

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

FERNANDA BORGES PINTO DA SILVA

**ESCRIVA: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE APLICATIVO MÓVEL
DE GESTÃO DE METAS E PRODUTIVIDADE PARA ESCRITORES**

Porto Alegre

2023

FERNANDA BORGES PINTO DA SILVA

**ESCRIVA: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE APLICATIVO MÓVEL
DE GESTÃO DE METAS E PRODUTIVIDADE PARA ESCRITORES**

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação, pelo Curso de Sistemas de Informação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientadora: Prof^ª. Dra. Margrit Reni Krug

Porto Alegre

2023

ESCRIVA: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE APLICATIVO MÓVEL DE GESTÃO DE METAS E PRODUTIVIDADE PARA ESCRITORES

Fernanda Borges Pinto da Silva

Resumo: A adoção de uma rotina de escrita e o registro diário de produção podem trazer inúmeros benefícios para um escritor, especialmente no que diz respeito ao aumento de sua produtividade. Com base nesse entendimento, o presente trabalho teve como propósito o desenvolvimento do protótipo de um aplicativo destinado a escritores, o qual permitirá o acompanhamento de seus hábitos, metas e produtividade de escrita. A motivação para essa iniciativa fundamenta-se em pesquisas que evidenciaram o impacto significativo da definição de metas de escrita e rotina diária de escrita na produção textual de um escritor. O desenvolvimento do protótipo embasou-se em uma pesquisa realizada junto aos possíveis usuários, ou seja, escritores e autores, com o objetivo de investigar seus hábitos de escrita e de registro de produtividade. Além disso, a proposta inclui a incorporação de elementos de gamificação, como pontos, medalhas, níveis, metas e *feedbacks*, a fim de incentivar o usuário a desenvolver o hábito de escrita. Por fim, o aplicativo foi submetido à validação por meio de questionário junto ao grupo de possíveis usuários, e a análise dos dados coletados mostrou-se promissora, pois os participantes consideraram a ferramenta proposta útil para melhorar a produtividade na escrita e para alcançar as metas.

Palavras-chave: rotina de escrita; produtividade; hábitos de escrita; aplicativo para auxílio da atividade de escrita e controle de metas.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Martin (2009, p. 261), "A redação é vista como um exercício e o cérebro como um músculo", pois quando se quer começar uma rotina de exercícios físicos, comumente ouve-se a sugestão de praticar a atividade com regularidade, a fim de estabelecer o hábito de maneira mais eficaz. Tal princípio também é válido para outras ações que se deseja tornar rotineiras, como o hábito da escrita. Durante a construção de um texto, o ato de escrever está presente desde o início da pesquisa, e é com ele que ideias são desenvolvidas e testadas. A redação é uma maneira de pensar (MARTIN, 2009) e, além disso, quem escreve com frequência tem maior estímulo de criatividade e, portanto, traz ideias mais criativas e originais para o texto (ELBOW, 1975, apud KRASHEN, 2002). É possível concluir, então, que o hábito de escrever é essencial para a produção de um texto de qualidade.

"A redação ou escrita é uma habilidade essencial para a produtividade em pesquisa: artigos e livros precisam ser escritos" (Martin, 2009, p. 261). Na prática da

escrita, existem diversos métodos e ritmos que os autores ou escritores podem adotar, buscando adaptar-se às suas rotinas. Contudo, o fator mais importante é a produção efetiva de texto, e é comum que escritores enfrentem desafios ao manter um ritmo consistente de escrita ou superar bloqueios criativos, o que pode resultar na dificuldade de transformar o ato de escrever em um hábito. Nesse contexto, surge a seguinte indagação: seria possível aumentar a produtividade dos escritores por meio da utilização de um aplicativo de gerenciamento de metas específico para a produção textual?

Em 2014, a empresa Flurry (2014) realizou um estudo sobre o uso de celulares e constatou um aumento de 121% no uso de aplicativos na categoria "Utilidades e Produtividade". Atualmente, existem vários softwares disponíveis no mercado que visam à organização e produtividade, e há uma grande demanda dos usuários por esse tipo de ferramenta. No entanto, observa-se uma lacuna na área de Escrita Criativa, na qual os escritores utilizam mais de um aplicativo para anotações, produção, interação com outros escritores e gestão de metas. Nesse sentido, percebe-se a viabilidade de desenvolver um software que estimule a produção de um escritor. Para isso, torna-se necessário que a ferramenta ofereça funcionalidades de planejamento, registro de pesquisa, gerenciamento de metas e tarefas, registro de palavras escritas em comparação com a meta mensal, bloco de anotações, texto com corretor gramatical e pastas para organização interna.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver o protótipo de uma aplicação que auxilie escritores no registro de suas atividades e gestão de metas de forma a estimular a produtividade e criatividade.

1.1.2 Objetivos específicos

Para alcançar o objetivo geral deste trabalho foram necessário os seguintes objetivos específicos:

- a) Realizar a análise de requisitos do sistema proposto, levantando dados para identificar a necessidade de registro de produção de autores e escritores durante o desenvolvimento de um projeto;
- b) Pesquisar e analisar abordagens ou soluções similares;
- c) Desenvolver um protótipo do software proposto;
- d) Validar o protótipo junto a alguns possíveis usuários.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta a fundamentação teórica do trabalho. Para compô-lo, foram consultadas obras que discutem a importância do estabelecimento de metas para a obtenção de resultados, a formação de hábitos e seu impacto na produtividade, além da aplicação de elementos de gamificação como estratégia motivacional em aplicativos.

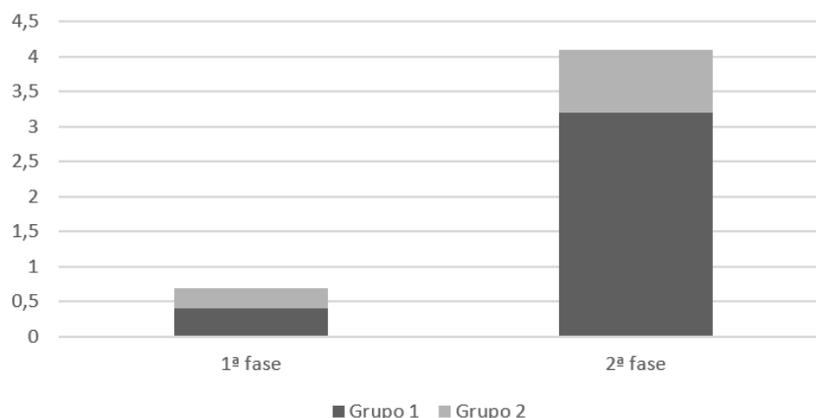
2.1 Produtividade da escrita

Boice (1983, apud KRASHEN, 2002) realizou um experimento sobre a produção de texto com 27 voluntários acadêmicos, dividindo-os aleatoriamente em três grupos de escrita. O primeiro grupo, durante a primeira fase, deveria escrever apenas quando sentisse vontade, durante 10 dias. Na segunda fase, deveria seguir uma rotina estrita de cinco sessões de escrita toda semana, nas quais precisariam atingir a meta de três páginas de texto semanais, durante 30 dias. Caso não alcançassem a meta no final do experimento, teriam de doar 15 dólares para alguma instituição. O segundo grupo, durante a primeira fase, deveria escrever apenas quando sentissem vontade, durante 15 dias. Na segunda fase, deveriam escrever todos os dias, por 20 dias, quando se sentissem inspirados e sem meta definida. O terceiro grupo não deveria escrever nada por 50 dias, mas anotar qualquer ideia nova e criativa que tivessem para a pesquisa.

No final do experimento, o segundo grupo de escritores que se propuseram a escrever todos os dias produziu mais páginas de texto do que na primeira fase, quando ambos os grupos escreviam apenas quando sentiam vontade, como pode ser visto no Gráfico 1. Já o primeiro grupo, que na segunda fase trabalhou com uma rotina estrita de escrita com metas e sob incentivo ou penalidade, produziu três

vezes mais do que na fase de escrita espontânea e do que o segundo grupo, que escrevia diariamente, mas de maneira espontânea e sem metas.

Gráfico 1 - Número de páginas escritas por dia



Fonte: Adaptado de Boice (1983, apud KRASHEN, 2002, p. 3-4)

Nesse sentido, pode-se compreender que possuir uma rotina de escrita, seja ela diária e espontânea ou com horários restritos durante a semana, permite-nos produzir mais. Além disso, escrever com metas, seja de páginas ou palavras escritas, e sob algum incentivo, permite-nos produzir ainda mais. Mas como isso impacta na criatividade e na geração de novas ideias?

No mesmo experimento, os três grupos registraram suas ideias para a pesquisa em questão. Boice concluiu que o primeiro grupo, que trabalhou com uma rotina estrita de cinco sessões de escrita toda semana, reportou um número muito maior de ideias criativas durante o período do experimento. Portanto, o hábito de escrever com regularidade estimula mais o pensamento criativo do que quando não exercitamos a escrita. Nas palavras de Krashen (2021, p. 31), "escrever pode nos ajudar a resolver problemas e nos tornar mais inteligentes. Enquanto você escreve, você tem novas ideias e versões aprimoradas de ideias antigas."

Boice (1997) fez outros estudos que também comprovaram que escrever regularmente e com planejamento aumenta a produtividade da escrita. Em um de seus estudos com acadêmicos, ele observou que aqueles que escreviam apenas de maneira espontânea e esperavam por um momento de inspiração produziam apenas um sexto do total de páginas escritas por aqueles que possuíam uma rotina regular de escrita.

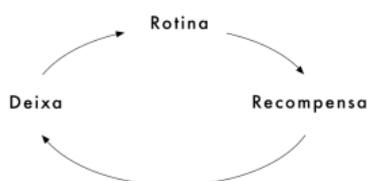
Conclui-se, então, que ter uma rotina de escrita é essencial para um escritor, pois o faz escrever em maior quantidade e, além disso, produzir textos de maior qualidade criativa. No entanto, sabe-se que a rotina é individual para cada escritor, e muitos encontram certa dificuldade em encaixar a escrita em sua rotina. Mas, como dito por Scott (2015) em seu livro "Domine o Hábito da Escrita": "escritores bem-sucedidos não têm mais tempo do que você. Eles encontram tempo para escrever." A partir desse ponto, a chave é entender como encontrar esse tempo, ou melhor dizendo, como desenvolver uma rotina de escrita ao criar o hábito de escrever.

2.2 Hábito

O hábito é um comportamento que se torna automático após ser repetido várias vezes, sem a necessidade de muita deliberação ao executá-lo (CRISTO e GUNTHER, 2015). Segundo Lally, van Jaarsveld, Potts e Wardle (2010, apud CRISTO e GUNTHER, 2015, p. 234), um hábito é adquirido, em média, após 66 dias de repetição, mas, como depende muito da complexidade do hábito, pode oscilar entre 18 e 254 dias de repetição.

Como, então, moldar o ato de escrever em um hábito? Primeiro, é preciso destrinchar como um hábito pode ser transformado. Em seu livro "O Poder do hábito", Duhigg (2012) descreve o hábito como sendo um loop de três etapas, como demonstra a Figura 1. Na primeira etapa, ocorre a *Deixa*, que é o estímulo que aponta qual hábito deve ser usado para satisfazer nosso anseio, inconsciente ou não, no momento. Na segunda etapa, acontece a *Rotina*, que é o comportamento que se torna contínuo para executarmos a deixa e saciarmos o estímulo. Por último, tem-se a *Recompensa*. Essa é a parte mais importante do loop porque é o estímulo final que o nosso cérebro registra, quando satisfatório, para que o hábito seja repetido.

Figura 1 - Loop do hábito



Fonte: Adaptado de Duhigg (2012)

Wood e Neal (2009) acrescentam que o desenvolvimento de um hábito também está relacionado diretamente a um contexto estável, como, por exemplo, um local ou ações prévias, que cria a associação direta da resposta em nossa memória. Portanto, quando o hábito é formado, o contexto continua sendo um grande gatilho para que o hábito continue acontecendo.

Seguindo esse contexto, um escritor ou autor deve compreender qual é a sua "deixa" ou "contexto" para que encaixe o ato de escrever em sua rotina. Scott (2015) sugere que o escritor monitore o seu processo criativo para encontrar o seu ponto produtivo ideal, registrando o número de palavras escritas e fatores ambientais que impactam positivamente na produtividade. Para tanto, ele desenvolveu um formulário de monitoramento para avaliação do hábito de escrever, que consta com colunas para o registro do trabalho de escrita feito no dia, seguindo da seguinte forma: data, horário, nome do projeto, contagem de palavras e a localização. A partir desse registro, Scott conseguiu encontrar o horário e o local em que ele se sentia mais produtivo para escrever.

2.3 Metas

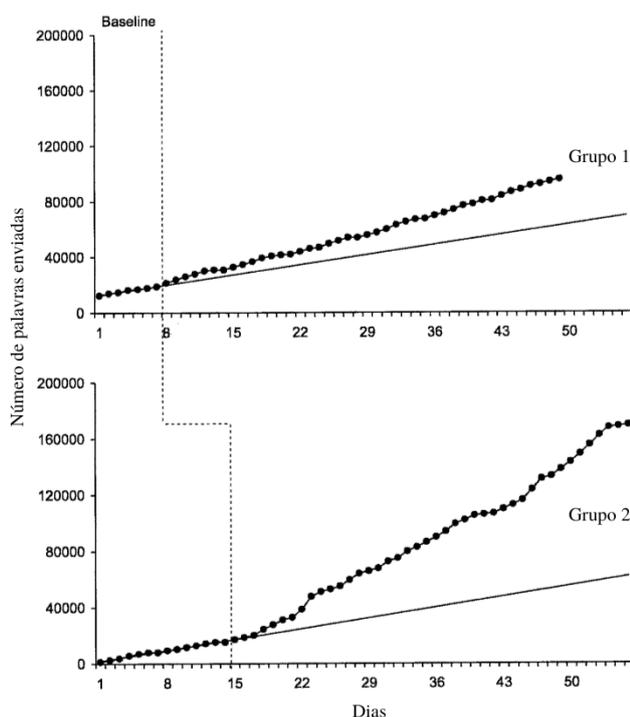
Um ponto essencial para o desenvolvimento de um hábito é que haja uma motivação para tal (VERPLANKEN, 2010, apud CRISTO e GUNTHER, 2015). A criação de metas pode ser um grande motivador para a alteração de comportamentos e desenvolvimento de hábitos (LOCKE e LATHAM, 2002), e além disso, as metas devem representar objetivos claros e possíveis de serem atingidos, de maneira que possamos medir nosso progresso sem adquirir uma frustração que prejudicará o trabalho (LASSERRE, 2007).

Porrit, Burt e Poling (2006) publicaram uma pesquisa no "*Journal of Applied Behavior Analysis*", na qual apresentava um estudo com dez voluntários, sendo estes escritores que publicavam obras de ficção online e que, no momento do estudo, trabalhavam em um texto e estavam insatisfeitos com o seu progresso. A intenção da pesquisa era avaliar como um *feedback* gráfico, reconhecimento de metas atingidas e edição online de manuscritos impactavam no número de palavras escritas. Para tanto, os participantes foram divididos em dois grupos: o primeiro, de seis escritores, começaria a etapa de intervenção uma semana antes do segundo grupo, de quatro escritores. Na primeira etapa, chamada de *baseline*, os

participantes dos dois grupos poderiam criar metas de escrita diária e, no final do dia, enviavam seus manuscritos para os pesquisadores por e-mail. Nessa primeira etapa, os participantes não recebiam *feedback*. Na segunda etapa, chamada de *intervenção*, os participantes poderiam acessar uma página que apresentava em um gráfico as metas criadas por eles e sua produtividade individual, onde conseguiam acompanhar o progresso do cumprimento de suas metas de número de palavras escritas. Conjuntamente, um e-mail era enviado toda semana para todos os participantes parabenizando aqueles que atingiram suas metas naquela semana. Além disso, o estudo criou um sistema de pontos que eram distribuídos entre os participantes cada vez que os mesmos atingiam suas metas. Com esses pontos, os participantes poderiam ter acesso aos manuscritos de outros participantes e oferecer críticas ao material.

No final do experimento, os dois grupos apresentaram uma progressão considerável de palavras escritas na etapa de intervenção, como visto no Gráfico 2. Os participantes também preencheram uma pesquisa de satisfação onde declararam que estavam mais satisfeitos com seus manuscritos no final do experimento e que sua produtividade foi positivamente afetada, principalmente pelo método de estabelecer metas e ganhar pontos.

Gráfico 2 - Experimento com escritores de ficção online



Fonte: Porritt, Burt, Poling (2006, p. 396)

Scott (2015) defende a meta diária de palavras como motivação para o desenvolvimento do hábito de escrita. Ele reitera que, em suas palavras, "insistir na contagem de palavras se transformará em um hábito diário de escrita". Além disso, ao alcançar a meta estabelecida de palavras diárias, nosso cérebro registra a satisfação necessária para executar o papel de recompensa (ISZLAJI, 2017) e, assim, reiniciar o ciclo do hábito de Duhigg (2012), descrito anteriormente.

2.4 Gamificação

Jogos, no geral, funcionam em três etapas: ações movidas por metas, progresso do usuário e recompensas (DICKY, 2005). Embora não exista até então uma definição científica aceita universalmente para o termo gamificação, esse método utiliza elementos do design de jogos para influenciar o comportamento do usuário através de recompensas e outras ferramentas motivacionais. (DETERDING et. al, 2011). Para este trabalho, foram usadas as técnicas de gamificação defendidas por Zichermann e Cunningham (2011), demonstradas no Quadro 1.

Quadro 1 - Técnicas de gamificação

Pontos	Recompensa recebida após completar determinada tarefa e que pode ser usado para inúmeros propósitos no sistema;
Placar	Serve como comparador de progressão entre usuários envolvidos, gerando um senso de competição;
Medalha/Troféu	Representação gráfica de uma conquista realizada;
Níveis	Indicador do progresso do usuário e/ou medidor de experiência;
Metas	Criação de metas pelo usuário;
Progresso	Representação gráfica do cumprimento de metas e o espaço faltante para o próximo nível;
Desafios	Ferramenta que direciona o usuários a realizar determinada atividade para o cumprimento de metas estabelecidas;
Feedback/Reforço	Fornece dados aos usuários sobre o resultado de suas ações dentro do sistema.

Fonte: Adaptado de ZICHERMANN e CUNNINGHAM (2011).

Esses elementos da gamificação foram utilizados para criar um ambiente motivador no aplicativo, que incentive os usuários a se envolverem ativamente no sistema, estabelecendo metas e acompanhando seu progresso, para receber recompensas – pontos e medalha – por suas realizações.

3 METODOLOGIA

Para compor este trabalho, foi realizado um levantamento bibliográfico (AMARAL, 2007) sobre hábitos e sua formação, o impacto das metas na rotina, métodos de produtividade de escrita e gamificação. Foram utilizados diversos artigos, trabalhos, estudos e livros encontrados por meio de pesquisas com as palavras-chave: hábitos, metas, hábitos de escrita, produtividade textual e gamificação. A pesquisa se baseou nos experimentos realizados por Boice (1983, apud KRASHEN, 2002), Boice (1997) e Porritt, Burt e Poling (2006) para defender a prática do hábito de escrita e o uso de metas para melhorar a produtividade de escritores ou autores. Para o desenvolvimento do aplicativo, foram escolhidas as técnicas de gamificação desenvolvidas por Zichermann e Cunningham (2011) e baseou-se também no modelo de formação de hábitos defendido por Duhigg (2012).

Em seguida, foi desenvolvido um questionário com o intuito de realizar a coleta de dados, pois questionários consistem em um conjunto de perguntas planejadas de acordo com critérios pré-determinados, com o objetivo de obter informações de um grupo de participantes (Moysés, Moori, 2007).

No presente estudo, utilizou-se da ferramenta *Google Forms* para elaborar 15 perguntas, em sua maioria fechadas, tais como: faixa etária dos respondentes, tipo de escritor ao qual eles se identificam (profissional, acadêmico ou por *hobby*), hábitos de escrita e produtividade, estabelecimento de metas, utilização de ferramentas para esse propósito e funcionalidades que poderiam contribuir para o aumento de produtividade. Também foram incluídas duas perguntas abertas para que os participantes pudessem compartilhar informações sobre aplicativos ou ferramentas que utilizam para auxiliar na produtividade, bem como sugerir funcionalidades úteis em um aplicativo voltado para esse propósito.

O questionário foi submetido inicialmente a dois escritores escolhidos por conveniência, a fim de avaliar a relevância e compreensão das perguntas. Depois da testagem, foi divulgado na plataforma de rede social Twitter da autora, a qual mantém uma rede de contatos composta por outros escritores. O questionário foi compartilhado por diferentes perfis e ficou aberto para respostas por um período de 10 dias. Passado esse período, o questionário foi fechado e obteve um total de 68 respostas, principalmente de escritores que se identificaram como praticantes da escrita por *hobby*. O e-mail de todos os respondentes foi coletado, permitindo que

participassem da segunda etapa do projeto, que envolve a avaliação do protótipo do aplicativo proposto. O Apêndice A deste artigo apresenta as perguntas formuladas e as respostas obtidas por meio do questionário.

Para o levantamento de requisitos do aplicativo *Escriva*, foi utilizado o método de *crowdsourcing*, tal técnica consiste na colaboração de um grupo de indivíduos dispersos globalmente, que oferecem ideias novas para um projeto (BRABHAM, 2013). Isso foi possível após a aplicação do primeiro questionário aplicado, especialmente com base nas respostas e sugestões fornecidas pelos respondentes, resultando na definição de funcionalidades a partir das ideias do público-alvo. Uma vez concluído o levantamento de requisitos e definidas as funcionalidades, iniciou-se o desenvolvimento do protótipo do aplicativo *Escriva*, por meio da ferramenta de prototipagem Figma (FIGMA, 2018), resultando em um protótipo interativo, além da modelagem ER (Entidade Relacionamento) do banco de dados que será utilizado.

Por fim, o protótipo foi validado pelo mesmo grupo de escritores que participaram da primeira fase de coleta, isto é, aquelas 68 pessoas que responderam ao primeiro questionário e demonstraram interesse em testar o aplicativo, o que totalizou 65 participantes que marcaram “sim” na pergunta “Você estaria disposto a testar um aplicativo voltado para produtividade de escrita?” do primeiro questionário. Com os e-mails fornecidos pelos respondentes, eles foram convidados a testar o protótipo e, posteriormente, responder a um segundo questionário de validação. Esse segundo questionário, também desenvolvido no Google Forms, continha 6 perguntas específicas sobre as funcionalidades do aplicativo, permitindo a obtenção de *feedbacks* sobre o protótipo do aplicativo *Escriva*. As perguntas formuladas e as respectivas respostas obtidas nesse questionário podem ser encontradas no Apêndice D deste artigo.

4 DESENVOLVIMENTO

Este capítulo apresenta o desenvolvimento do protótipo do aplicativo *Escriva*, iniciando com o levantamento de requisitos e definição de funcionalidades. Foi, então, criado o protótipo que representa visualmente as telas e os fluxos de interação do *Escriva*, proporcionando uma visão prévia das funcionalidades e da aparência do aplicativo, e também foi apresentado a arquitetura planejada do aplicativo. Além disso, foi realizada uma comparação do aplicativo *Escriva* com

outros aplicativos similares disponíveis comercialmente, destacando os diferenciais entre eles.

4.1 Levantamento de requisitos

A etapa de levantamento de requisitos no desenvolvimento de um software é a definição das funcionalidades que o software deve ofertar e servirá de base para as outras fases do projeto de desenvolvimento (SOMMERVILLE, 2011). O levantamento de requisitos do software proposto por esse trabalho se deu através do método de *crowdsourcing*, como mencionado anteriormente, e as funcionalidades do aplicativo foram pensadas através de sugestões dos possíveis usuários, adaptadas para tornar o aplicativo atrativo e útil ao público-alvo. O Quadro 2 mostra alguns dos requisitos funcionais criados a partir de sugestões dos respondentes. Os requisitos funcionais e não funcionais desenvolvidos para o aplicativo Escriva podem ser encontrados de maneira completa no Apêndice B.

Quadro 2 – Exemplos de requisitos funcionais e sugestões recebidas

(continua)

Requisito criado	Sugestão recebida
RF05 – Estatísticas das metas	“Seria interessante ter um comparativo semanal ou mensal em relação a produtividade para conseguirmos visualizar com mais clareza nossa evolução ao longo do tempo em relação a cumprir e atingir novas metas.”
RF11 – Cronômetro	“Cronômetro de ações de escrita, para saber quanto tempo naquele dia trabalhou em sua obra. Assim formando uma estática semanal/mensal.”
RF13 – Criar pastas	“Talvez a possibilidade de criar pastas para uma melhor divisão dos tópicos/temas ajude bastante! É algo que me ajudaria bastante pois eu escrevo usando o docs maior parte das vezes e a falta de organização me atrapalha.”
RF14 – CRUD de notas	“Talvez alguma aba que nos permita também registrar ideias, rascunhos, tabelas/mapas mentais sobre o que está apenas sendo escrito, além da ferramenta clara para estar escrevendo em si.”
RF15 – CRUD de quadros	“Muitas pessoas, assim como eu, gostam de anotar todas as suas ideias de cenas e diálogos primeiro antes de desenvolvê-las(...)Eu pensei na ideia de serem como "cards", assim seria mais fácil manter organizado e separado, além de ter uma aparência limpa, e também reordenar em uma ordem cronológica (mantendo pressionado e arrastando).”

(conclusão)

RF18 – Fórum com tópicos	“Algumas das funções que eu acho que seria fulcral: Fórum de discursiva para temáticas de escritas onde outros escritores pudessem exercer uma opinião sobre uma temática específica que o autor queira abordar, como método de ampliar o referencial de pesquisa.”
RF19 – Interação com fórum	
RF20 – Espaço de escrita	“Uma aba em que autores pudessem se reunir para escreverem juntos, como num boot. Eles organizam "salas" com tempo de escrita e usam esse tempo apenas para escrever.”
RF24 – Pontos e medalhas	“Seria legal caso a dinâmica fosse como um jogo (você coleciona selos etc) como fazem no NaNoWriMo.”

Fonte: Elaborado pela autora.

Na etapa de levantamento de requisitos do aplicativo, obtidas através das sugestões dos respondentes do primeiro questionário aplicado, foram identificadas funcionalidades para atender às necessidades dos escritores, tais como: estatísticas das metas, cronômetro de escrita, criação de pastas e notas, interação com outros escritores através de fórum e chat, espaço de escrita compartilhado e sistema de pontos e medalhas, assim como diversas outras ferramentas implementadas.

O protótipo do aplicativo Escreva foi desenvolvido visando disponibilizar para os usuários uma ferramenta completa e dinâmica, desenvolvida com base nas sugestões de escritores, eliminando assim a necessidade de recorrer a múltiplos aplicativos para suprir as demandas relacionadas à produção textual, como registro de metas e tarefas, organização de textos e estímulo de produtividade.

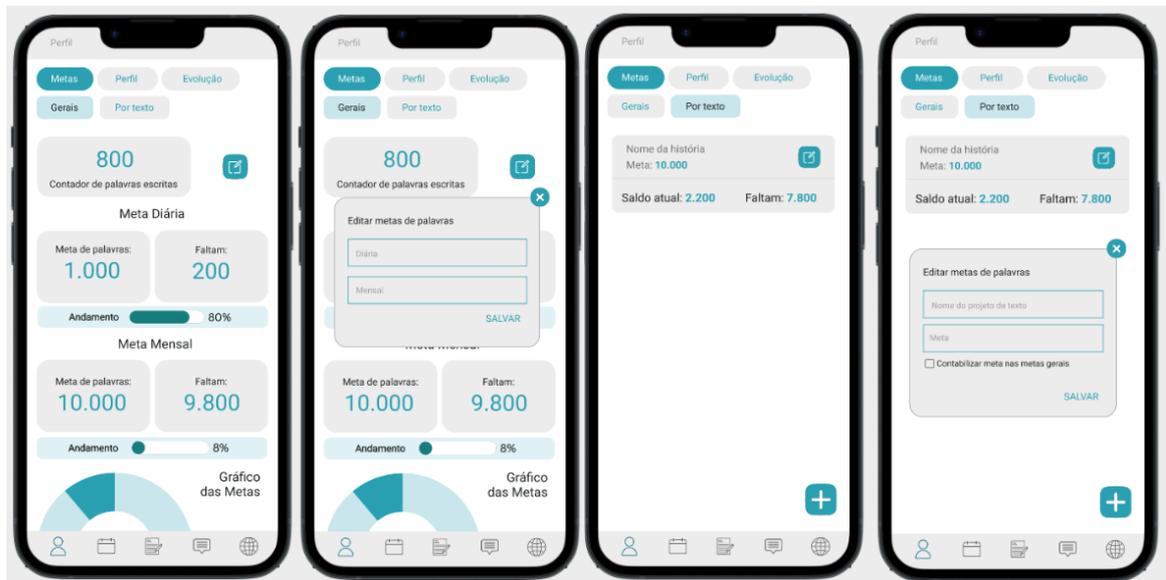
4.2 Protótipo

Depois da finalização do levantamento de requisitos funcionais e não funcionais do Escreva, iniciou-se o desenvolvimento do protótipo do aplicativo. Foi escolhida a ferramenta de prototipação Figma, como mencionado anteriormente, por permitir a interação dos usuários com as funcionalidades do protótipo e por ser uma ferramenta abrangente e de fácil aprendizado. A seção subsequente detalha as funcionalidades implementadas no referido protótipo e apresenta as telas principais, discorrendo sobre suas funcionalidades. Para uma visualização mais completa das telas do protótipo, sugere-se consultar o Apêndice C.

4.2.1 Funcionalidades

Ao iniciar o aplicativo, o usuário é direcionado para uma tela, que permite a autenticação por meio de uma conta Google ou por e-mail e senha. Após a criação do perfil do usuário, uma tela é exibida para o cadastramento de suas primeiras metas de texto. Na Figura 2 é apresentada a tela principal, que exibe um gráfico de metas com contador de palavras escritas, as metas estabelecidas e a quantidade de palavras restantes para alcançar cada meta. Houve uma segmentação das metas em palavras por projeto de texto, como sugerido por alguns respondentes no questionário aplicado.

Figura 2 - Metas e edição de metas



Fonte: Elaborado pela autora.

À medida que o usuário alcança metas e completa tarefas, ele é recompensado com pontos e, ao progredir de nível, pode acumular troféus e medalhas que serão exibidos em seu perfil, como demonstra a Figura 3. Além disso, o usuário pode monitorar sua produtividade ao longo dos meses, na aba “Evolução”, onde é exibido o tempo de produção e as atividades relacionadas à escrita executadas e sua frequência. O aplicativo também apresenta um gráfico que mostra a quantidade de palavras escritas por dia e mês.

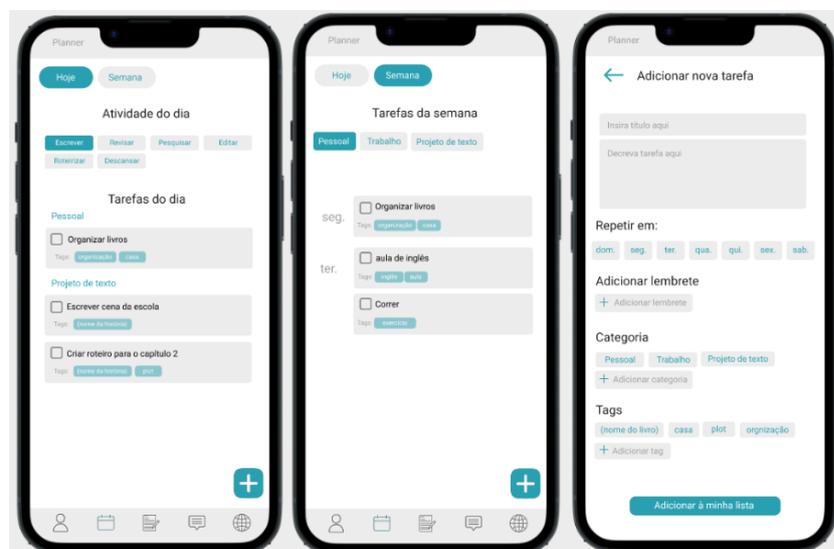
Figura 3 - Perfil e evolução



Fonte: Elaborado pela autora.

Uma outra funcionalidade implementada no aplicativo é a seção de tarefas, a qual permite ao usuário cadastrar, editar, excluir e marcar tarefas como concluídas (Figura 4), essa foi pensada para que seja possível registrar todas as atividades relacionadas à produção de um texto, como a revisão, pesquisa e, inclusive, o dia de descanso, contabilizando-os nas estatísticas de produtividade na aba “Evolução”. Também é possível utilizar essa funcionalidade como um *planner* pessoal, descartando a necessidade de uso de mais de um aplicativo para organização e gestão de tempo.

Figura 4 – Tela de tarefas

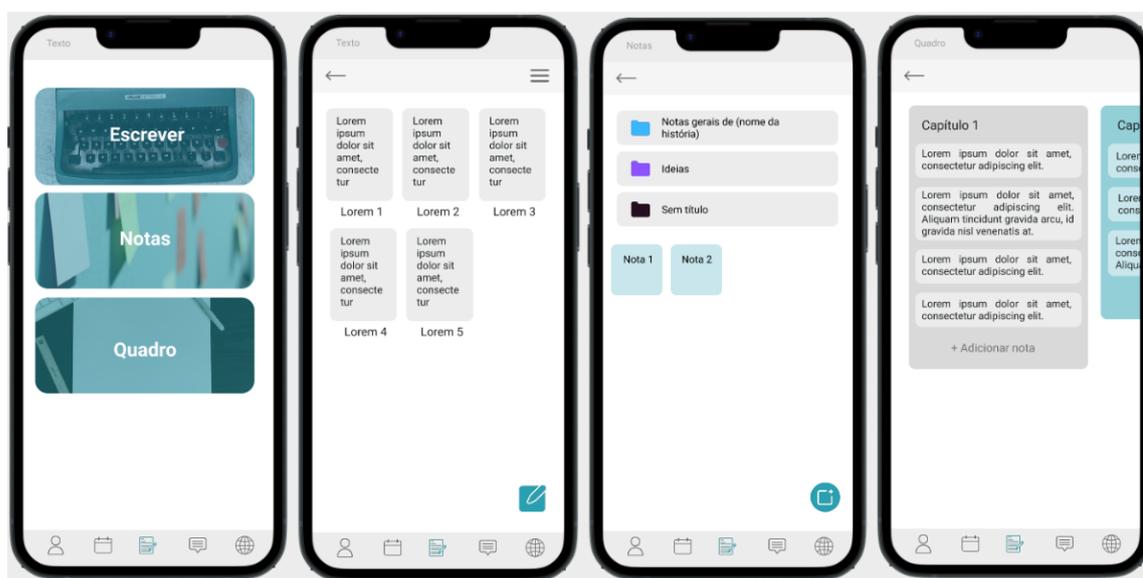


Fonte: Elaborado pela autora

Como mostra a Figura 4, as tarefas são exibidas em duas abas: "Hoje" e "Semana", permitindo que o usuário visualize as tarefas do dia atual e da semana, respectivamente. Na aba "Hoje", também é possível registrar qual atividade de escrita foi realizada durante o dia, por exemplo, "escrever", "editar", "pesquisar", entre outras. O usuário pode ainda filtrar as tarefas por categorias, tais como "pessoal", "trabalho" e "projeto de texto". O propósito dessa funcionalidade é ajudar o usuário a desenvolver o hábito de escrita na rotina diária.

A Figura 5 ilustra as telas nas quais o usuário pode criar arquivos de texto, notas e quadros. Os arquivos de texto podem ser organizados por meio de pastas, as quais podem ser categorizadas por cores, como sugerido pelos respondentes no questionário aplicado. Ainda de acordo com as sugestões apresentadas pelos respondentes, também foi implementada a funcionalidade de criar notas, as quais podem ser separadas por cores e pastas. Ademais, há a possibilidade de criar um quadro com notas organizadas em colunas, permitindo que o usuário mova as notas de uma coluna para outra e as marque como concluídas. Para cada projeto de texto (história, artigo, etc), é possível criar um quadro específico.

Figura 5 - Opções de arquivos de texto



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 6 representa as telas do aplicativo que dispõe de funcionalidades de edição de texto no contexto de documentos. É fornecido um recurso de cronometragem, permitindo que o usuário inicie uma contagem de tempo para monitorar o tempo investido na produção textual. Além disso, o aplicativo dispõe de

funcionalidades básicas de edição de texto, como alteração de tamanho e cor de fonte, formatação de parágrafo e estilo de texto, bem como ferramentas de contagem de palavras e parágrafos, busca e substituição de termos e a possibilidade de adicionar o texto a pastas. Além disso, é possível customizar a cor de fundo do editor de texto.

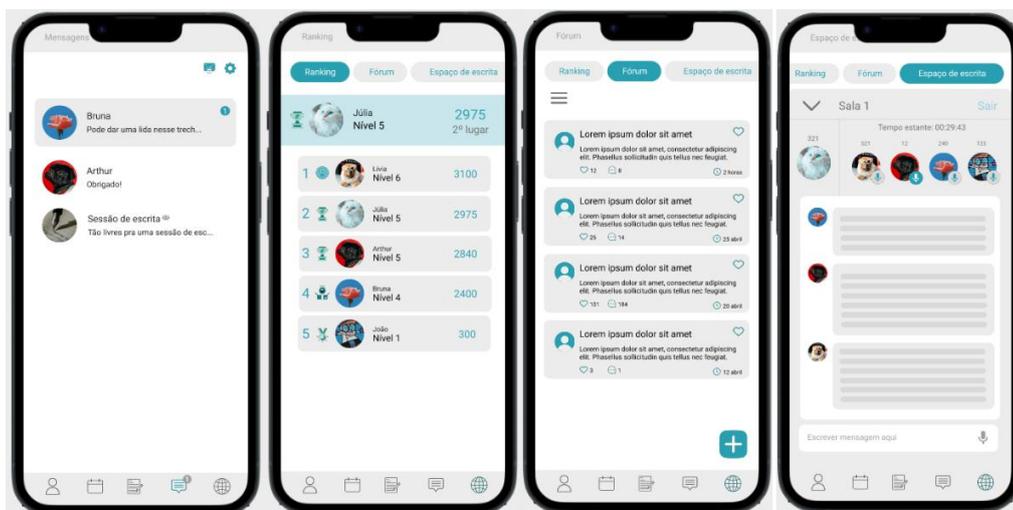
Figura 6 - Funcionalidades de texto



Fonte: Elaborado pela autora.

O aplicativo *Escreva* apresenta uma funcionalidade que possibilita a interação entre seus usuários, podendo ser caracterizado como uma rede social voltada para escritores, conforme evidenciado na Figura 7. O sistema oferece um chat pessoal e um espaço para fórum, no qual os usuários poderão criar postagens e interagir com outros escritores, tendo a opção de filtrar as postagens por categorias. Ademais, é possível adicionar outros usuários, e os perfis adicionados serão exibidos na aba de "Ranking", onde os usuários serão comparados em relação a pontos, níveis e medalhas conquistados, e a posição do usuário nesse *ranking*.

Figura 7 - Interação entre usuários



Fonte: Elaborado pela autora.

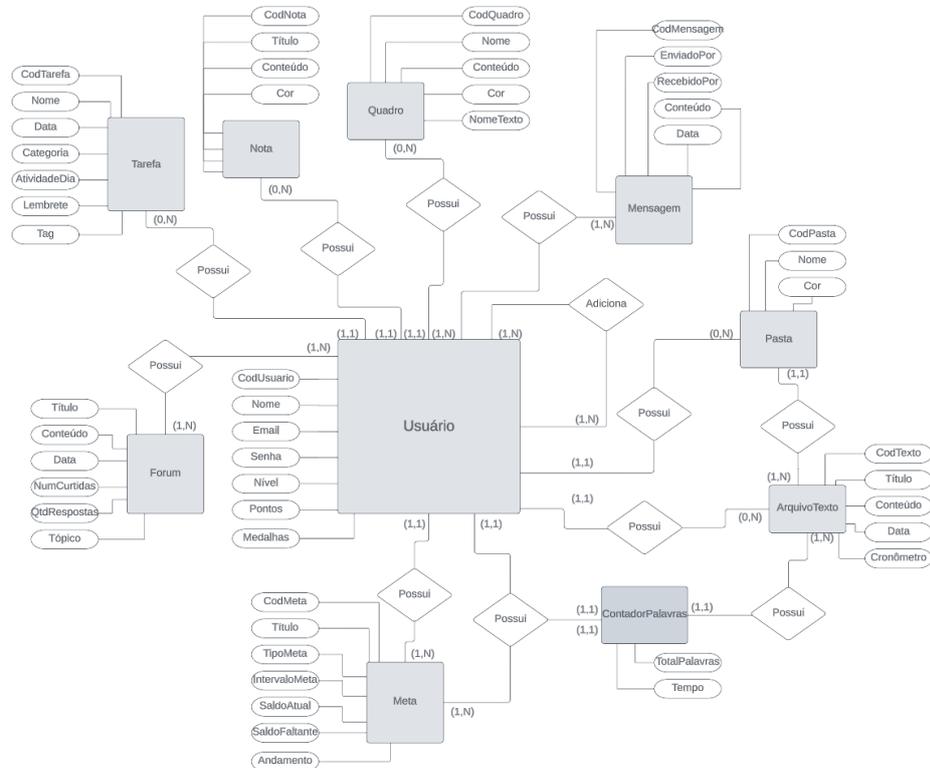
Uma funcionalidade muito solicitada pelos escritores respondentes refere-se à possibilidade de interagir com outros escritores durante o processo de escrita. Para atender a essa demanda, foi prototipado um recurso disponível na aba "Espaço de escrita", como mostra a Figura 7, no qual o usuário pode criar uma sala de escrita, convidar outros usuários para uma sessão de escrita conjunta e estabelecer um período de foco. A sala pode ser minimizada e permanecer no canto inferior do aplicativo enquanto o usuário acessa outras funcionalidades do sistema. A sala de escrita oferece um chat próprio, opção de áudio, um cronômetro para o tempo restante de foco e o número de palavras escritas registradas por cada participante durante o período de escrita.

4.2.2 Arquitetura

A linguagem selecionada para o desenvolvimento do aplicativo Escrita foi *JavaScript* e, com o objetivo de garantir a disponibilidade do aplicativo em diferentes plataformas, optou-se por utilizar a ferramenta de desenvolvimento de interface *React Native* (REACT NATIVE, 2023). Essa ferramenta permite o desenvolvimento de aplicativos para *Android* e *iOS* a partir de uma única base de código, o que facilita o processo de desenvolvimento e a sua manutenção. Quanto ao banco de dados, escolheu-se o *PostgreSQL* como solução para armazenar os dados do aplicativo. Com base nos requisitos levantados e no protótipo desenvolvido para o aplicativo,

foi possível criar o protótipo do modelo conceitual do banco de dados a ser implementado, utilizando o diagrama ER (MIRO, 2023), apresentado na Figura 8.

Figura 8 – Protótipo do modelo conceitual de banco de dados



Fonte: Elaborado pela autora.

O aplicativo *Escriva* será disponibilizado na *Google Play Store* para dispositivos *Android* e a *App Store* para dispositivos *iOS*. Para garantir o bom funcionamento do aplicativo, serão realizadas atualizações periódicas, que poderão incluir correções de *bugs*, melhorias de desempenho e implementação de novas funcionalidades. A manutenção do aplicativo incluirá a monitoração regular do servidor e do banco de dados, para garantir o bom desempenho do sistema.

4.3 Comparação entre o *Escriva* e trabalhos relacionados

Nesta seção, são apresentados os trabalhos relacionados ao tema e objetivos deste projeto e comparados à proposta do aplicativo *Escriva*, com o objetivo de identificar funcionalidades semelhantes direcionadas ao público de escritores. Para isso, foi realizada uma pesquisa de mercado e selecionados cerca de dez aplicativos. No entanto, apenas cinco deles foram escolhidos para estudos

comparativos mais detalhados: Novelist (NOVELIST, 2017), Enredo Plotter (ENREDO PLOTTER, 2019), Nanowrimo (NANOWRIMO, 1999), Fortelling (FORTELLING, 2020) e Pluot (PLUOT, 2022). Todos os aplicativos selecionados compartilham a mesma ideia de serem ferramentas de organização e produtividade destinadas a escritores. Os resultados da comparação entre os aplicativos selecionados e o Escriva podem ser visualizados no Quadro 3.

Quadro 3 - Comparação de funcionalidades entre trabalhos relacionados

Funcionalidade	Novelist	Enredo Plotter	Nanowrimo	Fortelling	Pluot	Escriva
Metas	X	-	X	X	-	X
Tarefas	-	-	-	-	-	X
Gamificação	-	-	X	-	-	X
Idioma PT-BR	X	X	-	X	X	X
Estatísticas	-	-	-	X	-	X
Possível escrever no aplicativo	X	-	-	X	-	X
Notas para organização	X	X	-	X	X	X
Quadro de notas interativo	-	X	-	X	-	X
Organização por pastas e cores	-	X	-	X	-	X
Chat	-	-	X	-	-	X
Fórum	-	-	X	-	-	X
Espaço de escrita com usuários	-	-	-	-	-	X
Versão web	X	-	X	X	-	-
Aplicativo mobile	X	X	-	X	X	X

Fonte: Elaborado pela autora.

5 RESULTADOS

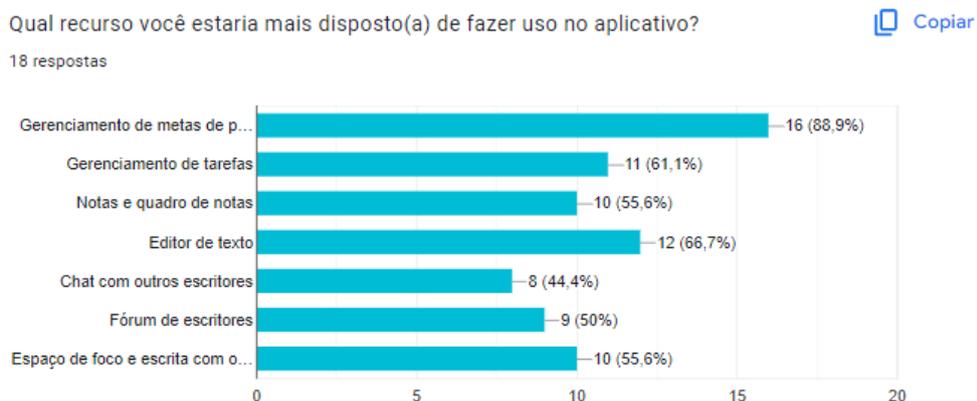
Este capítulo tem como propósito apresentar os resultados obtidos com a aplicação do segundo questionário, o qual foi enviado junto com o protótipo do aplicativo Escriva para avaliação pelos potenciais usuários, que correspondem ao mesmo grupo respondente do primeiro questionário. O questionário era composto de 6 questões, as quais estão disponíveis para consulta no Apêndice D, e que tinham como objetivo avaliar o protótipo da aplicação. O protótipo ficou disponível para avaliação durante 10 dias, e os participantes foram selecionados com base no

questionário anterior, conforme mencionado anteriormente, contatando apenas aqueles que declararam interesse em testar o aplicativo. Eles receberam o link para testagem por e-mail, que incluía instruções e o link para o segundo questionário, a ser respondido após a testagem. O segundo questionário também ficou disponível por 10 dias e obteve 18 respostas.

A primeira pergunta teve como objetivo obter percepções sobre a usabilidade do aplicativo. Nesse caso, todas as respostas foram positivas, indicando que os respondentes concordaram que o aplicativo é fácil ou muito fácil de usar. Esse resultado foi considerado bom, uma vez que o protótipo foi desenvolvido com o objetivo de oferecer todos os recursos de maneira fácil e intuitiva. No entanto, ainda há espaço para melhorias, como a implementação de uma tela de primeiro acesso com dicas sobre como utilizar o aplicativo, conforme sugerido por alguns respondentes.

A segunda pergunta abordou os recursos disponíveis no aplicativo e quais deles os respondentes estariam mais dispostos a utilizar. Ao avaliar as respostas, observou-se uma avaliação média positiva para todas as funcionalidades disponíveis, conforme evidenciado na Figura 9.

Figura 9 – Questão 2 do Questionário 2



Fonte: Elaborado pela autora.

Observando-se os resultados apresentados na Figura 9, que mostram as respostas dos participantes em relação à funcionalidade que eles mais utilizariam dentre as disponíveis no aplicativo, observou-se que o gerenciamento de metas e o editor de texto foram as escolhas mais populares, seguidos pelo gerenciamento de tarefas e o espaço de foco.

A terceira pergunta abordou a utilidade do aplicativo, questionando se os participantes, enquanto escritores, consideravam que o aplicativo oferece recursos úteis para motivar a produtividade. Todas as 18 respostas foram positivas, indicando que todos os envolvidos na pesquisa concordaram que o aplicativo oferece recursos úteis ou muito úteis.

A quarta pergunta também abordou a utilidade dos recursos do aplicativo. Foi uma pergunta aberta que permitiu aos participantes expressarem sua opinião sobre qual recurso eles mais gostaram e acreditam que os ajudaria a serem mais produtivos como escritores. As funcionalidades mais mencionadas foram o gerenciamento de metas e palavras (9 menções), o gerenciamento de tarefas (6 menções), e igualmente o espaço de foco de escrita, o fórum e as estatísticas (3 menções cada). De maneira geral, a maioria dos participantes demonstrou uma avaliação positiva em relação às funcionalidades disponíveis. Algumas respostas relevantes sobre as funcionalidades estão representadas no Quadro 4.

Quadro 4 – Avaliação da utilidade de funcionalidades pelos respondentes

“Qual recurso do aplicativo você mais gostou e que ajudaria você a ser mais produtivo como escritor?”	
Meta de palavras e estatísticas	<p>“O gerenciamento de meta de palavras. Isto, porque, tenho dificuldade de atingir tal quantidades de palavras e principalmente tenho dificuldade me expressar e muito bloqueio criativo”.</p> <p>“Pessoalmente, o recurso que me ajudaria mais em relação a produtividade seria a meta de palavras. Acredito que ter um aplicativo que me enviasse notificações com lembretes da meta e ser cumprida me ajudaria a focar mais na atividade. Além disso, as estatísticas depois serviriam de incentivo.”</p>
Fórum	<p>“Gostei muito do fórum porque traz um diferencial ENORME de você poder tirar dúvidas e ter sugestões sobre a história, eu amei essa parte”.</p> <p>“O fórum parece bem útil para comunicação.”</p>
Espaço de escrita/foco	<p>“O espaço para escrita com outros escritores, pois dá motivação para continuar a escrever.”</p> <p>“(…)O espaço de escrita também é muito interessante por possibilitar uma maior imersão na tarefa.”</p>
Tarefas e Notas	<p>“Contabilizar os dias que fiz coisas relacionados a escrita mas não necessariamente escrever”.</p> <p>“Lista de tarefas e o organizador de notas que da pra usar organizando histórias diferentes.”</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

O resultado das perguntas 2, 3 e 4 abordava sobre os recursos e utilidade das funcionalidades disponíveis no aplicativo e se o mesmo está condizente com o esperado, visto que todas as funcionalidades foram escolhidas após a análise dos dados coletados com o primeiro questionário, pois buscou-se implementar todas as sugestões relevantes fornecidas pelos respondentes.

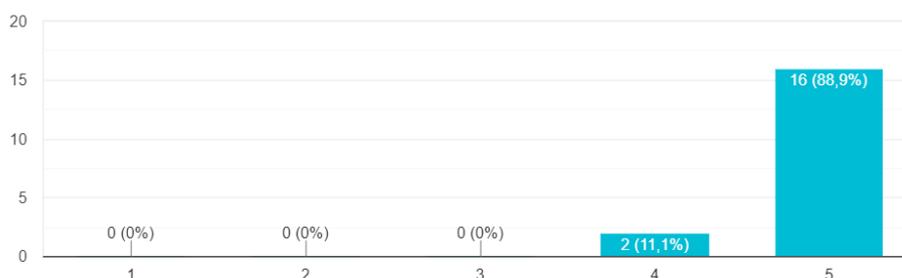
A quinta questão abordou o que os respondentes acreditavam que poderia ser aprimorado no aplicativo para auxiliá-los a serem mais produtivos como escritores e proporcionou-se um espaço para detalhar suas respostas. Enquanto 7 dos respondentes afirmaram não ter nenhuma sugestão e estarem satisfeitos com o que foi oferecido pelo protótipo, algumas melhorias foram sugeridas pelos outros respondentes, estas incluíram: a disponibilidade de um tutorial para o primeiro acesso, uma versão do aplicativo para *desktop* e versão *web*, um contador de caracteres, uma versão *offline* para escrita, versão noturna para o aplicativo com tela escura, a capacidade de importar arquivos de texto e a possibilidade de personalizar o *layout*, destacando na tela principal as funcionalidades que eles consideram mais importantes. Tais sugestões demonstram-se relevantes para melhorar a experiência do usuário com o aplicativo.

Por fim, a sexta e última questão indagou aos respondentes se estariam dispostos a utilizar o aplicativo Escreva, caso ele fosse disponibilizado para uso. Obteve-se resposta positiva de 100% dos participantes, isto é, todos os 18 respondentes afirmaram que estariam dispostos ou muito dispostos a utilizar o aplicativo, conforme mostra a Figura 10.

Figura 10 – Respostas para a Questão 6 do Questionário 2

Você estaria disposto(a) a utilizar o aplicativo Escreva caso ele fosse disponibilizado para uso? (1 - Não estou disposto(a) / 5 - Estou muito disposto(a)) [Copiar](#)

18 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

Pode-se destacar que os resultados da pesquisa foram satisfatórios e positivos, com algumas sugestões de melhorias por parte dos respondentes, pois a usabilidade do aplicativo foi bem avaliada, com todos os 18 participantes concordando que ele é fácil de utilizar. Quanto à avaliação das funcionalidades disponibilizadas, as que tiveram mais destaque foram: o gerenciamento de metas e de tarefas, que é condizente com a intenção do aplicativo de ser uma ferramenta de auxílio para a criação do hábito de escrita e melhoria de produtividade. Além disso, todos os 18 respondentes reconheceram a utilidade do aplicativo para tal objetivo, embora algumas melhorias tenham sido sugeridas.

6 CONCLUSÃO

Treinar o cérebro para transformar ações recorrentes em hábitos pode trazer inúmeros benefícios para as pessoas quando se fala de produtividade. Uma abordagem que facilita o desenvolvimento de hábitos é a utilização de um sistema de metas e recompensas, como abordado por Duhigg (2012), e esses conceitos também podem ser incorporados na gamificação (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011), oferecendo estímulos de recompensa para que o aplicativo seja mais atrativo, os quais foram aplicados no desenvolvimento do protótipo do aplicativo Escreva.

O objetivo desse trabalho foi criar o protótipo de um aplicativo de produtividade baseado nas sugestões de seu público-alvo, os escritores. Para embasar a utilidade do aplicativo, estudou-se sobre hábitos e metas e como eles impactam positivamente a produtividade de escritores, utilizando-se como apoio uma pesquisa bibliográfica de obras relacionadas ao tema. Além disso, abordou-se a gamificação em aplicativos e como ela pode servir como um motivador para a formação de hábitos, por meio de ferramentas visuais e interativas de incentivo. Essas abordagens foram implementadas na definição dos requisitos funcionais e não funcionais do aplicativo, empregando, também, o método de *crowdsourcing* para coletar sugestões de funcionalidades por meio de uma pesquisa aplicada com potenciais usuários.

Com a pesquisa realizada neste trabalho, procurou-se responder à seguinte pergunta: “Seria possível aumentar a produtividade dos escritores por meio da utilização de um aplicativo de gerenciamento de metas específico para a produção textual?” Com base nos resultados obtidos, é possível afirmar que o uso de um

aplicativo de gerenciamento de metas voltado para a produção textual pode contribuir de maneira positiva para o aumento da produtividade dos escritores. Tal conclusão, também é afirmada com base no *feedback* coletado dos escritores envolvidos na etapa de avaliação do protótipo do aplicativo proposto, as quais foram bastante encorajadoras. Todos os respondentes nesta etapa demonstraram interesse em utilizar o aplicativo, acreditando que ele seria útil para melhorar sua produtividade na escrita e serviria como incentivo para o alcance de metas.

Em suma, a utilização de um aplicativo de gerenciamento de metas específico para a produção textual pode ser uma ferramenta relevante para aumentar a produtividade dos escritores. Com isso, pode-se destacar que o protótipo desenvolvido neste trabalho mostrou-se promissor, atendendo às necessidades e expectativas dos escritores, e oferecendo funcionalidades que os auxiliam no estabelecimento de metas, na organização do texto e no acompanhamento do progresso de escrita, além de interação com outros escritores através de fórum e espaço de escrita conjunto.

6.1 Trabalhos futuros

É possível se basear nas sugestões fornecidas pelos respondentes, na etapa de avaliação do protótipo, de funcionalidades que podem ser implementadas ou melhoradas no aplicativo *Escreva* para o planejamento de trabalhos futuros. Primeiramente, pretende-se desenvolver um protótipo *web* que possua as funcionalidades propostas no protótipo de aplicativo e que seja síncrono com ele, como solicitado em algumas das respostas no segundo questionário, na seção de sugestões.

Pretende-se, então, desenvolver o aplicativo em questão utilizando a linguagem de programação *JavaScript*, com base no protótipo desenvolvido para este trabalho, e disponibilizá-lo para uso nas plataformas *Android*, *iOS* e *Web*, ampliando assim sua acessibilidade e alcance aos usuários.

Uma funcionalidade interessante a ser adicionada futuramente refere-se à capacidade de utilizar o aplicativo de maneira *offline* para que os usuários possam trabalhar em seus textos mesmo sem uma conexão de internet ativa e sem perder o que foi escrito. Outra sugestão foi a inclusão de um contador de caracteres e a importação arquivos de texto, as quais são funcionalidades que serão

implementadas no futuro. Acatando a sugestão de alguns respondentes, e com o objetivo de melhorar a experiência do usuário, será criado um tutorial de primeiro acesso e a adição de um botão de "Ajuda" que forneça dicas e orientações sobre como utilizar todas as funcionalidades do aplicativo.

Por fim, outra adição pensada seria a criação de uma seção com desafios de escrita, baseada em algumas sugestões fornecidas na primeira pesquisa aplicada e que não entrou nos requisitos definidos nesse primeiro protótipo. A ideia é fornecer desafios nos quais os usuários poderiam participar e, ao completá-los, receber pontos e medalhas como reconhecimento de suas conquistas.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, J. J. F. Como fazer uma pesquisa bibliográfica. Fortaleza, CE: Universidade Federal do Ceará, 2007. Disponível em: <<http://200.17.137.109:8081/xiscanoe/courses1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>> Acesso em: 01 de junho de 2023.
- BOICE, B. Which is more Productive, Writing in Binge Patterns of Creative Illness or in Moderation? *Written Communication*, 1997. Gale Literature Resource Center. Disponível em: link.gale.com/apps/doc/A19982879/LitRC?u=googlescholar&sid=googleScholar&xid=f7115731. Acesso em: 29 nov. 2022.
- BRABHAM, D. C. *Crowdsourcing*. Londres: Mit Press, 2013.
- CRISTO, F. de; GÜNTHER, H. Hábito: Por que Devemos Estudá-lo e o que Podemos Fazer?. *Psico*, [S. l.], v. 46, n. 2, p. 233–242, 2015. DOI: 10.15448/1980-8623.2015.2.17816. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/17816>. Acesso em: 29 nov. 2022.
- DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: *PROCEEDINGS OF THE 15th INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTRECK CONFERENCE*, 2011, p. 9-15, Tampere.
- DICKEY, Michele D. Engaging by design: how engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design. In: *Journal of education Training Research And Development*, 2005.
- DUHIGG, C. *The power of habit: Why we do what we do in life and business*. New York: Random House, 2012.
- ENREDO PLOTTER. Google Play Store, 2019. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hhatamanga.storyplotter&hl=pt&pli=1>. Acesso em: 3 jun. 2023.

FIGMA. Figma: UI Design Tool, 2016. Página inicial. Disponível em: <https://www.figma.com/ui-design-tool/>. Acesso em: 3 jun. 2023.

FLURRY. Shopping, Productivity and Messaging Give Mobile Another Stunning Growth Year. Dsf, [s. l.], 2015. Disponível em: <https://www.flurry.com/blog/shopping-productivity-and-messaging-give-mobile/#.VK3B7SvF-JQ>. Acesso em: 29 nov. 2022.

FORTELLING. Fortelling: Novel Plotting Software, 2020. Página inicial. Disponível em: <https://www.fortelling.app/>. Acesso em: 3 jun. 2023.

ISZLAJI, F. Como ser escritor: 4 hábitos e rotinas para se tornar escritor. Blog Criativo. 2017. Disponível em: <https://blog.dicionariocriativo.com.br/como-ser-escritor-habitos-e-rotinas/>. Acesso em: 29 nov. 2022.

KRASHEN, Stephen. Optimal Levels of Writing Management: A Re-Analysis of Boice (1983). Education, [s. l.], v. 122, ed. 3, p. 605-608, 2002. Disponível em: <https://www.sdkrashen.com/articles.php?cat=3>. Acesso em: 29 nov. 2022.

KRASHEN, Stephen. Secrets of Writing. Research in Language and Education: An International Journal [RiLE], 2021; 1(1): 30-34. Disponível em: https://rile.yyu.edu.tr/article_387.html. Acesso em: 29 nov. 2022.

LASSERRE, E. Assumindo o Controle do seu Tempo - Série Gestão Orientada para Resultados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

LOCKE, E. A. e LATHAM, G. P. Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. American psychologist, 2002.

MARTIN, B. Research productivity: some paths less travelled. Australian Universities' Review, [s. l.], v. 51, ed. 1, p. 14-20, 2009. Disponível em: <https://ro.uow.edu.au/artspapers/850/>. Acesso em: 29 nov. 2022.

MIRO. Miro: Diagrama de Entidade e Relacionamento, c2023. Disponível em: <https://miro.com/pt/diagrama/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento/>. Acesso em: 5 jun. 2023.

MOYSÉS, Gerson Luís Russo; MOORI, Roberto Giro. Coleta de dados para a pesquisa acadêmica: um estudo sobre a elaboração, a validação e a aplicação eletrônica de questionário. ENEGEP, [s. l.], 2007.

NANOWRIMO. Nanowrimo, c1999. Página inicial. Disponível em: <https://nanowrimo.org/dashboard>. Acesso em: 3 jun. 2023.

NOVELIST. Novelist: Write your novels, 2017. Página inicial. Disponível em: <https://www.novelist.app/>. Acesso em: 3 jun. 2023.

PLUOT. Pluot: A community for writers and all creatives, c2022. Página inicial. Disponível em: <https://pluotstudios.com/>. Acesso em: 3 jun. 2023.

PORRITT, MATTHEW; BURT, ANDREW; POLING, ALAN. Increasing fiction writers' productivity through an internet-based intervention. JOURNAL OF APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS, [s. l.], v. 39, ed. 3, p. 393-397, 2006. DOI

10.1901/jaba.2006.134-05. Disponível em:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17020221/>. Acesso em: 29 nov. 2022.

RAGUZE, T.; PIERRA DA SILVA, R. Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. Feevale, 2016. Disponível em:
<https://www.feevale.br/hotsites/gamepad/edicoes-anteriores>. Acesso em: 29 nov. 2022.

REACT NATIVE. React Native: Learn once, write anywhere, c2023. Página inicial. Disponível em: <https://reactnative.dev/>. Acesso em: 4 jun. 2023.

SCOTT, STEVE J. Domine o hábito da escrita: Como escrever 2000 palavras por dia e curar para sempre o bloqueio do escritor. 1. ed., 2015.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

WOOD, Wendy; NEAL, David T. The habitual consumer. Journal of Consumer Psychology, p. 579-592, 2009. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/>. Acesso em: 29 nov. 2022.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

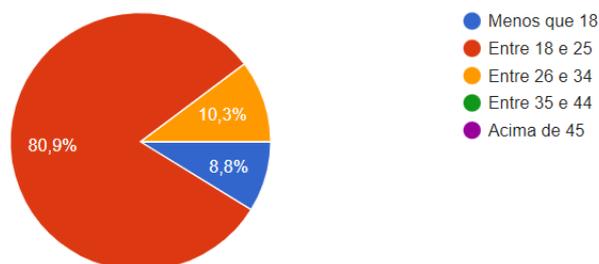
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1

Questionário 1, Pergunta 1

Sua faixa etária

68 respostas

 Copiar

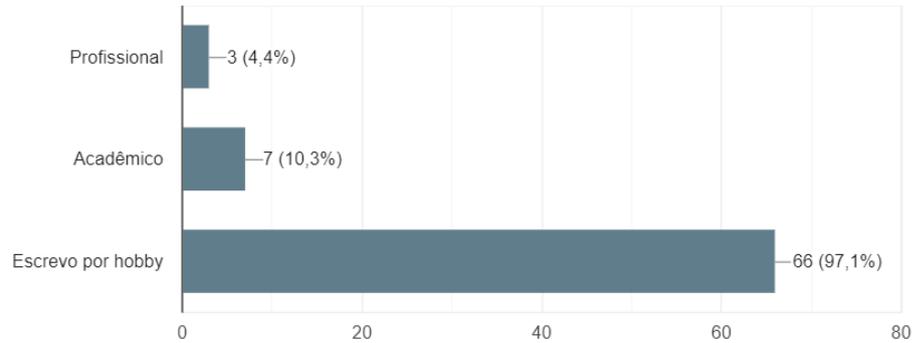


Questionário 1, Pergunta 2

Que tipo de escritor você é?

[Copiar](#)

68 respostas

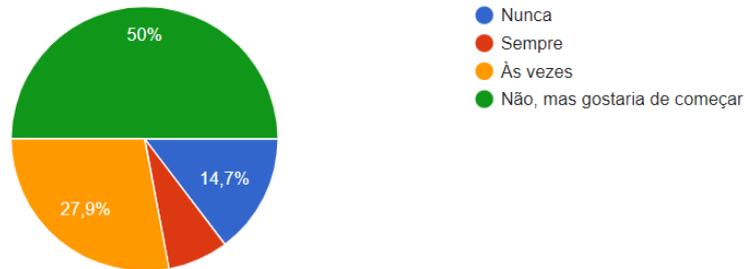


Questionário 1, Pergunta 3

Você costuma estabelecer metas diárias de escrita?

[Copiar](#)

68 respostas

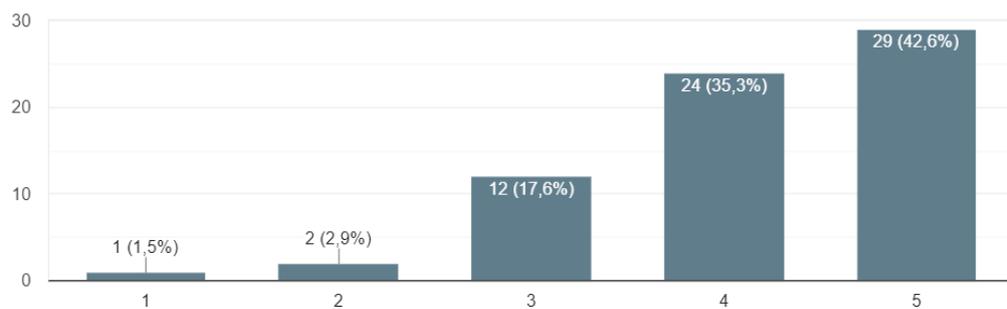


Questionário 1, Pergunta 4

Você acha que ter uma meta diária de escrita o(a) ajudaria a ser mais produtivo(a) na escrita? (1 - Discordo totalmente / 5 - Concordo totalmente)

[Copiar](#)

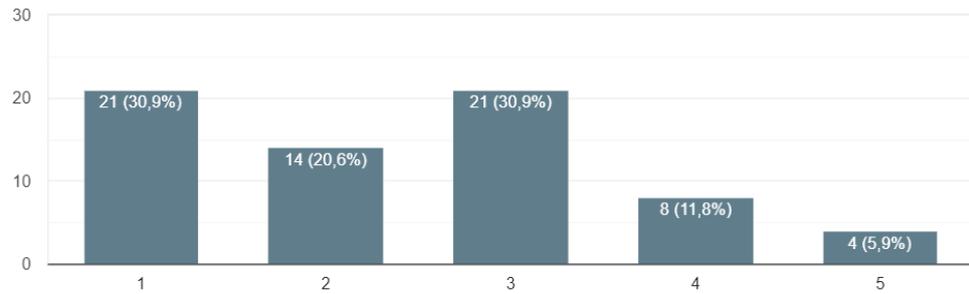
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 5

Como você avalia sua habilidade em lidar com distrações durante o processo de escrita? (1 - Tenho muita dificuldade em me concentrar / 5 - Consigo me concentrar facilmente)

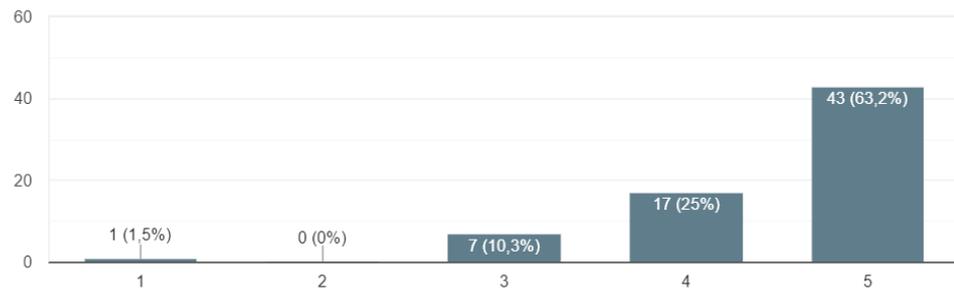
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 6

Como você avalia a importância de ter um registro do seu progresso de escrita? (1 - Pouco importante / 5 - Muito importante)

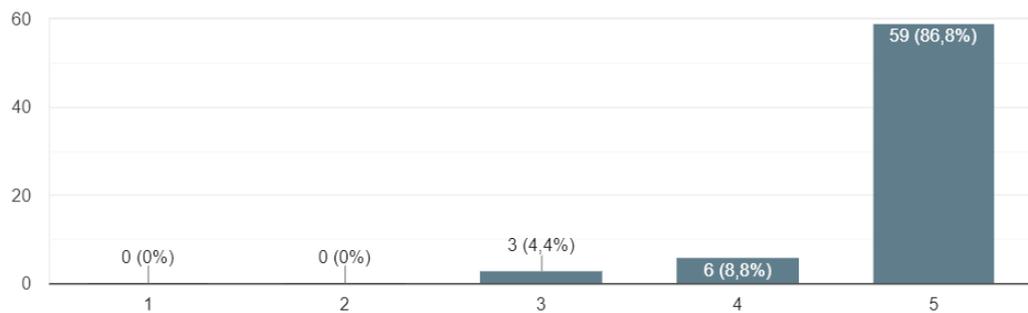
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 7

Como você avalia a importância de ter uma boa organização dos seus documentos e textos de escrita? (1 - Pouco importante / 5 - Muito importante)

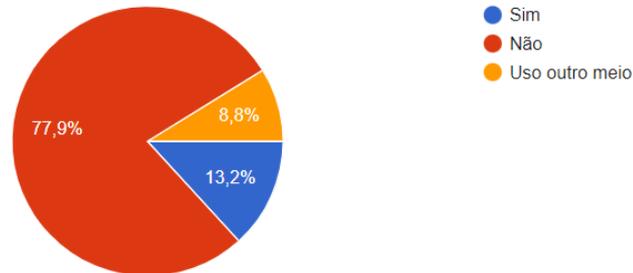
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 8

Você atualmente utiliza algum aplicativo para ajudar na sua produtividade durante a escrita?

68 respostas



Questionário 1, Pergunta 9

Caso tenha selecionado alguma das alternativas abaixo na questão anterior:

- "Sim": Qual o nome do aplicativo ou aplicativos usados?

- "Uso outro meio": Que outra ferramenta você utiliza para ajudar na sua produtividade durante a escrita?

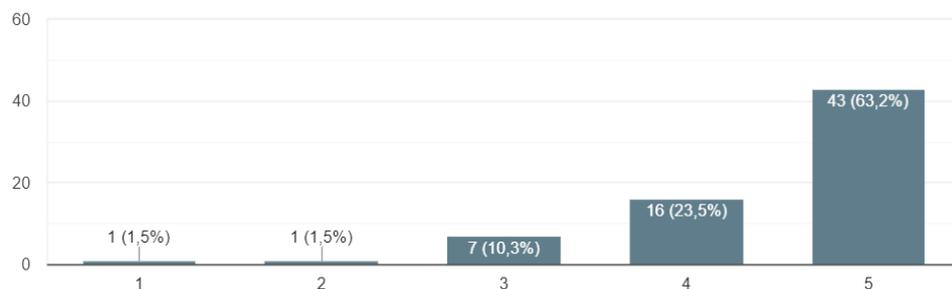
15 respostas

O site Nanowrimo e atualmente o Forest.
Google docs/ sinônimos.com
Não é exatamente uma ferramenta, mas eu sou mais produtiva quando estou isolada.
uso planilhas que contabilizam minhas metas
Enredo Plotter

Questionário 1, Pergunta 10

Você acha que ter um aplicativo que permita registrar sua meta de escrita e a quantidade de palavras escritas diariamente o(a) ajudaria a ser mais produtivo(a)? (1 - Discordo totalmente / 5 - Concordo totalmente)

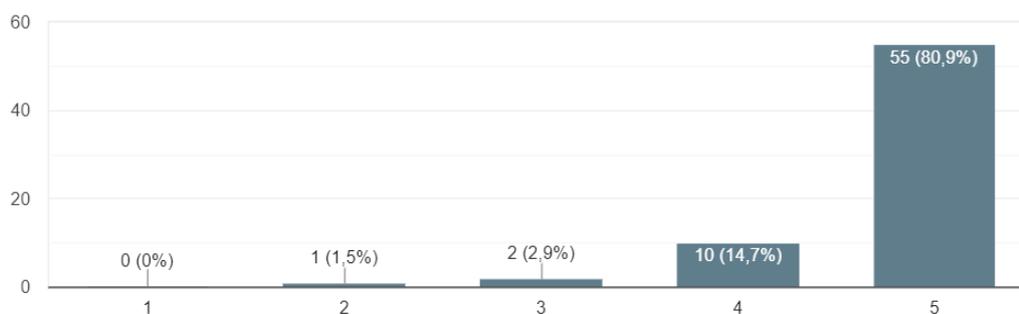
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 11

Como você avalia a importância de ter feedback sobre o seu trabalho de escrita? (1 - Pouco importante / 5 - Muito importante)

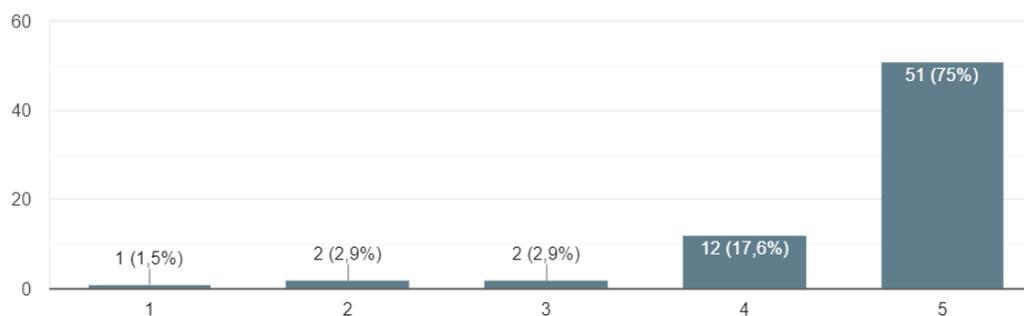
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 12

Você acha que um aplicativo que permita a interação com outros escritores e a troca de ideias seria útil? (1 - Discordo totalmente / 5 - Concordo totalmente)

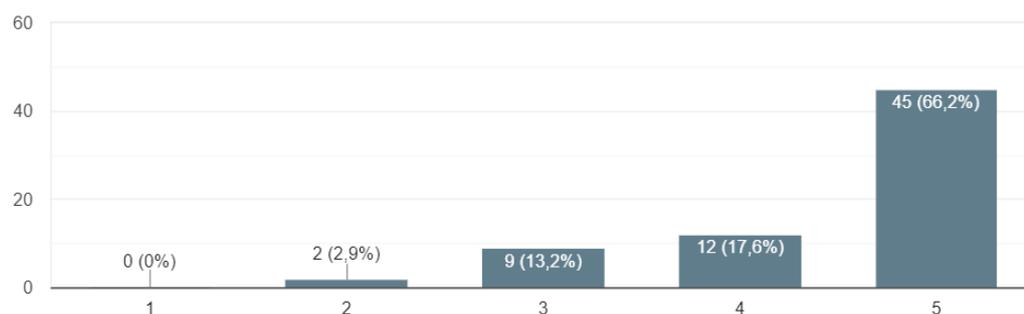
68 respostas



Questionário 1, Pergunta 13

Como você avalia sua disposição em usar um aplicativo voltado para produtividade de escrita que ofereça a possibilidade de criar metas, quantidade de palavras escritas e interação com outros escritores? (1 - Não estou disposto(a) / 5 - Estou muito disposto(a))

68 respostas

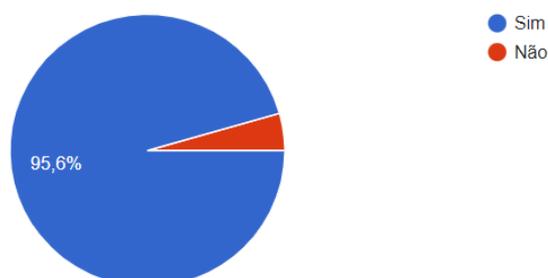


Questionário 1, Pergunta 14

Você estaria disposto a testar um aplicativo voltado para produtividade de escrita?

 Copiar

68 respostas



Questionário 1, Pergunta 15

Que tipo de funcionalidade você gostaria que fosse oferecida em um aplicativo voltado para produtividade de escrita?

40 respostas

aplicativo com organização por pastas coloridas e contador de caractere

Contagem de caracteres, opções de metas e correção ortográfica

talvez alguma aba que nos permita também registrar ideias, rascunhos, tabelas/mapas mentais sobre o que está apenas sendo escrito, além da ferramenta clara para estar escrevendo em si.

Talvez a possibilidade de criar pastas para uma melhor divisão dos tópicos/temas ajude bastante! É algo que me ajudaria bastante pois eu escrevo usando o docs maior parte das vezes e a falta de organização me atrapalha e desconcentra um pouco.

Escritas anônimas/grupos para interação/ observações importantes sobre a escrita daquele dia/ algum tipo de temporizador para bloquear apps enquanto estiver escrevendo e se você chegar a sua meta diária ganhar selos de premiação

um registro com todas e horas juntamente com a quantidade de palavras, além de uma separação por história caso eu esteja escrevendo mais de uma

APÊNDICE B – REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS

Requisitos funcionais:

- RF01: Login - O usuário deve ser capaz de fazer login no aplicativo.
- RF02: Cadastro - O usuário deve ser capaz de fazer cadastro no aplicativo.

- RF03: Recuperação de senha - O usuário deve ser capaz de recuperar a senha do aplicativo.
- RF04: CRUD de metas - O usuário deve ser capaz de criar, editar, visualizar e excluir metas de escrita. As metas podem ser organizadas por projeto de texto ou por metas gerais.
- RF05: Estatísticas das metas - O aplicativo deve exibir estatísticas relacionadas às metas, como quantidade de palavras escritas e percentual de conclusão da meta, além do tempo gasto na produção e atividades diárias, podendo ser filtrado por projeto ou metas gerais.
- RF06: Contador de palavras - O aplicativo deve registrar palavras escritas pelo usuário, incluindo a opção de inserir manualmente a quantidade de palavras escritas.
- RF07: CRUD de tarefas - O usuário deve ser capaz de criar, editar, visualizar e excluir tarefas, categorizadas como "pessoal", "trabalho" ou "projeto de texto". O usuário também deve ser capaz de selecionar a atividade de escrita do dia, como "escrever", "revisar" ou "editar".
- RF08: Marcar tarefa como realizada ou não realizada - O usuário deve ser capaz de marcar ou desmarcar uma tarefa realizada ou não realizada.
- RF09: CRUD de arquivo de texto - O usuário deve ser capaz de criar, editar, visualizar e excluir arquivos de texto, além de organizá-los em pastas com cores.
- RF10: Compartilhar texto - O usuário deve ser capaz de compartilhar arquivos de texto com outros usuários, com opções de permissões de acesso.
- RF11: Cronômetro - O aplicativo deve permitir ao usuário cronometrar o tempo de produção textual dentro do arquivo de texto.
- RF12: Alterar estilo de texto - O usuário deve ser capaz de alterar estilo de texto como: fonte, tamanho, parágrafo, cor de fundo, cor da fonte.
- RF13: Criar pastas - O usuário deve ser capaz de criar pastas para organizar arquivos de texto e notas, que podem ser catalogadas com cores.

- RF14: CRUD de notas - O usuário deve ser capaz de criar, editar, visualizar e excluir notas, que podem ser organizadas com cores e dentro de pastas.
- RF15: CRUD de quadros - O usuário deve ser capaz de criar, editar, visualizar e excluir quadros, além de mover itens entre eles e marcá-los como concluídos.
- RF16: Adicionar imagens - O usuário deve ser capaz de adicionar imagens a arquivos de texto, notas, perfil e chat.
- RF17: Chat - O usuário deve ser capaz de interagir com outros usuários através de um chat.
- RF18: Fórum com tópicos - Disponibilizar espaço de interação com outros usuários em formato de fórum, com postagens organizadas por tópicos e ferramentas de filtragem.
- RF19: Interação com fórum - O usuário deve ser capaz de interagir com as postagens do fórum, favoritando, criando e comentando em postagens.
- RF20: Espaço de escrita - O usuário deve ser capaz de criar um espaço de escrita com outros usuários, com opção de configurar o tempo de foco para escrita, chat e microfone. O número de palavras escritas por cada usuário deve ser contabilizado e exibido no espaço. O espaço poderá ser minimizado para que possa continuar aberto enquanto o usuário navega no aplicativo.
- RF21: Acessar textos compartilhados - O usuário deve ser capaz de acessar arquivos de texto compartilhados com ele.
- RF22: Ferramentas textual - Contar com um contador de palavras, corretor ortográfico e ferramenta de substituição de palavras.
- RF23: Acionar usuário - O usuário deve ser capaz de adicionar outros usuários à sua lista de contatos.
- RF24: Pontos e medalhas - O sistema deve atribuir pontos e medalhas ao usuário para cada meta ou tarefa cumprida.

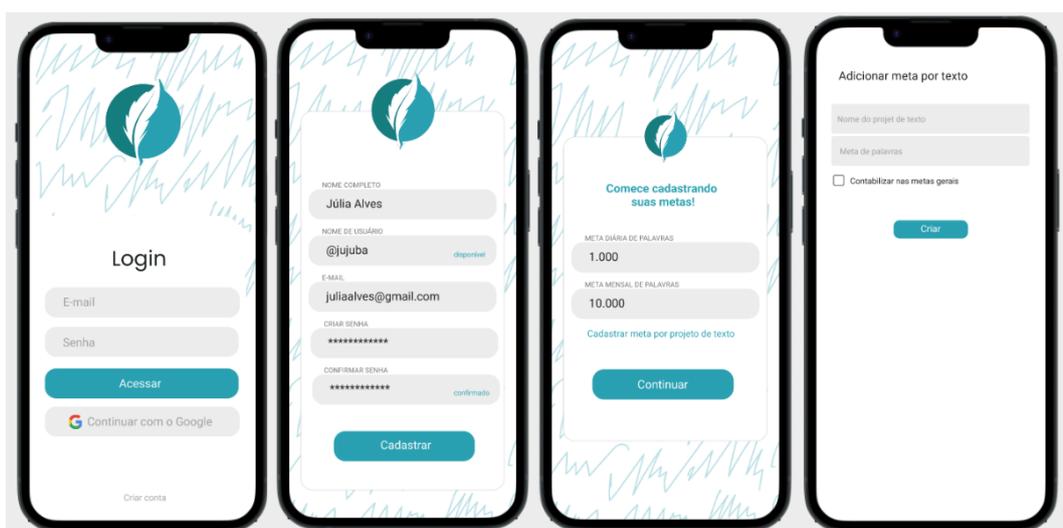
Requisitos não funcionais:

- RNF01: Gamificação - O sistema deve contar com um sistema de gamificação.

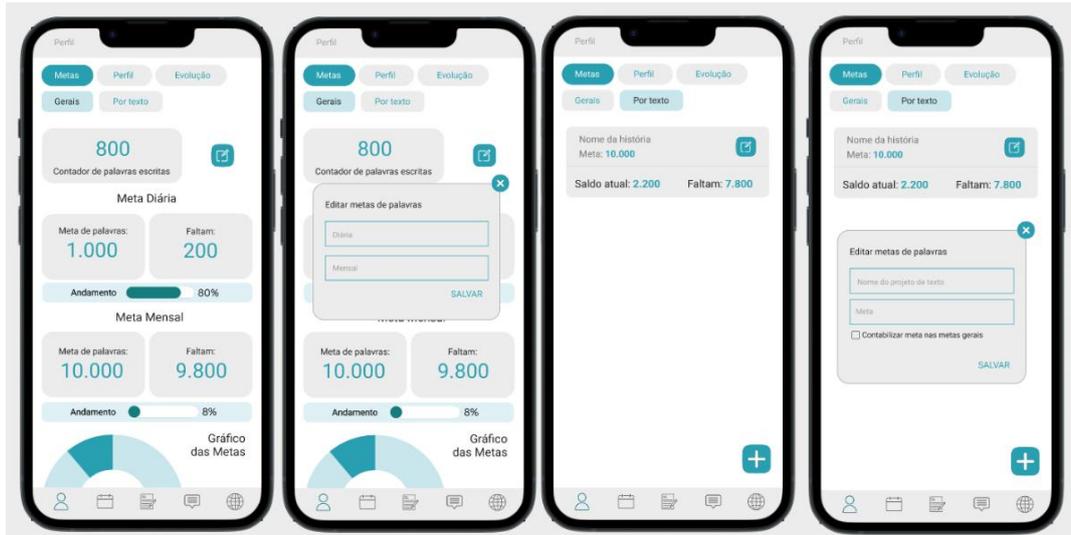
- RNF02: Integridade dos dados - Os dados dos usuários devem ser mantidos com segurança.
- RNF03: Acesso com Google - O sistema deve disponibilizar para o usuário o login e criação de conta com Google.
- RNF04: Plataforma Android - O sistema deve ser compatível com o sistema operacional Android.
- RNF05: Plataforma iOS - O sistema deve ser compatível com o sistema operacional iOS.
- RNF06: Backup vinculado à conta - O sistema deve criar um backup dos arquivos vinculados à conta do usuário.

APÊNDICE C – TELAS DO PROTÓTIPO DO APLICATIVO

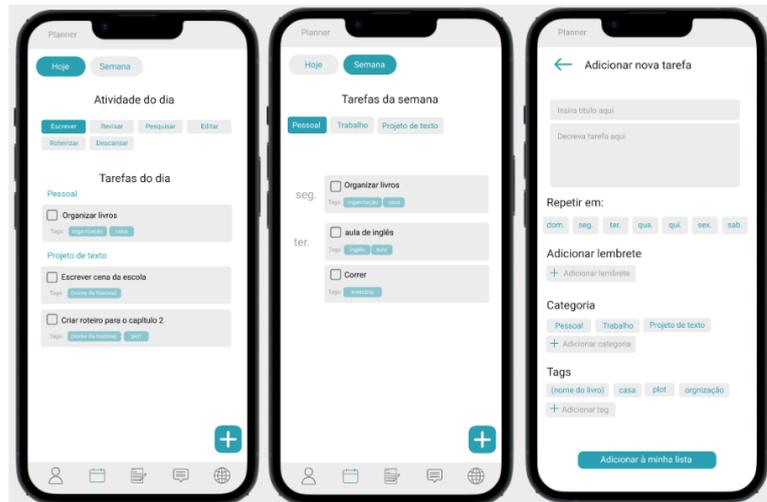
Tela de Login e Primeiro acesso.



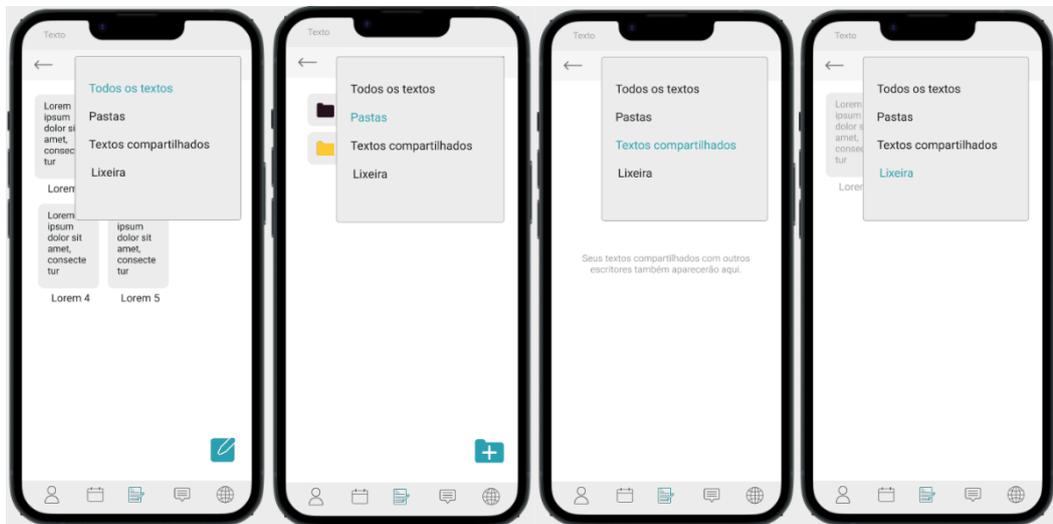
Tela de metas.



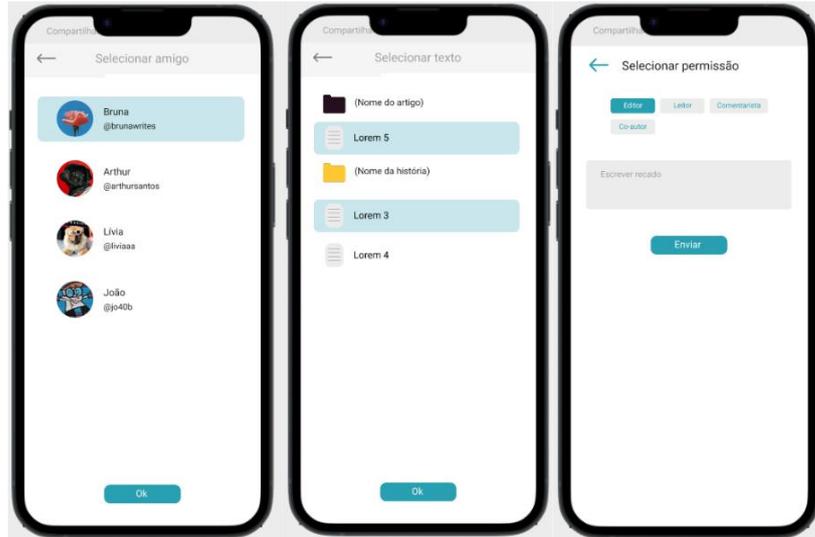
Tela de tarefas.



Tela de opções de texto



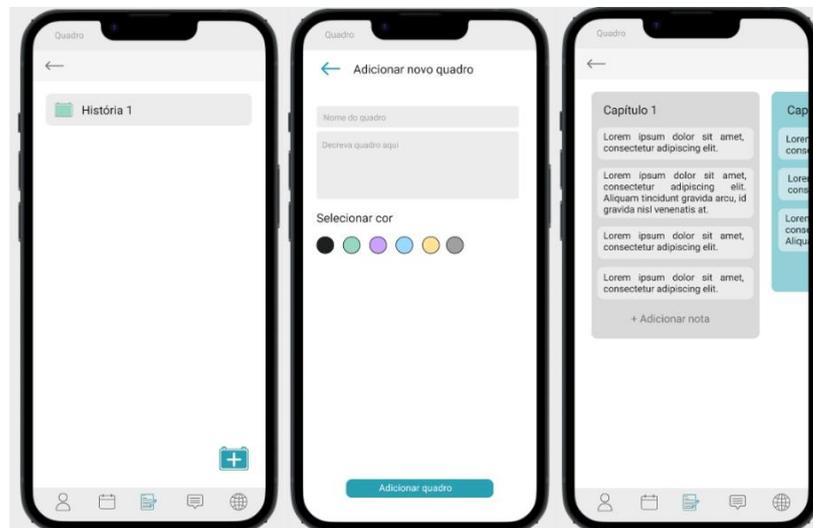
Tela de compartilhamento de texto



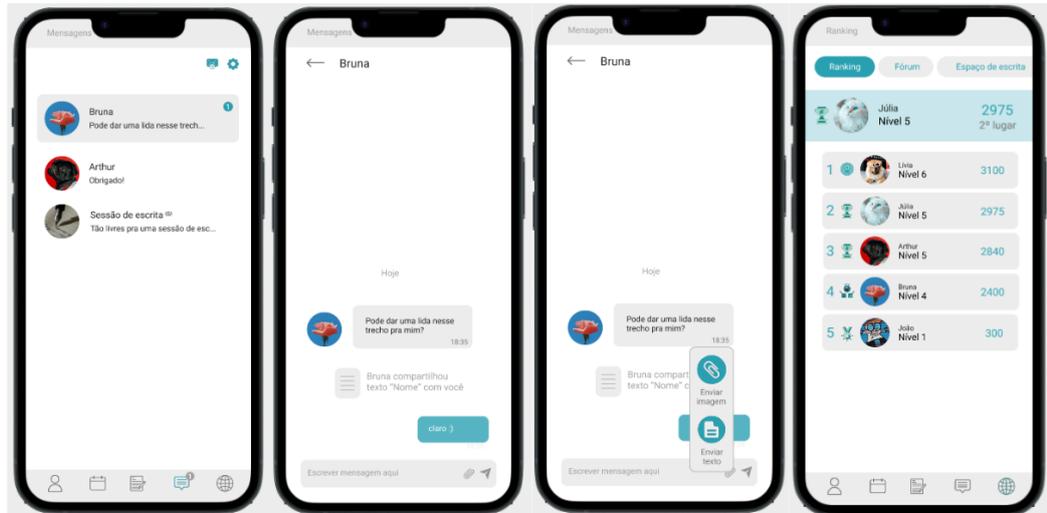
Tela de Notas



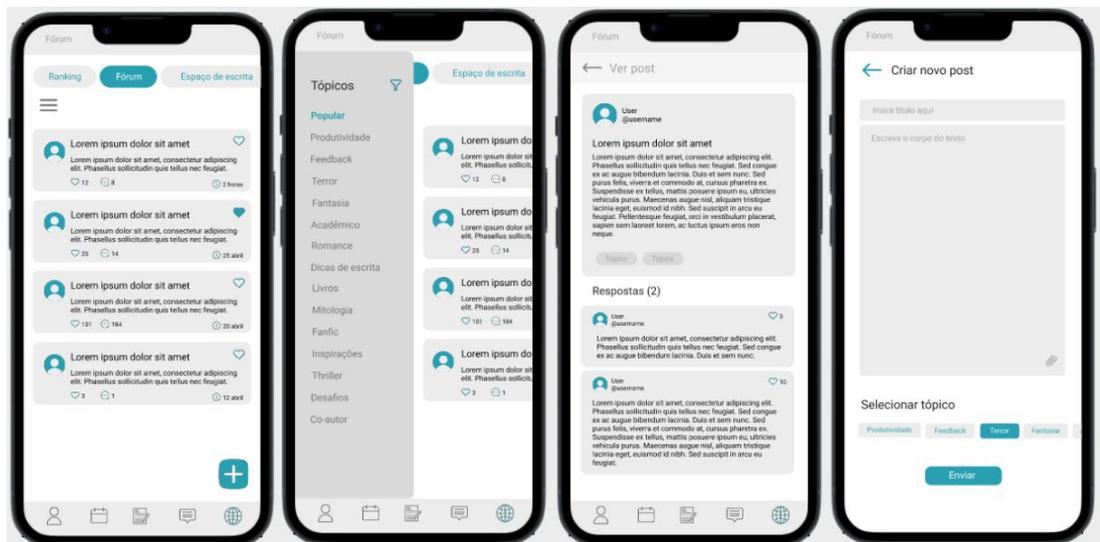
Tela de Quadro



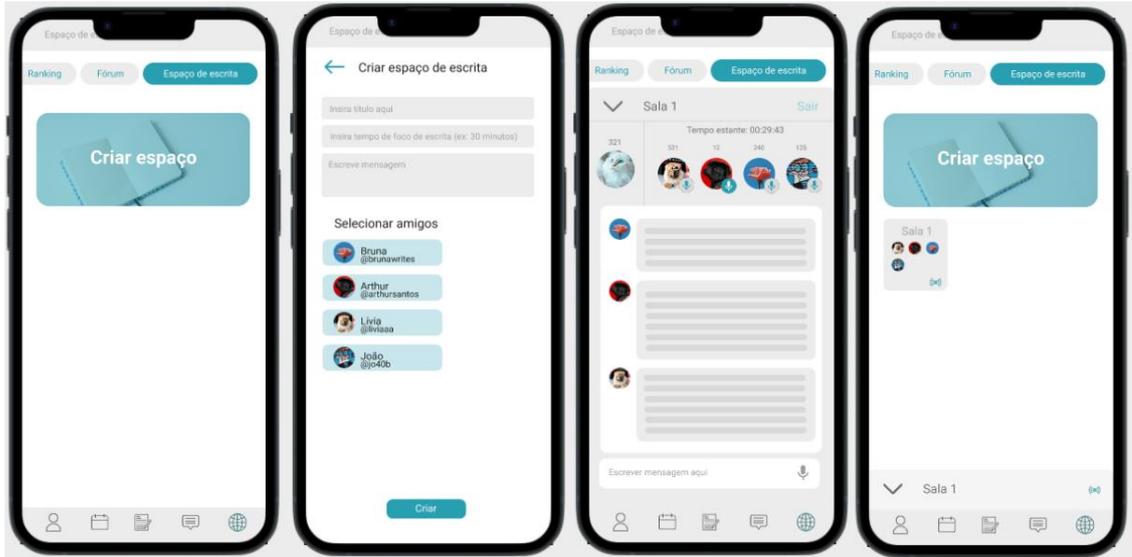
Tela de Chat e Ranking



Tela de Fórum



Tela de Espaço de escrita



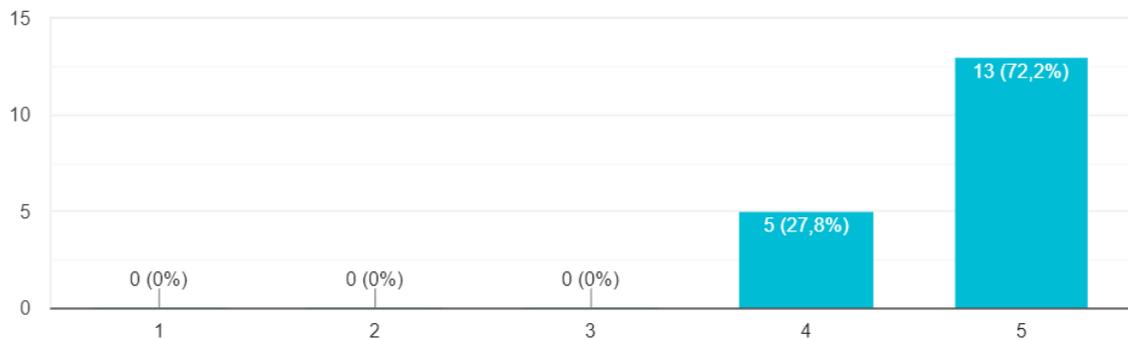
APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO 2

Questionário 2, Pergunta 1

Como você avaliaria a facilidade de uso do aplicativo? (1 - Difícil de usar / 5 - Muito fácil de usar)

[Copiar](#)

18 respostas

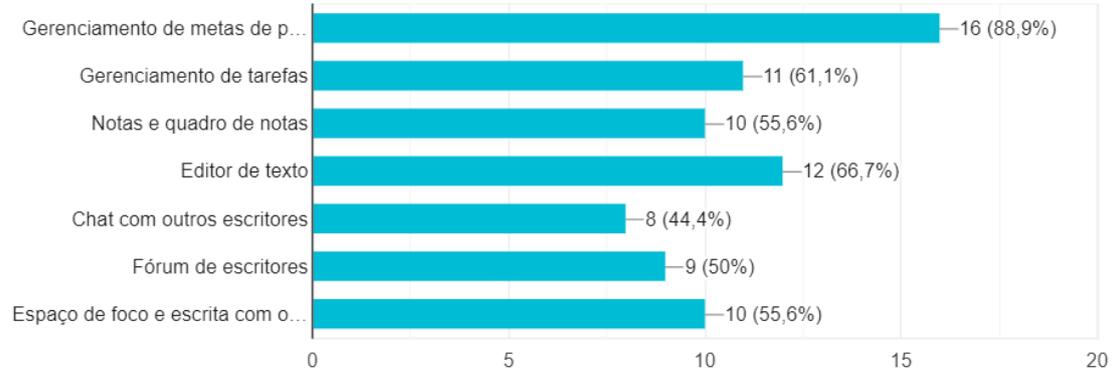


Questionário 2, Pergunta 2

Qual recurso você estaria mais disposto(a) de fazer uso no aplicativo?

[Copiar](#)

18 respostas

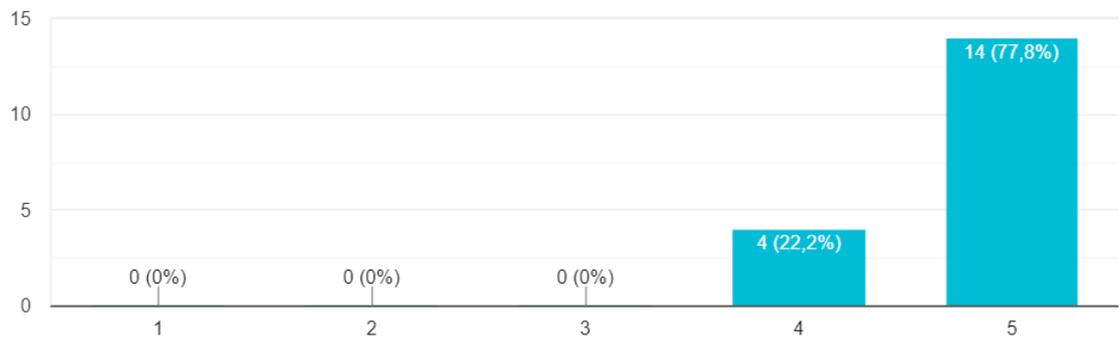


Questionário 2, Pergunta 3

O aplicativo oferece recursos úteis para ajudar os escritores a serem mais produtivos? (1 - Não oferece / 5 - Oferece recursos muito úteis)

[Copiar](#)

18 respostas



Questionário 2, Pergunta 4

Qual recurso do aplicativo você mais gostou e que ajudaria você a ser mais produtivo como escritor?

18 respostas

Contagem de palavras/a evolução do quanto você escreveu

O planner e a contagem/metabolismas de palavras

as metas de palavras

organização por pastas

gerenciador de metas

a organização por tópicos como checklist
como
escrever cena da escola, fazer o roteiro da cena dois, segunda isso terça aquilo

Lista de tarefas e o organizador de notas que da pra usar organizando histórias diferentes

Questionário 2, Pergunta 5

O que você acha que poderia ser melhorado no aplicativo para ajudá-lo a ser ainda mais produtivo como escritor?

18 respostas

Eu gostei dele em geral :) nenhuma reclamação ou algo a adicionar

particularmente gostei de tudo que foi apresentado mas seria legal incluir um tutorial de primeiro uso pra algumas pessoas que podem ter um pouco de dificuldade de adaptação

Uma aba voltada pra usuários interessados em betagem / leitura crítica

contador de caracteres

por enquanto tudo está bom

por enquanto não tive uma proposta de melhora

Se pudesse sincronizar com uma versão desktop, seria perfeito

Questionário 2, Pergunta 6

Você estaria disposto(a) a utilizar o aplicativo Escrava caso ele fosse disponibilizado para uso? (1 - Não estou disposto(a) / 5 - Estou muito disposto(a))

 Copiar

18 respostas

