

**QUALIDADE DE SOFTWARE**

**João Angelo Mazzutti Verardo**

**Análise de Qualidade**

**Novo Hamburgo**

**2023**

# RESUMO

O propósito deste trabalho é identificar no âmbito da percepção da qualidade, as principais características adotadas por usuários estudantes de medicina de qualquer parte do mundo, no processo de uso de um aplicativo para aprender Anatomia utilizando um smartphone. O objetivo deste trabalho foi obter da análise dos resultados deste artigo, dados como o aplicativo mais aderido pelos usuários, o motivo pelo qual escolhem o aplicatico x ou y, o tempo de uso diário do aplicativo em um smartphone e entre outras informações. Este estudo trata-se de uma pesquisa exploratória de cunho transversal descritivo, baseada em dados primários, com análise qualitativa de dados e amparada na literatura científica. Após o levantamento dos dados, pode-se observar quais as características de qualidade mais priorizadas no processo de decisão do uso de um aplicativo de Atlas Anatomico em smartphones.

# SUMÁRIO

[1. RESUMO 2](#_Toc73287557)

[2. SUMÁRIO 3](#_Toc73287558)

[3. INTRODUÇÃO 4](#_Toc73287559)

[4. O PROJETO 5](#_Toc73287560)

[4.1 Detalhes do produto ou serviço 5](#_Toc73287561)

[4.2 Tabela de Análise 5](#_Toc73287562)

[4.3 Relatório 6](#_Toc73287563)

[4.4 Evidências 7](#_Toc73287564)

[4.5 Onde encontrar 8](#_Toc73287565)

[5. CONCLUSÃO 8](#_Toc73287566)

[6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 8](#_Toc73287567)

# INTRODUÇÃO

Esse documento tem como finalidade apresentar os requisitos de um relatório de qualidade para o curso de Engenheiro de Qualidade de Software da EBAC, o exercício requer se colocar no papel de um Analista de Qualidade fazendo um relatório completo de um produto escolhido. Este trabalho explora a percepção de qualidade do uso de smartphones pelo olhar de estudantes de medicina na utilização de um aplicativo para aprender Anatomia. O uso de smartphones é de extrema presença no Brasil e no mundo, e segundo a trigésima primeira pesquisa realizada pelo Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas, atualmente 424 (quatrocentos e vinte e quatro) milhões de dispositivos digitais em uso no território brasileiro, incluindo smartphones, computadores, notebooks e tablets (FGVCIA, 2022).

# O PROJETO

Mais do que um atlas de anatomia 3D, o aplicativo é uma ferramenta completa de aprendizagem! Também traz consigo a maior referência no aprendizado da anatomia humana. Além das já consagradas imagens em altíssima qualidade 3D, o conteúdo deste aplicativo apresenta um estudo o que aproxima o aluno da prática clínica desde o primeiro período na universidade! Trata-se da fórmula perfeita para o estudo da Anatomia: apresenta a visão geral do conteúdo, identifica os detalhes das peças anatômicas e explica de modo dinâmico as correlações clínicas, que são extremamente importantes. O aplicativo tambpem apresenta mais de 1.000 questões interativas • 24 videoaulas separadas, organizadas pelos sistemas do corpo humano • Exercícios interativos de arrastar e soltar, para fixação dos conceitos • Anatomia SMART ao qual você ganha também uma trilha de aprendizagem personalizada de anatomia, com plano de aula desenvolvido especialmente para cada perfil.

## Detalhes do produto ou serviço

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do produto ou serviço:** | **Anatomia – Atlas 3D** |
| **Fabricante:** | **Education Mobile** |
| **Tempo de uso:** | **4 anos** |
| **Outros detalhes relevantes sobre o produto:** | **Um aplicativo gratuito totalmente em 3D para estudar a anatomia humana, construído em uma interface de toque 3D interativa e avançada.** |

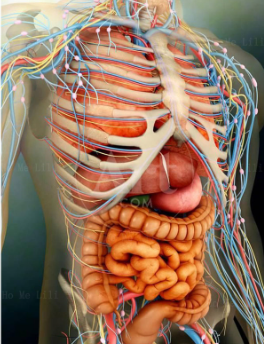
## Tabela de Análise

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Característica** | O aplicativo funciona como um livro de anatomia. |  |
| **Usabilidade:** | O aplicativo Anatomia - Atlas 3D é bastante intuitivo, os alunos entendem facilmente sua funcionalidade. |  |
| **Matéria prima:** | O aplicativo usa imagens reais do corpo humanos, o design das articulações, ossos e veias é bastante realista. | Imagem 1 |
| **Performance:** | Excelente desempenho, rapidez na amplitude e recortes em todos os músculos e estruturas ósseas. |  |
| **Design:** | Modelo inteiramente em 3D com ferramentos faceis de usar usando uma biblioteca de conteúdo. | Imagem 2 |
| **Custo:** | Totalmente gratuito |  |

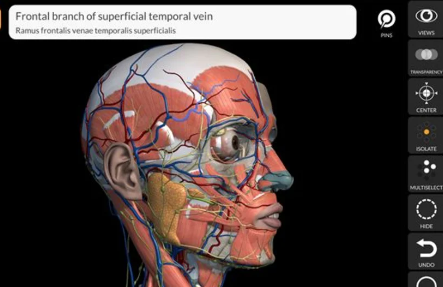
## Relatório

O aplicativo funciona como um livro de anatomia virtual, todas as imagens são em 3D o que gera uma realidade ainda maior, como se estivesse presencialmente em um laboratório de anatomia, tendo uma grande percepção desde as partes mais sinuosas do corpo humano até as mais abrangentes, o aplicativo é usado todos os dias em basicamente todas as matérias, pois a anatomia segue o aluno na área da saúde em toda sua trajetória de formação.

## Evidências



**Imagem 1**



**Imagem 2**

## Onde encontrar

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.catfishanimationstudio.MuscularSystemLite&hl=pt_BR&gl=US>

# CONCLUSÃO

A introdução da tecnologia digital na rotina de estudo dos alunos tem o potencial de facilitar o processo de aprendizagem e assimilação dos conteúdos passados em sala de aula.

O uso de App de anatomia humana pode complementar o aprendizado fora da sala de aula e do laboratório de anatomia, além de beneficiar os discentes que não têm disponibilidade de tempo de estudo extraclasse no laboratório de anatomia humana.

Desta forma, apresentar os Apps de anatomia humana aos estudantes que não os conhecem poderia ampliar seu aprendizado de uma forma regular, fácil e interativa promovida pela mobilidade dos smartphones.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPGEEK. **Aplicativos de Anatomia Humana no IOS**. Disponível em: <https://www.appgeek.com.br/anatomia/> . Acesso em: 20 ago. 2018.

ARAÚJO JÚNIOR, J. P.; GALVÃO, G. A. S.; MAREGA, P.; BAPTISTA, J. S.; BEBER, E. H.; SEYFERT, C. E. Desafio anatômico: uma metodologia capaz de auxiliar no aprendizado de anatomia humana. **Medicina (Ribeirão Preto)**, v. 47, n. 1, p. 62–68, 2014.

BERTINI, E. CATARCI, T.; DIX, A.; GABRIELLI, S.; KIMANI, S.; SANTUCCI, G. Appropriating Heuristic Evaluation for Mobile Computing. **International Journal of Mobile Human Computer Interaction**, v. 1, n. 1, p. 20–41, 2009.

GOOGLEPLAY. **Aplicativos de Anatomia Humana no Android**. Disponível em:<https://play.google.com/store/search?q=anatomia&c=apps&hl=pt>. Acesso em: 20 ago. 2018.