

Controle do Documento

Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
16/02/2024	Luiz Augusto	1.0	Criação da documentação
17/02/2024	Camila Anacleto	1.1	Adição do Canvas Proposta de Valor
18/02/2024	Eric	1.2	Adição do tópico 3 e 4.1
01/03/2024	Eric	1.3	Adição tópico 1 e 6

Sumário

Sumário

1. Introdução

2. Problema

3. Objetivos

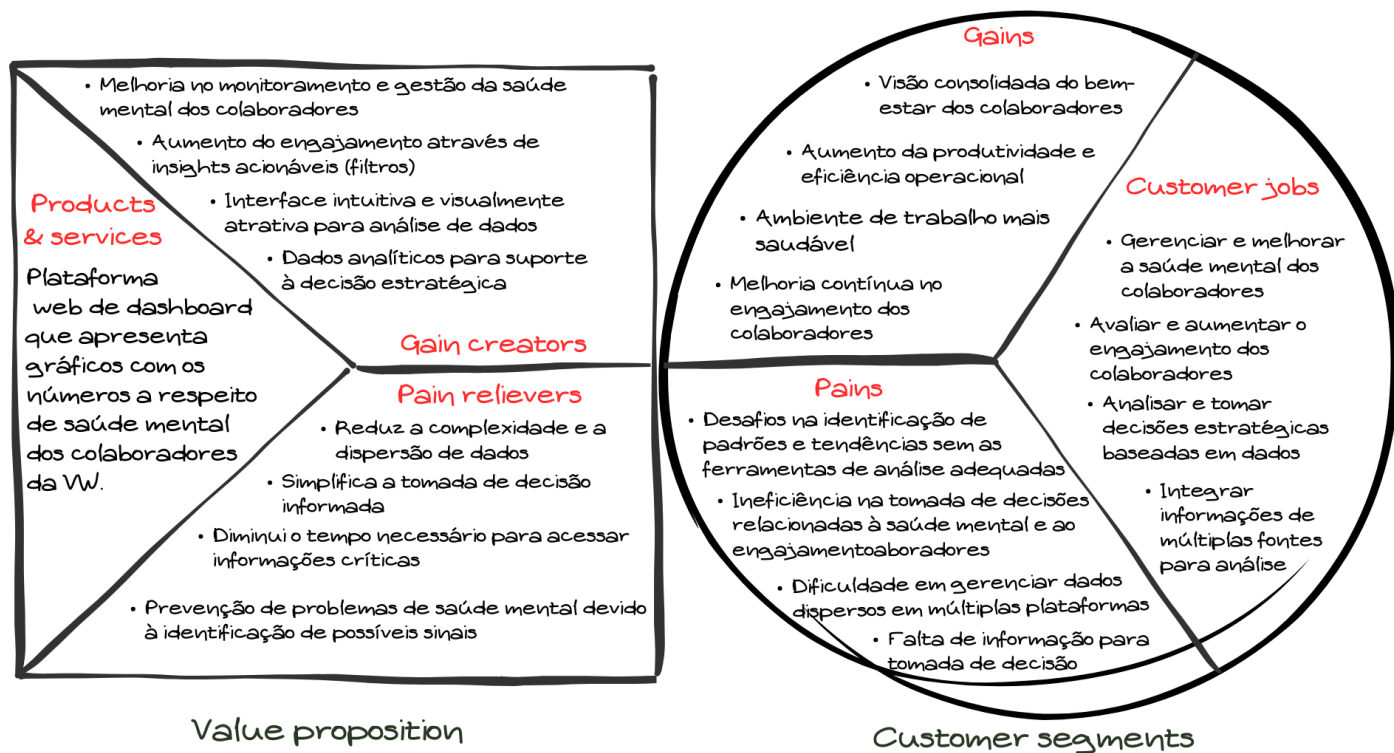
Referências:

Anexos:

1. Introdução

O principal objetivo deste projeto é desenvolver um dashboard interativo e intuitivo que possibilite aos gestores e colaboradores da Volkswagen uma visualização clara e simplificada dos dados relacionados à saúde mental dentro da organização. Este painel de controle será uma ferramenta essencial para monitorar, analisar e tomar decisões baseadas em dados coletados tanto de pesquisas internas quanto de pesquisas externas. Através deste dashboard, a Volkswagen busca promover um ambiente de trabalho mais saudável, identificando padrões, tendências e áreas de preocupação em relação à saúde mental dos colaboradores.

2. Canvas Proposta de Valor



Proposta de Valor

Produto e Serviços

Plataforma Web de Dashboard: Uma interface de usuário interativa projetada para apresentar dados analíticos sobre a saúde mental e o engajamento dos colaboradores da Volkswagen, com funcionalidades que incluem gráficos e filtros personalizáveis.

Criadores de Ganhos (Gain Creators)

Melhoria no Monitoramento e Gestão da Saúde Mental: A plataforma oferece ferramentas para um melhor acompanhamento e gestão da saúde mental dos colaboradores.

Aumento do Engajamento: Através de insights acionáveis, a plataforma capacita os gerentes a implementar estratégias que melhoram o engajamento.

Interface Intuitiva e Visualmente Atrativa: A usabilidade e o design da plataforma promovem uma experiência agradável e eficiente para os usuários.

Dados Analíticos para Suporte à Decisão Estratégica: As análises fornecidas pela plataforma apoiam decisões informadas e estratégicas.

Aliviadores de Dores (Pain Relievers)

Redução da Complexidade e Dispersão de Dados: A centralização de dados diminui a complexidade e facilita o acesso a informações importantes.

Simplificação da Tomada de Decisão Informada: A plataforma agiliza o processo de tomada de decisão ao fornecer dados relevantes e análises claras.

Diminuição do Tempo Necessário para Acessar Informações Críticas: Acesso rápido a dados essenciais para a gestão de saúde mental e engajamento.

Prevenção de Problemas de Saúde Mental: Identificação precoce de sinais de risco, possibilitando intervenções mais efetivas.

Segmentos de Clientes

Tarefas do Cliente (Customer Jobs)

Gerenciar e Melhorar a Saúde Mental dos Colaboradores: Utilização da plataforma para monitorar e promover o bem-estar mental.

Avaliar e Aumentar o Engajamento dos Colaboradores: Emprego de dados analíticos para desenvolver estratégias de engajamento.

Analisar e Tomar Decisões Estratégicas Baseadas em Dados: Aproveitar os insights para fundamentar decisões que afetam toda a organização.

Integrar Informações de Múltiplas Fontes para Análise: Reunir dados de diversas plataformas e sistemas em uma única interface.

Ganhos (Gains)

Visão Consolidada do Bem-Estar dos Colaboradores: Uma compreensão abrangente do estado mental dos colaboradores.

Aumento da Produtividade e Eficiência Operacional: Impacto direto no desempenho da empresa através do bem-estar dos colaboradores.

Ambiente de Trabalho Mais Saudável: Promoção de uma cultura de saúde mental positiva.

Melhoria Contínua no Engajamento dos Colaboradores: Adaptação e otimização contínua das estratégias de engajamento.

Dores (Pains)

Desafios na Identificação de Padrões e Tendências

Ineficiência na Tomada de Decisões Relacionadas à Saúde Mental e ao Engajamento

Dificuldade em Gerenciar Dados Dispersos em Múltiplas Plataformas

Falta de Informação para Tomada de Decisão

3. Matriz de risco

A matriz de risco é uma ferramenta prática utilizada para identificar e gerenciar os riscos de um projeto ou operação. Ela classifica os riscos com base em sua probabilidade de ocorrência e no impacto que teriam se ocorressem. Organizando os riscos em categorias de baixo, médio e alto, a matriz ajuda os membros do grupo a priorizar ações de mitigação e alocação de recursos. É importante para planejar estratégias eficazes de controle de riscos e garantir a tomada de decisão informada, contribuindo para o sucesso e a segurança do projeto. A matriz de risco elaborada pelos membros do grupo segue abaixo.

	Ameaças					Oportunidades				
90%		-	-	-	-	-	-	Oportunidade 1: Desenvolvimento de infográficos, com dados em tempo real, para uma visão holística da saúde mental dos trabalhadores	-	-
70%	-	-	Ameaça 5: Gráficos que não contam o real contexto	Ameaça 2: Falta de tempo por parte dos integrantes do grupo	-	Oportunidade 4: Aumento de controle quanto as ausências dos seus colaboradores	Oportunidade 2: Criação de ferramenta que auxilie na tomada de decisão do cliente, quanto a seus colaboradores	Oportunidade 3: Reduzir problemas de saúde mental dos colaboradores, aumentando a produtividade	-	-
50%	-	-	-	Ameaça 1: Gráficos sem objetivo claro	-	-	-	Oportunidade 5: Forma de coletar dados que podem ser úteis para alguma aplicação no futuro	-	-
30%	-	-	Ameaça 6: Falta de entendimento de todos os integrantes do grupo sobre as novas políticas de versionamento	Ameaça 3: Falta de conhecimento técnico	Ameaça 4: Falta de utilidade ao usuário final	-	-	-	-	-
10%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Muito baixo	Baixo	Moderado	Alto	Muito alto	Muito alto	Alto	Moderado	Baixo	Muito Baixo

Ameaça 1: Gráficos sem objetivo claro

- Plano de ação: Com base no feedback, fazer ajustes nos gráficos para garantir que eles sejam intuitivos, informativos e alinhados aos objetivos do projeto.
- Responsável: Camila

Ameaça 2: Falta de tempo por parte dos integrantes do grupo

- Plano de ação: Identificar e priorizar as atividades essenciais para o progresso do projeto, garantindo foco nas tarefas de maior valor.
- Responsável: Raduan

Ameaça 3: Falta de conhecimento técnico

- Plano de ação: Realizar uma avaliação inicial para identificar lacunas específicas de conhecimento técnico dentro da equipe do projeto.
- Responsável: Rodrigo

Ameaça 4: Falta de utilidade ao usuário final

- Plano de ação: Realizar alterações nos gráficos criados, de acordo com os feedbacks obtidos nas entregas da sprint.
- Responsável: Lucas

Ameaça 5: Gráficos que não contam o real contexto

- Plano de ação: Estabelecer objetivos específicos para o que cada gráfico deve comunicar, garantindo que eles estejam alinhados com os objetivos gerais do projeto.
- Responsável: Eric

Ameaça 6: Falta de entendimento de todos os integrantes do grupo sobre as novas políticas de versionamento

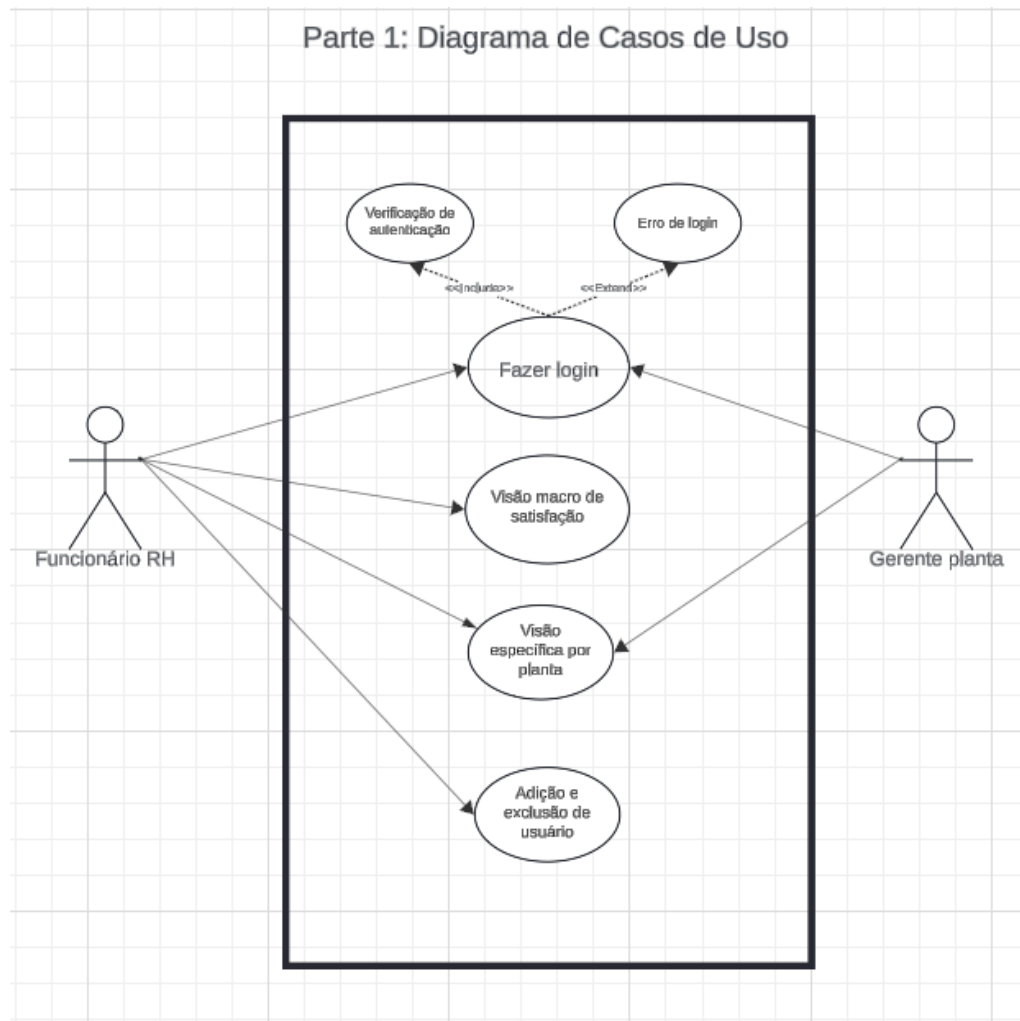
- Plano de ação: Garantir que todos os integrantes do grupo estejam a par da nova abordagem de versionamento pelo GitHub.
- Responsável: Luiz

Ameaça	Descrição do Impacto	Responsável	Ação	Descrição da Ação
Ameaça 1	Gráficos sem um propósito definido podem confundir ou desorientar os usuários, levando à desinterpretação dos dados. Isso compromete a eficácia do dashboard em comunicar insights valiosos, reduzindo sua utilidade para a tomada de decisões informadas.	Camila	Mitigar	Analisar o feedback recebido e realizar modificações nos gráficos para torná-los mais intuitivos e alinhados com os objetivos do projeto, melhorando sua clareza e eficácia.
Ameaça 2	A falta de tempo pode levar a atrasos no projeto, comprometendo prazos e a qualidade do trabalho entregue. Isso pode resultar em uma implementação apressada e menos eficaz do dashboard, afetando negativamente o engajamento e os resultados esperados.	Raduan	Prevenir	Identificar as tarefas críticas para o sucesso do projeto e priorizá-las, focando recursos e esforços nas atividades de maior valor para garantir eficiência e eficácia.

Ameaça 3	A falta de conhecimento técnico pode dificultar a implementação e resultar em um projeto não realizado da maneira desejada.	Rodrigo	Mitigar	Se certificar que toda a equipe possui o conhecimento necessário para o desenvolvimento da sua tarefa, e caso não possua, orientar para que busque o conhecimento.
Ameaça 4	Se o dashboard não atender às necessidades ou expectativas dos usuários finais, a adoção do site pode não ser em níveis desejados.	Lucas	Prevenir	Implementar ajustes nos gráficos com base no feedback coletado após cada sprint, visando aprimorar sua qualidade e relevância para os usuários finais.
Ameaça 5	Gráficos que falhem em comunicar o contexto completo podem levar a interpretações errôneas dos dados, resultando em decisões mal-informadas.	Eric	Prevenir	Realizar uma avaliação inicial da qualidade dos dados no início do projeto para identificar problemas potenciais.
Ameaça 6	Problemas com a nova abordagem de versionamento podem prejudicar o andamento do projeto e dificultar o onboarding da criação de produto	Luiz	Mitigar	Estabelecer claramente o propósito de cada gráfico antes de sua montagem, garantindo que a visualização seja informativa e diretamente alinhada aos objetivos gerais do projeto.

4. Diagrama UML

4.1 Diagrama de casos de uso



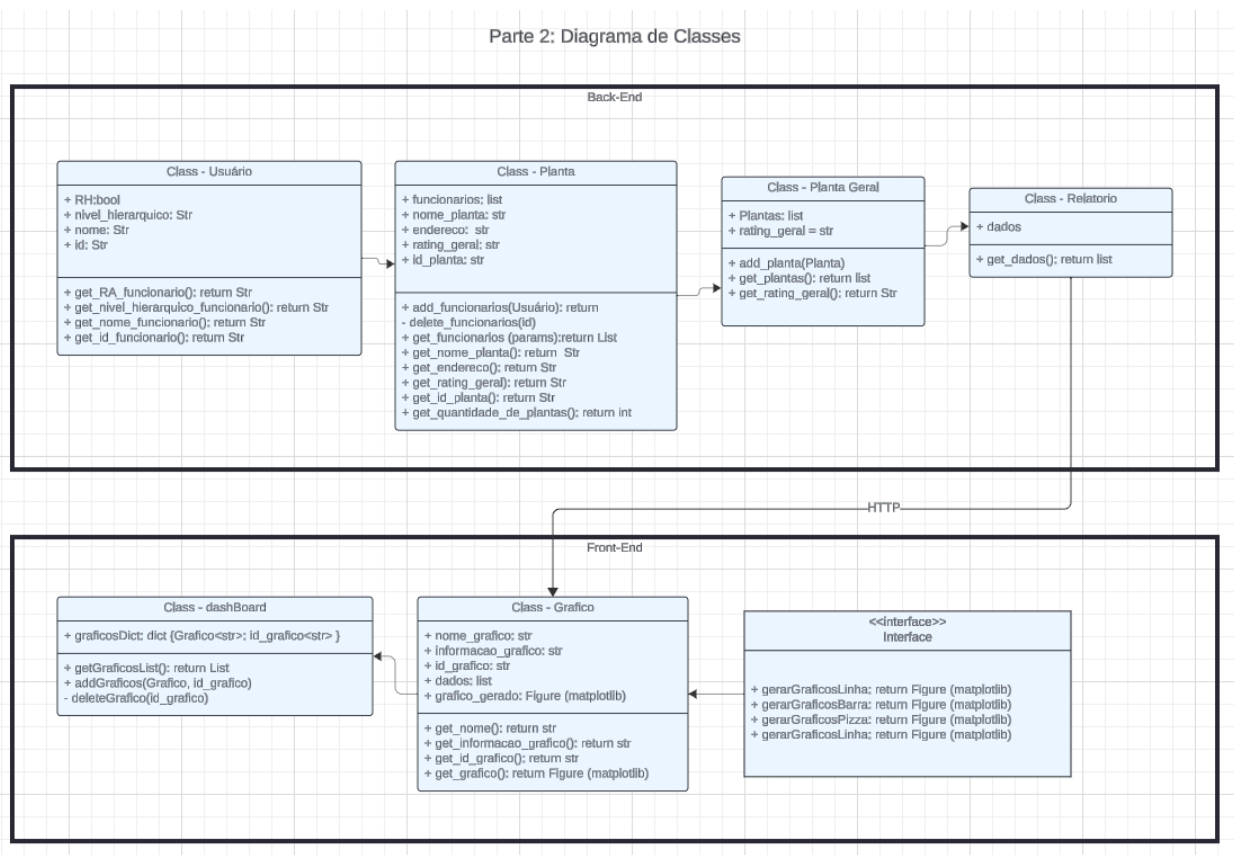
A criação de um diagrama de casos de uso é uma etapa crucial no desenvolvimento, pois fornece uma representação visual das interações entre os usuários (atores) e o sistema. Um bom diagrama de casos de uso nos ajuda a entender como os usuários interagem com o sistema. Essa análise é vital para o desenvolvimento de uma interface que seja intuitiva e que atenda às necessidades dos usuários.

O diagrama em si, é dividido em funções específicas que detalham o fluxo de interações. O "Funcionário RH" e o "Gerente da planta" são os principais atores, indicando que eles têm diferentes níveis de acesso e tipos de interações com o sistema. O processo começa com "Fazer login", que é uma funcionalidade comum a

ambos os atores, e se ramifica para funções específicas, como "Visão macro de satisfação", mostrando que o sistema tem como objetivo prover diferentes perspectivas de análise - uma geral e outra mais detalhada por planta.

Adicionalmente, a gestão de usuários é uma função crítica, sublinhando a necessidade de controles administrativos robustos dentro do sistema. Este diagrama é apenas a superfície de uma análise mais profunda que ocorrerá à medida que cada caso de uso é detalhado, assegurando que o design final da interface do usuário e as funcionalidades do sistema estejam alinhadas com as necessidades dos stakeholders.

4.2 Diagrama de Classes



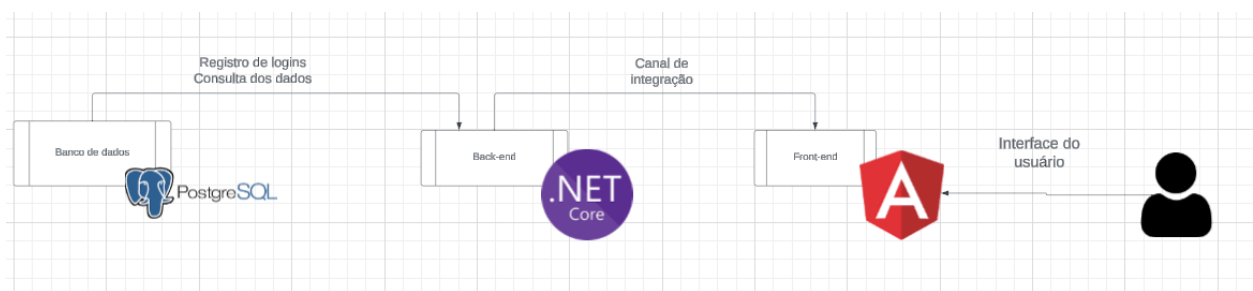
Um diagrama de classes bem elaborado é essencial para a modelagem estrutural de um sistema orientado a objetos. Ele serve como um mapa arquitetônico, proporcionando uma visão clara e organizada das classes que compõem o sistema, assim como seus atributos, métodos e as relações entre elas. Este entendimento é

fundamental para desenvolvedores e analistas, pois facilita a identificação de como as diferentes partes do sistema interagem e se comunicam. Além disso, um bom diagrama de classes ajuda a evitar redundâncias e inconsistências no design, assegurando uma base sólida para o desenvolvimento e manutenção do software.

No contexto do projeto, o diagrama de classes representa a estrutura lógica do back-end e do front-end, além de definir a interação entre eles. A abstração do nosso diagrama reflete uma separação clara de responsabilidades: classes como Usuário, Planta, Planta Geral, e Relatório, que encapsulam as operações e dados específicos de cada entidade do domínio. A classe dashBoard atua como uma camada agregadora de visualização, gerenciando a exibição dos dados através de gráficos. Este arranjo facilita a expansão e a manutenção do sistema, pois cada classe pode ser modificada ou estendida de forma independente, sem afetar as outras.

Examinando o diagrama mais de perto, podemos notar que a classe Usuário contém atributos como nível hierárquico e métodos para acessar informações do funcionário, enquanto Planta lida com dados e operações relacionadas a uma localização física específica. Planta Geral agrega múltiplas plantas e fornece uma visão geral, e Relatório compila dados para análise. A interface “<<interface>>” define métodos para a geração de diferentes tipos de gráficos, que são implementados na classe Gráfico, demonstrando o uso de polimorfismo. A separação em back-end e front-end, com a comunicação via HTTP, indica uma arquitetura de sistema escalável e adaptável às mudanças de requisitos ou tecnologias. Este panorama do diagrama de classes fornece uma compreensão detalhada de como o sistema é estruturado e como bem os seus componentes se integram para funcionar de maneira coesa.

4.3 Diagrama de Entidades



A elaboração de um diagrama de componentes é uma etapa importantíssima no ciclo de vida do desenvolvimento de software. Ele serve como uma “blueprint” que detalha como diferentes partes de um sistema interagem e se integram para formar um todo funcional. A importância de um diagrama de componentes bem construído reside em sua capacidade de fornecer uma análise clara dos recursos necessários para a construção do projeto. Ele permite que os integrantes do grupo visualizem a estrutura de alto nível do software, garantindo que todos os componentes necessários estão contemplados e que suas interações são compreendidas.

No contexto do nosso projeto, o diagrama de componentes representa a base da arquitetura do sistema. Ele diminui a complexidade do software, dividindo-o em blocos gerenciáveis de funcionalidades. No diagrama em questão, temos componentes claramente definidos como o banco de dados PostgreSQL, o back-end construído com .NET Core e o front-end que utiliza Angular. Estes elementos são conectados por canais de integração, permitindo que o registro de logins e a consulta de dados fluam eficientemente entre as camadas do sistema.

Sobre o diagrama em si, ele tem como base o banco de dados PostgreSQL, responsável pelo armazenamento persistente de dados e pela execução de operações relacionadas a registros de logins e consultas de dados. O back-end com .NET Core atua como intermediário, processando as solicitações do front-end, acessando o banco de dados e retornando os resultados necessários. Por fim, o front-end em Angular apresenta a interface do usuário, onde as interações ocorrem e os dados são exibidos. O objetivo é demonstrar um fluxo lógico e uma separação de preocupações, garantindo que o sistema seja simples, funcional e escalável.

5. Wireframe

Um wireframe é uma representação visual simplificada de uma interface de usuário digital, composta por elementos básicos como caixas e linhas, e sem detalhes gráficos. Ele serve para planejar a estrutura e o layout de uma página da web ou aplicativo, facilitando a comunicação entre designers, desenvolvedores e stakeholders, permitindo iteração rápida, identificação de requisitos e validação de conceitos, essenciais para o processo de design de interfaces intuitivas e funcionais.

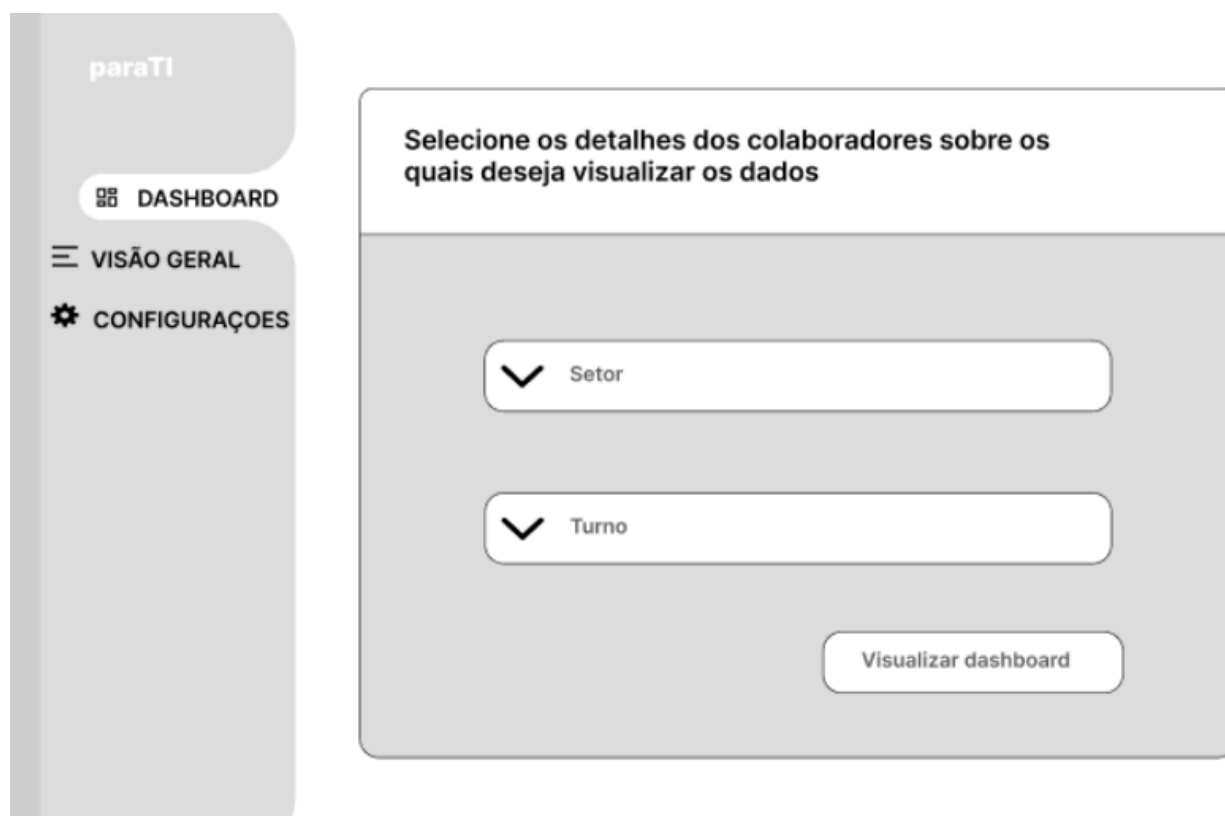
Com base nos insights adquiridos durante a conversa com o cliente, foi elaborada uma representação visual de baixa fidelidade que reflete a estrutura e

funcionalidades previstas para a aplicação web. Esse wireframe simplificado serve como um guia inicial para o design, permitindo uma compreensão visual rápida das ideias discutidas e facilitando o alinhamento entre as expectativas do cliente e a visão do projeto.

A autenticação é o ponto inicial do wireframe. A partir deste ponto, ele é dividido em duas ramificações que adotam designs diferentes: a do administrador e a do usuário comum.

The wireframe shows a login interface. At the top center is the title "LOGIN". Below it, on the left, is the label "Usuário" above a wide rectangular input field. Below that, on the left, is the label "Senha" above another wide rectangular input field. To the left of the password field is a checkbox followed by the text "Lembrar senha". To the right of the password field is the text "Esqueci minha senha". At the bottom center is a wide rectangular button with the text "ENTRAR" in all caps.

Após a autenticação, o usuário é direcionado para a tela do dashboard, que, enquanto mostra os gráficos de diretamente para o usuário comum, para o administrador começa com campos a serem preenchidos a fim de determinar as informações que serão utilizadas:



Estes campos poderiam ser filtros presentes já na tela do dashboard do administrador, porém, foi observado que se assim fosse feito, a tela em questão ficaria menos “limpa”, com uma maior poluição visual, aspecto que não é desejável uma vez que os componentes principais nesta tela devem ser os gráficos e as informações adquiridas.

Seguem abaixo as imagens, respectivamente, do dashboard que o administrador recebe e o que o usuário sem as permissões administrativas recebe:

paraTi

DASHBOARD

VISÃO GERAL

CONFIGURAÇÕES

Setor

Turno

Alterar cargo/turno

SB

SC

TA

SJP

Total respostas pesquisas por BP

Respostas Horistas X Mensalistas

Respostas por gênero

paraTi

DASHBOARD

VISÃO GERAL

CONFIGURAÇÕES

Planta do colaborador

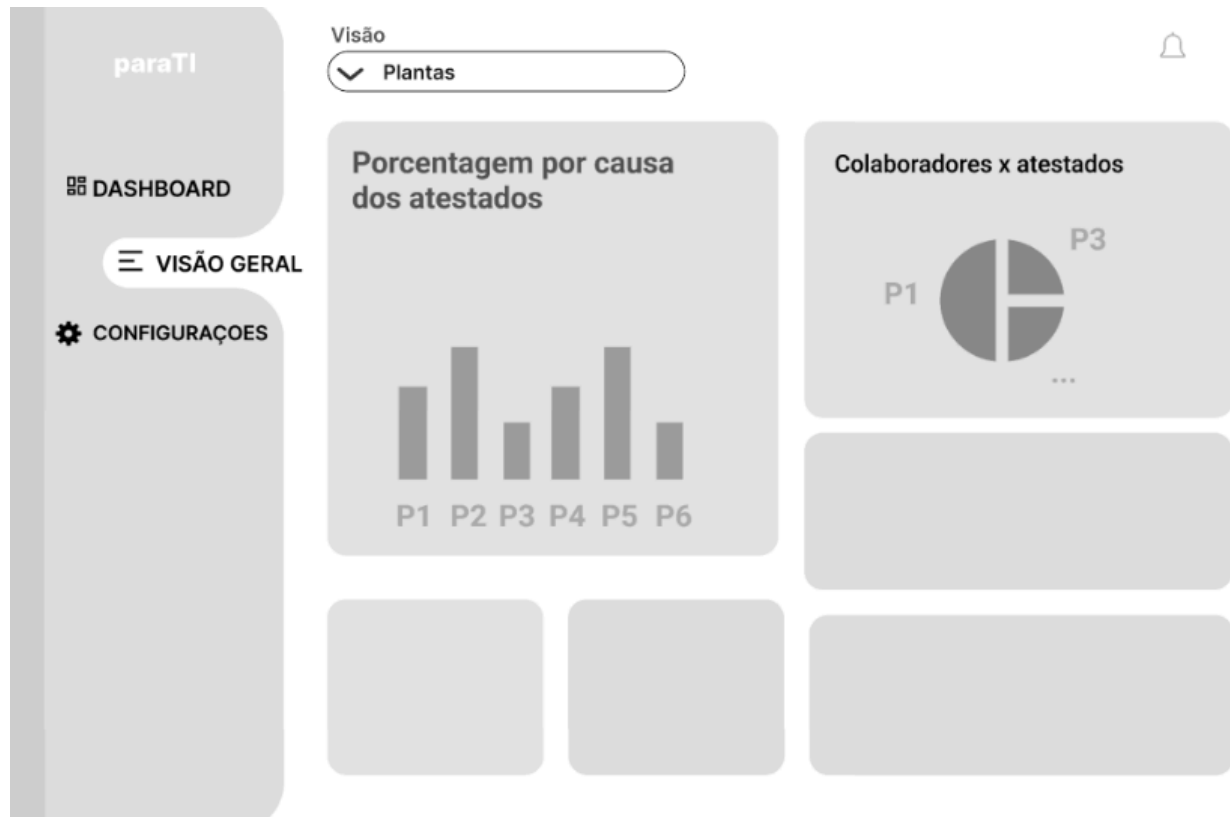
Setor

Respostas Horistas X Mensalistas

Respostas por gênero

A escolha das plantas foi posicionada na mesma página que o dashboard para a visão administrativa, uma vez que, apesar de ser importante criar uma interface limpa para o usuário analisar os gráficos, é também importante que seja facilitada a jornada que o usuário faz para analisar informações de diferentes plantas intuitivamente.

Por fim, é interessante destacar a página de “visão geral” que pode ser acessada por meio do menu lateral do dash. Esta interface possui um design semelhante em ambas as visões das personas citadas.



Um filtro denominado como “visão” foi posicionado no canto superior da tela e tem como função definir se gráficos com dados separando por plantas serão exibidos a fim de compará-las ou se serão exibidos gráficos com informações gerais sobre a empresa, sem este discernimento presente.

5.1 Técnicas e estratégias aplicadas

Para promover a padronização e aprimorar a usabilidade da solução, a equipe adotou uma série de boas práticas no processo de design. Essas práticas incluem o

estabelecimento de padrões consistentes em toda a interface, garantindo uma experiência coesa e intuitiva para o usuário. Além disso, é dada prioridade à simplicidade e clareza nos designs, facilitando a compreensão e navegação pelos usuários. Ao seguir essas diretrizes, a equipe busca criar uma experiência consistente e agradável que atenda às expectativas e necessidades dos usuários de forma eficaz.

1. Abordagem Centrada no Usuário:

- Compreensão das necessidades, desejos e contextos de uso dos usuários.
- Criação de soluções relevantes e eficazes baseadas nas necessidades do usuário.

2. Usabilidade:

- Desenvolvimento de interfaces intuitivas e fáceis de usar.
- Garantia de uma experiência agradável para o usuário final.

3. Consistência Visual e Funcional:

- Promoção da reutilização de componentes e padrões de design.
- Manutenção da coesão em toda a aplicação.

4. Acessibilidade:

- Compromisso com a criação de produtos acessíveis para todos os usuários.
- Consideração das necessidades de usuários com diferentes habilidades e limitações.

5.2 Conclusão

Após a apresentação para o cliente foi notada uma satisfação dos mesmos com o dashboard. Apesar disso, eles citaram, assim como fizeram observando outros wireframes, pontos que podem ser focais para as melhorias futuras.

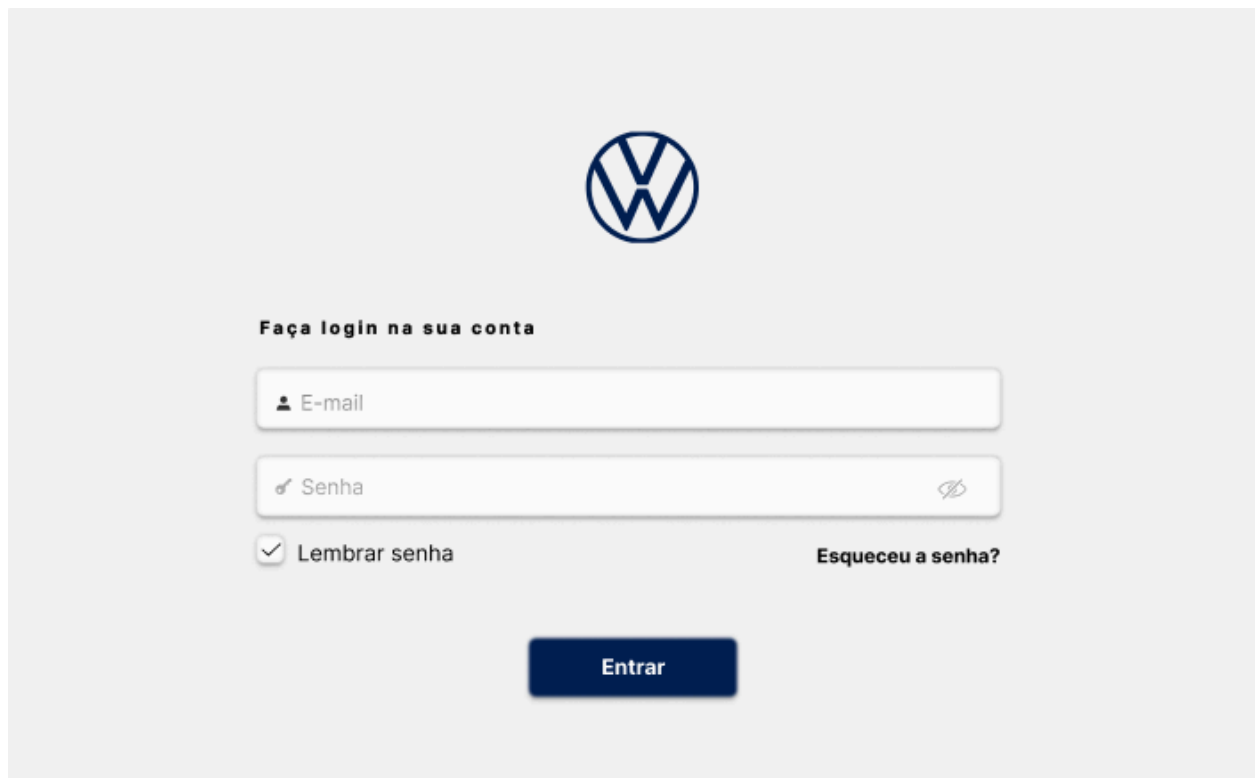
Os clientes ressaltaram a importância de gráficos que analisam clima organizacional e saúde mental, cruzando as informações a respeito. Eles gostariam de ver um protótipo em que os gráficos planejados sejam referentes a estes dados e também as pesquisas que realizam nas empresas.

6. Mockup Avançado

O mockup avançado é fundamental em projetos, pois oferece uma prévia realista do produto final. Ele ajuda a identificar problemas de design ou usabilidade antes da produção, facilita a comunicação entre equipes e stakeholders, e reduz a necessidade de alterações, economizando tempo e custos. Esse recurso é vital para melhorar a qualidade e a eficiência do desenvolvimento do produto.

Cada tela tem sua importância e relevância para o desenvolvimento do projeto, então aqui falaremos um pouco mais sobre cada uma delas.

6.1 Login

A imagem mostra um mockup da tela de login de um sistema corporativo, especificamente para a Volkswagen. No topo centralizado, há o logotipo da Volkswagen em azul. Abaixo dele, o texto "Faça login na sua conta" aparece em uma fonte sans-serif. Seguem dois campos de entrada: o primeiro para "E-mail" com um ícone de pessoa à esquerda, e o segundo para "Senha" com um ícone de chave à esquerda e um ícone de olho riscado à direita para alternar a visibilidade. Abaixo do campo de senha, há uma checkbox marcada com o texto "Lembrar senha" e um link "Esqueceu a senha?" à direita. No final, um botão azul escuro com o texto "Entrar" em branco está centralizado.

O foco da tela de Login, foi utilizar elementos comuns para o usuário, como o “olho riscado” para mostrar o status da senha, a checkbox para lembrar a conta do usuário. Também escolhemos um design simples e moderno, para não sobrecarregar logo de cara o usuário e manter a seriedade do ambiente corporativo e manter a identidade da marca. A identidade visual também é percebida pela escolha das cores utilizadas pela marca

6.2 Visão Líder da Planta



Para esta tela, mantivemos as cores da marca e começamos a mostrar os gráficos. Aqui, buscamos mostrar aquilo que foi conversado no encontro com os parceiros e que é de maior importância para o responsável de uma planta específica. Informações que mostram a posição dos funcionários quanto às pesquisas (% de Engajamento), buscamos mostrar também a quantidade de funcionários que tiveram problemas de saúde mental e ajudar a estipular a perda de dias que isso pode ocasionar.

Utilizamos cores específicas para cada tipo de doença, facilitando o trabalho de compreensão do usuário e diminuindo o tempo necessário para entender os gráficos. Tentamos também manter gráficos iguais próximos para que a história sendo contada pelo dashboard não fosse confusa.

A seleção das fontes foi cuidadosamente pensada para garantir legibilidade e acessibilidade, com tamanhos de letra ajustados para uma leitura confortável em diferentes dispositivos. As opções de navegação são intuitivas, com menus e botões claramente identificados, permitindo aos usuários explorar as diversas seções do dashboard sem dificuldades.

Além disso, elementos interativos, como filtros e seletores de data, são incorporados para oferecer aos usuários o controle sobre os dados que desejam visualizar, tornando a experiência mais personalizada e eficaz. Essas escolhas de design não apenas melhoram a estética do dashboard, mas também reforçam a sua funcionalidade e usabilidade, garantindo que os usuários possam extrair o máximo de valor das informações apresentadas com o mínimo esforço.

6.3 Visão Gerente de RH





Olá, Júlia
Gerente de RH

Dashboard

Visão geral

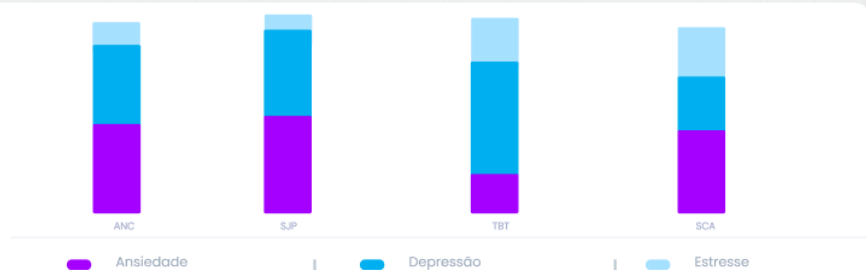
Configurações

Logout

Top 5 perguntas com maiores notas

#	Pergunta	Quantidade	Nota
1	A liderança me mantém informado(a) sobre assuntos importantes e sobre mudanças na empresa	<div><div></div></div>	93,39
2	A liderança incentiva ideias e sugestões e as leva em consideração de forma sincera	<div><div></div></div>	92,56
3	As pessoas são encorajadas a equivarar sua vida profissional e pessoal	<div><div></div></div>	92,06
4	Se eu for tratado(a) injustamente, acredito que serei ouvido(a) e acabarei recebendo um tratamento adequado	<div><div></div></div>	91,80
5	Preto trabalhar aqui por muito tempo	<div><div></div></div>	91,73

Números de atestado por planta



Olá, Júlia
Gerente de RH

Dashboard

Visão geral

Configurações

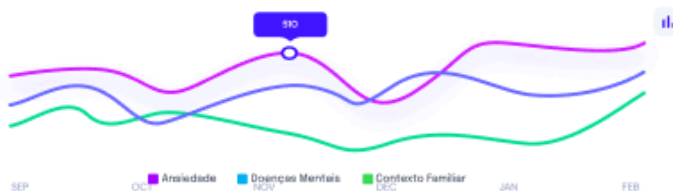
Logout

Visualize abaixo informações sobre a Volkswagen em geral.

2023

9384 dias
abonados

Diferença +2,45%
Aumento de faltas



Nº colaboradores



15753

Atestados

47482



Engajamento STIBA

59%



Dias abonados

74729



Engajamento GPTW

78%



Para esta tela de dashboard, optamos por uma abordagem que alinha identidade visual corporativa com funcionalidade analítica. Preservamos o azul característico da empresa, e escolhemos cores para as doenças de saúde mental como ansiedade, depressão e estresse, facilitando a rápida identificação e análise por parte do gestor de RH.

Os elementos estão dispostos de forma a priorizar a informação mais crítica: o engajamento dos colaboradores e os dias abonados por questões de saúde. Os indicadores de engajamento, situados estrategicamente no topo, são apresentados em uma tipografia clara e com ícones intuitivos que capturam a atenção para as taxas de envolvimento em diferentes plataformas.

A seção central destaca os dias abonados com uma linha do tempo gráfica que correlaciona diferentes causas ao longo dos meses, permitindo que padrões sejam facilmente reconhecidos. Essa visualização é particularmente útil para identificar tendências e planejar intervenções de bem-estar.

As barras de perguntas e atestados por planta, abaixo, utilizam gráficos de barras coloridos para representar quantitativos e notas de avaliação, proporcionando comparações imediatas entre categorias. A consistência nos tipos de gráficos usados promove uma experiência de usuário coesa. Permitindo a visualização de uma das principais métricas, solicitadas pela equipe da Volkswagen da pesquisa GPTW.

Buscamos também manter elementos já utilizados em outras telas para manter o padrão da tela, como a barra lateral e informações do perfil no canto superior esquerdo.

