

## A estética da produtividade e o Design de Informação: templates como dispositivos de organização de tarefas e autogestão

*La estética de la productividad y el Diseño de la Información: plantillas como dispositivos para la organización de tareas y la autogestión*

*The aesthetics of productivity and Information Design: templates as devices for task organization and self-management*

Raquel Dell'Agli

design de informação, estética da produtividade, templates, autogestão

Este artigo analisa criticamente a relação entre a estética da produtividade e o Design de Informação, focalizando os *templates* como dispositivos que estruturam a organização de tarefas e a autogestão do sujeito do desempenho. Com base em revisão teórica e em estudos de caso (como o método *Inbox Zero* e a plataforma *Notion*), discute-se como os *templates*, enquanto artefatos de *Design* de Informação, influenciam as práticas de produtividade e disseminam uma estética de eficiência. Argumenta-se que esses modelos, embora facilitem a organização e prometam maior controle sobre as atividades, também servem como mecanismos de autocontrole e podem reforçar lógicas de desempenho incessante na sociedade atual.

*diseño de información, estética de productividad, plantillas, autogestión*

*Este artículo analiza críticamente la relación entre la estética de la productividad y el Diseño de la Información, centrándose en las plantillas como dispositivos que estructuran la organización de las tareas y la autogestión del sujeto de desempeño. A partir de una revisión teórica y estudios de casos (como el método Inbox Zero y la plataforma Notion), discutimos cómo las plantillas, como artefactos de Diseño de Información, influyen en las prácticas de productividad y difunden una estética de eficiencia. Se sostiene que estos modelos, si bien facilitan la organización y prometen un mayor control sobre las actividades, también sirven como mecanismos de autocontrol y pueden reforzar lógicas de desempeño incesante en la sociedad actual.*

*information design, productivity aesthetics, templates, self-management*

*This article critically analyzes the relationship between the aesthetics of productivity and Information Design, focusing on templates as devices that structure the organization of tasks and the self-management of the subject of performance. Based on a theoretical review and case studies (such as the Inbox Zero method and the Notion platform), it discusses how templates, as Information Design artifacts, influence productivity practices and disseminate an aesthetics of efficiency. It is argued that these models, although they facilitate organization and promise greater control over activities, also serve as self-control mechanisms and can reinforce logics of incessant performance in today's society.*

## 1 Introdução

Nos últimos anos, a busca pelo alto desempenho pessoal tornou-se marca da cultura contemporânea, levando indivíduos a tentar otimizar cada momento de suas vidas em uma “sociedade do desempenho” (Han, 2015). Proliferam metodologias, ferramentas e aplicações voltadas à organização do tempo e das tarefas, todas prometendo melhorar a eficiência e reduzir a sensação de sobrecarga. Conceitos como o método *Inbox Zero* e as plataformas integradas de planejamento (e.g., Notion) tornaram-se populares, alimentando uma verdadeira indústria da produtividade.

Essas ferramentas frequentemente se baseiam em *templates* – modelos pré-estruturados para organizar informações e tarefas. Do *design* de agendas e *planners* físicos a quadros digitais em aplicativos, os *templates* oferecem formatos nos quais o usuário insere suas atividades seguindo uma lógica pré-definida. Sob a perspectiva do *design* de Informação, tais *templates* são artefatos projetados para dar forma e visibilidade a dados (tarefas, compromissos, metas), tornando-os mais compreensíveis e gerenciáveis. Eles funcionam como estruturas que influenciam a maneira como as pessoas percebem e interagem com listas de afazeres, caixas de e-mail ou projetos. Estudar a função dos *templates* no contexto da produtividade, portanto, é relevante para o *design* de Informação, pois envolve examinar como a organização e a apresentação da informação impactam comportamentos e práticas sociais.

Para além de sua função utilitária, os sistemas de produtividade carregam também uma dimensão estética e ideológica. Neste trabalho, utiliza-se o termo “estética da produtividade” para designar o conjunto de valores visuais e simbólicos que exaltam a ordem, a limpeza e a eficiência nas práticas de organização pessoal. A promessa implícita é sedutora: uma vida organizada e livre de caos – ilustrada por interfaces minimalistas, *checklists* marcados e *dashboards* coloridos – equivaleria a uma vida produtiva e bem-sucedida. Essa estética não diz respeito apenas à aparência visual, mas também a uma sensação de controle e tranquilidade associada a estar “em dia” com todas as demandas. Como observa Gregg (2018), realizar tarefas de modo sereno e eficiente “*deve parecer e se sentir belo; o marketing dos serviços de produtividade frequentemente evoca o valor e o prazer de levar uma vida eficiente*” (p. 83–84). Em outras palavras, a eficiência adquire um apelo estético e moral: ser organizado não é apenas útil, é também belo e desejável.

Este artigo apresenta uma análise crítica dessa relação entre estética da produtividade e *Design* de Informação, discutindo como os *templates* de organização funcionam como dispositivos de autogestão na vida dos sujeitos, estruturando não só fluxos de trabalho, mas também modos de pensar e de se comportar. Para atingir esse objetivo, após essa introdução, é apresentada a metodologia; em seguida, discutem-se os conceitos centrais e os casos selecionados (Desenvolvimento); por fim, traz-se a conclusão com reflexões sobre as implicações do uso disseminado de *templates* na sociedade contemporânea e o papel do *Design* de Informação nesse contexto.

## 2 Procedimentos metodológicos

O artigo é desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório-crítico, baseada em revisão da literatura especializada e em análises críticas de dois artefatos digitais selecionados intencionalmente pelos autores para ilustrar as discussões conceituais. Os artefatos analisados são os métodos *Inbox Zero* (2007) e os *templates* da plataforma *Notion*, comercializados por João Torres (2021-2024). Ambos foram escolhidos por seu caráter representativo e exemplar das tendências contemporâneas na cultura da produtividade digital, evidenciando diferentes momentos históricos e estéticos na evolução desses modelos.

Para análise crítica desses artefatos, foram considerados três eixos conceituais centrais presentes na literatura consultada:

- a) **Aceleração social**, desenvolvida por Hartmut Rosa (2022);
- b) **Sociedade do desempenho e a estética da produtividade**, fundamentadas, respectivamente, por Byung-Chul Han (2015; 2018) e Melissa Gregg (2018);

Esses eixos guiaram a discussão qualitativa dos exemplos, permitindo problematizar as escolhas visuais, estruturais e discursivas nos artefatos digitais analisados. Optou-se pela análise interpretativa comparativa, confrontando as características mais marcantes dos artefatos entre si e com os referenciais teóricos propostos.

O procedimento metodológico adotado não se configura como um estudo de caso tradicional, dado seu caráter crítico-exploratório e não sistemático. Por outro lado, apesar de apresentar revisão bibliográfica criteriosa, não se trata de uma revisão sistemática de literatura, mas sim uma abordagem crítica fundamentada no diálogo teórico com autores-chave da área.

## 3 Design da informação, organização do conhecimento e produtividade

O *Design* de Informação é a disciplina voltada à organização e à apresentação estratégica de dados, de modo que facilite sua compreensão e uso. No contexto da produtividade pessoal e do trabalho do conhecimento – marcado pelo grande volume de informações, prazos e tarefas simultâneas – o *Design* de Informação desempenha um papel central na criação de sistemas de organização. Cada método de gestão de tarefas ou ferramenta digital de planejamento incorpora decisões de *design* sobre como categorizar informações, hierarquizá-las e apresentá-las visualmente. Por exemplo, a forma de uma lista de afazeres, a estrutura de um quadro *Kanban* ou a disposição de uma caixa de e-mails em pastas resultam de escolhas de *design* que influenciam como entendemos o que é prioritário ou pendente.

Os *templates* de produtividade podem ser vistos como produtos de *Design* de Informação aplicados à gestão do tempo e do trabalho. Eles fornecem um esqueleto informacional no qual o usuário insere seus dados (atividades, compromissos, metas) seguindo uma lógica pré-definida. Essas estruturas padronizadas buscam tornar a gestão de tarefas mais eficiente e menos sujeita a esquecimentos. Sua popularização reflete a necessidade de domar a sobrecarga informacional da vida contemporânea. Com a aceleração dos fluxos de comunicação – característica da

modernidade tardia –, os indivíduos enfrentam o desafio constante de processar um volume crescente de mensagens e demandas. Hartmut Rosa (2022) define essa aceleração social como marcada “pelo declínio das taxas de confiança em experiências e expectativas, bem como pela contração do hiato de tempo definível como ‘presente’” (p. 44–45). Em outras palavras, aquilo que aprendemos ou realizamos torna-se rapidamente obsoleto, exigindo atualização contínua e nos dando a sensação de que nunca estamos plenamente em dia. Dentro dessa lógica competitiva, manter-se organizado e produtivo torna-se imperativo para não “ficar para trás”.

É nesse cenário que o *Design* de Informação aplicado a ferramentas de produtividade busca intervir, fornecendo meios de filtrar, priorizar e sequenciar tarefas de modo inteligível. O caso do método *Inbox Zero* ilustra esse esforço. Apresentado por Merlin Mann em 2007, o *Inbox Zero* propõe cinco ações possíveis para cada e-mail recebido (“deletar”, “delegar”, “responder” imediatamente, “adiar” ou “fazer”), de forma que o usuário possa esvaziar completamente sua caixa de entrada. Trata-se de um conjunto simples de regras – um *template* processual – que transforma a gestão do e-mail em uma série de passos padronizados, garantindo que nenhuma mensagem fique negligenciada. Do ponto de vista do *design*, o *Inbox Zero* reorganiza o fluxo caótico de mensagens em categorias de ação bem definidas, oferecendo um alívio cognitivo diante da sobrecarga: para cada e-mail, há um destino claro.

Mann inclusive sugere automatizar respostas frequentes através de *templates* para ganhar agilidade (Mann, 2007). O vocabulário que ele emprega – falar em “processar” e-mails e “acelerar o processo” – revela o ideal de eficiência mecânica por trás da solução. Busca-se, em última instância, que o usuário se comporte quase como uma máquina eficiente, seguindo um roteiro predefinido (o *template*) para minimizar o tempo gasto em cada decisão. Esse exemplo evidencia como o *Design* de Informação de um sistema de produtividade tende a mecanizar a gestão pessoal da informação, convertendo decisões antes complexas em ações formulaicas e repetitivas. Tal abordagem oferece controle e rapidez, ainda que, como discutiremos adiante, possa também introduzir novas armadilhas.

## 4 A estética da produtividade e a função dos *templates*

Além dos aspectos funcionais, os *templates* e ferramentas de organização incorporam uma dimensão estética poderosa. A chamada “estética da produtividade” manifesta-se em interfaces limpas, gráficos de desempenho, *checklists* marcados e *planners* minimalistas – todos projetados para transmitir uma sensação de ordem e controle. Esse fenômeno alimenta a ideia de que ser produtivo não é apenas uma questão de realizar mais tarefas, mas também de parecer organizado e eficiente. Como salienta Melissa Gregg (2018), cumprir as obrigações cotidianas de modo tranquilo, e de fato “o *marketing dos serviços de produtividade frequentemente evoca o valor e o prazer de levar uma vida eficiente*”. Em suma, vende-se a produtividade como um estilo de vida ideal: ter a rotina planejada e a caixa de entrada vazia torna-se símbolo de competência e até de virtude.

Exemplos contemporâneos evidenciam essa convergência entre produtividade, estética e mercado. A plataforma *Notion*, lançada em 2016, ganhou destaque ao permitir a criação de espaços personalizados de organização – desde listas de tarefas e calendários até bases de notas e gerenciamento de projetos – tudo em um só lugar e com alto apelo visual. Desenvolveu-se em torno do *Notion* uma comunidade de entusiastas e gurus da organização que compartilham modelos (*templates*) otimizados para as mais diversas finalidades: planejamento semanal, acompanhamento de hábitos, organização de estudos, gerenciamento de equipes, entre outras.

No Brasil, um caso ilustrativo é o de João Torres, cujo empreendimento visa a “reimaginar a organização digital”, unindo “ordem, estética e utilidade em um único lugar”. Durante certo período, sua empresa comercializou pacotes de *templates* pré-formatados para usuários do *Notion* interessados em implementar rapidamente uma estrutura de organização padronizada. Entre os modelos oferecidos, estavam itens como “Planejamento Semanal”, “Depósito de Tarefas”, “Hábitos Organizados” e um *template* abrangente chamado “Segundo Cérebro”, que agregava várias áreas da vida do usuário (hábitos diários, leituras, dieta, finanças, etc.).

Nesses *templates*, a promessa de eficiência vem embalada por uma apresentação visual atrativa. Ao adquiri-los, muitos indivíduos acreditam estar obtendo não apenas um arquivo configurado, mas um estado desejável de ordem. A interface padronizada e cuidadosamente projetada do *Notion*, combinada aos *templates*, projeta a imagem de um espaço mental organizado: tudo aparenta estar no lugar certo, com categorias claras e um visual *clean*. Essa ordenação sugerida atua como uma pedagogia visual da produtividade: ao seguir o modelo, o usuário é encorajado a registrar cada hábito, monitorar cada gasto, planejar cada dia, internalizando a lógica de que nada deve escapar ao controle. A estetização da rotina – com gráficos de hábitos, contadores de tarefas concluídas e outros recursos – gera satisfação e uma sensação de progresso contínuo. Como observa Gregg (2018), ser produtivo acaba se tornando “um conjunto de crenças, uma epistemologia que carece de ontologia, e um conjunto de gestos repetitivos, formatados para nos consolar diante da dura realidade de que existem coisas demais a serem feitas”. Em outras palavras, seguir à risca um *template* e preencher todos os seus campos pode conferir uma sensação confortante de dever cumprido ou de domínio da situação, ainda que o volume real de trabalho permaneça o mesmo – ou até aumente.

## 5 Autogestão e o sujeito do desempenho na era dos *templates*

Os fenômenos descritos acima não se limitam a questões de *design* ou preferência estética, mas tocam dimensões profundas da subjetividade contemporânea. Byung-Chul Han (2015) cunhou o termo sujeito do desempenho para definir o indivíduo que, em vez de ser coagido por outrem, passa a cobrar de si mesmo uma produtividade incessante. Em vez de um “obediente” controlado externamente, o sujeito do desempenho sente-se livre, porém está “submetido apenas a si próprio” (Han, 2015, p. 25) – ele se torna ao mesmo tempo executor e fiscal de si. Esse perfil descreve o usuário típico dos *templates* de produtividade: voluntarioso e autocrítico, adota sistemas rigorosos na esperança de extrair o máximo rendimento de si próprio.

Os *templates* operam, portanto, como instrumentos de autogestão alinhados à lógica da psicopolítica neoliberal (Han, 2018). Aplicativos de planejamento com métricas gamificadas – contagem de dias produtivos, *streaks* de hábitos, porcentagens concluídas – constituem um aparato de vigilância voluntária. Seduzido pela estética da produtividade e pela promessa de melhoria contínua, o sujeito do desempenho arma “um pan-óptico de si mesmo”, quantificando cada aspecto da rotina: horas trabalhadas, tarefas finalizadas, quilômetros percorridos, calorias ingeridas, e assim por diante. Há uma crença generalizada de que quantificar é igual a progredir. Han (2018) observa que a era digital é dominada pela fé na mensurabilidade da vida; procura-se melhorar o “desempenho corporal e mental” via autoavaliação constante, embora “o puro acúmulo de dados não responda à pergunta quem sou eu?” (Han, 2018, p. 88). Em outras palavras, por mais que o indivíduo monitore e registre seus atos, as questões de identidade e propósito permanecem sem resposta.

A adesão irrestrita a um regime de produtividade total tende, assim, a alimentar a autoexploração e os seus efeitos colaterais. O sujeito estabelece metas cada vez mais altas e se culpa ao fracassar em cumpri-las, num ciclo que leva facilmente ao esgotamento – o *burnout* – característica marcante da “sociedade do desempenho” (Han, 2015). Hartmut Rosa (2022) compara essa situação ao mito de Sísifo: corremos cada vez mais rápido, mas jamais atingimos um ponto final satisfatório, permanecendo frustrados apesar do esforço. Mesmo a fluência tecnológica não garante alívio: Crary (2016) argumenta que a destreza em usar ferramentas pode dar a impressão inicial de estarmos “do lado vencedor” do sistema, mas ao fim todos os usuários são nivelados como “objetos indistintos da mesma expropriação em massa” de tempo. Em suma, aquilo que começa como busca de autonomia e eficiência pessoal pode se converter numa armadilha de sobrecarga autoimposta.

## 6 Impacto social e considerações críticas do Design de Informação

A análise crítica dos *templates* de produtividade evidencia implicações que transcendem o indivíduo, alcançando o âmbito social e cultural. Primeiramente, nota-se uma tendência de responsabilização individual: problemas de sobrecarga, que muitas vezes têm raízes sistêmicas (como excesso de demandas no trabalho ou comunicação digital incessante), são retratados como falhas pessoais de organização. A solução proposta recai sempre sobre o sujeito – cabe a ele adotar a ferramenta certa e disciplinar-se. Essa narrativa, alinhada ao *ethos* neoliberal, minimiza a discussão sobre mudanças estruturais, colocando todo ônus no indivíduo.

Em segundo lugar, consolidou-se um mercado lucrativo em torno da promessa da produtividade total. Livros, aplicativos, cursos e *templates* são vendidos prometendo “aumentar a performance” ou “organizar sua vida”. Entretanto, a eficácia concreta de adquirir um modelo pré-fabricado ou uma nova técnica é questionável. Muitas vezes o ato de comprar um *template* traz apenas um alívio momentâneo – um sentimento de que agora vai – sem necessariamente se traduzir em mudança real de hábitos ou redução da carga de trabalho.

O caso do Especialista em Notion expõe as limitações dessas promessas. Em 2024, após anos vendendo *templates*, João Torres anunciou que os disponibilizaria gratuitamente, declarando publicamente que já “não acredita mais” que um *template* seja “o motivo para você ser organizado ou a única maneira de fazer a coisa”. Chegou a classificar esse mercado como “um mercado de mentira”, reconhecendo que muitos compradores de *templates* acabavam frustrados – adquiriam o produto achando que se tornariam organizados, e isso não ocorria. Essa reavaliação vinda de um ex-promotor fervoroso de *templates* serve de alerta: sem uma mudança genuína nas práticas e prioridades, os *templates*, por mais sofisticados que sejam, não operam milagres.

Importa frisar, contudo, que os *templates* e metodologias de produtividade não são em si maléficos. Muito pelo contrário: eles podem trazer benefícios tangíveis, como reduzir a desorganização, evitar esquecimentos e facilitar a coordenação de equipes. Um bom *design* de informação realmente pode tornar mais clara a gestão de tarefas complexas, poupando tempo e estresse. O ponto crucial é reconhecer que todo *design* embute certos valores e pressupostos. Ao adotar um *template*, adota-se implicitamente uma visão sobre o que significa ser produtivo. A estética de produtividade dominante privilegia a quantidade de tarefas realizadas, a velocidade e o controle estrito. Aspectos qualitativos – como tempo para reflexão, criatividade, ou simplesmente descanso – tendem a ficar à margem se seguirmos cegamente esses modelos. Assim, um uso acrítico dessas ferramentas pode levar à conformidade com padrões de desempenho potencialmente nocivos em longo prazo.

Para o campo do *Design* de Informação, emergem daí considerações éticas. Cabe aos *designers* equilibrar eficiência com humanidade, projetando ferramentas que sirvam às pessoas sem escravizá-las. Isso implica pensar em métricas de sucesso que não apenas contêm itens concluídos, mas considerem a saúde e o bem-estar do usuário. Em síntese, a reflexão crítica sobre os *templates* mostra a necessidade de se desenhar sistemas de organização que aliem produtividade e qualidade de vida – um objetivo que deve estar no horizonte de quem cria (e de quem utiliza) essas ferramentas.

## 7 Conclusão

Em conclusão, este estudo evidenciou que os *templates* de produtividade são mais do que meras ferramentas neutras de organização: eles operam na interseção entre *design*, cultura e subjetividade. Por um lado, materializam princípios de *Design* de Informação ao estruturar informações complexas de forma acessível, auxiliando indivíduos a lidar com a avalanche informacional da vida contemporânea. Por outro lado, vêm imbuídos de uma estética e ideologia que exaltam a eficiência incessante e a autodisciplina contínua, em sintonia com a lógica da sociedade do desempenho.

A dupla faceta desses artefatos traz ambivalências. Se, por um lado, um sistema de produtividade bem projetado pode conceder ao usuário uma sensação de controle e aliviar a ansiedade diante do caos; por outro lado, a adesão irrestrita a esse sistema pode acabar

reforçando um ciclo de autoexigência e vigilância permanente. O indivíduo passa a sentir que nunca fez o suficiente, arriscando cair em sobrecarga e frustração – o que, ironicamente, subverte o propósito original de aliviar o trabalho.

Diante disso, fica clara a importância de uma perspectiva crítica na criação e uso de ferramentas de produtividade. Não se trata de rejeitar os benefícios do *Design* de Informação na organização das atividades, mas de orientar seu desenvolvimento para uma produtividade sustentável e humanizada. É fundamental buscar um equilíbrio em que a organização trazida pelos *templates* sirva para emancipar o indivíduo – liberando tempo e reduzindo estresse – e não para aprisioná-lo em novas exigências.

Em suma, os *templates* analisados ilustram como o *design* molda comportamentos e crenças na sociedade contemporânea. Reconhecer seus efeitos é o primeiro passo para intervir de forma responsável. *Designers* de informação e usuários podem, juntos, promover uma cultura de produtividade mais equilibrada, na qual a eficiência ande de mãos dadas com o bem-estar e o sentido do que se faz.

## Referências

CRARY, Jonathan. 24/7: capitalismo tardio e os fins do sono. Tradução de Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

GREGG, Melissa. Counterproductive: time management in the knowledge economy. Durham, NC: Duke University Press, 2018.

HAN, Byung-Chul. A sociedade do cansaço. Petrópolis: Vozes, 2015.

HAN, Byung-Chul. Psicopolítica: neoliberalismo e novas técnicas de poder. Petrópolis: Vozes, 2018.

ROSA, Hartmut. Alienação e aceleração: por uma teoria crítica da temporalidade na modernidade tardia. São Paulo: Ubu, 2022.

SILVA, João. A revolução da inteligência artificial no desenvolvimento web. Google Tech Talks, São Paulo, 20 maio 2025. Disponível em: <https://www.example.com/tech-talks/silva-ia-web>. Acesso em: 10 jun. 2025.

### Sobre o(a/s) autor(a/es)<sup>1</sup>

Raquel Dell'Agli, Doutoranda e Mestra em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), na linha de pesquisa Design e Tecnológicas Emergentes. Graduada em Relações Internacionais pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP). Membro do grupo de pesquisa Comunidata (PUC-SP). Contato: raqueldellagli@gmail.com