



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

POMOMORE: WEBAPP PARA GESTÃO DE TEMPO UTILIZANDO A TÉCNICA POMODORO

TUMELEIRO, Lucas Franco¹; BARBOSA, Otilia Donato².

1. Discente do Curso de Ciência da Computação, Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC); 2. Docente do Curso de Ciência da Computação, Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC).

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Introdução: Através de um dispositivo eletrônico com acesso à internet, é possível conectar-se às redes sociais, pesquisar diversos assuntos, realizar compras, pagamentos, conversar de forma instantânea com alguém do outro lado do mundo. Porém com toda essa comodidade, existe um ponto negativo muito presente no dia a dia das pessoas: a distração constante. Torna-se cada vez mais difícil manter-se concentrado em uma única tarefa como trabalho ou estudo. **Objetivo:** Para auxiliar no controle do tempo em atividades, propõe-se o desenvolvimento de um webapp para controlar o tempo gasto em atividades através do uso da técnica Pomodoro. **Método:** A técnica Pomodoro consiste em dividir o tempo gasto em atividades em ciclos de trinta minutos, onde vinte e cinco devem ser utilizados com o máximo de foco na atividade, e os cinco restantes descansando ou realizando outra atividade. A cada duas horas um “pomodoro” é completado. O processo de gamificação consiste na utilização de elementos que são tradicionalmente encontrados nos jogos, como estratégias, mecânicas e reforço positivo constante fora do contexto dos jogos em si, mas utilizando-os com a finalidade de auxiliar na motivação do indivíduo para completar um objetivo proposto. Em um software de gestão de tempo, a gamificação pode auxiliar no cumprimento das regras. **Resultados:** O PomoMore se propõe a ser um webapp para auxiliar no controle de ciclos da técnica Pomodoro e se utiliza de técnicas de gamificação para auxiliar e motivar o usuário no cumprimento dos ciclos da técnica, como por exemplo o ganho de experiências ao completar os ciclos, assim como subir de níveis, além de um placar de liderança para fomentar uma disputa amigável. O webapp foi desenvolvido com a linguagem de programação JavaScript utilizando a biblioteca de código aberto React e o framework NextJS, os quais possibilitam aplicar um *backend* em NodeJS acoplado ao código React. Para o banco de dados foi utilizado o banco de dados não relacional MongoDB. **Conclusão:** O webapp passou por testes com usuários obtendo um resultado positivo nas diversas questões avaliadas. Através dos dados levantados, conclui-se que o software atende seus objetivos, com uma boa aceitação do público, tanto para aqueles que já conheciam a técnica, como permitindo que novas pessoas a conheçam. Assim, acredita-se que o webapp pode auxiliar as pessoas a obterem um melhor aproveitamento do seu tempo, mantendo



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

um foco por maior tempo em tarefas importantes do seu dia a dia e diminuindo as distrações desnecessárias.

Palavras-chave: Gestão do tempo; Pomodoro; Webapp.

Contato: Oflíia Donato Barbosa: ofilia.barbosa@unoesc.edu.br.