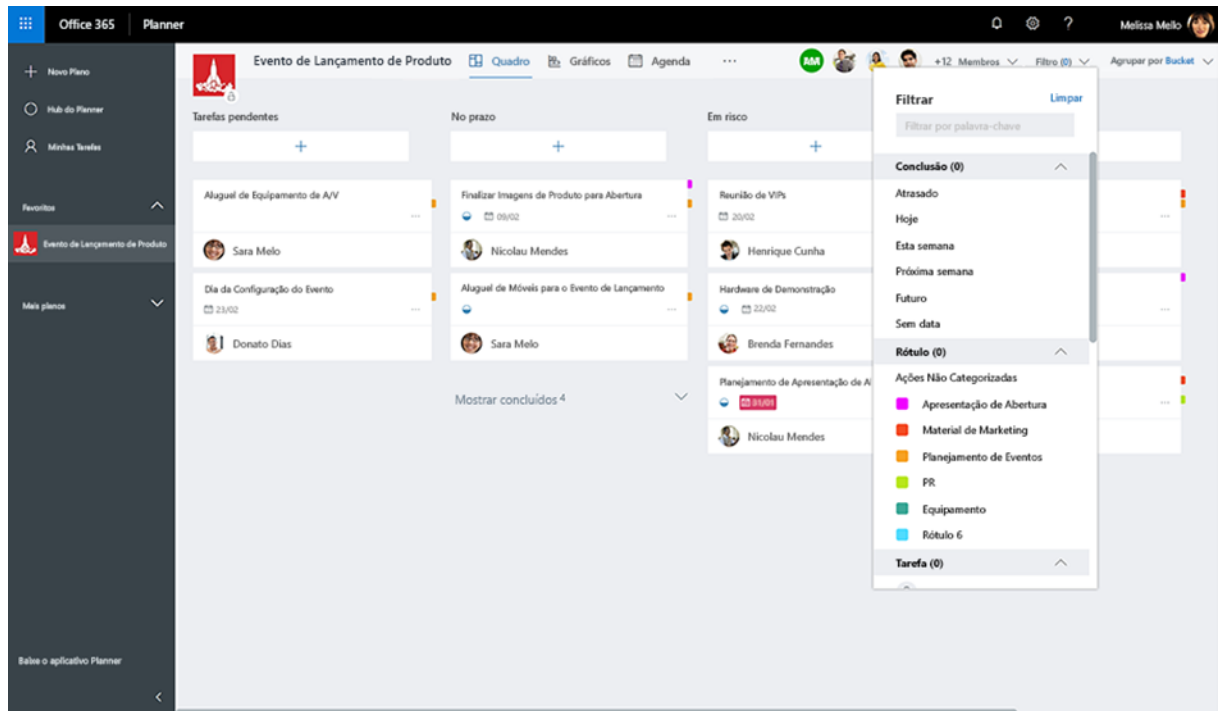
Na área de sistemas, denominados *To Do List*, existem diversos programas com recursos parecidos e outros diferenciais, tanto em *websites* como em aplicativos. Pode se ressaltar como semelhantes:

Figura 8: Tela inicial do Bitrix 24.



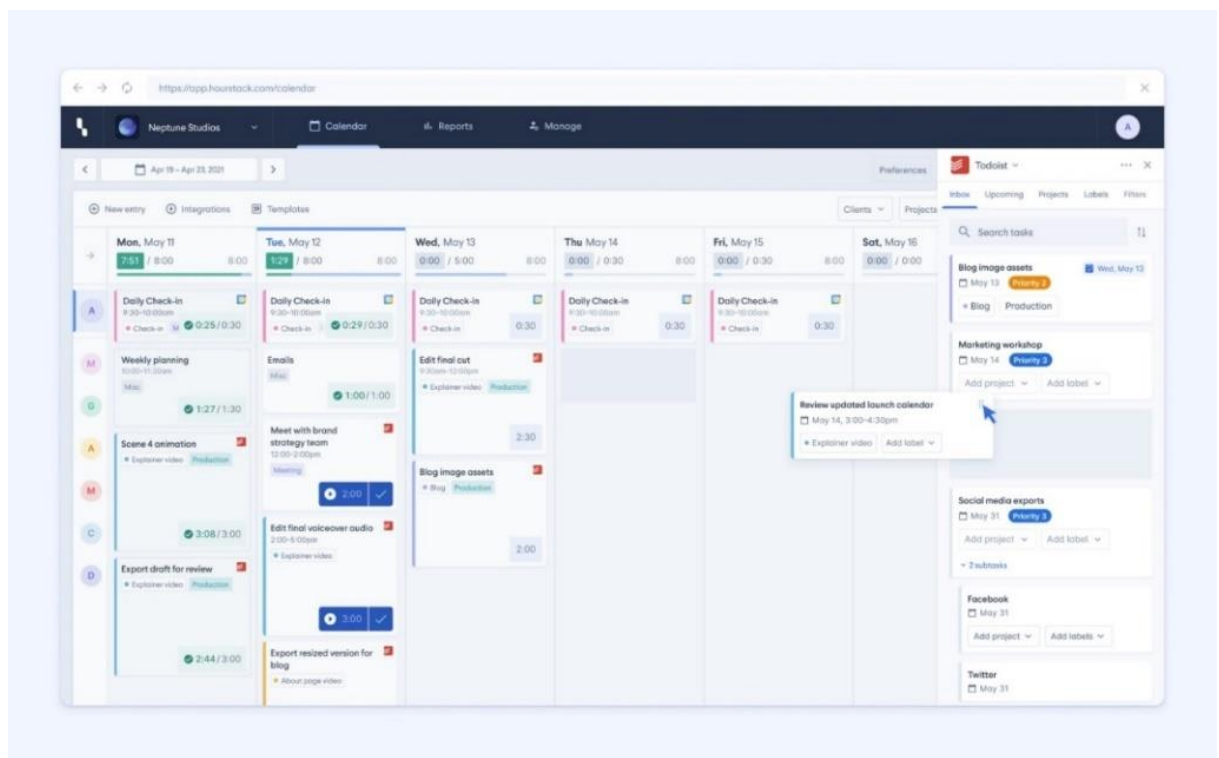
Fonte: BITRIX 24, 2024.

Figura 9: Tela Inicial da Microsoft To-Do.



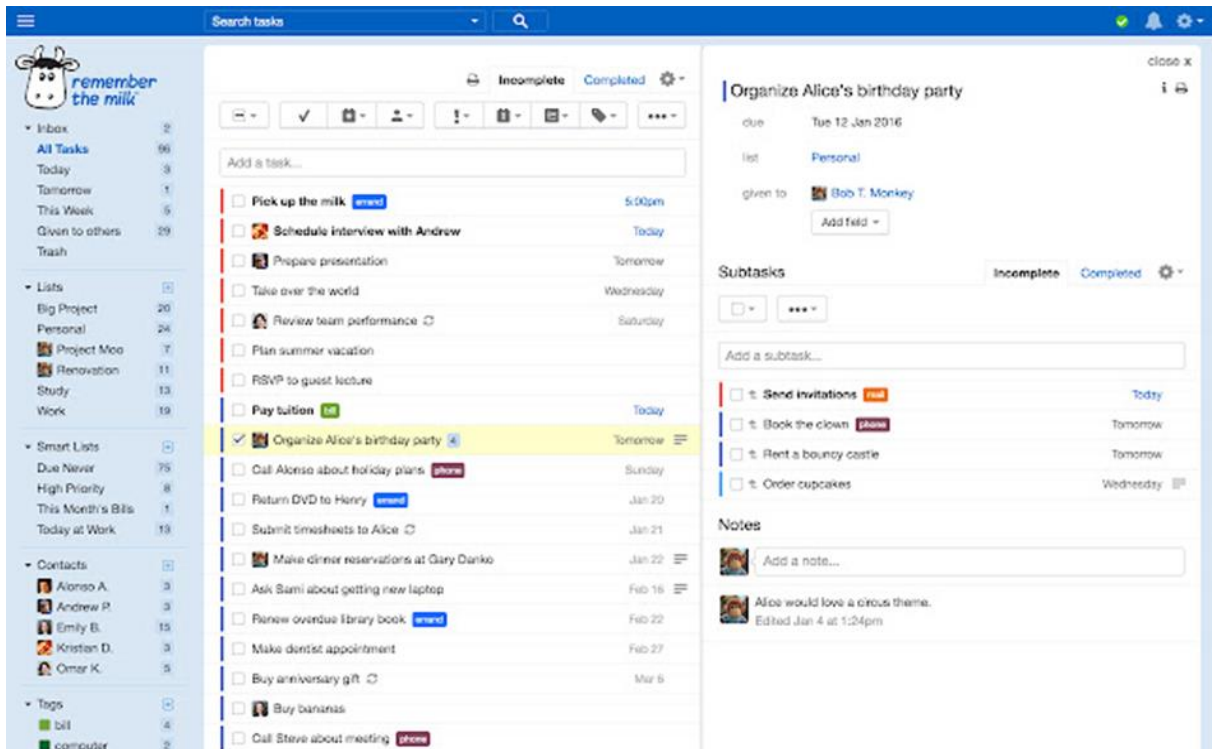
Fonte: Microsoft To-do, 2024.

Figura 10: Tela Inicial do Todoist.



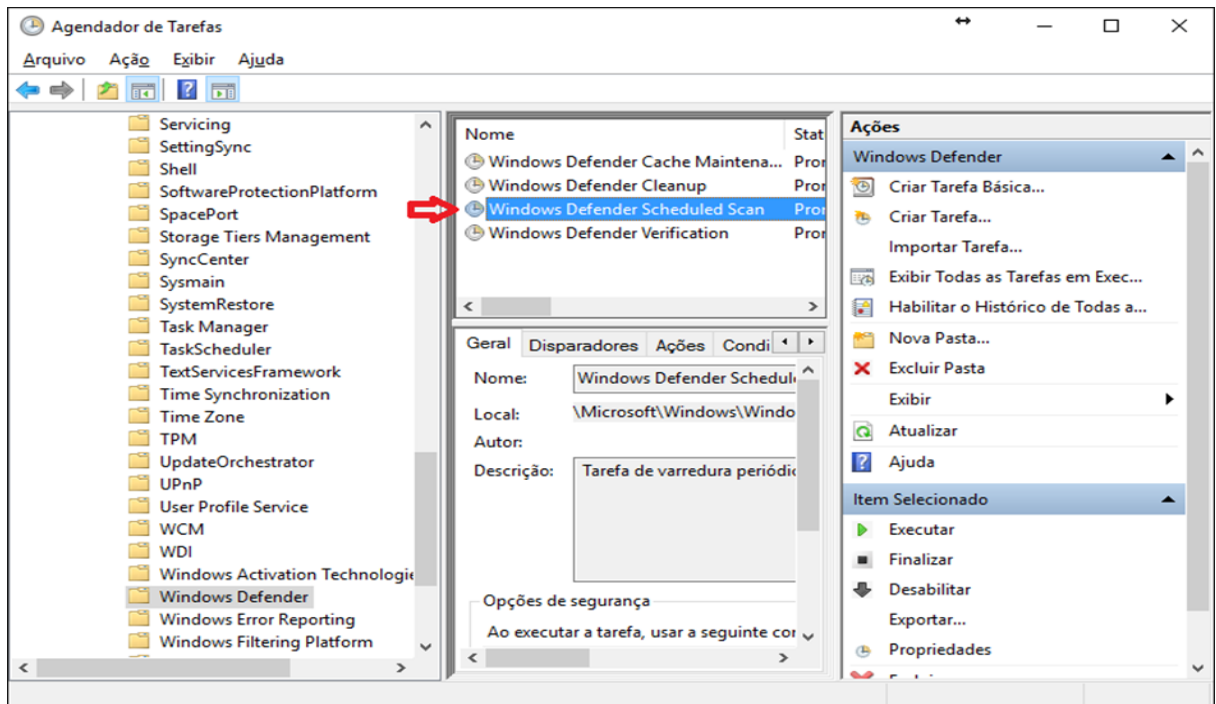
Fonte: To-Do Todoist, 2024.

Figura 11: Tela Inicial da Remeber The Milk.



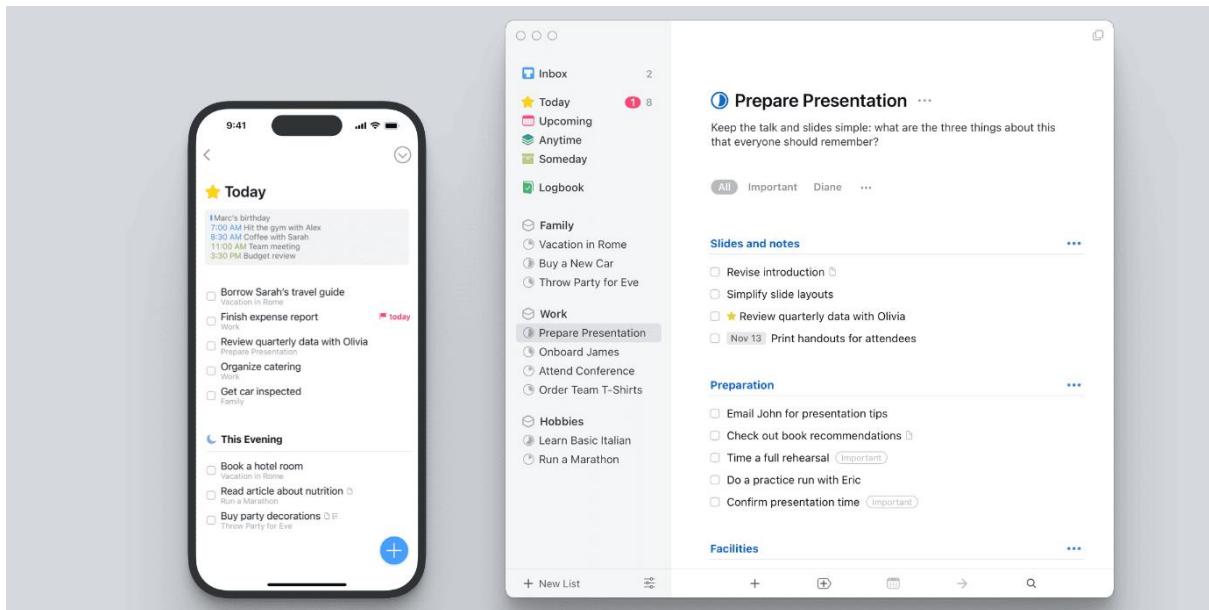
Fonte: Remeber The Milk, 2024.

Figura 12: Tela Inicial do Agendador de Tarefas do Windows.



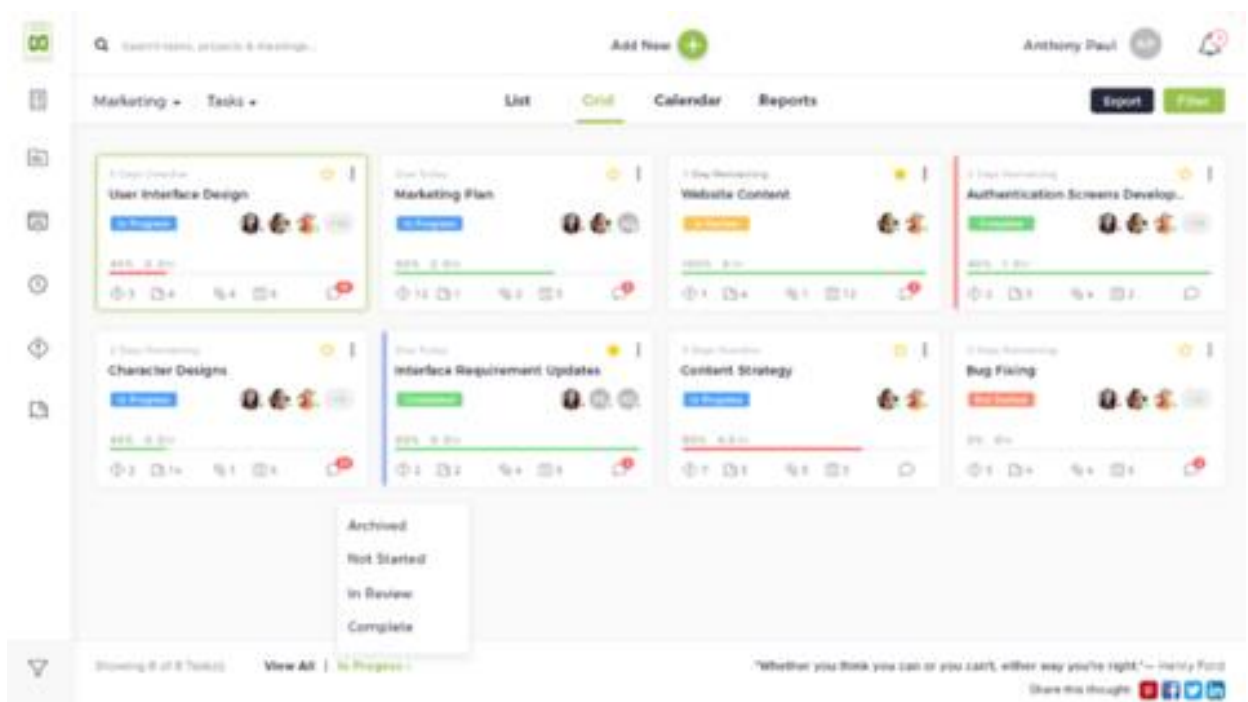
Fonte: Agendador de Tarefas do Windows, 2024.

Figura 13: Tela Inicial Things.



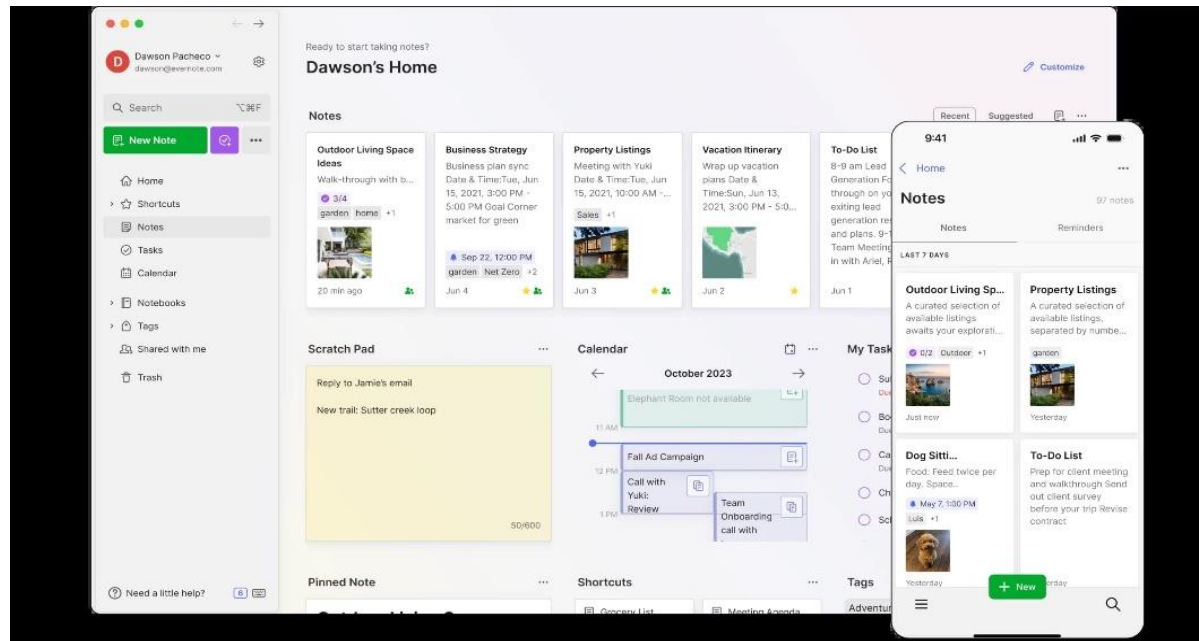
Fonte: Things, 2024.

Figura 14: Tela Inicial nTask.



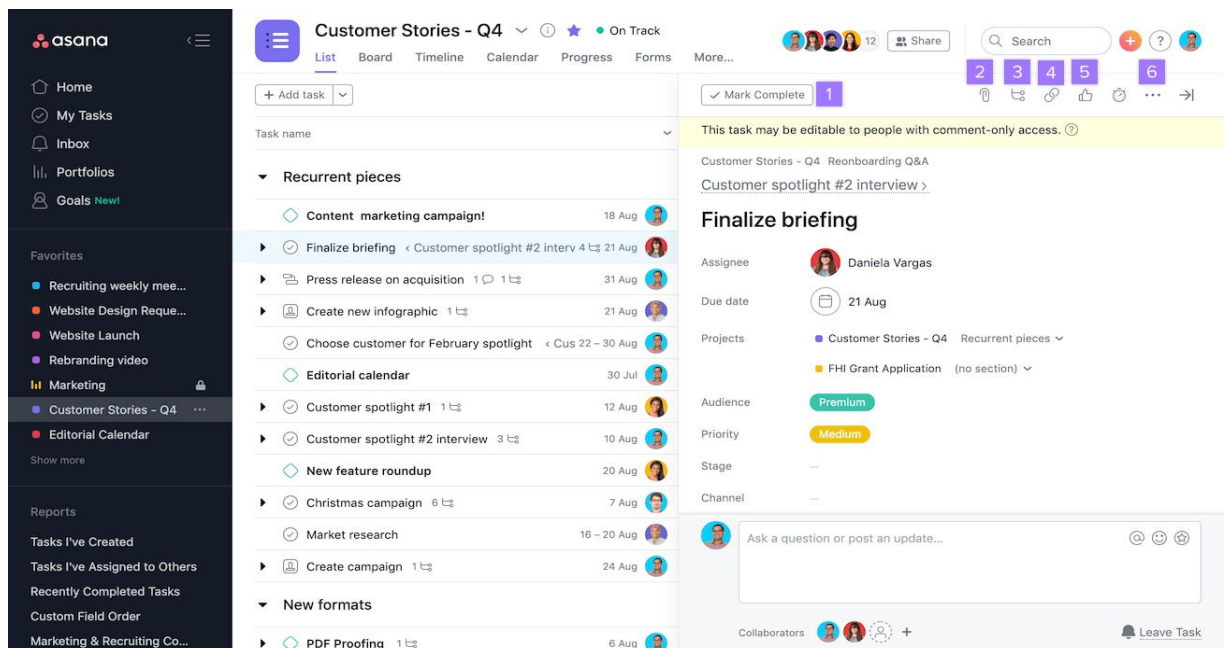
Fonte: nTask, 2024.

Figura 15: Tela Inicial do Evernote.



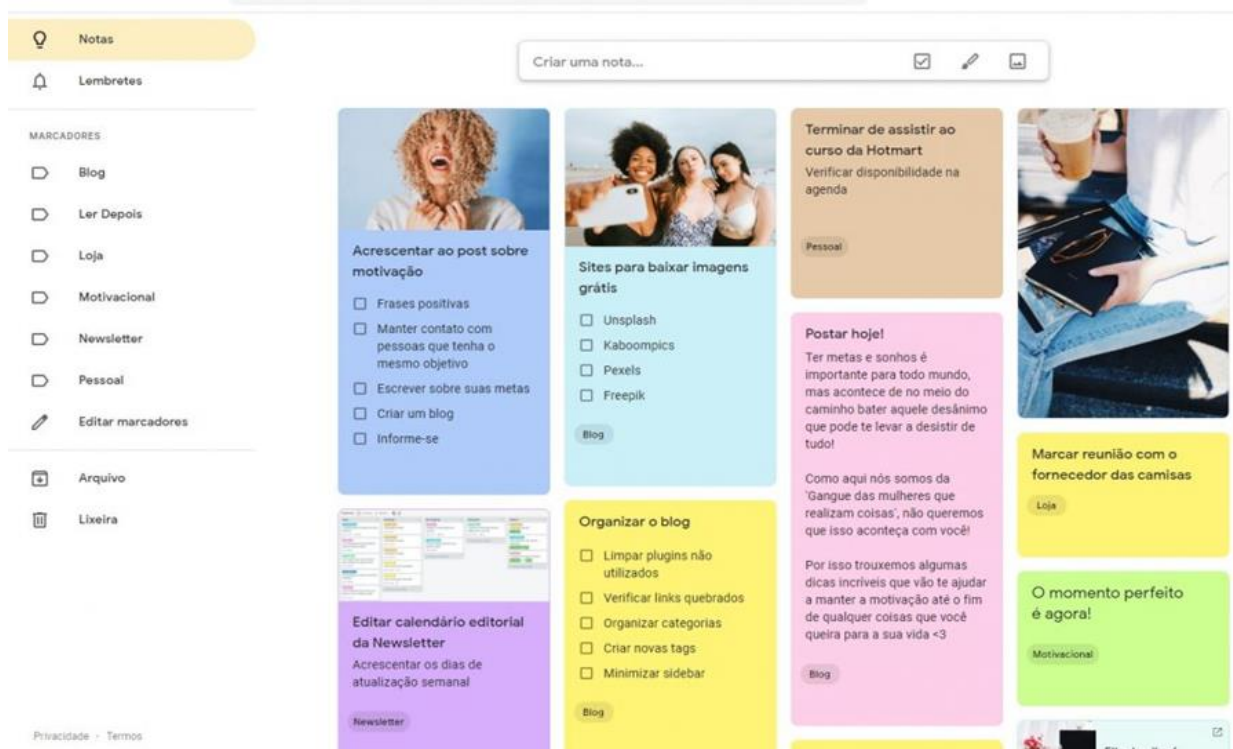
Fonte: Evernote, 2024.

Figura 16: Tela Inicial do Asana.



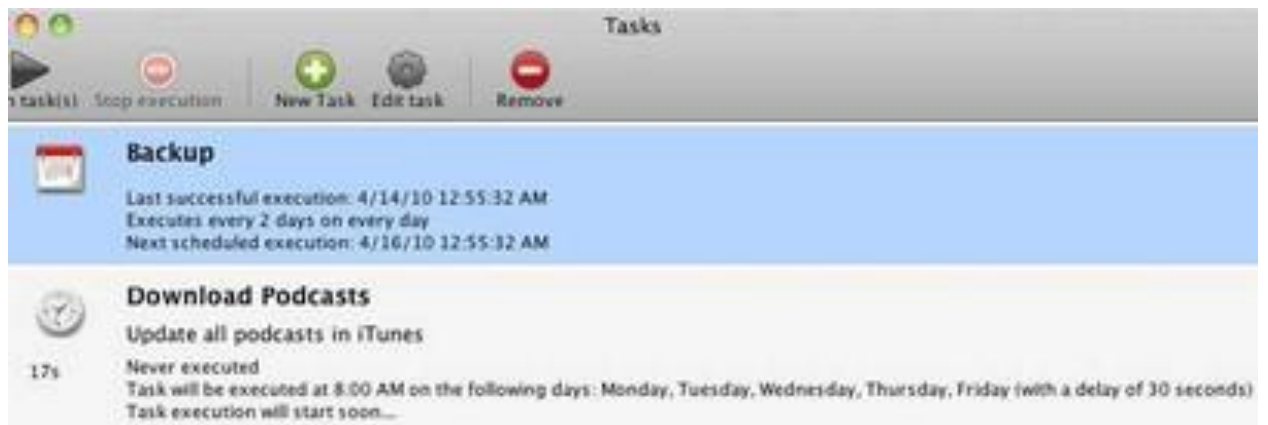
Fonte: Asana, 2024.

Figura 17: Tela Inicial do Google Keep.



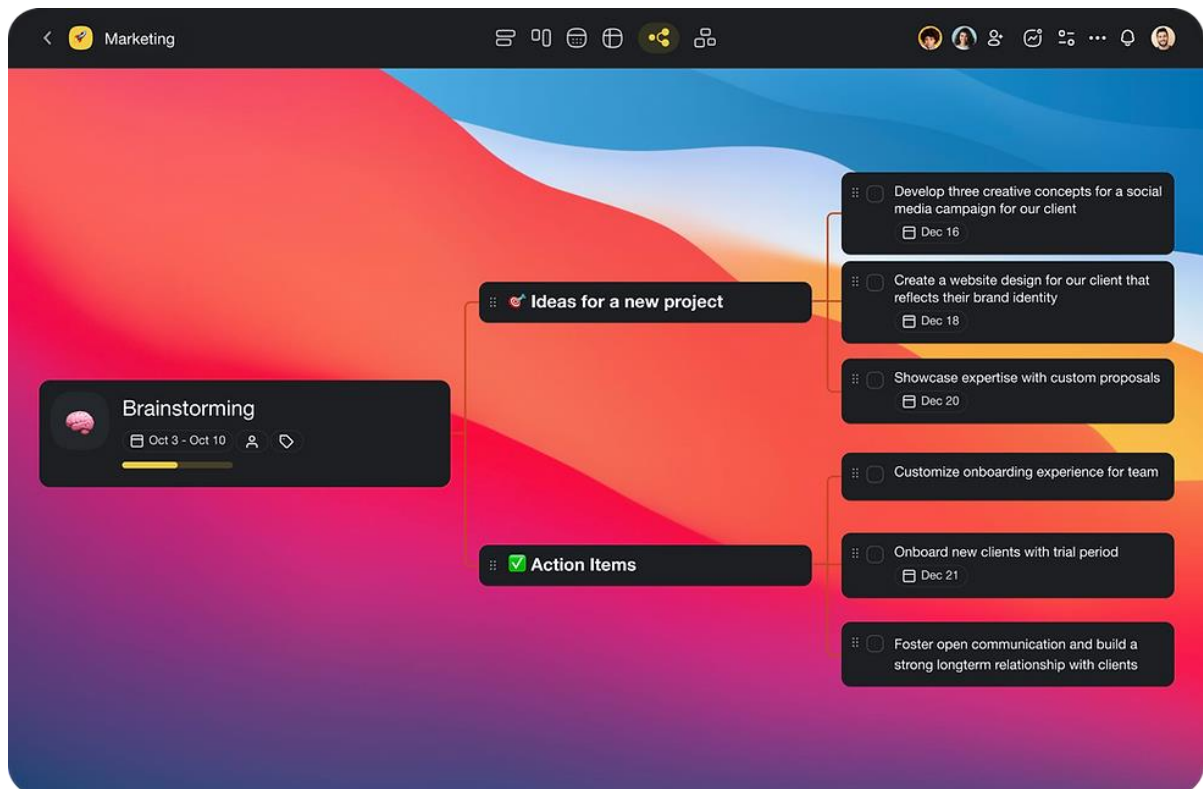
Fonte: Google Keep, 2024.

Figura 18: Tela Inicial do Taks Til Dawn.



Fonte: Taks Til Dawn 2024.

Figura 19: Tela Inicial do Taskade.



Fonte: Taskade 2024.

1.6.2 Diferencias

Os aplicativos e *sites* apresentados possuem muitas funções tanto na forma paga como na gratuita, mas o principal diferencial do *Taskify*, é que ele é de uma forma totalmente gratuita, assim tendo muito mais disponibilidade de acesso diferente dos *softwares* que suas maiores funcionalidades só tem na forma paga. Outro principal diferencial é que muitos dos *sites* de *To Do List* não realizam a notificação avisando ao usuário que há tarefa está próxima da data de vencimento, ou se já passou a data especificada.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Ambientes, ferramentas e linguagens

2.1.1 Edição de imagens

Na edição foi utilizada a ferramenta, *Adobe Photoshop* para auxiliar na edição de fotos e ícones. Já para ilustrações as ferramentas utilizadas foram: *IbisPaint X* e *Procreate*, sendo ambos os aplicativos focados em artes digitais, um deles sendo em versão gratuita e exclusivo de *IOS*.

2.1.2 Prototipagem

Para o melhor uso de desempenho foram utilizados os *websites Canva* e o *Figma*.

Canva: É uma ferramenta *online* que possibilita fazer edições e montagens de projetos com disponibilidade gratuita, nessa ferramenta a várias *designer* e projetos prontos, ajudando o usuário com a criação que ele desejar.

Figma: É uma plataforma colaborativa para construção de interfaces de *designer* e protótipo.

2.1.3 Front-end

Para a parte visual do *site* com o intuito de fazer marcação e a estilização foram utilizados o *HTML5 (HyperText Markup Language)*, *CSS3 (Cascading Style Sheets)*, *JavaScript* e o *Ajax (Asynchronous JavaScript and XML)* e como principal *framework* o *Boostrap*.

O *HTML* é uma linguagem de marcação de hipertexto utilizada para criação de documentos e páginas da *web*, onde seus marcadores, chamados de “*tags*”, indicam a função de cada elemento da página, como textos, imagens e vídeos, além de definir suas conexões com outros elementos e como serão interpretados pelo navegador. Já o *CSS*, por sua vez, é uma linguagem utilizada para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como *HTML*, permitindo a separação do conteúdo e da representação visual de um *site*. Com o *CSS*, é possível alterar cores de texto e fundo, fontes, espaçamentos entre parágrafos, criar tabelas, usar diferentes *layouts* e ajustar imagens conforme o tamanho da tela.

JavaScript é uma linguagem de programação de alto nível, voltada especialmente para o desenvolvimento *web*, sendo multiparadigma, o que significa que suporta programação funcional, imperativa e orientada a objetos. Além disso, é uma linguagem versátil, com tipagem dinâmica, sintaxe acessível e recursos avançados como manipulação de *DOM* em tempo real, *APIs* para trabalhar com textos, matrizes, datas e expressões regulares, possibilitando a criação de interações dinâmicas em páginas *web*. Já o *Ajax*, é um conjunto de técnicas de desenvolvimento *web* que permite criar aplicações que processam requisições ao servidor em segundo plano de forma assíncrona, ou seja, sem a necessidade de recarregar toda a página.

Por fim, o *Boodstrap*, na sua versão 5.3, é um *framework front-end* que facilita a criação e prototipagem de *sites* e aplicações de maneira rápida e simples, fornecendo uma estrutura de CSS, além de componentes pré-estilizados e responsivos que ajudam no *design* de interfaces *web*.

2.1.4 Back end

A principal linguagem utilizada para o *back-end* foi o *PHP* junto com o *Node.js* para a utilização de *API*.

PHP é uma linguagem utilizada para a construção de *sites* dinâmicos, integração de aplicações e desenvolvimento eficiente de sistemas, sendo especialmente adequado para comunicações do lado do servidor. Ele é capaz de lidar com várias funções de *back-end*, como coleta de dados de formulários, gerenciamento de arquivos no servidor, modificação de bases de dados, entre outras tarefas. Já o *Node.js* é um ambiente de execução de *JavaScript* que permite a execução de aplicações de desenvolvimento de forma autônoma, sem depender de um navegador. Ele é capaz de criar diversos tipos de aplicações *web*, como servidores, *sites* estáticos e dinâmicos, e *APIs*.

2.1.5 Linguagem para banco de dados

O *Structured Query Language (SQL)*, ou (Linguagem de Consulta Estruturada, em português). É uma linguagem de programação, utilizada para trabalhar com banco de dados relacionais. Com ele é possível realizar consultas na forma de base de dados informando vários tipos de parâmetros assim podendo obter grandes quantidade de informações de diferentes fontes.

2.1.6 Ambientes

Para a realização do projeto as principais ferramentas utilizadas foram: *Visual Studio Code*, *Apache*, *HeidiSQL*, *Astah Community* e *brModelo*.

Visual Studio Code é um editor de código aberto desenvolvido pela *Microsoft*, disponível para *Windows*, *Mac* e *Linux*. Ele permite a criação de *softwares desktop* utilizando *HTML*, *CSS* e *JavaScript*. O *Apache*, por sua vez, é um servidor *web* de código aberto utilizado para manter conteúdos de *sites* na *internet* funcionando através de um servidor. Para gerenciamento de banco de dados, o *HeidiSQL* é uma ferramenta que facilita a criação de tabelas e campos utilizando a linguagem *SQL*. Já para a criação de diagramas, o *Astah Community* é um *software* que possibilita a modelagem de sistemas e projetos usando *UML (Unified Modeling Language)*, suportando a

versão *UML 2*. Desenvolvimento pela *Change Vision, Inc.*, o *Astah Community* é amplamente utilizado por desenvolvedores para modelagem unificada. Por fim, o *brModelo* é uma ferramenta dedicada à modelagem de banco de dados, permitindo a criação de modelos conceituais e lógicos.

2.2. Usabilidade de *software*

2.2.1 O que é a Usabilidade de *Software*

A Usabilidade de *Software* refere-se ao quão bom um sistema atende a certos requisitos, como facilidade de aprendizado, eficiência de uso, facilidade de memorização, baixa taxa de erros e satisfação do usuário. Ela é um dos principais fatores que influenciam a aceitação de uma aplicação pelos usuários, já que o objetivo fundamental é proporcionar uma experiência positiva para eles.

Para garantir que um *site* atenda às necessidades do usuário, é essencial que seu desenvolvimento seja centrado nele. Isso implica que a interface seja projetada com o objetivo de satisfazer as necessidades do usuário, mantendo-o como foco central de interesse do projetista durante todo o processo de desenvolvimento. (FERREIRA e LEITE, 2003, p. 117).

2.2.2 Importância da Usabilidade de *Software*

Além da sua simplicidade, ela tem extrema importância devido a forma que é abordada e aplicada para projetos, portando, ela contribui para a melhoria das condições de desenvolvimento de *sites*. Por exemplo, sistemas que possui uma usabilidade melhor, tendem a terem maior qualidade e chances de satisfação para o público. Essa aparência agradável faz com que o usuário aprenda mais rápido como usá-lo e memoriza-lo, assim nem mesmo precisando de um tutorial, em alguns casos.

2.2.3 Exemplo de Usabilidade de *Software*

Alguns exemplos de usabilidade que um *software* pode ter são:

Contraste de cor:

O contraste de cores é basicamente a diferença perceptível entre as cores utilizadas no texto e no plano de fundo em um *site*, por exemplo. Essa diferença de cores é ideal para uma experiência boa, pois garante que todo o conteúdo será legível para pessoas com uma capacidade menor de visão ou não.

Linguagem clara e objetiva:

A linguagem clara e objetiva, não somente em um *site*, mas em qualquer conteúdo que precisa ser interpretado de alguma forma, é essencial e gera uma boa usabilidade, pois, além de gerar um melhor entendimento para o usuário, demonstra confiança da parte do sistema e também ajuda a evitar conflitos e desentendimentos.

Padronização do site:

Padronizar um produto ou um *site*, gera uma familiaridade para o usuário final, porque a partir dessa padronização, que não acontece somente entre as telas do sistema, como também de um *site* para outro, se torna mais fácil para quem usá-lo, assim melhorando a experiência do mesmo. Por isso que, na hora de propor a interface de uma página, não deve ser levado em consideração apenas a estética, e sim a comunicação e reação do usuário.

Área de ajuda:

Em um sistema complexo ou com grande quantidade de funções, é importante que haja uma área de ajuda, onde o usuário buscará se informar do que fazer, ou até mesmo se comunicar com o administrador do sistema. Em outros casos, uma possibilidade de o mesmo escolher passar por um tutorial de como usar as funcionalidades ou não.

2.2.4 Onde a usabilidade se encaixa

O Taskify se encaixa na Usabilidade da Web, que, por definição, se refere a como o site é apresentado e aplicado para o usuário, proporcionando um ambiente mais compreensível. Isso inclui uma organização visual eficiente e uma escolha cuidadosa de cores, simplificando a experiência para que ela seja mais intuitiva e atrativa para o cliente. O foco principal é criar uma plataforma rápida e de fácil utilização, garantindo que o usuário encontre o que precisa de forma simples e sem obstáculos. Tendo assim como principal foco uma forma melhor para o usuário trazendo algo rápido e de forma simples de utilização.

2.3.1. Levantamento de requisitos

2.3.2 Do que se trata o *website*

O *website* consiste em uma plataforma de agendamento de tarefas online, ajudando assim na organização das tarefas cotidianas de seu usuário, focada para pessoas que queiram melhorar sua rotina de forma fácil.

2.3.3 O que são requisitos funcionais

Os requisitos funcionais irão descrever as funcionalidades e serviços do sistema, de forma explícita e explicada rigorosamente, assim fazendo a documentação de como o sistema deve reagir as requisições dos usuários, atendendo também, as necessidades principais do cliente. (FIGUEREDO, 2011).

2.3.4 O que são requisitos não funcionais

De acordo com FIGUEIREDO (2011), os requisitos não funcionais são aqueles que "definem propriedades e restrições do sistema", ou seja, eles especificam o atributo de qualidade de *software*. Esses requisitos não funcionais levam em consideração o comportamento do *software*, como segurança, desempenho, usabilidade, entre outros. Por exemplo, quando um sistema possui boa usabilidade, ele se comportará de forma positiva em determinadas situações, e são essas respostas que tais requisitos levantam.

2.3.5 Requisitos Funcionais do *Taskify*

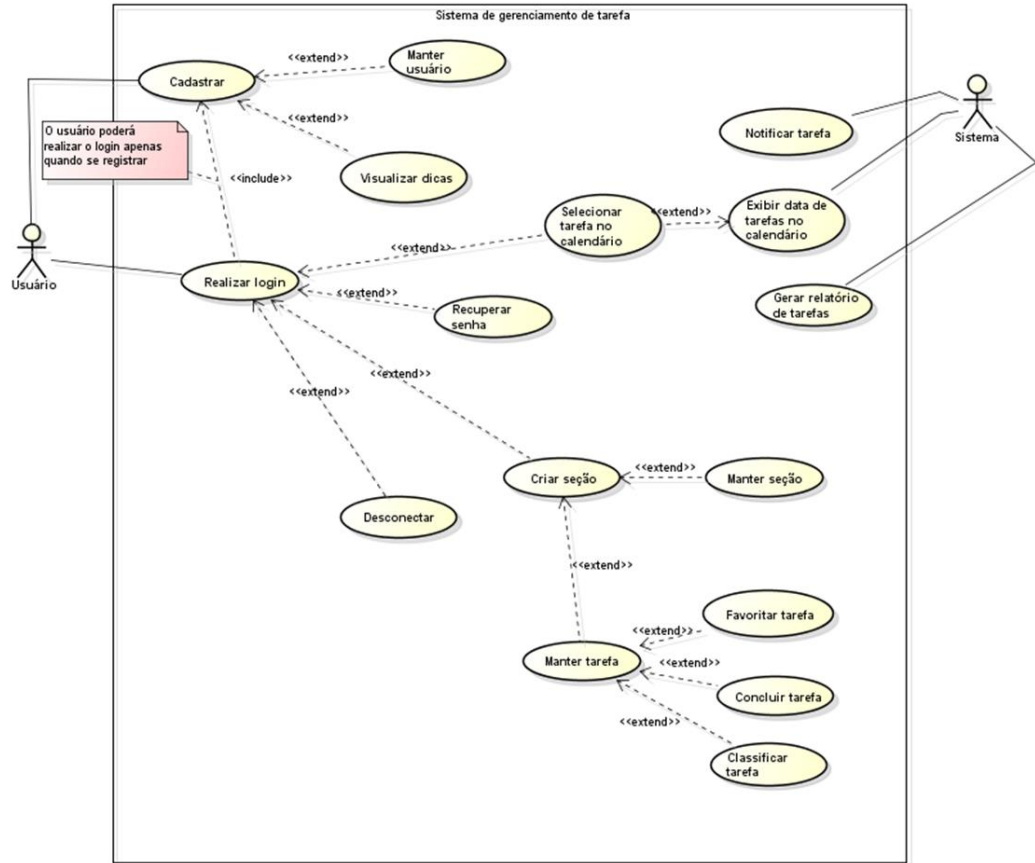
Tabela 1- Requisitos Funcionais

Código	Nome	Classificação	Ator	Objetivo
RF01	Cadastrar usuário	Essencial	Usuário	Tem o objetivo de criar a conta do usuário no site.
RF02	Recuperar senha	Desejável	Usuário	Concede a possibilidade do usuário redefinir a sua senha.
RF03	Realizar login	Essencial	Usuário	Dispõe ao usuário entrar com uma conta já cadastrada ou com sua conta do google.
RF04	Visualizar dicas	Desejável	Usuário	Questiona se o usuário quer ou não receber dicas de como usar o sistema.

RF05	Criar seção	Essencial	Usuário	Permite que o usuário crie uma seção, ou seja, o agrupamento das tarefas.
RF06	Manter seção	Desejável	Usuário	Tem a função de exibir, cadastrar, alterar e excluir as seções.
RF07	Manter tarefa	Desejável	Usuário	Possibilita o usuário a exibir, adicionar, editar os componentes e excluir uma determinada tarefa.
RF08	Favorita tarefa	Desejável	Usuário	Serve para priorizar tal tarefa favorita.
RF09	Concluir tarefa	Desejável	Usuário	Serve para marcar a tarefa como concluída ou não.
RF10	Notificar tarefa	Desejável	Sistema	Envia uma notificação ao usuário por uma data específica por ele.
RF11	Classificar tarefa	Desejável	Usuário	Ordena as tarefas por uma respectiva classificação (de A-Z, favoritas, hoje, amanhã, semana...).
RF12	Exibir data de tarefas no calendário	Essencial	Sistema	Exibir a data definida de cada tarefa no calendário.
RF13	Selecionar tarefa	Desejável	Usuário	Mostra os componentes de tal tarefa após ela ser selecionada no calendário.
RF14	Manter usuário	Desejável	Usuário	Tem a funcionalidade de editar o perfil do usuário (nome, senha....).
RF15	Desconectar usuário	Desejável	Usuário	Permite desconectar a conta do usuário do sistema.
RF16	Gerar Relatório de tarefas	Importante	Sistema	O sistema deverá gerar um relatório em forma de gráfico em relação às tarefas concluídas do usuário.

2.4 Diagrama de caso de uso

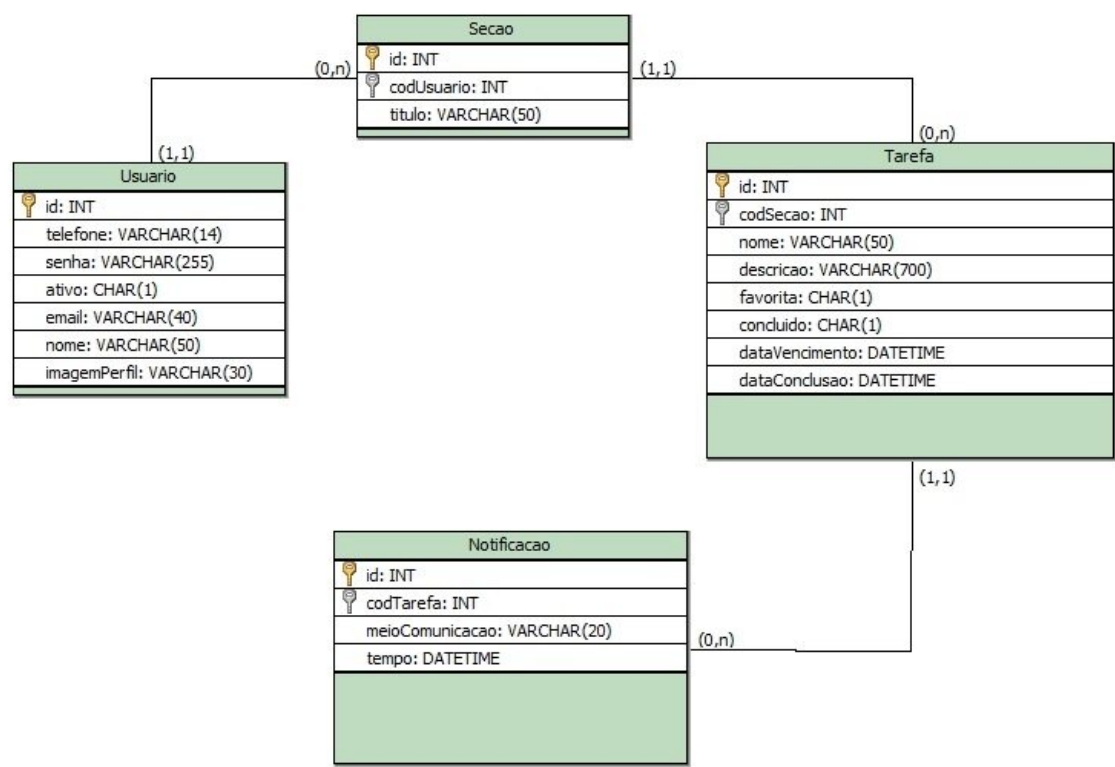
Figura 20: Diagrama de Entidade de Relacionamento.



Fonte: Próprios autores, 2024.

2.5 Banco de dados

Figura 21: Modelo Entidade Relacionamento.



Fonte: Próprios autores, 2024.

2.6 Logo e logotipo

2.6.1 Logotipo

Figura 22: Logotipo do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Figura 23: Logotipo do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

2.6.2 Logo

Figura 24: Logo do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

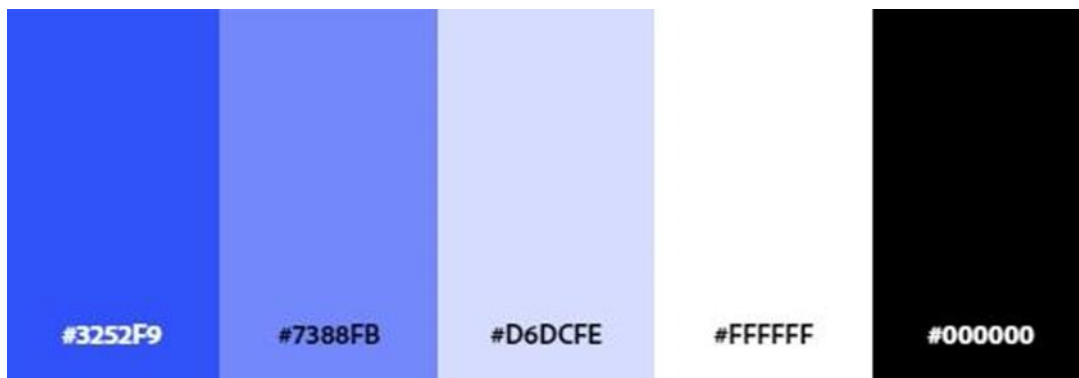
Figura 25: Logo do Taskify



Fonte: Próprios autores, 2024.

2.7 Paleta de cores

Figura 26: Cores principais.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Figura 27: Cores adicionais.



Fonte: Próprios autores, 2024.

2.8 Motivo das cores escolhidas e formas

2.8.1 Cores

A cor escolhida para ser a principal no *site* foi o azul, em seu tom #3252F9. O azul, sendo uma das cores primárias, é amplamente utilizado em designs em geral, por ser uma cor que não traz sensações negativas, uma vez que as cores que se veem estão diretamente ligadas às emoções e experiências. Essa cor está constantemente presente na vida das pessoas, sendo até mesmo a favorita de muitos. Também foi optado por utilizar um degradê da mesma cor, tornando o visual, de certa forma, mais interativo.

Na psicologia das cores, o azul pode significar tranquilidade, calma, estabilidade, harmonia, unidade, confiança, entre outros. Um dos objetivos do *site* é tornar a rotina do usuário satisfatória, assim, o azul é uma excelente escolha para motivar a continuidade do mesmo.

Em relação às cores secundárias, usadas apenas em alguns lugares, elas trarão tanto uma emoção extra para o usuário quanto um contraste de foco, contribuindo mais uma vez para a usabilidade do sistema.

2.8.2 Formas

No logotipo, assim como a logo, foi focado na junção do nome do *site*, juntamente com uma caixinha marcada, simbolizando uma tarefa concluída, assim dando a ideia principal do sistema.

Os vetores e *shapes* da tela de apresentação e outras foram pensados para complemento do *background*, proporcionando uma familiaridade e aparência mais criativa para o sistema.

Já os *widgets* usados nos botões e afins, demonstram exatamente a função que ele irá fazer, assim ajudando na usabilidade do *site*.

2.9 Taskify

Nessa tela é mostrado ao usuário um pequeno resumo de nosso site como boas-vindas.

Figura 28: Tela Inicial do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Essa tela serve para que um novo usuário se cadastre.

Figura 29: Tela do Cadastro do Taskify.

Taskify

CADASTRO LOGIN

Cadastrar-se ✓

Nome
Digite seu nome

Email
exemplo@gmail.com

Telefone
(XX)XXXXX-XXXX

Senha
Senha no mínimo 8 caracteres

☐ Mostrar Senha

CADASTRAR

[já possui uma conta?](#)

Fonte: Próprios autores, 2024.

Essa tela serve para que um usuário já existente entre em sua conta

Figura 30: Tela do Login do Taskify.

Taskify

CADASTRO LOGIN

Logar ✓

Email
exemplo@gmail.com

Senha
Digite sua senha

☐ Mostrar Senha

[Esqueceu sua senha?](#)

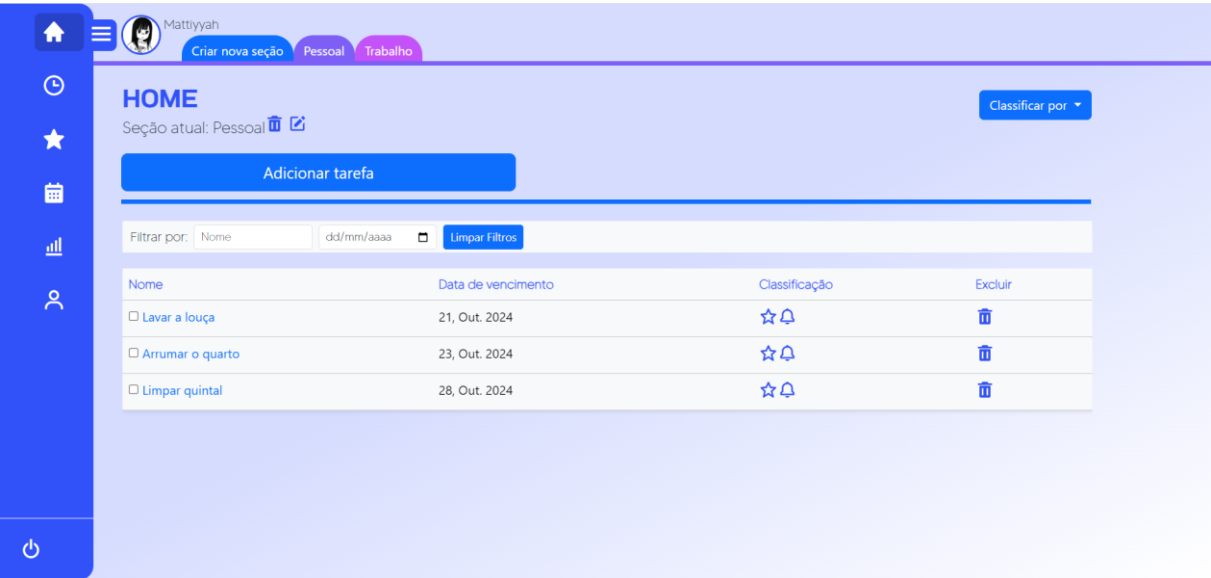
ENTRAR

[Não possui uma conta? Registre-se](#)

Fonte: Próprios autores, 2024.

Essa tela aparecerá após o usuário possuir uma conta, sendo a principal, onde conterá as seções criadas.

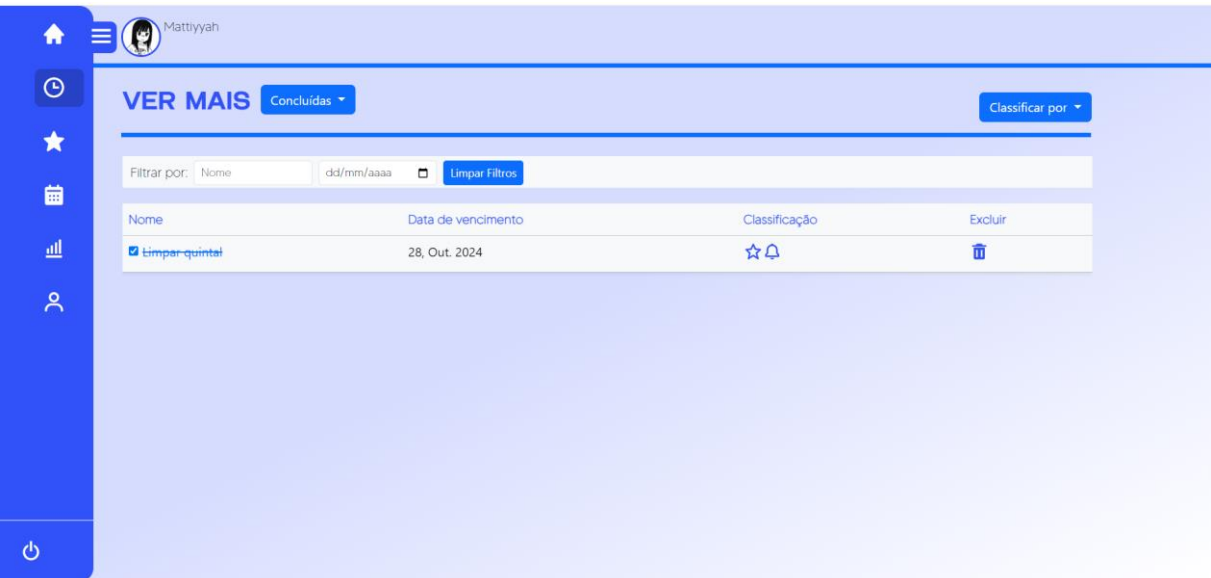
Figura 31: Tela do Home do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Tela onde o usuário poderá ver suas tarefas de acordo com o período selecionado.

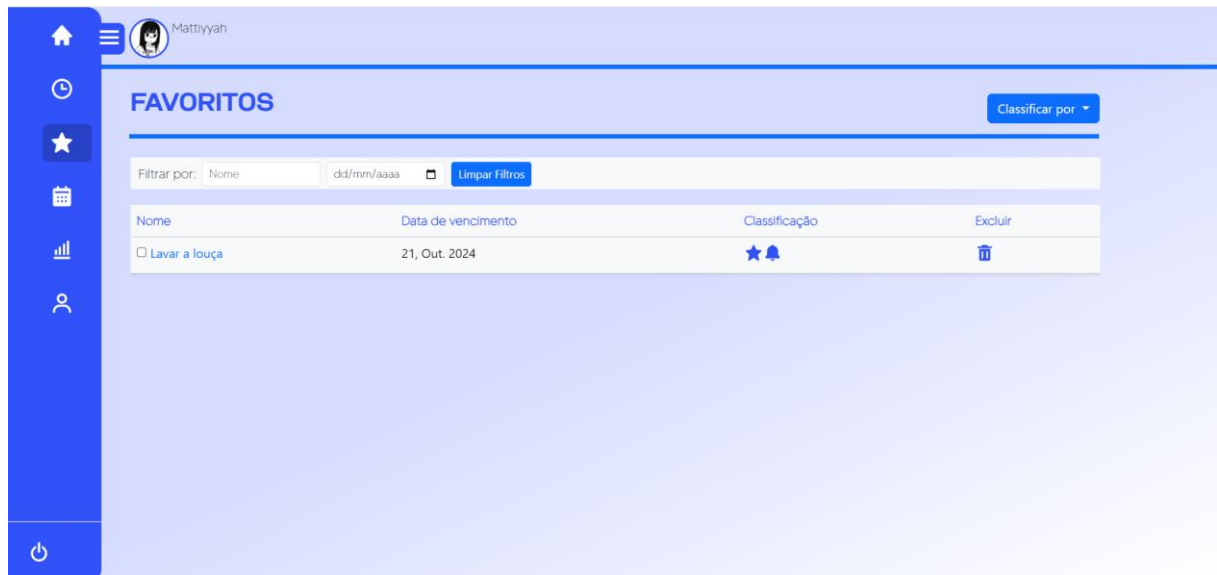
Figura 32: Tela do Ver Mais do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Tela onde as tarefas favoritas-das ficam.

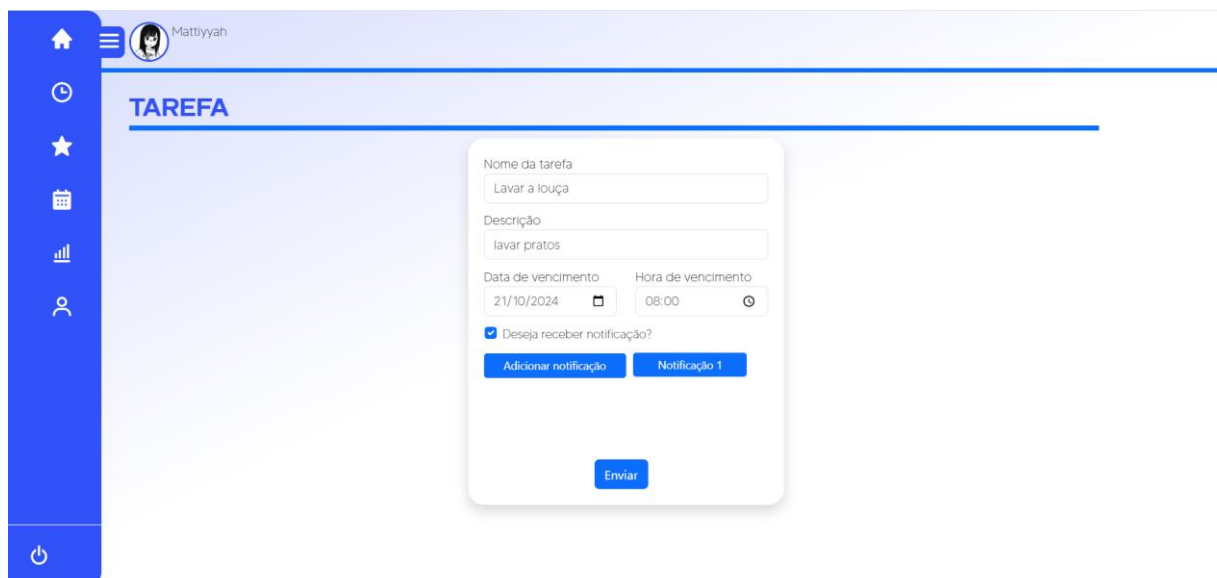
Figura 33: Tela dos Favoritos do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Tela de edição da tarefa, podendo alterar suas informações e notificações.

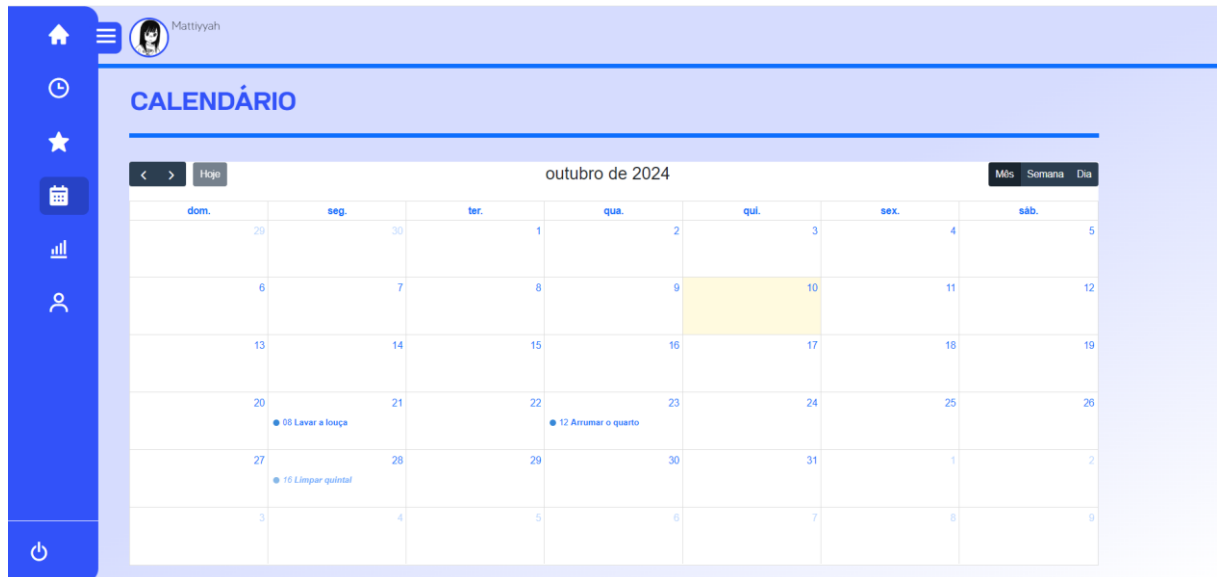
Figura 34: Tela da Tarefa do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Calendário onde irá mostrar as tarefas criadas pelo usuário em formato de mês, semana e dia.

Figura 35: Tela do Cadastro do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Gráfico que mostrará a quantidade de tarefas feitas na semana atual.

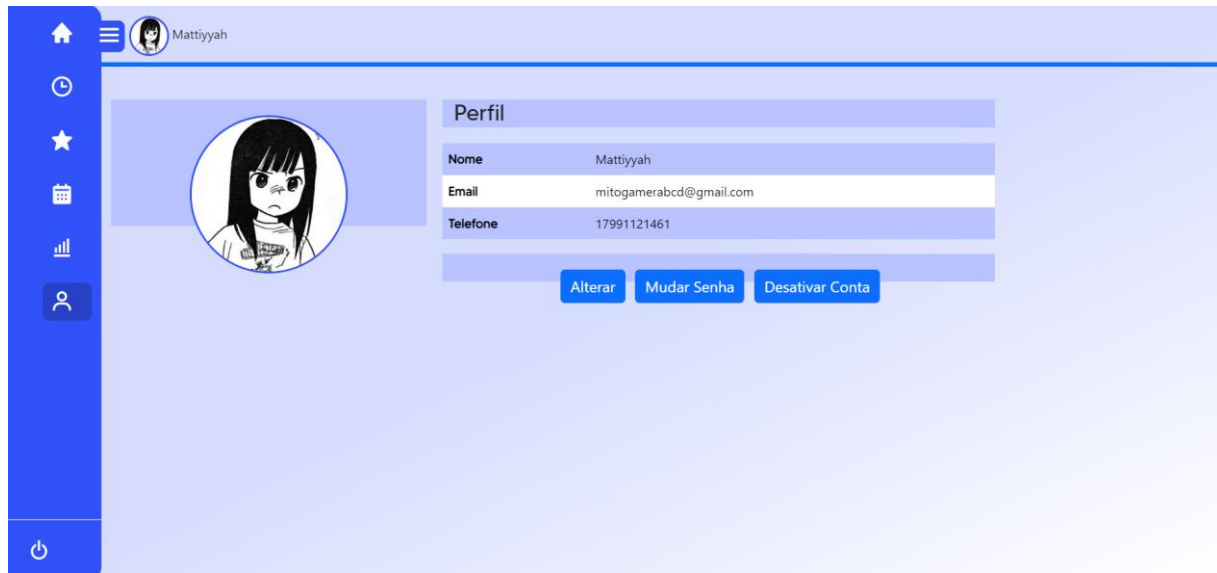
Figura 36: Tela do Gráfico do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

Perfil do usuário logado.

Figura 37: Tela do Perfil do Taskify.



Fonte: Próprios autores, 2024.

3 CONCLUSÃO

Conforme abordado, o Taskify oferece uma interface de interação simples e prática, proporcionando ao usuário uma experiência funcional e eficiente para o registro e acompanhamento de tarefas. Com o recurso de notificações, a plataforma contribui para a gestão organizada das atividades diárias, fator especialmente relevante na atualidade, em que a rotina exige o cumprimento de múltiplas responsabilidades. Dessa forma, o Taskify se destaca como uma ferramenta essencial para quem busca otimizar o gerenciamento de compromissos e manter uma visão estruturada do cotidiano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGENDADOR DE TAREFAS WINDOWS. **Agendador de tarefas Windows**. 2024. Disponível em: <<https://filestore.community.support.microsoft.com/api/images/71eae84e-9318-4e35-aa8d-e717fe61cebd>>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

AWARI. **Texto Comunicação Assertiva: A Importância da Comunicação Clara e Direta**. AWARI. Disponível em: <<https://awari.com.br/texto-comunicacao-assertiva-a-importancia-da-comunicacao-clara-e-direta/#:~:text=Inova%C3%A7%C3%A3o%20e%20Gest%C3%A3o-,Texto%20Comunica%C3%A7%C3%A3o%20Assertiva%3A%20A%20Import%C3%A2ncia%20da%20Comunica%C3%A7%C3%A3o%20Clara%20e%20Direta,revisar%20e%20editar%20o%20texto>>. Acesso em: 16 de mai. 2024.

AWARI. **Guia Completo: Como Usar o HeidiSQL para Gerenciar Seu Banco de Dados**. Awari, 2023. Disponível em: <<https://awari.com.br/guia-completo-como-usar-o-heidisql-para-gerenciar-seu-banco-de-dados/#:~:text=O%20Heidisql%20é%20uma%20ferramenta,uma%20ampla%20gama%20de%20recursos>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

BARRETO, Dennis. **36 Tipos de Sites: Veja a Lista Completa. Site Bem Feito**. Disponível em: <<https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

BITRIX. **Bitrix24**. 2024. Disponível em: <https://helpdesk.bitrix24.com.br/upload/media-library/3b2/edkvi35d8f3il2u2h0srlyunc7fcfdii/atividades_1.jpg>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

BUSINESS RESEARCH INSIGHT. **Observando o tamanho do mercado de aplicativos, compartilhe | Pesquisa de crescimento – 2028**. BUSINESS RESEARCH INSIGHT, 2024. Disponível em: <<https://www.businessresearchinsights.com/pt/market-reports/note-taking-app-market-106125>>. Acesso em: 26 mar. 2024.

VI JORNADA ACADÊMICA. **Software organizacional para controle de eventos e agendamento de tarefas estudantis em ambiente Android**. VI JORNADA ACADÊMICA, 2012. Disponível em: <<https://www.anais.ueg.br/index.php/jaueg/article/download/6439/4120>>. Acesso em: 24 mar. 2024.

CALEBE_. **A importância da padronização no meio digital**. CALEBE_. Disponível em: <<https://www.calebedesign.com.br/a-importancia-da-padronizacao-no-meio-digital/>>. Acesso em: 16 de mai. 2024.

CLEMENTE, Matheus. **O que é e por que usar o servidor Apache**. ROCKCONTENT 2021. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/apache/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

CLEMENTE, Matheus. **Psicologia das Cores: descubra o significado (e o poder) de cada cor no marketing**. ROCKCONTENT, 2023. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>>. Acesso em: 18 de jun. 2024.

COODESH. **O que é usabilidade?** Disponível em: <<https://coodesh.com/blog/dicionario/o-que-e-usabilidade/#:~:text=Basicamente%2C%20a%20usabilidade%20%C3%A9%20a>>. Acesso em: 16 de mai. 2024.

CUNHA, Fernando. **Sistema Web: o que é e como funciona?** Mestres da Web, 2022. Disponível em: <<https://www.mestresdawebsite.com.br/tecnologias/sistema-web-o-que-e-e-como-funciona>>. Acesso em: 6 abr. 2024.

DEVMEDIA. **Modelagem de software com UML**. DEVMEDIA Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/modelagem-de-software-com-uml/20140#:~:text=A%20modelagem%20é%20uma%20das,o%20sistema%20que%20estamos%20elaborando>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

DEVMEDIA. **AJAX Tutorial**. DEVMEDIA. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/ajax-tutorial/24797>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

DEVMEDIA. **Guia Completo de CSS**. DEVMEDIA. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/guia/css/38149>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

Escola britânica de artes criativas & tecnologia. **O que significa a cor azul na psicologia, marketing e design de interiores?** Escola britânica de artes criativas & tecnologia, 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/significa-a-cor-azul-seo#:~:text=Azul%20claro%20ou%20celeste%3A%20%C3%A9,de%20verdade%2C%20estabilidade%20e%20seriedade>>. Acesso em: 18 de jun. 2024.

EVERNOTE. **Evernote agendamento de tarefas.** EVERNOTE 2024. Disponível em: <https://evernote.com/_next/image?url=%2F_next%2Fstatic%2Fmedia%2Fhome-widgets.b4be340b.webp&w=3840&q=75>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

FACHINI, Tiago. **5 vantagens da agenda digital para a “agenda-caderninho”.** PROJURIS, 2022. Disponível em: <<https://www.projuris.com.br/blog/agenda-digital-vantagens/>>. Acesso em: 12 de mar. 2024.

FIGUEIRO, Eduardo. **Requisitos Funcionais e Requisitos Não funcionais.** Disponível em: <https://homepages.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas/aulas/req-funcional-rnf_v01.pdf>. Acesso em: 27 de mai. 2024.

FILADELPHO, Ruan. **O que é Canva? Conheça mais sobre a ferramenta de design.** HostGator, 2023. Disponível em: <<https://www.hostgator.com.br/blog/o-que-e-canva/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

GALÃ, Ana. **Contraste de cores e acessibilidade: como usar corretamente?** Handtalk. Disponível em: <<https://www.handtalk.me/br/blog/contraste-de-cores-e-acessibilidade/>>. Acesso em: 16 de mai. 2024.

GOMES, Priscilla. **Trabalho e organização: como unir esses dois fatores? Organize Na Prática.** Disponível em: <<https://organizenapratica.com.br/qual-a-importancia-da-organizacao/>>. Acesso em: 24 mar. 2024.

HANASHIRO, Akira. **VS Code - O que é e por que você deve usar?** TREINAWEB CURSOS, 2022. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

INGUI, D. **Excesso de informação e as (des)memórias no mundo contemporâneo.** Disponível em: <Ciência e Cultura, v. 63, n. 2, p. 12–14, 1 abr. 2011>. Acesso em: 25 de mar. 2024.

LIMA, Guilherme. **Bootstrap: O que é, Documentação, como e quando usar.** Alura, 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap?srsId=AfmBO-oqvJ484tfL6aMtHLmjJcekl7zKTNVWi2YbnjUUaj7YtLnXPr8rh>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

MELO, Diego. **O que é HTML? [Guia para iniciantes].** TECNOBLOG, 2023. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-html-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

MELO, Diego. **O que é JavaScript? [Guia para iniciantes].** TECNOBLOG, 2023. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-javascript-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

MELO, Diego. **O que é Node.js? [Guia para iniciantes].** TECNOBLOG, 2023. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-node-js-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

MELO, Diego. **O que é SQL? [Guia para iniciantes]**. TECNOBLOG, 2022. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-sql/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

MICROSOFT. **Microsoft agenda de tarefas**. MICROSOFT 2024. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/blog/wp-content/uploads/sites/51/2018/02/Conquer-time-with-new-features-in-Microsoft-Planner-FILTER-3.png>>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

NTASK. **nTask imagens**. 2024. Disponível em: <<https://software.com.br/images/product/8886/17291ntask.large.png>>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

REMEBER THE MILK. **Remember The Milk agenda de tarefas**. 2024. Disponível em: <https://lh3.googleusercontent.com/egSUpaWKdmZWfSOe2h29YgFd_rk_6ZUT1uZFM0HHbRO9rr1_bXNVv7NxKfrhGumDJPwHpP08zwiqp3irH-ixlDv27A=w640-h400-e365-rj-sc0x00ffffff>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

RABELLO, Guilherme. **Agenda online: como ela contribui para o desempenho da equipe?** Siteware, 2022. Disponível em: <<https://www.siteware.com.br/blog/produtividade/produtividade/>>. Acesso em: 13 de mar. 2024.

SILVEIRA, Maria e VILLAIN, Mateus. Figma: **O que é a ferramenta, Design e uso**. Alura, 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/figma>>. Acesso em: 02 de mar. 2024.

TAKS TIL DAWN. **Taks Til Dawn**. TAKS TIL DAWN 2024. Disponível em: <[https://s2-techtudo.glbimg.com/mbN04G-osvKhUNXEva_h-Gmqo9w=/404x202/smart/filters:strip_icc\(\)/s.glbimg.com/po/tt2/f/original/2014/09/11/9c30553d012d00ba12313b075c91.jpeg](https://s2-techtudo.glbimg.com/mbN04G-osvKhUNXEva_h-Gmqo9w=/404x202/smart/filters:strip_icc()/s.glbimg.com/po/tt2/f/original/2014/09/11/9c30553d012d00ba12313b075c91.jpeg)>. Acesso em: 12 de abr. 2024.

TASKADE. **Taskade agenda de tarefas tela**. TASKADE 2024. Disponível em: <https://static.wixstatic.com/media/a28f25_bcf79d570c04ecd8ba3db08af3c85a2~mv2.png/v1/fill/w_980,h_645,al_c,q_90,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/a28f25_bcf79d570c04ecd8ba3db08af3c85a2~mv2.png>. Acesso em: 12 de abr. 2024.

TECHTUDO. **Modelos softwares com Astah Community**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/astah-community/>>. Acesso em: 02 de mai. 2024.

THINGS. **Things agendador de tarefas**. 2024. Disponível em: <<https://culturedcode.com/things/features/>>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

TO-DO TODOIST. **to-do todoist**. 2024. Disponível em: <https://res.cloudinary.com/imagist/image/fetch/q_auto,f_auto,c_scale,w_2624/https%3A%2F%2Fget.todoist.help%2Fhc%2Farticle_attachments%2F4407971825938>. Acesso em: 11 de abr. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA. **Procrastinação é apontada em pesquisas como principal mal entre estudantes**. UFJF NOTÍCIAS, 2017. Disponível em: <<https://www2.ufjf.br/noticias/2017/04/27/procrastinacao-e-apontada-como-principal-mal-entre-estudantes/>>. Acesso em: 25 mar. 2024.

APENDICE A – Script do BD

```
CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `agendartarefas`;
USE `agendartarefas`;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `usuario` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `telefone` varchar(14) DEFAULT NULL,
  `senha` varchar(200) DEFAULT NULL,
  `ativo` char(1) DEFAULT NULL,
  `email` varchar(40) DEFAULT NULL,
  `nome` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `imagemPerfil` varchar(30) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=74 DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COL-
LATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `secao` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `titulo` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `codUsuario` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`),
  KEY `codUsuario` (`codUsuario`),
  CONSTRAINT `secao_ibfk_1` FOREIGN KEY (`codUsuario`) REFERENCES `usua-
rio` (`id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=54 DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COL-
LATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tarefa` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `codSecao` int(11) DEFAULT NULL,
  `nome` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `descricao` varchar(700) DEFAULT NULL,
```

```

`favorita` char(1) DEFAULT NULL,
`concluido` char(1) DEFAULT NULL,
`dataVencimento` datetime DEFAULT NULL,
`codUsuario` int(11) DEFAULT NULL,
`dataConclusao` date DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`id`),
KEY `codSecao` (`codSecao`),
KEY `codUsuario` (`codUsuario`),
CONSTRAINT `codUsuario` FOREIGN KEY (`codUsuario`) REFERENCES `usuario`
(`id`),
CONSTRAINT `tarefa_ibfk_1` FOREIGN KEY (`codSecao`) REFERENCES `secao`
(`id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=100 DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COL-
LATE=utf8mb4_general_ci;

```

```

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `notificacao` (
`id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`codTarefa` int(11) DEFAULT NULL,
`codUsuario` int(11) DEFAULT NULL,
`meioComunicacao` varchar(20) DEFAULT NULL,
`tempo` varchar(18) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`id`),
KEY `codUsuario` (`codUsuario`),
KEY `codTarefa` (`codTarefa`),
CONSTRAINT `notificacao_ibfk_1` FOREIGN KEY (`codUsuario`) REFERENCES
`usuario` (`id`),
CONSTRAINT `notificacao_ibfk_2` FOREIGN KEY (`codTarefa`) REFERENCES `ta-
refa` (`id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=130 DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COL-
LATE=utf8mb4_general_ci;

```