

# Flashcards

Gustavo , Danilo e Neemias

## Sumário

<b>1. Análise</b>	<b>3</b>
1.1. Perfis dos Usuários	3
1.2. Personas	3
1.3. Cenários	3
1.4. Análise de Tarefas	3
<b>2. Design</b>	
2.1. Mapa de Objetivos dos Usuários	4
2.2. Esquema Conceitual de Signos e Prevenção e Recuperação de Rupturas	4
2.3. Modelagem de Tarefas	4
2.4. Modelagem de Interação	4
2.4.1. Diagrama MoLIC – Persona A	4
2.4.2. Diagrama MoLIC – Persona B	4
2.5. Protótipo	5

## 1. Análise

---

*Essa seção abordará uma visão geral sobre os diferentes perfis de usuário encontrados no sistema, pessoas, cenários e análise de tarefas, tendo como objetivo principal a compreensão das necessidades e comportamentos dos usuários para podermos construir uma aplicação que atenda suas necessidades, particularidade de maneira eficiente e atenda suas demandas.*

### 1.1. Perfis dos Usuários

*Os perfis de usuário estão relacionados a representação das características, necessidades, comportamento e tipos específicos de usuários em uma aplicação do sistema. Essa especificação pode ser usada para ajudar no desenvolvimento de produtos e soluções. Foi pensado com relação ao nosso projeto de flashcards, perfis de usuário como estudantes, professores, indivíduos que não estão registrados, esses perfis serão especificados abaixo:*

*Estudantes:*

*Alunos do ensino fundamental, médio e superior e estudantes autodidatas que buscam aprender novos assuntos ou basicamente se preparar para algum tipo de prova ou teste. Temos consciência que a relação dessas pessoas com a tecnologia é alta, sendo mais fácil pensar em modos de abordar esses tipos de pessoas e criar as funcionalidades que os atendam, pois já esperamos que tenham os conhecimentos básicos e ao levar em consideração estudantes universitários e autodidatas, prevemos o uso da ferramenta para estudar conteúdos mais avançados, tendo que adaptar a aplicação para atender bem essas demandas mais complexas. Pensamos que estes indivíduos usaram a aplicação para criar e editar flashcards, revisá-los e acompanhar o progresso.*

*Professores:*

*Educadores de escolas, universidades ou cursos preparatórios e tutores particulares que oferecem aulas e suporte individualizado. Esperamos que essas pessoas sejam adultos com experiência de ensino que tenham como objetivo facilitar o aprendizado do aluno, monitorar o progresso e fornecer suporte adicional. Temos o conhecimento que a relação da tecnologia com essas pessoas é viável, pois alguns*

*podem ser adeptos e outros não, por isso devemos ficar atentos a que tipo de implementações serão usadas para melhorar a experiência do uso da ferramenta. Esperamos que a ferramenta seja usada para criar e compartilhar os flashcards.*

*Indivíduos não registrados:*

*Basicamente usuários que utilizam a aplicação sem se registrar ou em um dado momento específico, ou período, resumindo, qualquer pessoa interessada em testar aplicação. A familiaridade desses indivíduos com a tecnologia é variável, podendo incluir pessoas em diversos níveis. Desses usuários esperamos o uso da aplicação mais focada em navegar e testar a aplicação, testar flashcards públicos ou demonstrações de avaliação da utilidade. Outro ponto importante de salientar é a nossa preocupação de criar interfaces e funcionalidades para atrair essas pessoas que ainda não estão registradas a se registrar.*

## **1.2. Personas**

*Personas são personagens fictícios, criados com o intuito de representar os usuários típicos da aplicação sendo desenvolvida, são criadas com base em dados reais sobre os usuários, incluindo características, comportamentos, necessidades, motivações e desafios. Para nossa aplicação pensamos nas seguintes personas:*



*Persona 1: Estudante do Ensino Médio*

*Nome: João Silva.*

*Localização: Jataí, Goiás, Brasil.*

*Idade: 17 anos.*

*Características:*

*João está em preparação para um vestibular e deseja melhorar seu desempenho em matérias como física e matemática, ele estuda diariamente e gosta de usar aplicativos para tornar o estudo mais interativo e divertido. Ele tem o objetivo de ingressar em uma universidade pública. Ele possui uma grande familiaridade com a tecnologia diariamente e os utiliza para estudo e entretenimento.*

*Necessidades e expectativa:*

*Visa criar e revisar flashcards de matemática e física, participar de teste para ver o seu nível de conhecimento, acompanhar seu progresso e identificar áreas que precisam de atenção. Precisa melhorar sua eficiência de estudo e reforçar constantemente conceitos difíceis. E os critérios de sucesso estão relacionados a se sentir preparado para o vestibular e ver melhorias conforme o tempo passa.*



*Persona 2: Professor Universitário*

*Nome: Fabricio Oliveira.*

*Localização: Rio de Janeiro, Brasil.*

*Idade: 45 anos.*

*Características:*

*Quer criar materiais de estudo que ajudem seus alunos a atender melhor os conceitos de suas matérias. Sua familiaridade com a tecnologia é moderada e tem contado ferramentas básicas de ensino. Geralmente cria conteúdo didático em finais de semana e usa durante suas aulas, é importante salientar que ele prefere ferramentas básicas e fáceis de usar.*

*Necessidades e expectativas:*

*Tem o desejo de criar e compartilhar conjuntos de flashcards com os alunos, utilizar para criar relatórios de progresso dos alunos e criar testes personalizados. Os critérios de sucesso que para ele são satisfatórios estão relacionados a melhora de desempenho dos alunos em exames e obter um feedback positivo dos alunos com relação à aplicação e seu uso.*



*Persona 4: Visitante ou usuário não registrado.*

*Nome: Ana Clara*

*Localização: Rio Verde, Goiás, Brasil.*

*Idade: 28 anos.*

*Características:*

*Busca ferramentas para aprender marketing digital de forma eficiente e flexível, tentando testar a aplicação antes de se registrar. Tem uma familiaridade moderada com a tecnologia, a utilizando no seu dia a dia para atividades diárias e aprendizado online. Constantemente ela navega na internet à procura de recursos educativos, com o intuito de testar várias ferramentas para achar a que mais lhe agrada, além de que ela prefere interfaces mais intuitivas e amigáveis ao uso.*

*Necessidades e expectativas:*

*Visa o acesso a flashcards públicos de marketing digital, demonstrações de funcionalidades da aplicação e facilidade de uso e ferramenta para cumprir seu objetivo de aprendizagem.*

### **1.3. Cenários**

O cenário nesse contexto está relacionado a como as pessoas utilizam a aplicação em uma situação específica, ajudando a entender melhor o contexto de uso, desafios enfrentados e como a aplicação pode ajudar a resolver esses problemas. Logo abaixo estão os cenários relacionados às personas:

#### Cenário 1: Estudante do Ensino Médio

Persona: João Silva

Cenário:

João é um estudante do terceiro ano do ensino médio que está se preparando para um vestibular. Ele sabe que precisa se concentrar especialmente em matemática e física, pois são áreas que exigem muito conhecimento específico. Em uma terça-feira à noite, João está na sala de estar de sua casa e acessa o conjunto de flashcards que criou anteriormente sobre eletricidade e começa a revisá-los, lendo as perguntas e tentando responder mentalmente antes de verificar as respostas, para conceitos difíceis ele marca como difícil, para fáceis ele coloca na categoria fácil. Após alguns minutos ele vê que está começando a entender melhor o conceito e verifica que seu progresso está em andamento, ficando satisfeito com o ocorrido. Posteriormente ele decide terminar a sessão de estudos com realização e se sente mais confiante antes da prova e planeja revisar os conteúdos mais vezes.

#### Cenário 2: Professor Universitário

Persona: *Fabricio Oliveira*

Cenário:

*Fabrício é um professor de biologia em uma universidade e está planejando uma aula sobre genética para seus alunos do primeiro ano. Ele cria materiais de estudos que os ajudam a entender melhor os conceitos e termos complexos da genética. Em uma manhã de sábado, em seu escritório em casa ele tem algumas horas livres e decide usar esse tempo para criar flashcards para seus alunos. Ele abre seu notebook e acessar a aplicação e começa a criar um conjunto de flashcards focado em termos importantes da genética, ele adiciona definições e exemplos a cada uma dos materiais que cria e inclui também algumas perguntas de revisão. Para garantir que aqueles materiais sejam úteis e de fácil acesso ele os disponibiliza para compartilhamento, assim os demais alunos poderão acessá-los. Na semana seguinte durante a aula, ele pede para os alunos utilizarem seu material para estudar e revisar o conteúdo, assim melhorando a compreensão de todos sobre a matéria. Fabrício ficou contente com o impacto positivo que estas matérias tiveram na aprendizagem e planeou criar mais conteúdos na aplicação.*

#### Cenário 3: Usuário não registrado

Persona: Ana Clara

Cenário:

*Ana Clara é uma assistente administrativa que está estudando marketing digital por conta própria e quer entender mais sobre as ferramentas eficazes para estudar e organizar seus estudos, tendo um melhor aproveitamento dos conteúdos. Em uma quarta-feira à noite, depois do trabalho, Ana decide procurar aplicativos de flashcards para ajudá-la com seus estudos de marketing digital. Ao abrir a aplicação bem recomendada na loja de aplicativos, ele se identificou com as funcionalidades e decidiu testar. Ao abrir a ferramenta, ela começa a navegar em um conjunto de flashcards públicos relacionados ao marketing e começa a revisá-los. Ana que ver se a aplicação realmente pode ajudá-la em suas necessidade de aprender de maneira eficiente, então ele começa a participar de um quiz de amostra baseado em flashcards que revisou e gostou muito da experiência, ela achou o material útil e interativo, percebendo que começou a notar as áreas em que tinha que dar mais atenção. Após esse teste ela decide se registrar e começar a criar seus próprios flashcards personalizados para continuar os seus estudos.*

#### 1.4. Análise de Tarefas

A análise de tarefas consiste em um técnica utilizada no campo da ergonomia e da interação humano-computador para entender detalhadamente como os usuários interagem com um sistema ou produto. Seu principal objetivo é coletar, classificar e interpretar os dados sobre o desempenho de um sistema que envolve pelo menos uma pessoa como componente. Vamos fazer a análise com relação às nossas personas:

##### Estudantes

Esse tipo de persona possui como características o fato de serem alunos autodidatas ou de ensino médio e superior, geralmente com alta relação com a tecnologia, além da necessidade de estudar novos assuntos, para se preparar para testes ou provas. As principais atividades realizadas por essas pessoas são a criação, edição e revisão de flashcards, acompanhamento do progresso ao longo do período de estudo e participação de testes.

A criação e edição de flashcards está diretamente ligada, por exemplo, ao ato de João Silva, que é estudante do ensino médio, criar flashcards de física e matemática para estudar para provas ou vestibulares e aos universitários criando conjuntos de materiais para matérias avançadas. Já a revisão está relacionada a ação diária de revisar conceitos, além de poder, marcar os flashcards como fácil e difícil, possibilitando o foco em suas dificuldades. Com relação ao acompanhamento do progresso, podemos focar em monitorar o desempenho e identificar as áreas de melhoria, além de utilizar quizzes para avaliar o conhecimento.



## **Professores**

Essa persona está relacionada a criação de materiais de estudo que ajudem seus alunos a entender melhor os conceitos de suas matérias. Geralmente possuem pelo menos moderada familiaridade com a tecnologia, preferindo ferramentas intuitivas e relativamente simples de usar, porém que tenham ferramentas intuitivas. Geralmente suas necessidades incluem criação e compartilhamento de flashcards, criação de relatórios de progressos e testes.

Com relação à criação de conjuntos de flashcards, os usuários precisam acessar a aplicação, selecionar a opção de criar um novo conjunto, inserir o conteúdo, e organizar os materiais por tópicos e temas. Para compartilhar, o indivíduo deve selecionar o conjunto, configurar as opções de compartilhamento e enviar o link ou código para os alunos. Para criar relatórios de progresso, é necessário acessar os dados de desempenho dos alunos, gerar relatórios com estatística e compartilhá-lo e para criar testes personalizados, é preciso selecionar os flashcards relevante, montar o quiz ou teste com eles, configurar os parâmetro de teste e aplicar os teste e avaliar os resultados. De maneira geral podemos dizer que essas funcionalidades visam facilitar o aprendizado, melhorar o desempenho nos exames e receber um feedback positivo.

## **Visitante ou Usuário não Registrado**

Essa persona está geralmente relacionada a uma pessoa que busca testar a aplicação antes de se registrar, buscando ferramentas eficientes e flexíveis para poder melhorar seus estudos. Frequentemente as tarefas relacionadas a essas pessoas são navegação pela aplicação, teste de flashcards públicos, avaliação de funcionalidades e o ato de decidir se vai ou não se registrar.

Com relação à navegação pela aplicação, os usuários geralmente visam explorar as funcionalidades básicas. Para testar os flashcards é necessário selecionar a seção de flashcards públicos e escolher o conjunto de interesse. Ao tentar avaliar as funcionalidades é crucial participar de quizzes de demonstração, além de avaliar a interatividade e utilidade da ferramenta. De modo geral, caso a aplicação atenda as necessidades do indivíduo, esperasse que ele avalie a aplicação, complete o processo de registro e inicie a sua jornada no sistema visando ajudá-lo em seu dia a dia num todo.

## 2. Design

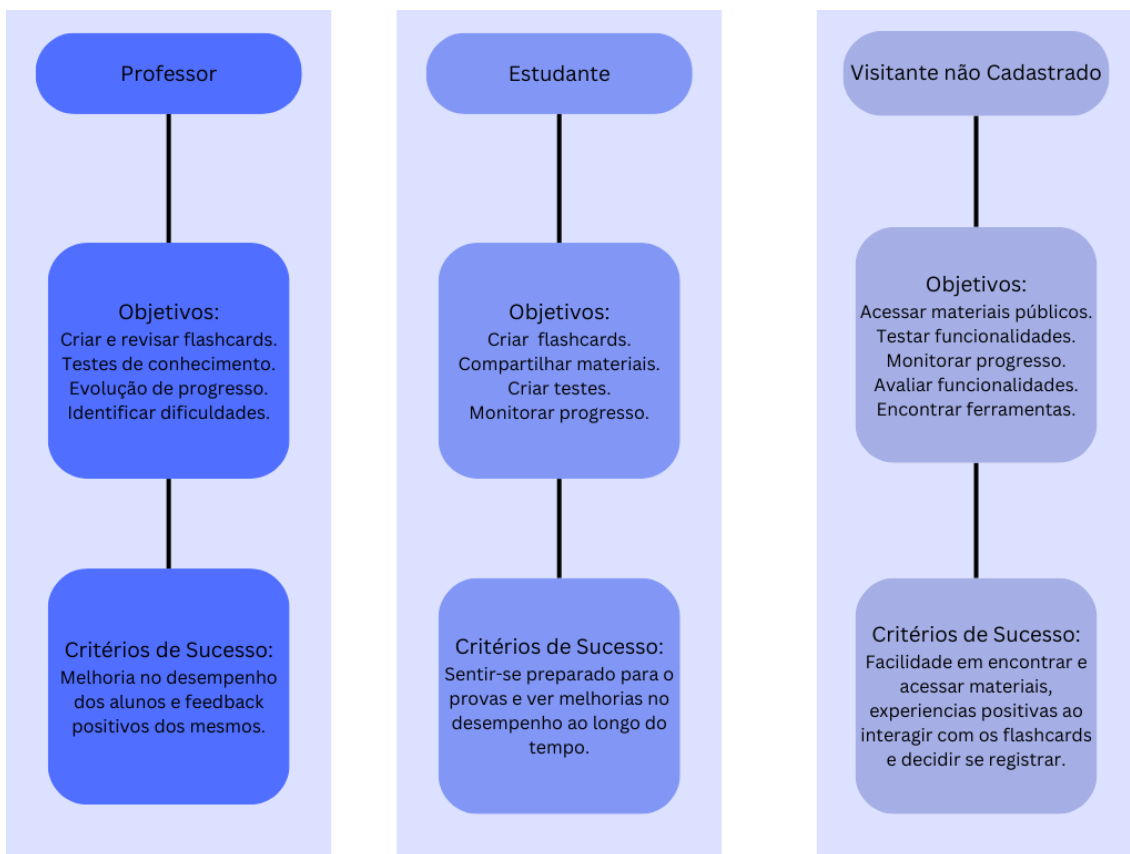
O design está diretamente ligado no planejamento e implementação de interfaces e interações entre pessoas e sistemas computacionais, seu principal objetivo é criar aplicações que atendam aos usuários e sejam de uso simples e intuitivo, com foco na eficácia de seus componentes. Para atingir esses objetivos devemos utilizar diversas ferramentas e abordagem como será mostrado adiante.

### 2.1. Mapa de Objetivos dos Usuários

De maneira geral, o mapa de objetivos dos Usuários em IHC é uma ferramenta que ajuda a entender e visualizar as metas e necessidades dos usuários ao interagir com um sistema ou aplicação. Com isso, percebemos que ele é essencial para garantir que o design do sistema esteja alinhado com as expectativas e requisitos dos usuários, promovendo uma experiência mais satisfatória e eficiente.

**Mapa de Objetivos dos Usuários**

Objetivo	Descrição	Usuários/Personas
<i>Criação e Edição de Flashcards</i>	<i>Criação de novos flashcards e edição dos existentes</i>	<i>Estudantes, Professores</i>
<i>Revisão de Flashcards</i>	<i>Revisão diária dos flashcards</i>	<i>Estudantes</i>
<i>Acompanhamento de Progresso</i>	<i>Monitoramento do desempenho e identificação de áreas de melhoria</i>	<i>Estudantes, Professores</i>
<i>Participação em Testes/Quizzes</i>	<i>Participação em quizzes e testes para avaliação de conhecimentos</i>	<i>Estudantes, Visitantes/Usuários não cadastrados</i>
<i>Criação e Compartilhamento de Materiais</i>	<i>Criação de materiais de estudo e compartilhamento com os alunos</i>	<i>Professores/Usuários</i>
<i>Criação de Relatórios de Progresso</i>	<i>Acesso e geração de relatórios de desempenho dos alunos</i>	<i>Professores</i>
<i>Navegação pela Aplicação</i>	<i>Exploração das funcionalidade básica da aplicação</i>	<i>Visitantes</i>
<i>Teste de Flashcards Públicos</i>	<i>Seleção e uso de flashcards públicos para avaliação das aplicações</i>	<i>Visitantes/Usuários</i>



## 2.2. Esquema Conceitual de Signos e Prevenção e Recuperação de Rupturas

Esquema Conceitual de Signos

Signo	Origem	Observações
<i>Flashcard</i>	<i>Criado pelo Usuário/Aplicação</i>	
<i>Texto</i>	<i>Usuário</i>	<i>Conteúdo textual do flashcard</i>
<i>Data Criação</i>	<i>Aplicação</i>	<i>Data em que o flashcard foi criado</i>
<i>Data Modificação</i>	<i>Aplicação</i>	<i>Data em que o flashcard foi modificado pela última vez</i>
<i>Revisão</i>	<i>Aplicação</i>	<i>Indica quantas vezes o flashcard foi acessado</i>
<i>Lembrete</i>	<i>Aplicação</i>	<i>Notificação ao usuário após um período sem acessar o flashcard</i>
<i>Cor do Flashcard</i>	<i>Usuário/Aplicação</i>	<i>Partição ou categoria relacionada ao flashcard</i>
<i>Nível de Prioridade</i>	<i>Usuário/Aplicação</i>	<i>Define prioridade entre três níveis 3 - Baixo, 2 - Médio e 1 - Alto</i>

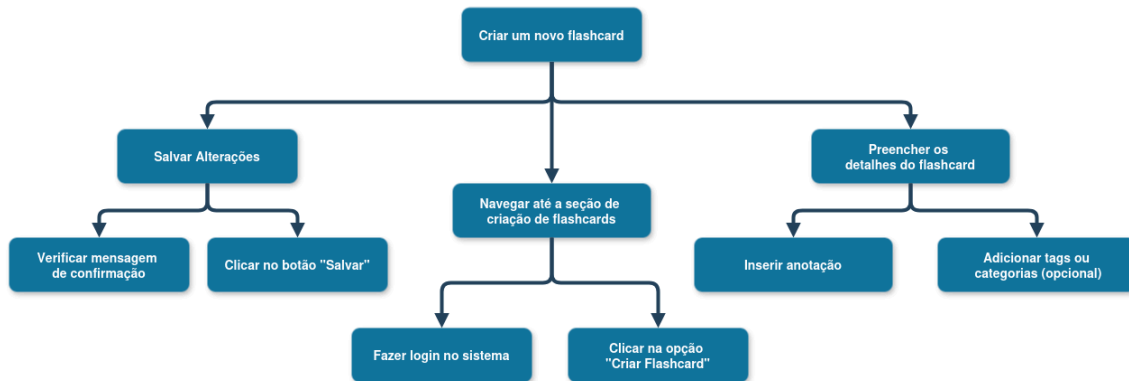
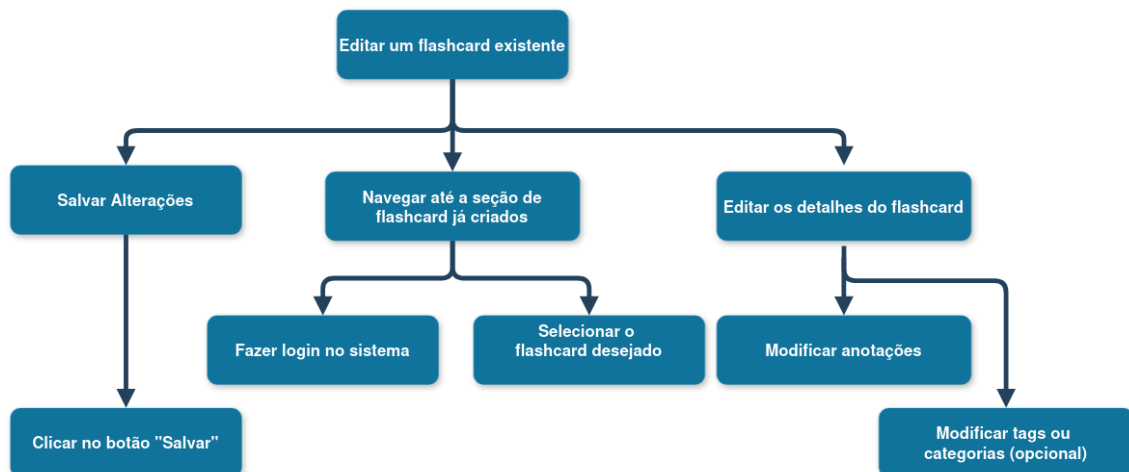
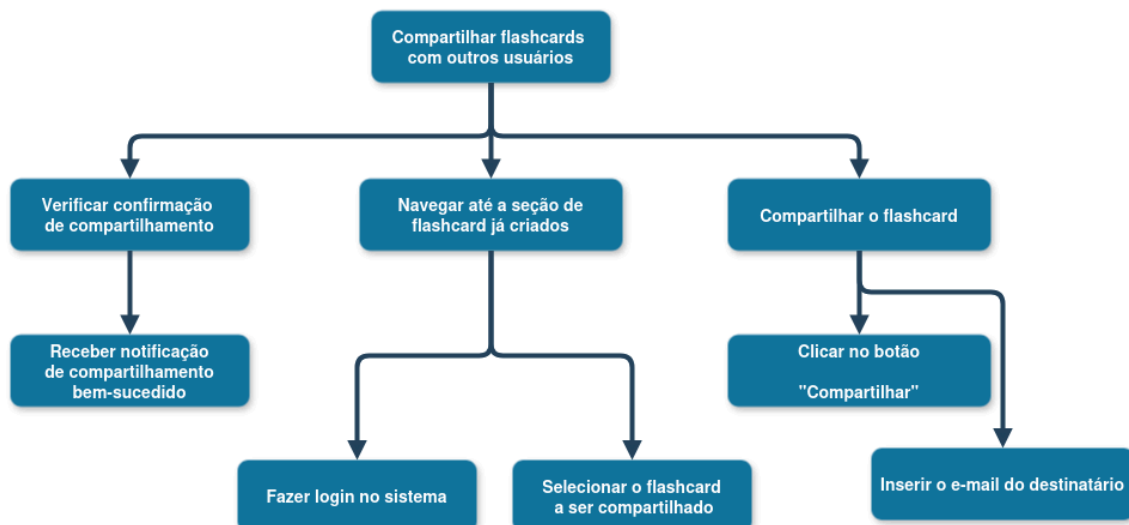
Signo	Origem	Observações
<i>Partição</i>	<i>Usuário/Aplicação</i>	
<i>Nome da Partição</i>	<i>Usuário</i>	<i>Nome da categoria ou partição</i>
<i>Descrição</i>	<i>Usuário</i>	<i>Descrição da categoria ou partição</i>
<i>Cor da Partição</i>	<i>Usuário/Aplicação</i>	<i>Cor que representa a categoria ou partição</i>

Signo	Origem	Observações
<i>Usuário</i>	<i>Cadastro na plataforma</i>	
<i>Nome</i>	<i>Usuário</i>	<i>Nome completo do usuário</i>
<i>Apelido</i>	<i>Usuário</i>	<i>Apelido ou nome de usuário</i>
<i>Email</i>	<i>Usuário</i>	<i>Endereço de email do usuário</i>
<i>Data de cadastro</i>	<i>Aplicação</i>	<i>Data em que o usuário se cadastrou na plataforma</i>

### Prevenção e Recuperação de Rupturas

Prevenção de Rupturas	Descrição
<i>Auto-Salvamento</i>	<i>Salvar automaticamente as alterações para prevenir a perda de dados</i>
<i>Interface Intuitiva</i>	<i>Design claro e consistente que orienta o usuário sem a necessidade de instruções complexas</i>
<i>Backups Regulares</i>	<i>Criar cópias de segurança automáticas dos dados em intervalos regulares</i>
<i>Notificações de Erro</i>	<i>Informar o usuário imediatamente sobre quaisquer problemas e como resolvê-los</i>
<i>Modo Offline</i>	<i>Permitir que o usuário continue a usar a aplicação mesmo sem conexão com a internet</i>

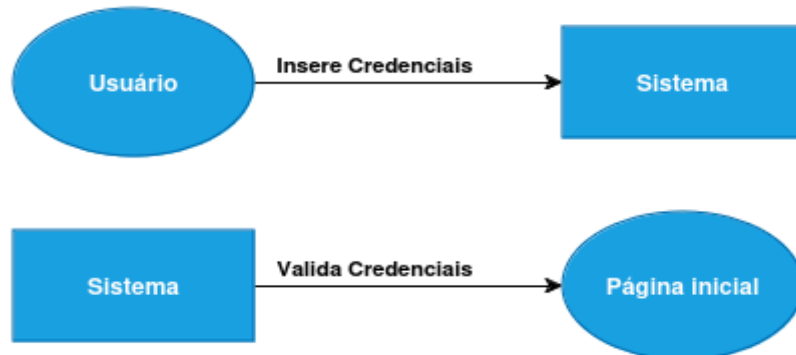
## 2.3. Modelagem de Tarefas

**Criar um novo Flashcard:****Editar um Flashcard Existente:****Compartilhar flashcards com outros usuários:**

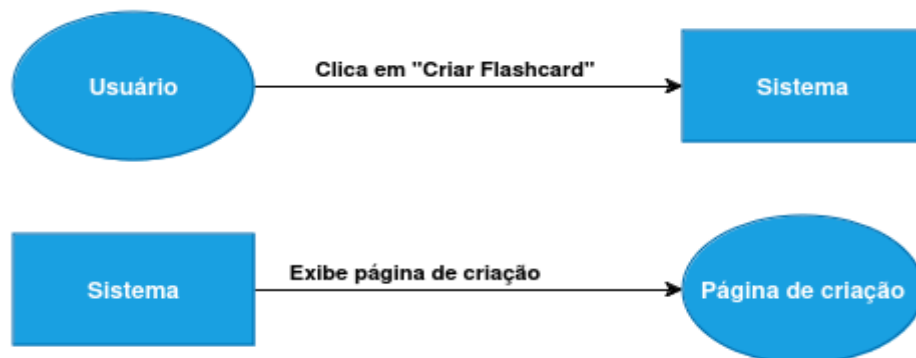
## 2.4. Modelagem de Interação

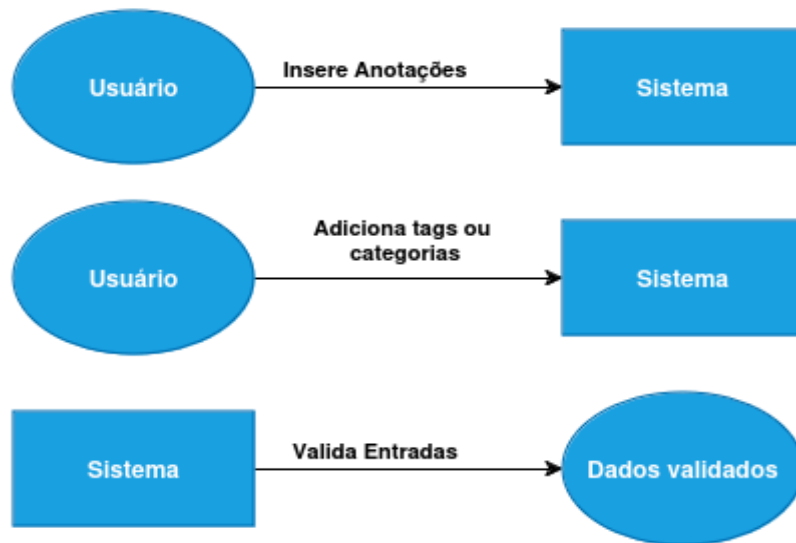
### 2.4.1. Diagrama MoLIC – Persona A

Fazer login no sistema:



Navegar até a seção de criação de flashcards:



**Preencher os detalhes do flashcard:****Salvar flashcards:****2.4.1.1. Detalhamento MoLIC – Persona A**

O usuário abre a aplicação e insere seu nome de usuário e senha nos campos apropriados. O sistema então valida as credenciais fornecidas. Se as credenciais forem válidas, o usuário é redirecionado para a página inicial. Caso as credenciais sejam inválidas, o sistema exibe uma mensagem de erro solicitando a correção das informações.

Para navegar até a seção de criação de flashcards, o usuário, já na página inicial, clica na opção "Criar Flashcard" disponível no menu ou em um botão de ação. O sistema, em seguida, carrega e exibe a página específica para a criação de flashcards.

Na página de criação de flashcards, o usuário insere o texto no campo "Anotações". Opcionalmente, pode adicionar tags ou categorias no campo "Tags" para facilitar a organização e busca dos flashcards. Durante esse processo, o sistema monitora os

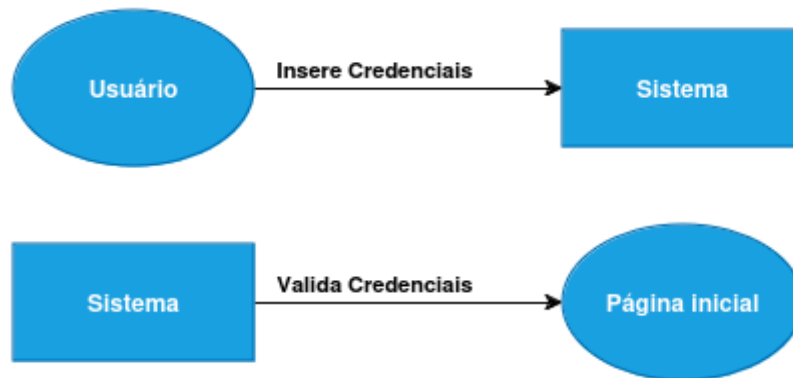
campos para garantir que todos os campos obrigatórios sejam preenchidos corretamente.

Após preencher todos os campos necessários, o usuário clica no botão "Salvar". O sistema verifica se todos os campos obrigatórios foram preenchidos corretamente. Se estiver tudo correto, o sistema salva o flashcard no banco de dados e exibe uma mensagem de confirmação, informando que o flashcard foi criado com sucesso. No entanto, se houver algum erro, como um campo obrigatório vazio, o sistema exibe uma mensagem de erro solicitando a correção dos campos destacados.

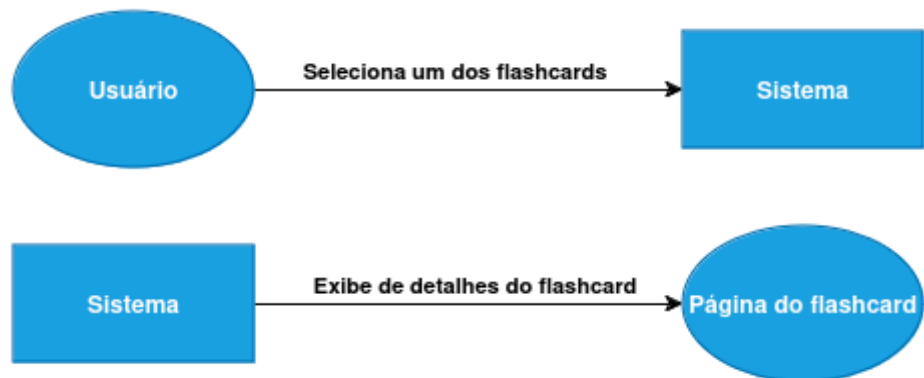


### 2.4.1.2. Detalhamento MoLIC – Persona B

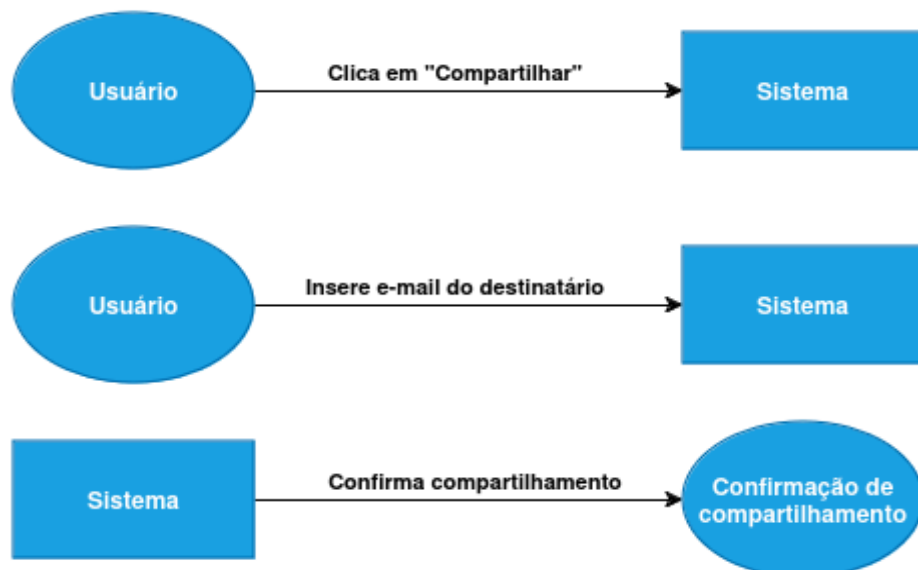
Fazer login no sistema:



lista de flashcards(Página inicial):



Compartilhar o flashcard:



### **2.4.1.3. Detalhamento MoLIC – Persona B**

O usuário inicia o processo abrindo a aplicação e inserindo seu nome de usuário e senha nos campos de login. Em seguida, o sistema valida as credenciais fornecidas. Caso as credenciais sejam válidas, o sistema redireciona o usuário para a página inicial. No entanto, se as credenciais forem inválidas, o sistema exibe uma mensagem de erro solicitando a correção das informações.

Após efetuar o login, o usuário precisa selecionar o flashcard que deseja compartilhar. Ele faz isso procurando o flashcard na lista disponível e clicando nele para visualizar seus detalhes. O sistema, então, carrega e exibe a página de detalhes do flashcard selecionado.

Na página de detalhes do flashcard, o usuário pode iniciar o processo de compartilhamento clicando no botão "Compartilhar". O usuário deve inserir o e-mail ou nome da pessoa com quem deseja compartilhar o flashcard e confirmar o compartilhamento clicando no botão de confirmação. O sistema processa a solicitação de compartilhamento. Se o compartilhamento for bem-sucedido, o sistema exibe uma mensagem de confirmação de sucesso. Caso ocorra algum erro durante o processo de compartilhamento, o sistema exibe uma mensagem de erro indicando o problema.

## **2.5. Protótipo**


Página Inicial:

Tela Inicial que aparece assim que o usuário acessa o site pela primeira vez/ou caso não esteja logado, apresentando conceitos do site de forma simplória e bem intuitiva sobre os benefícios do nosso website

Fliding

Opções

Sobre




# Fliding

Acelere seu aprendizado e aumente sua eficiência com nossos flashcard


Começar

Sobre


### Vantagens




Produtividade




Facilidade para a implementação




Organização das suas tarefas



Eficácia de Estudo



Conclua flashcards para ganhar pontos no ranking



Estáticas dos seus flashcards

Fliding

MENU


Home


Acessibilidade


Opções


Login

NOS SIGA

 Instagram

 X

 linkedin

 github

CONTATO

neemiasclaudio5@gmail.com

Envie uma mensagem

© 2024 Fliding


## Pagina Login:

Assim que o usuário pressiona o botão começar ou no ícone de perfil no cabeçalho, é direcionado para a página de entrar em uma conta existente, podendo assim entrar com seu email e senha caso já tenha feito o cadastro.

The login form is a dark purple rectangular box. On the left side, the word 'Entrar' is at the top in a light pink sans-serif font. Below it are two white input fields for 'Email' and 'Senha'. Under the password field is a checkbox labeled 'Lembrar de mim'. Below that is a link 'Não possui conta? Criar conta' in a light blue font. At the bottom left is a dark purple button with the word 'Entrar' in light pink. On the right side of the box is a large, semi-transparent dark purple rectangle containing the 'Fliding' logo and the text 'Acelere seu aprendizado e aumente sua eficiência com nossos flashcard' in a small, light-colored sans-serif font.

## Página Criar Conta:

Caso o usuário não possua conta e pressione o botão da tela anterior “Criar conta”, o usuário é redirecionado para a página onde é feito um formulário para a criação de uma nova conta, podendo assim inserir suas informações e criar sua conta.

*Fliding*OpçõesSobre

### Criar uma conta

Email

Nome Completo

Apelido

Senha

Confirmar Senha

Data Nascimento

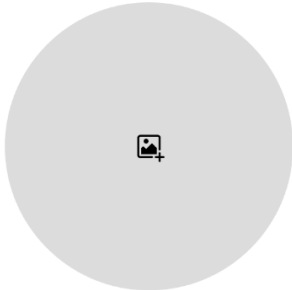
/ /

Sexo

Sou do sexo...

Nível escolar

Criar conta



## Menu Principal Usuário:

Assim que o login é feito, o usuário tem acesso a sua página com acesso a criação de novos flashcards , visualização e manutenção dos mesmos, tendo acesso a ferramenta de pesquisa e filtros dos flashcards criados.



Pop Up edição e visualização do flashcard:

Assim que o usuário decide alterar algum flashcard já existente, é apresentada a interface para realizar sua alteração.



### PopUp Conta Usuário:

Caso o usuário pressione o botão de perfil no cabeçalho, o usuário possui acesso a informações da sua conta sendo elas as inseridas no cadastro ou as que foram criadas ao decorrer das interações do usuário com o sistema de criação de flashcards, e também um rank global de produção e conclusão de flashcards.

