

- o Guilherme Henrique Soares França
- o Iara Lima Publio
- Leandro Rodrigues Marques
- Letícia Beatriz da Silva Lopes
- Rafael Georgetti Grossi

A documentação do projeto é estruturada da seguinte forma:

- 1. Introdução
- 2. Contexto
- 3. Product Discovery
- 4. Product Design
- 5. Metodologia
- 6. Solução
- 7. Referências Bibliográficas

Documentação de Design Thinking (MIRO)

Contexto

Problema

A infodemia se trata da disseminação excessiva de informações, um problema que tem crescido exponencialmente com o avanço da tecnologia. Isso tem gerado impactos negativos na sociedade, como desinformação, problemas psicológicos e dependência de dopamina. Nosso grupo decidiu abordar esse tema por sua relevância atual e presença constante em nosso cotidiano, onde o uso excessivo de celulares é visivelmente desenfreado.

Objetivos

Neste projeto, buscamos inibir os efeitos causados pela sobrecarga informacional no desempenho das pessoas, tanto no âmbito acadêmico quanto no profissional e pessoal e auxiliar a lidar com a depedência desse excesso de informações. Para isso, propomos filtrar as informações de modo a entregar apenas o conteúdo que seja considerado produtivo ou de interesse, otimizando o tempo de uso das telas.

Justificativa

A motivação deste trabalho foi a construção de um software que pretende abordar e aliviar o problema da *Infodemia*, que impacta diretamente na saúde mental e física das pessoas, e, também, possibilita a existência de "*FAKE NEWS*" para quem tem contato com a internet diariamente, especificamente jovens adultos e estudantes. O problema sera analisado com base em estudos recentes e levantamento de dados realizado pelos autores deste trabalho.

Público-Alvo

O público-alvo deste estudo são os jovens adultos e estudantes, especialmente aqueles que utilizam frequentemente a internet e as redes sociais como principal meio de obtenção de informações. A intenção é tornar esses ambientes mais seguros e confiáveis para essa faixa etária, ajudando a diminuir os danos provocados pela exposição a conteúdos distorcidos ou enganosos, ou a exposição contínua de conteúdo sem filtros.

Product Discovery

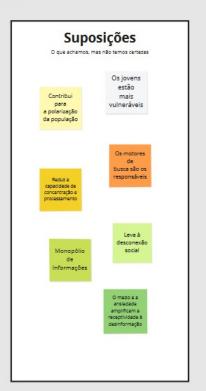
Etapa de Entendimento

Através da ferramenta *Miro*, e da metologia <u>Design Thinking</u>, cria-se a matriz de alinhamento CSD e o mapa de stakeholders conforme o arquivo abaixo, que proporciona uma base para execução das entrevistas qualitativas.

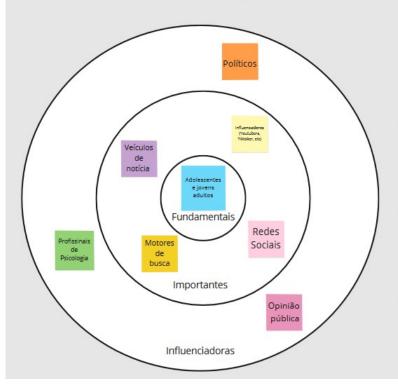
Matriz de Alinhamento CSD







Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução. Ex do Uber: motoristas e passageiros

Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas

Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.

Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

Entrevistas Qualitativas

Todas as entrevistas estão no arquivo:

Entrevistas

- 1. Como você se sente com a grande quantidade de informações que você recebe na internet?
 - Os entrevistados relataram se sentir sobrecarregados e até mesmo sem controle do que estão fazendo com o bombardeamento de informações que recebem diariamente. Muito do conteúdo que é promovido não se encaixa no perfil dos participantes, que acreditam que isso possa ser um gatilho para pessoas mais sensíveis. Existe, ainda, a ideia de que, com os instrumentos corretos, a internet é um lugar que agrega no seu aprendizado.
- 2. Como você enxerga o impacto disso em outras pessoas? Você pode contar sobre como isso afetou alguém que você conhece?
 - o De acordo com os relatos de pessoas entrevistadas, acredita-se que tanto jovens quanto pessoas mais velhas têm dificuldade em filtrar informações, mas os menos acostumados com a tecnologia podem ser mais afetados. O acesso rápido a informações, especialmente através de plataformas como TikTok e YouTube, está impactando a paciência das pessoas. O próprio público percebe que tem sido afetado por isso, preferindo consumir conteúdo em velocidades aumentadas e se incomodando quando alguém fala devagar. Esse impacto também se estende para interações sociais, como o desconforto com o uso de celulares à mesa e o afastamento de parentes que compartilham desinformação. Um dos entrevistados mencionou um amigo que tomou medidas drásticas, como desinstalar redes sociais para se concentrar melhor no trabalho, usando-as apenas quando necessário.
- 3. Quais são suas principais fontes de informação? Como você consome esse conteúdo?
 - As principais fontes de informação para os entrevistados são redes sociais como Instagram, TikTok e YouTube. A maioria acessa a internet diariamente, variando entre 6 a 10 horas por dia sendo algumas delas ininterruptas.
- 4. Você percebe alguma mudança no seu comportamento ou humor após passar muito tempo consumindo informações online? Como isso afeta sua saúde mental? E física?
 - O consumo de informações online por longos períodos de tempo incentivou o sedentarismo e o isolamento dos entrevistados, que disseram se sentir estressados ao serem privados do acesso à Internet. Houve relatos do sentimento de apatia às atividades do cotidiano e de prejuízo à rotina de sono.
- 5. Como você lida com isso atualmente?
 - Os participantes lidam com o excesso de informações na internet tentando

passar mais tempo desconectados da rede. Isso se prova um desafio para os entrevistados visto que muito de seu trabalho e/ou entretenimento se concentram na internet. Existem participantes que relatam também não tomar nenhuma atitude sobre, se submetendo sem empecilho ao bombardeamento de informações.

- 6. Qual solução você acha que pode ser tomada para resolver esse problema?
 - As pessoas acreditam que a legislação é um passo importante para monitorar o que é oferecido na internet, especialmente para menores de idade, mas que os pais têm a responsabilidade principal. Para adultos, é uma questão de consciência própria, já que eles possuem acesso a informações sobre os malefícios das redes sociais. Há uma necessidade de maior controle sobre essas plataformas, que são vistas como uma fonte de vício, projetadas para manter as pessoas conectadas o máximo possível. No entanto, muitos não veem uma solução sistêmica para o problema e acreditam que a educação digital é essencial. Essa educação ajudaria as pessoas a impor limites no uso das redes e preservar sua saúde, uma vez que a tecnologia atual não consegue filtrar informações de forma eficaz.

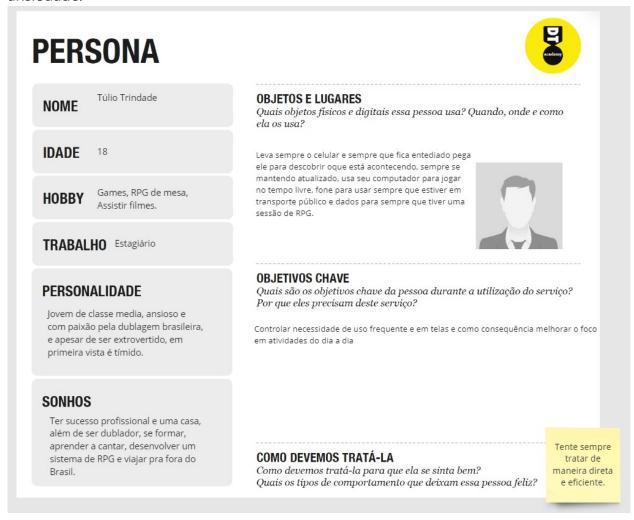
Etapa de Definição

Personas

Todas as personas do nosso projeto são jovens adultos com algumas dores em comum como gerenciamento de tempo e problemas psicológicos. Sendo essas dores muitas vezes amplificadas pela infodemia,

Persona 1

1 - Túlio Trindade: É um jovem adulto, estudante e estagiário que tem diversos hobbies, como jogar jogos online e rpg de mesa. Além disso, tem problemas em balancear os estudos, estágio e seu lazer, muitas vezes se distraindo com o celular além de ansiedade.



Persona 2

2 - Maria Júlia: É uma jovem adulta, estudante, que adora tocar piano e se dedicar ao estudo da língua inglesa e aprender coisas novas. Também é uma pessoa ansiosa e sempre atenta a redes sociais o que acaba consumindo seu tempo.

PERSONA



NOME Maria Júlia

IDADE 18

HOBBY Piano e Estudos de inglês.

TRABALHO Desempregada

PERSONALIDADE

Pessoa ansiosa que perde muito tempo em redes sociais, porém muito obstinada em aprender coisas novas e criar independência.

SONHOS

Sair do país, comprar uma casa, ter um gato, criar independência financeira e pular de paraquedas

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como

Leva celular e fone para todos os lugares, está sempre com partituras e planner na mochila. Sempre está conectada para se informar a respeito de oportunidades de intercâmbio e dicas de inglês. Escuta música em qualquer brecha do dia, seja no transporte público ou nas horas vagas, e usa o computador para realizar aulas e tarefas do dia.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Ajudar a administrar o tempo, de modo que os dias sejam produtivos e aproveitados sem distrações, como o uso exacerbado as redes sociais.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

De maneira gentil, porém sendo direto e objetivo.

Persona 3

3 - Augusto Silva: É um jovem adulto, desempregado, apaixonado por música, jogos e principalmente bateria. Ele utiliza o computador para tudo e leva o celular para todo lugar além de uma power bank para garantir que vai estar conectado. Todavia, Augusto tem dificuldade em manter atenção em suas tarefas e se frustra quando as coisa dão errado.

PERSONA



NOME Maria Júlia

IDADE 18

HOBBY Piano e Estudos de inglês.

TRABALHO Desempregada

PERSONALIDADE

Pessoa ansiosa que perde muito tempo em redes sociais, porém muito obstinada em aprender coisas novas e criar independência.

SONHOS

Sair do país, comprar uma casa, ter um gato, criar independência financeira e pular de paraquedas

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Leva celular e fone para todos os lugares, está sempre com partituras e planner na mochila. Sempre está conectada para se informar a respeito de oportunidades de intercâmbio e dicas de inglês. Escuta música em qualquer brecha do dia, seja no transporte público ou nas horas vagas, e usa o computador para realizar aulas e tarefas do dia.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Ajudar a administrar o tempo, de modo que os dias sejam produtivos e aproveitados sem distrações, como o uso exacerbado as redes sociais.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz? De maneira gentil, porém sendo direto e objetivo.

Product Design

Nesse momento, vamos transformar os insights e validações obtidos em soluções tangíveis e utilizáveis. Essa fase envolve a definição de uma proposta de valor, detalhando a prioridade de cada ideia e a consequente criação de wireframes, mockups e protótipos de alta fidelidade, que detalham a interface e a experiência do usuário.

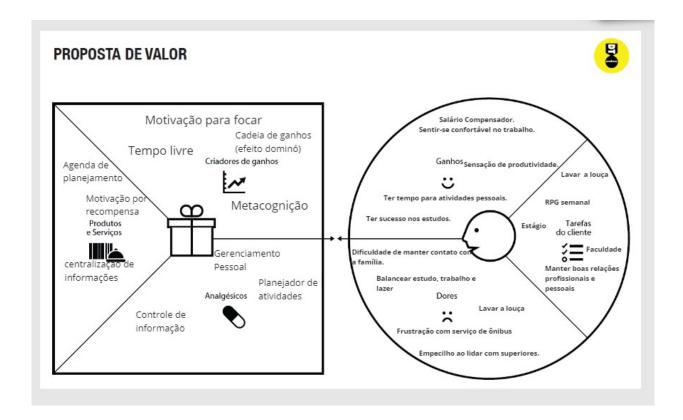
Histórias de Usuários

Com base na análise das personas foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

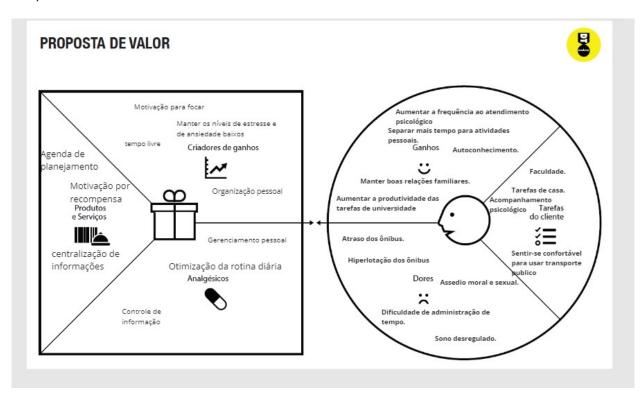
EU COMO	QUERO/PRECISO	PARA
Estagiário	Estímulo	Realizar minhas tarefas sem me distrair
Jovem Usuário	Configurar alertas relativos ao uso diário de aplicativos	Gerenciar melhor meu tempo e não usar as redes sociais excessivamente
Estudante	Ferramentas	Melhor administrar minhas tarefas
Trabalhador	Um planejador	Concluir minhas tarefas com mais eficiência e organização
Pessoa Ansiosa	Diminuir meu contato com distratores digitais	Atingir meus objetivos e diminuir minha ansiedade
Músico	Maneiras de filtrar o conteúdo desnecessário	Melhorar meu desempenho
Cidadão	Uma plataforma que integre diversas funcionalidades	Ter acesso à informações de uma maneira fácil
Gamer	Limitar meu tempo em jogos	Reduzir o estresse advindo da competitividade online
Gamer	Uma ferramenta de análise para meus jogos	Ter sucesso em meus hobbies

Proposta de Valor

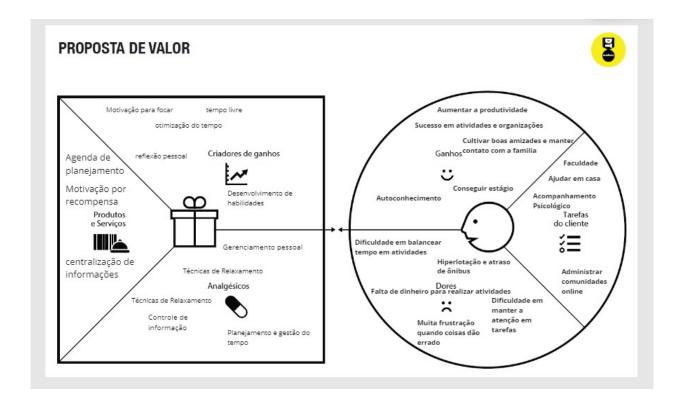
Proposta de Valor Túlio Trindade



Proposta de valor Maria Júlia



Proposta de valor Augusto Silva



Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF01	Exibir uma introdução e visão geral do site.	Essencial
RF02	Fornecer links para as seções principais.	Essencial
RF03	Disponibilizar artigos educativos sobre infodemia e desinformação.	Essencial
RF04	Incorporar vídeos e podcasts relacionados.	Essencial
RF05	Incluir uma seção de FAQs com perguntas frequentes e respostas.	Importante
RF06	Oferecer guias e eBooks para download.	Essencial
RF07	Disponibilizar exercícios interativos para autoavaliação.	Importante

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF08	Fornecer links para suporte profissional e organizações de combate à infodemia.	Importante
RF09	Desenvolver um diário de progresso para monitoramento pessoal.	Essencial
RF10	Fornecer alertas e lembretes para suporte contínuo.	Essencial
RF11	Implementar área de cadastro e login para acesso a recursos personalizados.	Essencial
RF12	Incorporar um sistema de notificações e mensagens para atualizações e suporte.	Importante
RF13	Fornecer uma lista de fontes confiáveis.	Essencial
RF14	Disponibilizar uma ferramenta de verificação de notícias.	Importante
RF15	Fornecer uma seção de notícias atualizadas sobre infodemia.	Importante

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
NRF01	Ser acessível em dispositivos móveis e desktops.	Essencial
NRF02	O tempo de carregamento de cada página não deve exceder 3 segundos.	Importante
NRF03	Garantir a segurança dos dados pessoais e de login dos usuários.	Essencial
NRF04	Oferecer uma interface amigável e de fácil navegação.	Importante
NRF05	Ser compatível com os principais navegadores.	Essencial
NRF06	Permitir fácil atualização de conteúdo.	Importante
NRF07	Suportar múltiplas requisições simultâneas sem degradação perceptível no desempenho.	Essencial
NRF08	Armazenar de forma criptografada dados sensíveis.	Essencial
NRF09	Manter o código bem documentado e estruturado.	Importante

Projeto de Interface

Artefatos relacionados com a interface e a interação do usuário na proposta de solução.

Wireframes

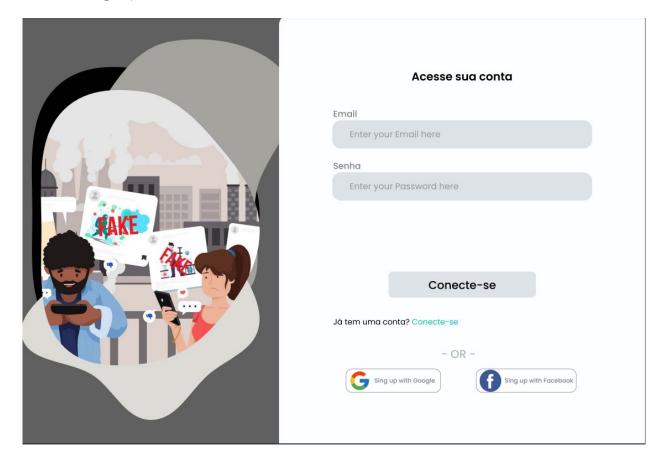
TELA INICIAL

A tela de ínicio do nosso site.



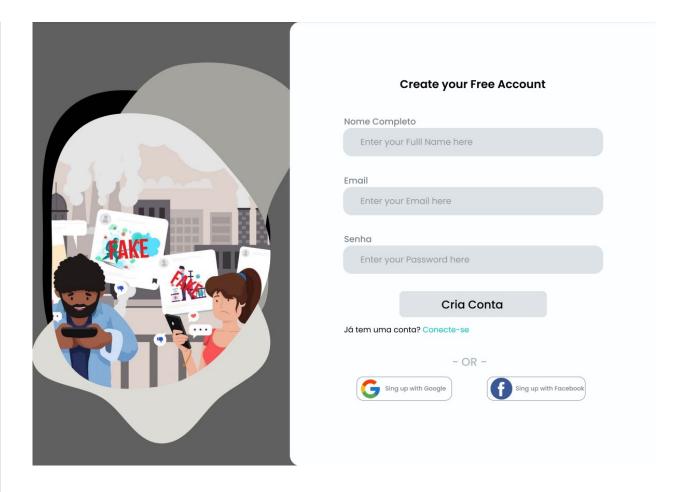
TELA LOGIN

A tela de login para entrar em nosso site.



TELA CADASTRO

A tela de cadastro para se cadastrar em nosso site.



TELA COMUNIDADE

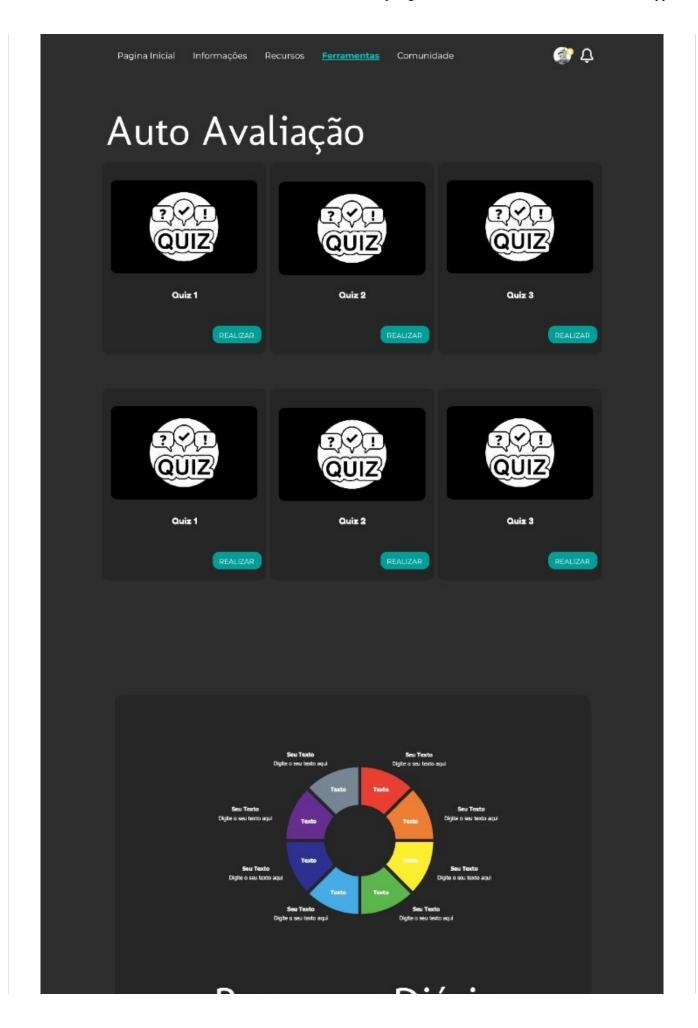
Uma parte do site de comunidade, para encontrar suporte caso o usuário precise.





TELA AUTOAVALIAÇÃO

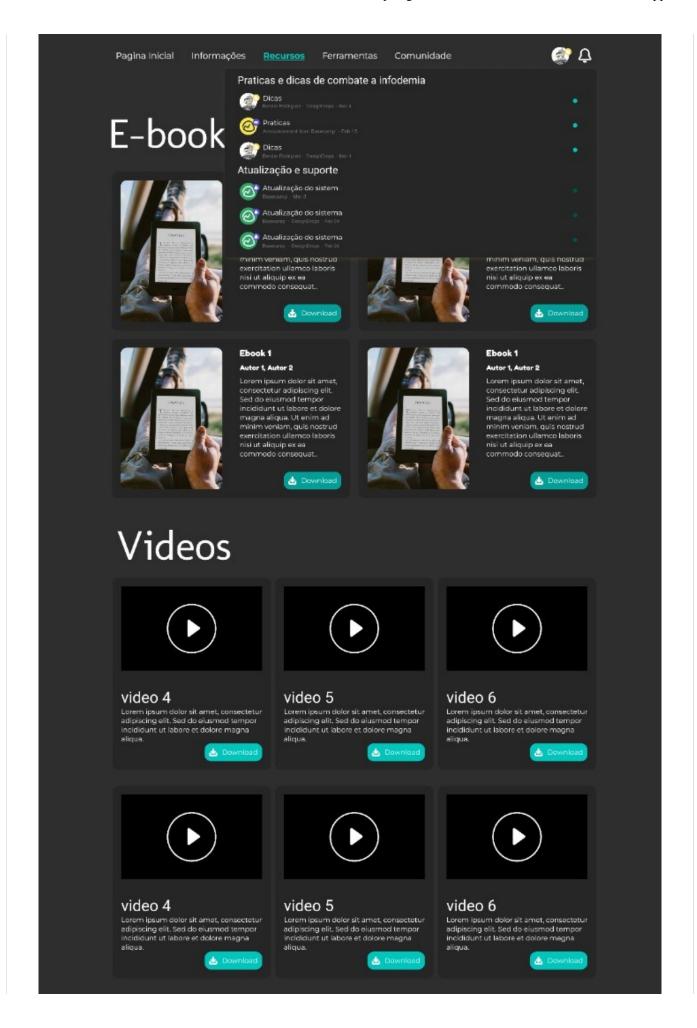
Uma parte do site onde o usuário pode fazer uma auto avaliação de como a infodemia o afeta.





TELA RECURSOS

Uma parte do site destinada a diversos conteúdos informativos como vídeos e e-books, e dúvidas frequentes.

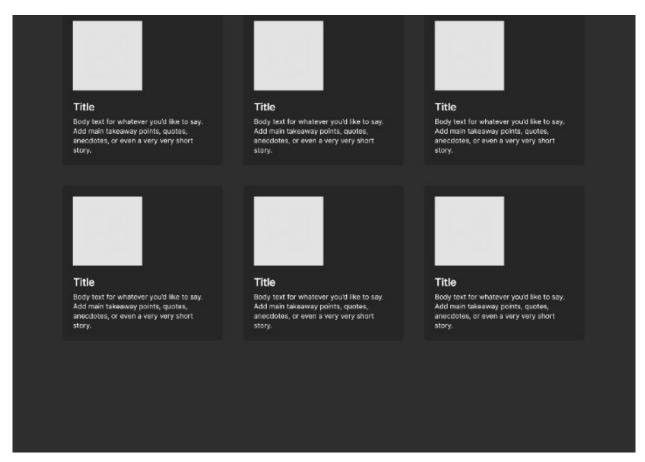




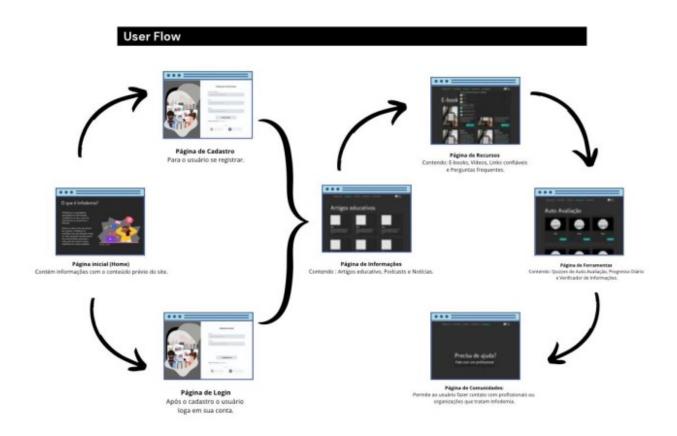
TELA CONTEÚDO INFORMATIVO

Uma parte do site com artigos, notícias e podcasts para informar o usuário.





User Flow



Protótipo Interativo

Protótipo Interativo (MarvelApp)

Metodologia

No nosso grupo, adotamos uma metodologia colaborativa com foco em comunicação eficiente e divisão de responsabilidades. Realizávamos reuniões semanais por chamada no Discord, onde discutíamos o progresso das tarefas, identificávamos desafios e definíamos os próximos passos do projeto. Além disso, mantínhamos uma comunicação contínua e ágil através do WhatsApp, permitindo trocas rápidas de informações, alinhamento de ideias e suporte mútuo entre os membros. Essa abordagem híbrida, aliando encontros estruturados a uma comunicação instantânea, garantiu a organização do trabalho e o engajamento de todos.

Ferramentas

Relação de ferramentas empregadas pelo grupo durante o projeto.

Ambiente	Plataforma	Link de acesso
Processo de Design Thinking	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVKn-Si0E=/
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC- TI/ti-1-ppl-cc-m-2024-2-ghost
Protótipo Interativo	MarvelApp	https://marvelapp.com/prototype/1b83aa9e

Gerenciamento do Projeto

Durante as etapas de Entendimento e Product Discovery, o grupo realizou todo o trabalho em conjunto. Apos a criação da ideia de software, dividimos conforme a tabela a seguir.

Tarefa	Responsáveis
Apresentação	Guilherme e Iara
Design - Wireframe	Letícia, Leandro e Mariana
Documentação	Diego e Rafael

Solução Implementada

Nossa solução para enfrentar os desafios da infodemia foi desenvolver um site que combina conteúdos informativos e ferramentas interativas para ajudar os usuários a se manterem bem informados e a gerenciar melhor o fluxo de informações. O site oferece artigos confiáveis, guias práticos e recursos educacionais que explicam como identificar notícias falsas e interpretar dados corretamente. Além disso, inclui funcionalidades como listas de fontes seguras, dicas de organização digital e ferramentas de planejamento pessoal, ajudando os usuários a administrar o tempo e evitar sobrecarga informacional. Dessa forma, o projeto visa empoderar as pessoas com conhecimento e estratégias para navegar no cenário informativo de maneira crítica e eficiente.

Vídeo do Projeto

O vídeo a seguir traz uma apresentação do problema que a equipe está tratando e a proposta de solução.

Vídeo do projeto

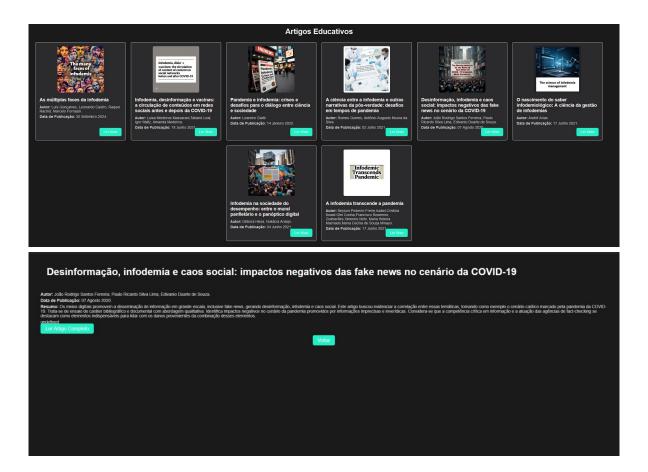
Funcionalidades

Esta seção apresenta as funcionalidades da solução.

Funcionalidade 1 - Artigos Educativos

Permite a visualização de uma lista de artigos educativos, com a opção de acessar informações detalhadas de cada artigo.

- Estrutura de dados: Artigos
- Instruções de acesso:
 - Abra o site na página Informações.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem visualizar uma lista de artigos educativos com informações como título, autor(es) e data de publicação. Ao clicar no botão "Ler Mais" de um artigo específico, o usuário será direcionado para uma página detalhada que apresenta um resumo do artigo e um link para acessá-lo externamente.
- Tela da funcionalidade:



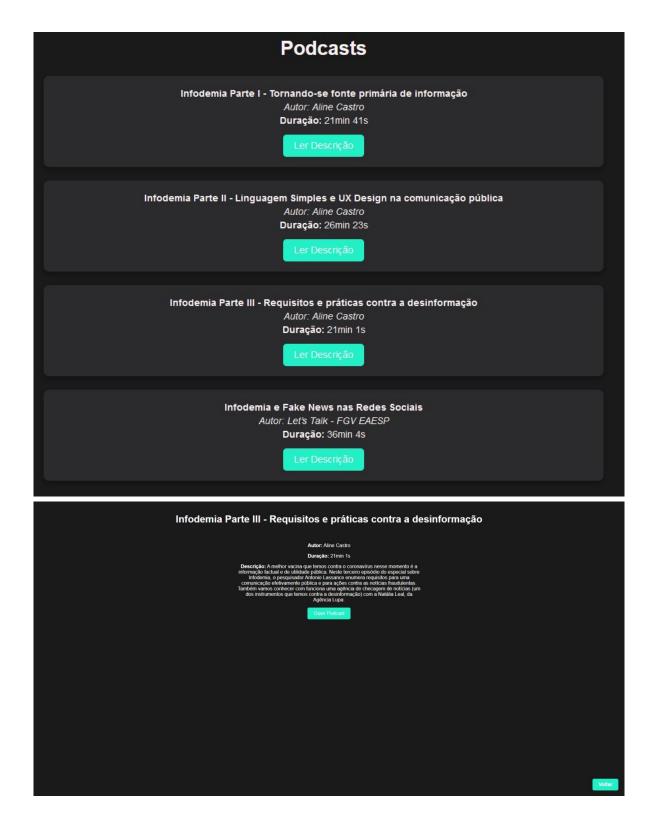
Funcionalidade 2 - Podcasts

Permite a visualização de uma lista de podcasts educativos, com a opção de acessar descrições detalhadas de cada episódio e um link para ouvir.

• Estrutura de dados: Podcasts

- Instruções de acesso:
 - Abra o site na página Informações.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem explorar uma lista de episódios de podcasts com informações como título, autor e duração. Ao clicar no botão "Ler Descrição" de um episódio específico, o usuário será direcionado para uma página detalhada com a descrição completa do conteúdo e um link para ouvir o podcast externamente.

Tela da funcionalidade:



Funcionalidade 3 - Notícias

Permite a visualização de uma lista de notícias relacionadas à saúde mental e redes sociais, com links para acesso externo ao conteúdo completo.

• Estrutura de dados: Notícias

• Instruções de acesso:

- Abra o site na página Informações.
- Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem acessar uma lista de notícias com informações como título, fonte, data e autor. Ao clicar no botão "Leia mais" de uma notícia específica, o usuário será redirecionado para uma página externa contendo o conteúdo completo da notícia.
- Tela da funcionalidade:



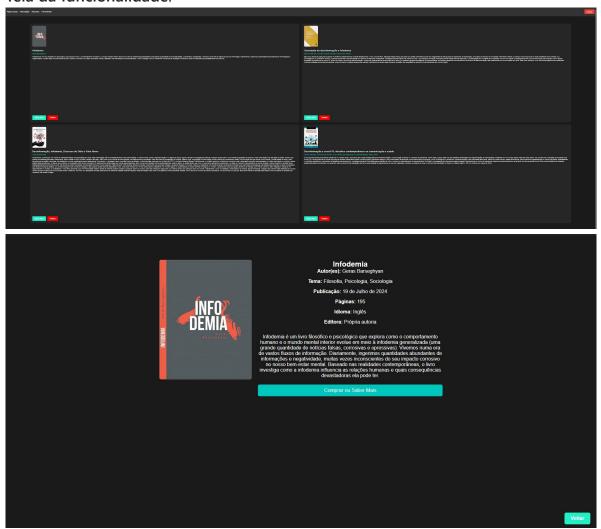
Funcionalidade 4 - Livros

Permite a visualização de uma lista de livros relacionados ao tema da infodemia, com a opção de acessar informações detalhadas e links para aquisição ou leitura adicional.

- Estrutura de dados: Livros
- Instruções de acesso:
 - Abra o site na página Recursos.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem explorar uma coleção de livros com informações como título, autor(es), temas, idioma, número de páginas e data de publicação. Cada livro apresenta um botão "Saiba Mais" que

direciona para uma página com detalhes adicionais e um link para adquirir ou acessar o livro externamente.

• Tela da funcionalidade:



Funcionalidade 5 - Vídeos

Permite a visualização de uma lista de vídeos relacionados à infodemia e saúde mental, com links para assistir aos vídeos em plataformas externas.

• Estrutura de dados: Vídeos

- Instruções de acesso:
 - o Abra o site na página Recursos.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem explorar uma galeria de vídeos com informações como título e uma breve descrição do conteúdo. Cada vídeo apresenta um botão "Veja Mais" que redireciona para a plataforma externa onde o vídeo pode ser assistido.
- Tela da funcionalidade:



Funcionalidade 6 - Links Confiáveis e Perguntas Frequentes

Oferece uma seção de links confiáveis para fontes de notícias e uma lista de perguntas frequentes (FAQ) relacionadas à infodemia e saúde mental.

Estrutura de dados: <u>Links e FAQ</u>

- Instruções de acesso:
 - Abra o site na página Recursos.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem acessar rapidamente links confiáveis para portais de notícias reconhecidos, como G1, UOL, e Folha de S.Paulo. Abaixo dos links, há uma seção de Perguntas Frequentes, onde os usuários podem expandir as perguntas para visualizar respostas detalhadas sobre tópicos relacionados à infodemia, saúde mental e identificação de notícias falsas.
- Tela da funcionalidade:



Funcionalidade 7 - Cadastro de Vídeos

Permite que administradores registrem, editem e excluam vídeos na plataforma.

• Estrutura de dados: Cadastro de Vídeos

- Instruções de acesso:
 - o Disponível apenas para administradores.
 - o Abra o site na página Recursos e selecione Adicionar de Vídeo.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os administradores podem adicionar novos vídeos preenchendo campos como título, URL, descrição e tags. Após o cadastro, os vídeos aparecem listados na seção abaixo, onde podem ser visualizados, editados ou excluídos conforme necessário. Cada vídeo listado inclui um botão para assistir, editar ou excluir, juntamente com as tags associadas.

• Tela da funcionalidade:

Cadastro de Vídeos	
URL: Descrição: Tags (separadas por vírgula): Salvar Cancelar Lista de Vídeos	
Infodemia e saúde mental	
Explore a infodemia e seu impacto na saúde mental. O vídeo aborda como a sobrecarga de informações pode causar ansiedade e estresse, além de oferecer dicas para filtrar dados e promover um ambiente digital saudável, ajudando a preservar o bem-estar mental. Assistr Tags: saúde mental, infodemia, ansiedade, estresse	
Como o excesso de informações está destruindo seu cérebro	
Explore como o excesso de informações pode prejudicar a saúde do seu cérebro. Este vídeo discute os efeitos da sobrecarga informativa, incluindo perda de foco e estresse mental, e oferece estratégias para gerenciar melhor as informações do dia a dia, ajudando você a preservar sua saúde cognitiva. Assistir	
Tags: cérebro, sobre carga informativa, foco, saúde cognitiva Editar Excluir	
Você precisa forçar seu cérebro a fazer coisas difíceis Aprenda como desafiar seu cérebro com tarefas difíceis pode aprimorar suas habilidades e aumentar sua resiliência. Este vídeo oferece dicas práticas para incorporar esses desafios na sua rotina e liberar seu potencial.	
<u>Assistir</u>	

Funcionalidade 8 - Cadastro de Livros/E-Books

Permite que administradores registrem novos livros ou e-books na plataforma.

- Estrutura de dados: Cadastro de Livros/E-Books
- Instruções de acesso:
 - o Disponível apenas para administradores.
 - o Abra o site na página Recursos e selecione Registrar E-Books.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os administradores podem adicionar novos livros ou e-books preenchendo campos como título, autores, sinopse, link do e-book, tema, data de publicação, número de páginas, idioma, editora e URL

da capa. Após inserir os dados necessários, o botão "Registrar E-Book" permite salvar o item no sistema.

• Tela da funcionalidade:

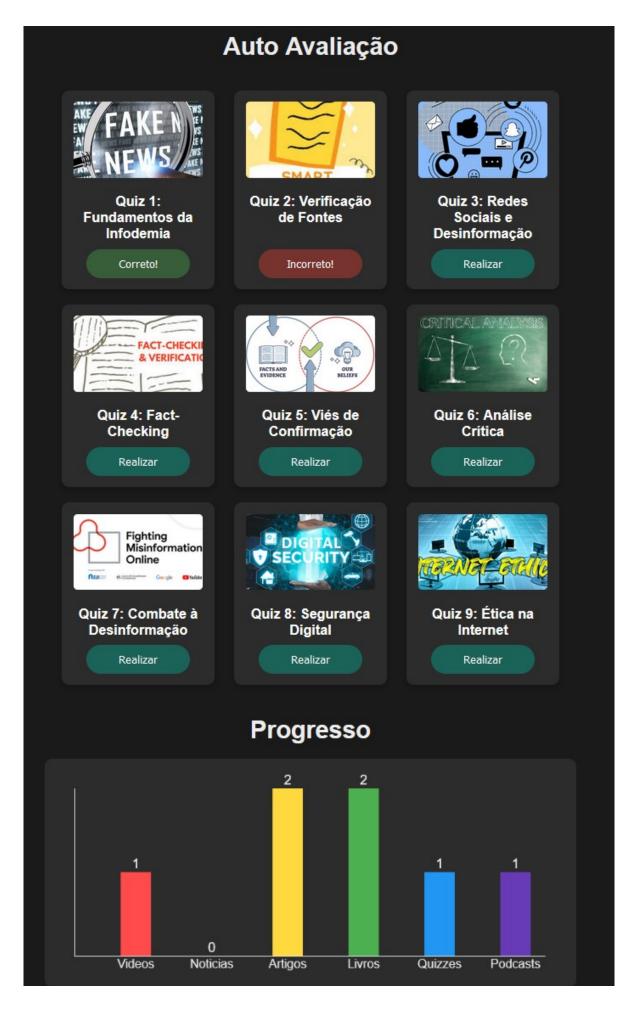
Título:		
Autores:		
Sinopse:		
Link do Ebook:		
LIIK do Ebook.		
Tema:		
Tema.		
Publicação:		
Páginas:		
	٥	
Idioma:		
Editora:		
URL da Capa:		
Registrar E-Book		
Registral E-Book		

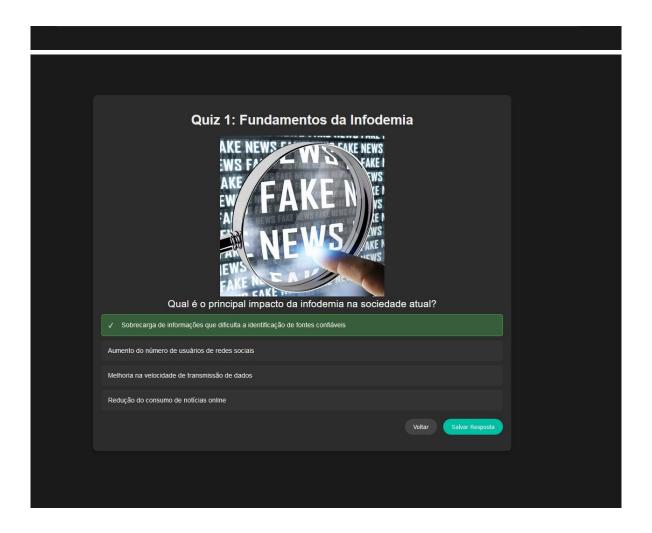
Funcionalidade 9 - Autoavaliação

Permite que os usuários realizem quizzes relacionados à infodemia e o acompanhamento do progresso de suas atividades no site.

Estrutura de dados: Quizzes

- Instruções de acesso:
 - Abra o site na página Ferramentas.
 - Descrição: Nesta funcionalidade, os usuários podem acessar uma lista de quizzes sobre temas relacionados à infodemia. Cada quiz apresenta uma descrição e opções de respostas. Quando o quiz é concluído corretamente, o progresso do usuário é registrado no gráfico de progresso na parte inferior da página. O gráfico acompanha o desempenho geral em vídeos, notícias, artigos, livros, quizzes e podcasts.
- Tela da funcionalidade:





Estruturas de Dados

Registro dos usuários do sistema utilizados para login e para o perfil do sistema

```
"id": 1,
  "login": "admin",
  "senha": "123",
  "nome": "Administrador do Sistema",
  "email": "admin@abc.com",
  "role": "admin",
  "artigos": [],
  "podcasts": [],
  "noticias": [],
  "quiz": [],
  "livros": [],
  "videos": []
```

ti_ed_videos

Registro de vídeos informativos fornecidos no site

```
"title": "Infodemia e saúde mental",
    "url": "https://www.youtube.com/embed/_S0t1jvN-N0?si=cw6tAYiLTRPhsJlJ",
    "description": "Explore a infodemia e seu impacto na saúde mental. 0 ví
    "tags": [
    "saúde mental",
    "infodemia",
    "ansiedade",
    "estresse"
    ],
    "id": "f745"
}
```

ti_ed_links_faq

Registro de FAQS de perguntas dos usuários

```
"id": "1",
   "pergunta": "O que é a infodemia?",
   "resposta": "Infodemia é o excesso de informações, algumas precisas e o
}
```

ti_ed_livros

Registro de eBooks informativos

```
"capa": "./assets/images/ebooks/LivroInfodemia.jpg",
  "titulo": "Infodemia",
  "autores": "Geras Barseghyan",
  "sinopse": "Infodemia é um livro filosófico e psicológico que explora comulink": "https://www.amazon.com.br/Infodemia-English-Geras-Barseghyan-elema": "Filosofia, Psicologia, Sociologia",
  "publicacao": "19 de Julho de 2024 ",
  "paginas": "195",
  "idioma": "Inglês",
  "editora": "Própria autoria",
  "id": "1"
}
```

ti_ed_noticias

Registro de notícias

```
"titulo": "Como as redes sociais afetam a saúde mental dos adolescentes
"link": "https://www.yalemedicine.org/news/social-media-teens-mental-he
"fonte": "Yale Medicine",
"data": "2022-10-15",
"lingua": "Português",
"autor": "Equipe Yale Medicine",
"id": "4e20"
}
```

ti_ed_artigos

Registro de artigos informativos

ſŪ

```
"titulo": "As múltiplas faces da infodemia",
  "autor": "Luís Gonçalves, Leonardo Castro, Raquel Rachid, Marcelo Forna:
  "data": "30 Setembro 2024.",
  "descricao": "Neste artigo, revisamos partes da literatura acadêmica sol
  "imagem": "./assets/images/artigos/artigo1.jpeg",
  "link": "artigo.html",
  "saiba_mais": "https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/art:
  "id": "9c65"
}
```

ti_ed_podcasts

Registro de podcasts informativos

```
{
  "titulo": "Infodemia Parte I - Tornando-se fonte primária de informação
  "descricao": "Elas se proliferam mais rápido do que qualquer vírus de qualquer vírus de qualquer: "https://open.spotify.com/episode/1rCg3YmsGCjNbQ5K1cr8RS?si=5yI"
  "autor": "Aline Castro",
  "podcast": "Comunicação Pública: Guia de Sobrevivência",
  "data": "27 de abr. de 2020",
  "duracao": "21min 41s",
  "id": "baf2"
}
```

ti_ed_quizzes

Registro de quizzes e perguntas para o usuário

```
Q
{
  "id": "1",
  "title": "Quiz 1: Fundamentos da Infodemia",
  "img": "./assets/images/fakenews.png",
  "questions": {
  "question": "Qual é o principal impacto da infodemia na sociedade atual
  "answers": [
     {
      "text": "Sobrecarga de informações que dificulta a identificação de
      "correct": true,
      "explanation": "A infodemia causa uma sobrecarga informacional que '
     },
      "text": "Aumento do número de usuários de redes sociais",
      "correct": false,
      "explanation": "Embora relacionado, este não é o principal impacto
     },
     {
      "text": "Melhoria na velocidade de transmissão de dados",
      "correct": false,
      "explanation": "A velocidade de transmissão não é um impacto direto
     },
      "text": "Redução do consumo de notícias online",
      "correct": false,
      "explanation": "Na verdade, a infodemia está associada ao aumento,
      }
 ]
 }
}
```

Módulos e APIs

Esta seção apresenta os módulos e APIs utilizados na solução

Fonts:

- Material Icons Font https://fonts.google.com/icons
- Google Fonts (Poppins e Fredoka One) https://fonts.google.com/

Scripts:

• Bootstrap - https://getbootstrap.com/

- npm (Node Package Manager) https://www.npmjs.com/
- json-server https://www.npmjs.com/package/json-server

Images:

- MidJourney https://www.midjourney.com/
- Bing Image Creator https://www.bing.com/images/create

Referências

As referências utilizadas no trabalho foram:

DESIGN THINKERS GROUP. Design Thinkers Group. Disponível em: https://www.designthinkersgroup.com/. Acesso em: 9 dez. 2024. NODE.JS. Node.js. Plataforma de execução de código JavaScript no lado do servidor. Disponível em: https://nodejs.org/. Acesso em: 9 dez. 2024.

NPM. npm - Node Package Manager. Gerenciador de pacotes para a plataforma Node.js. Disponível em: https://www.npmjs.com/. Acesso em: 9 dez. 2024.

JSON-SERVER. json-server. Ferramenta para simulação de APIs REST com base em arquivos JSON. Disponível em: https://www.npmjs.com/package/json-server. Acesso em: 9 dez. 2024.