

DOCUMENTAÇÃO DO SISTEMA

1. Descrição, características e usuários do sistema (Sprint 1)

O sistema tem como objetivo garantir que os alunos que precisam de ajuda e acompanhamento profissional relacionados à saúde mental recebam o suporte adequado para superar as dificuldades e alcançar seus objetivos acadêmicos. A plataforma poderá ser acessada do celular do estudante, facilitando assim o acesso e tornando mais cômodo e menos burocrático, dessa forma eles poderão solicitar o atendimento de qualquer lugar, garantindo assim uma ajuda mais rápida e eficiente.

1.1 Funcionamento atual

- O aluno preenche um formulário que é mandado pelo e-mail.
- O formulário deve conter nome completo, data de nascimento, e-mail, contato, contato do responsável (caso o estudante for menor de idade), disponibilidade de turno para o acolhimento, curso matriculado, o motivo que o levou a buscar o acolhimento e duas declarações que precisa ser aceita.

Declarações:

- "Declaro estar ciente de que o serviço de Psicologia Escolar não consiste em um atendimento psicoterápico."
- "Declaro estar ciente de que os agendamentos deverão ser de iniciativa da própria pessoa atendida, dada a importância da motivação para o acolhimento."

2. Requisitos (Sprint 1)

1. O aplicativo/site deve incluir uma página inicial que forneça informações sobre os serviços de assistência acadêmica oferecidos pelo IFB, incluindo área de atendimento, dias e horários de atendimento, etc.

2. O aplicativo/site deve incluir um formulário para que os estudantes possam preencher com os dados necessários para o atendimento.

3. O aplicativo/site deve permitir que a tutora agende as consultas, escolhendo data e horários disponíveis.

4. O aplicativo/site deve permitir que somente a tutora tenha acesso aos dados dos estudantes.

5. O aplicativo/site deve enviar notificações aos alunos sobre as consultas agendadas e atualizá-los sobre a sua situação.

2.1. Requisitos funcionais (Sprint 1 e 2)

RF01 - ...

2.2. Requisitos NÃO funcionais (Sprint 1 e 2)

RNF01 - ...

3. Protótipos (Sprint 3)

Uma interface com o usuário é a parte do sistema com a qual os usuários interagem. Incluem as exibições de tela que proporcionam a navegação pelo sistema, as telas e os formulários que capturam dados e os relatórios que o sistema produz (seja em papel, na Web ou por meio de outra mídia).

Fazer a leitura do capítulo 9 do livro [2] que trata do “design da interface com o usuário”.

Os protótipos apresentados aqui são uma orientação para o desenvolvimento do sistema esperado. Abaixo são apresentados os protótipos das funcionalidades:

Figura 1 -

Figura 2 - ...

4. Implementação inicial do front-end (Sprint 4)

5. Referências

[1] Pfleeger, S. L. **Engenharia de software: teoria e prática**. Editora Pearson, 2003. E-book. ISBN: 9788587918314. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/476/epub/0>. Acesso em: 22 out. 2022.

[2] DENNIS, Alan; WIXOM, Barbara H.; ROTH, Roberta M. **Análise e Projeto de Sistemas**. Grupo GEN, 2014. E-book. ISBN 978-85-216-2634-3. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2634-3/>. Acesso em: 22 out. 2022.