

---

**Disciplina de Engenharia de Software I 2025-1**

**Profa. Dra. Adicinéia A. de Oliveira**

**Sistema P2515 – Aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia**

**Documento de Visão, Análise e Planejamento**

**Versão 2.0**

**Luan Feitosa Lima Sátiro**

**Paulo Henrique Carvalho de Andrade**

**Paulo Henrique dos Santos Reis**

**Thiago Mecena Silva**

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

### Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor(es)
15/06/2025	0.5	<i>Início do preenchimento da visão e requisitos para o sistema que vai ser construído</i>	Luan Feitosa Lima Sátiro  Paulo Henrique Carvalho de Andrade  Paulo Henrique dos Santos Reis  Thiago Mecena Silva
02/07/2025	1.0	<i>Término do preenchimento dos requisitos funcionais, não funcionais e inversos e criação de Modelagem de Processos com a Notação BPMN</i>	Luan Feitosa Lima Sátiro  Paulo Henrique Carvalho de Andrade  Paulo Henrique dos Santos Reis  Thiago Mecena Silva
02/08/2025	1.5	Preenchimento do documento e criação dos diagramas necessários	Luan Feitosa Lima Sátiro  Paulo Henrique Carvalho de Andrade  Paulo Henrique dos Santos Reis  Thiago Mecena Silva
22/08/2025	2.0	Finalização do documento	Luan Feitosa Lima Sátiro  Paulo Henrique Carvalho de Andrade

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

			Paulo Henrique dos Santos Reis  Thiago Mecena Silva
--	--	--	---

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO REVISADA</b>	<b>6</b>
1.1 OBJETIVO DO PROJETO	6
1.2 CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACÕES	6
<b>2. VISÃO GERAL DO PRODUTO E PROJETO REVISADOS</b>	<b>6</b>
2.1 PROBLEMA	6
2.2 PRINCIPAIS <i>STAKEHOLDERS</i> E USUÁRIOS	6
2.3 DOCUMENTO DE VISÃO	7
<b>3. SISTEMAS RELACIONADOS REVISADOS</b>	<b>8</b>
3.1 SITUAÇÃO ATUAL	8
3.2 SISTEMAS SIMILARES EXISTENTE NO MERCADO	9
<b>4. ATORES A HISTÓRIAS DOS USUÁRIOS REVISADOS</b>	<b>11</b>
<b>5. REQUISITOS FUNCIONAIS (RF) REVISADOS</b>	<b>13</b>
5.1 Gestão de Conta e Perfil	13
[RF01001] Login	13
[RF01002] Cadastro de usuário	13
[RF01003] Personalização de perfil	14
[RF01004] Redefinição de senha	14
5.2 Gestão de Hábitos	14
[RF02001] Registrar o progresso do usuário	14
[RF02002] Registrar a conclusão de tarefa	14
[RF02003] Registrar as tarefas do usuário	15
[RF02004] Adição de hábito sugerido	15
[RF02005] Editar as tarefas do usuário	15
[RF02006] Registrar porcentagem de tarefas concluídas	15
5.3 Rastreamento e Visualização de Progresso	16
[RF03001] Painel para a visualização de progresso	16
[RF03002] Rastrear a condição física e mental	16
5.4 Conteúdo e Suporte	16
[RF04001] Biblioteca com hábitos sugeridos	16
[RF04002] Fornecer contatos de profissionais	17
[RF04003] Interface administrativa	17
5.5 <i>MODELO DE NEGÓCIOS</i>	18
<b>6. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS (RNF) REVISADOS</b>	<b>19</b>
6.1 USABILIDADE	19
[NFUS001] Interface	19
[NFUS002] Linguagem	19
6.2 CONFIABILIDADE	19
[NFCO001] Reset automatico	19
[NFCO002] Política de privacidade	20

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

6.3	DESEMPENHO	20
	<i>[NFDM001] Tempo de resposta hábil</i>	20
	<i>[NFDM001] Offline</i>	20
6.4	SEGURANÇA	21
	<i>[NFSG001] Dados sensíveis</i>	21
6.5	IMPLANTAÇÃO	21
	<i>[NFIM001] Função de feedback dos usuários</i>	21
6.6	PADRÕES	21
	<i>[NFPA001] LGPD</i>	21
6.7	HARDWARE E SOFTWARE	22
	<i>[NFHS001] Universalidade</i>	22
	<i>[NFHS002] Documentação</i>	22
<b>7.</b>	<b>REQUISITOS INVERSOS (RIN) REVISADOS</b>	<b>22</b>
<b>8.</b>	<b>ARTEFATOS DE ANÁLISE REVISADOS</b>	<b>24</b>
8.1	DIAGRAMA DE USE CASE	24
8.2	DIAGRAMA DE CLASSES (MODELO DE DOMÍNIO)	25
8.3	DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	25
8.4	Diagrama de Máquina de Estados	34
8.5	Diagrama de Atividades	35
8.6	Diagrama de Classes de Projeto	36
8.7	Modelo de Dados	37
<b>9.</b>	<b>PROTÓTIPO DAS TELAS REVISADOS</b>	<b>38</b>
<b>10.</b>	<b>PLANEJAMENTO DO PROJETO</b>	<b>43</b>
10.1	PLANOS DO PROJETO (ARTEFATOS SEGUNDO SCRUM)	43
<b>REFERÊNCIAS</b>		<b>50</b>

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 1. Introdução Revisada

### 1.1 Objetivo do Projeto

Nosso aplicativo consiste em um sistema de tarefas que gamifica atos de manutenção de saúde mental durante o dia a dia, como, por exemplo ; se exercitar, sair com amigos, ter uma boa noite de sono, se alimentar bem, assistir algo que goste e etc...

### 1.2 Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos, assim como, abreviações e glossários, que são descritos a seguir.

BPMN - Business Process Model and Notation – notação para modelagem de processos de negócio.

Gamificação - Uso de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos.

Hábito sugerido - Tarefa pré-cadastrada baseada em objetivos como sono, estudo, etc.

LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados, regulamenta o uso de dados pessoais no Brasil.

Task - Nome dado a uma tarefa individual atribuída ao usuário.

## 2. Visão Geral do Produto e Projeto Revisados

### 2.1 Problema

O projeto foi idealizado diante do aumento de distúrbios emocionais em jovens no pós-pandemia. Buscamos uma solução digital acessível, leve e empática que incentive pequenas ações diárias voltadas ao autocuidado, promovendo bem-estar contínuo.

### 2.2 Principais Stakeholders e Usuários

Papel	Responsabilidades	Stakeholders
Desenvolvedor	Desenvolver o software conforme requisitos especificados.	Luan, Thiago, Paulo e Paulo.
Orientadora/Cliente	Descrever o problema e necessidades do sistema. Orientar e avaliar a construção do software.	Profª Drª Adicinéia Oliveira.
Secretaria de Saúde	Monitorar as informações geradas pelo sistema.	Gestores nos cargos.
Centros de ensino	Usuários institucionais.	Professores, coordenadores.

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

Investidores	Analisar de forma externa o andamento do projeto e sua funcionalidade final.	Patrocinadores e instituições de fomento.
--------------	--	---

## 2.3 Documento de Visão

Quadro 1 – Modelo do Documento de Visão.

Modelo do Documento de Visão	
<b>Nome do Produto:</b> TaskQuest	<b>Público-alvo:</b> Jovens com problemas de saúde mental
<b>Problema/Necessidade:</b> No pós-pandemia, muitos jovens encontraram versões exacerbadas de desafios já presentes em suas vidas diárias. Entre eles, a falta de capacidade de estabelecer hábitos saudáveis.	<b>Características-chave:</b> Aplicativo que gamifica a cumprimento de tarefas diárias que colaboram com o ganho de uma constituição mental melhor, com o apoio e supervisão tanto de guardiões quanto de psicólogos.
<b>Condições Gerais de Satisfação (Critérios para aceitação):</b> Uma melhoria notável na saúde mental do usuário.	
<b>Diferenciais:</b> O envolvimento de profissionais de saúde mental e dos guardiões dos jovens, além de gamificação a partir de elos/MMR.	

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

<b>Premissas, Riscos e Impedimentos:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muitos dos jovens modernos sofrem de inconsistência em suas rotinas e buscam ajuda.</li> <li>2. Mal uso do aplicativo devido a má-prática dos psicólogos e guardiões.</li> <li>3. Resistência a usar o aplicativo da parte do público-alvo, devido principalmente ao comodismo.</li> </ol>	
<b>Expectativas de Prazo:</b> 6 meses	<b>Expectativas de Custo:</b> 500 - 1000 R\$/mês
<b>Elaborado por:</b> Luan Feitosa Lima Sátiro Paulo Henrique Carvalho de Andrade Paulo Henrique dos Santos Reis Thiago Mecena Silva	<b>Aprovado por (Dono do Produto):</b> Luan Feitosa Lima Sátiro

### 3. Sistemas Relacionados Revisados

#### 3.1 Situação atual

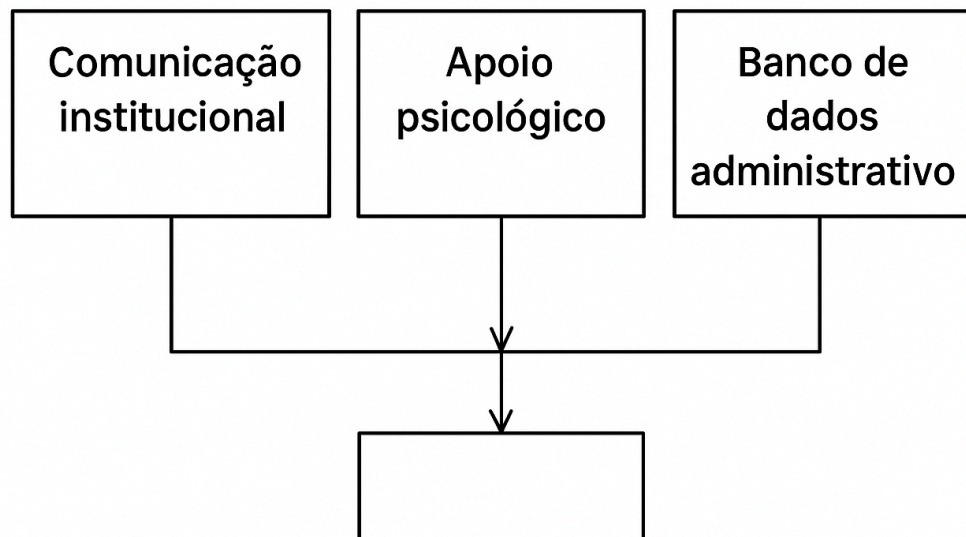
Atualmente, não existe um sistema integrado que auxilie de forma gamificada a saúde mental de jovens no pós-pandemia. As ações de acompanhamento são realizadas de forma dispersa, sem ferramentas específicas para:

- Registro contínuo de hábitos e progresso;
- Visualização consolidada por jovens, guardiões e profissionais de apoio;
- Integração com práticas de bem-estar já utilizadas no cotidiano.
- Subsistemas atuais da organização:
- Comunicação institucional – canais tradicionais (redes sociais, e-mail, reuniões presenciais).
- Apoio psicológico – prestado de maneira individual, sem suporte tecnológico estruturado.
- Banco de dados administrativo – limitado a cadastros básicos, sem rastreamento comportamental ou indicadores de saúde mental.



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## Subsistemas atuais



### 3.2 Sistemas similares existente no mercado

#### 1. Headspace: Meditação e Mindfulness para uma Mente Calma

O Headspace é um dos aplicativos de meditação e mindfulness mais conhecidos do mundo, e sua abordagem amigável o torna especialmente atraente para os jovens.

##### Pontos Positivos:

- **Conteúdo Acessível e Diverso:** Oferece centenas de meditações guiadas com temas variados, desde "Lidando com a Ansiedade" e "Melhorando o Sono" até "Foco" e "Autoestima". As sessões são curtas, começando com apenas alguns minutos, o que facilita a adesão de iniciantes.
- **Linguagem Jovem e Animações Lúdicas:** O app utiliza uma linguagem simples e animações explicativas que desmistificam a meditação, tornando-a menos intimidante e mais engajadora para o público jovem.
- **Conteúdo Específico para Adolescentes:** O Headspace possui uma seção dedicada aos adolescentes, com meditações e exercícios que abordam questões pertinentes a essa faixa etária, como estresse escolar, pressão social e mudanças corporais.
- **Foco na Redução do Estresse e Ansiedade:** Em um período de incertezas, as técnicas de respiração e mindfulness ensinadas no app são ferramentas práticas e eficazes para que os jovens aprendam a gerenciar o estresse e a ansiedade do dia a dia.

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

- **Melhora do Sono:** A seção "Sleepcasts" oferece histórias relaxantes, paisagens sonoras e meditações projetadas para acalmar a mente e promover uma noite de sono mais reparador, um ponto crucial para a saúde mental e física dos jovens.

Link: [Headspace: Sono e Meditação na App Store](#)

## 2. Habitica: Transformando Hábitos em um Jogo de RPG

Para os jovens que se sentem motivados por jogos e recompensas, o Habitica oferece uma abordagem única e divertida para a construção de hábitos.

### Pontos Positivos:

- **Gamificação Envolvente:** O app transforma a lista de tarefas e a criação de hábitos em um jogo de RPG (Role-Playing Game). O usuário cria um avatar que sobe de nível e ganha recompensas (como armaduras e mascotes) ao completar suas tarefas da vida real.
- **Senso de Realização e Progresso:** A mecânica do jogo proporciona um feedback visual e imediato do progresso, o que gera um forte senso de realização e motivação para continuar.
- **Responsabilidade Social:** Os usuários podem se juntar a "guildas" e participar de "missões" com amigos. Essa dimensão social cria um senso de responsabilidade compartilhada, onde o sucesso do grupo depende do comprometimento individual de cada um com seus hábitos.
- **Flexibilidade e Personalização:** É possível criar tarefas diárias, hábitos positivos (que dão recompensas) e hábitos negativos (que causam "dano" ao personagem quando realizados). A personalização permite que o jovem foque nos objetivos que são mais importantes para ele.
- **Combate à Procrastinação:** Ao transformar tarefas chatas em parte de um jogo, o Habitica torna o ato de cumpri-las mais prazeroso, ajudando a combater a procrastinação de forma lúdica.

Link: [Habitica: Gamified Taskmanager na App Store](#)

## 3. Fabulous: A Ciência por Trás da Rotina Perfeita

Desenvolvido no Centro de Comportamento Avançado da Universidade Duke, o Fabulous utiliza uma abordagem científica para ajudar os usuários a construir rotinas saudáveis e duradouras.

### Pontos Positivos:

- **Abordagem Baseada na Ciência:** O aplicativo se baseia em princípios da ciência comportamental para guiar o usuário na criação de rituais, começando com pequenos hábitos e construindo gradualmente rotinas mais complexas.
- **Estrutura e Orientação:** O Fabulous oferece "jornadas" pré-definidas com objetivos específicos, como "Ter mais energia", "Dormir melhor" ou "Se concentrar mais". Essa

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

estrutura fornece um caminho claro e orientado para os jovens que não sabem por onde começar.

- **Design Inspirador e Relaxante:** A interface do aplicativo é visualmente agradável e utiliza uma linguagem motivacional e positiva, criando uma experiência de usuário encorajadora.
- **Foco Holístico no Bem-Estar:** O Fabulous não se limita a um único aspecto da vida. Ele incentiva a criação de uma rotina matinal, uma tarde de trabalho focado e um ritual noturno relaxante, promovendo um equilíbrio saudável ao longo do dia.
- **Cartas e Desafios:** Além das rotinas, o app oferece "cartas" com conselhos e insights baseados em pesquisas, e "desafios" para incentivar a experimentação de novas atividades saudáveis.

Link: [Fabulous: Rotinas Diárias na App Store](#)

#### 4. COVID Coach: Ferramentas de Saúde Mental para Tempos de Crise

Criado pelo Departamento de Assuntos de Veteranos dos EUA, o COVID Coach é um aplicativo gratuito projetado especificamente para apoiar a saúde mental durante e após a pandemia.

##### Pontos Positivos:

- **Foco Direto no Pós-Pandemia:** O aplicativo aborda diretamente os desafios mentais e emocionais decorrentes da pandemia, como estresse, ansiedade, isolamento e luto.
- **Ferramentas de Gerenciamento de Estresse:** Oferece uma variedade de ferramentas práticas para lidar com o estresse, incluindo exercícios de relaxamento, meditações de atenção plena e atividades para gerenciar a ansiedade.
- **Rastreamento de Humor e Bem-Estar:** Permite que os usuários monitorem seu humor e bem-estar ao longo do tempo, ajudando-os a identificar padrões e a entender melhor suas próprias necessidades de saúde mental.
- **Conteúdo Educacional:** Fornece informações e psicoeducação sobre como lidar com os desafios da pandemia, ajudando os jovens a se sentirem mais informados e no controle de sua saúde mental.
- **Gratuito e Acessível:** Por ser um recurso gratuito, o COVID Coach remove barreiras financeiras e torna o apoio à saúde mental mais acessível a todos os jovens que precisam.

Link: [COVID Coach na App Store](#)

#### 4. Atores e Histórias dos Usuários Revisados

Ator	Descrição
Jovem (Usuário principal)	Adolescentes e jovens adultos (entre 16 e 24 anos) que sentiram o impacto da pandemia em sua saúde mental, rotina de estudos,

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

	<i>vida social e bem-estar geral. Eles buscam formas de retomar o controle de suas vidas, estabelecer rotinas mais saudáveis e lidar com sentimentos de ansiedade e isolamento(Generalizado).</i>
<i>Guardião</i>	<i>Pais ou responsáveis que se preocupam com o bem-estar de seus filhos e procuram ferramentas para apoiá-los de maneira não invasiva. Eles desejam entender os desafios que os jovens enfrentam e incentivá-los a adotar práticas mais saudáveis(Generalizado).</i>
<i>Profissional de Apoio (Psicólogo, Terapeuta ou Orientador)</i>	<i>Profissionais da saúde mental ou educacional que acompanham o jovem e podem utilizar os dados e o progresso do aplicativo como um complemento ao seu trabalho terapêutico ou de orientação(Generalizado).</i>
<i>Administrador do Sistema</i>	<i>Responsável por gerenciar usuários, corrigir problemas e manter o sistema funcionando(Generalizado).</i>

Nº	Eu como...	Gostaria de...	Para...
1	<i>Jovem</i>	criar uma rotina matinal simples e personalizável.	começar meu dia com mais energia e menos ansiedade.
2	<i>Jovem</i>	definir metas de estudo realistas e registrar meu progresso.	sentir mais motivado e no controle do meu aprendizado.
3	<i>Jovem</i>	receber sugestões de atividades sociais offline e registrar minhas interações.	poder gradualmente reconstruir minhas conexões sociais.
4	<i>Jovem</i>	ter acesso a trilhas de hábitos pré-definidas com foco em "bem-estar mental", "rotina de estudos" ou "vida ativa".	ter um ponto de partida claro.
5	<i>Guardião</i>	ter uma visão geral e não detalhada do progresso do meu filho (ex: hábitos concluídos, sem ver o conteúdo específico).	poder oferecer apoio e incentivo sem invadir sua privacidade.

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

6	<i>Guardião</i>	poder sugerir um novo hábito de forma amigável através do app (que o jovem pode aceitar ou não).	incentivar atividades em família ou ao ar livre.
7	<i>Psicólogo</i>	que meu paciente tenha a opção de compartilhar seu diário de humor e progresso de hábitos comigo.	ter insights valiosos para nossas sessões.
8	<i>Terapeuta</i>	poder sugerir "tarefas de casa" personalizadas através do aplicativo, como a prática de um novo hábito.	que o acompanhamento terapêutico se estenda para o dia a dia do paciente.
9	<i>Orientador Educacional</i>	poder visualizar o progresso de metas de estudo de um aluno (com sua permissão).	poder oferecer um suporte mais direcionado e eficaz.
10	<i>Administrador do Sistema</i>	um software bem mantido.	realizar minha função melhor.

## 5. Requisitos Funcionais (RF) Revisados

### 5.1 Gestão de Conta e Perfil [RF01]

#### [RF01001] Login

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN07 (Regra de negócio: acesso com e-mail e senha verificados) [NFSG001] (Segurança – Localidade) [NFSG001] (Segurança – Dados sensíveis)		
<b>Objetivo:</b>	Permitir acesso do aplicativo.		

#### [RF01002] Cadastro de usuário

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN01 (Onboarding empático) RN02 (E-mail e nome de usuário únicos) [NFCO002] (Política de privacidade) [NFSG002] (Criptografia de dados)		

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

	[NFPA001] (LGPD)
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve conduzir o usuário por um processo de onboarding inicial para coletar informações sobre seu estado emocional e áreas de interesse.

#### [RF01003] *Personalização de Perfil*

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input checked="" type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN01 (Onboarding empático) RN04 (Foco na jornada) [NFUS002] (Interface limpa) [NFUS003] (Linguagem empática)		
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve permitir que o usuário personalize seu perfil, incluindo um avatar e um nome de usuário.		

#### [RF01004] *Redefinição de Senha*

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Administrador do Sistema</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	[NFSG002] (Criptografia) [NFPA001] (LGPD)		
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve permitir que o usuário redefina sua senha.		

## 5.2 Gestão de Hábitos [RF02]

#### [RF02001] Registrar o progresso do usuário

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN06 (Gamificação) [NFUS001] (Porcentagem de tarefas) [NFDM001] (Tempo de resposta) [NFDM002] (Offline) [NFSG001] (Localidade dos dados)		
<b>Objetivo:</b>	Gamificar o uso do aplicativo.		

#### [RF02002] Registrar a conclusão de tarefa

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
--------------------	---	-------------------------------------	------------------------------------

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>
<b>Requisitos associados:</b>	RN06 (Gamificação) [NFUS001] (Porcentagem de tarefas) [NFDM001], [NFDM002], [NFSG001]
<b>Objetivo:</b>	Marcar as tarefas realizadas pelo usuário como concluídas.

#### [RF02003] Registrar as tarefas do usuário

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN05 (Obrigatoriedade de título, prioridade, datas) [NFUS001], [NFDM001], [NFDM002]		
<b>Objetivo:</b>	Motivar o usuário a cumprir sua rotina.		

#### [RF02004] Adição de hábito sugerido

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input checked="" type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN10 (Biblioteca de hábitos) [NFUS002], [NFUS003], [NFDM001]		
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve permitir que o usuário adicione um hábito da biblioteca à sua lista pessoal.		

#### [RF02005] Editar as tarefas do usuário

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN05 (Editar dados da tarefa) [NFDM001], [NFSG001]		
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve permitir que o usuário edite, pause ou exclua um hábito existente.		

#### [RF02006] Registrar porcentagem de tarefas concluídas

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
--------------------	------------------------------------	--	------------------------------------

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem</i>
<b>Requisitos associados:</b>	<p>RF02001] Registrar progresso do usuário → a conclusão das tarefas impacta diretamente esse percentual</p> <p>[RF02002] Registrar conclusão de tarefa → determina quando uma tarefa foi finalizada, alterando a métrica de desempenho do dia.</p> <p>[RF03001] Painel de progresso → o percentual será exibido nesse painel</p>
<b>Objetivo:</b>	O aplicativo deve registrar a porcentagem de tarefas diárias concluídas pelo usuário.

### 5.3 Rastreamento e Visualização de Progresso [RF03]

[RF03001] Painel para a visualização de progresso						
<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input checked="" type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Administrador do Sistema, Profissional de Apoio, Guardião</i>					
<b>Requisitos associados:</b>	RN04 (Foco na jornada) [NFUS001], [NFDM001], [NFDM002]					
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve exibir um painel (dashboard) com os hábitos do dia e o progresso geral.					

[RF03002] Rastrear a condição física e mental						
<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Jovem, , Administrador do Sistema</i>					
<b>Requisitos associados:</b>	RN03 (Metas micro e flexíveis) [NFCO002] (Política de privacidade) [NFSG001], [NFSG002] [NFDM002] (Offline)					
<b>Objetivo:</b>	Permitir uma avaliação, tanto pelo usuário quanto pelos desenvolvedores, da efetividade do aplicativo.					

### 5.4 Conteúdo e Suporte [RF04]

[RF04001] Biblioteca com hábitos sugeridos						
<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input checked="" type="checkbox"/>	Desejável



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

<b>Ator(es):</b>	<i>Profissional de Apoio</i>
<b>Requisitos associados:</b>	RN10 (Biblioteca e personalização) [NFUS002], [NFUS003], [NFD001]
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve apresentar uma biblioteca de hábitos sugeridos, categorizados por objetivos.

<b>[RF04002] Fornecer contatos de profissionais</b>
---

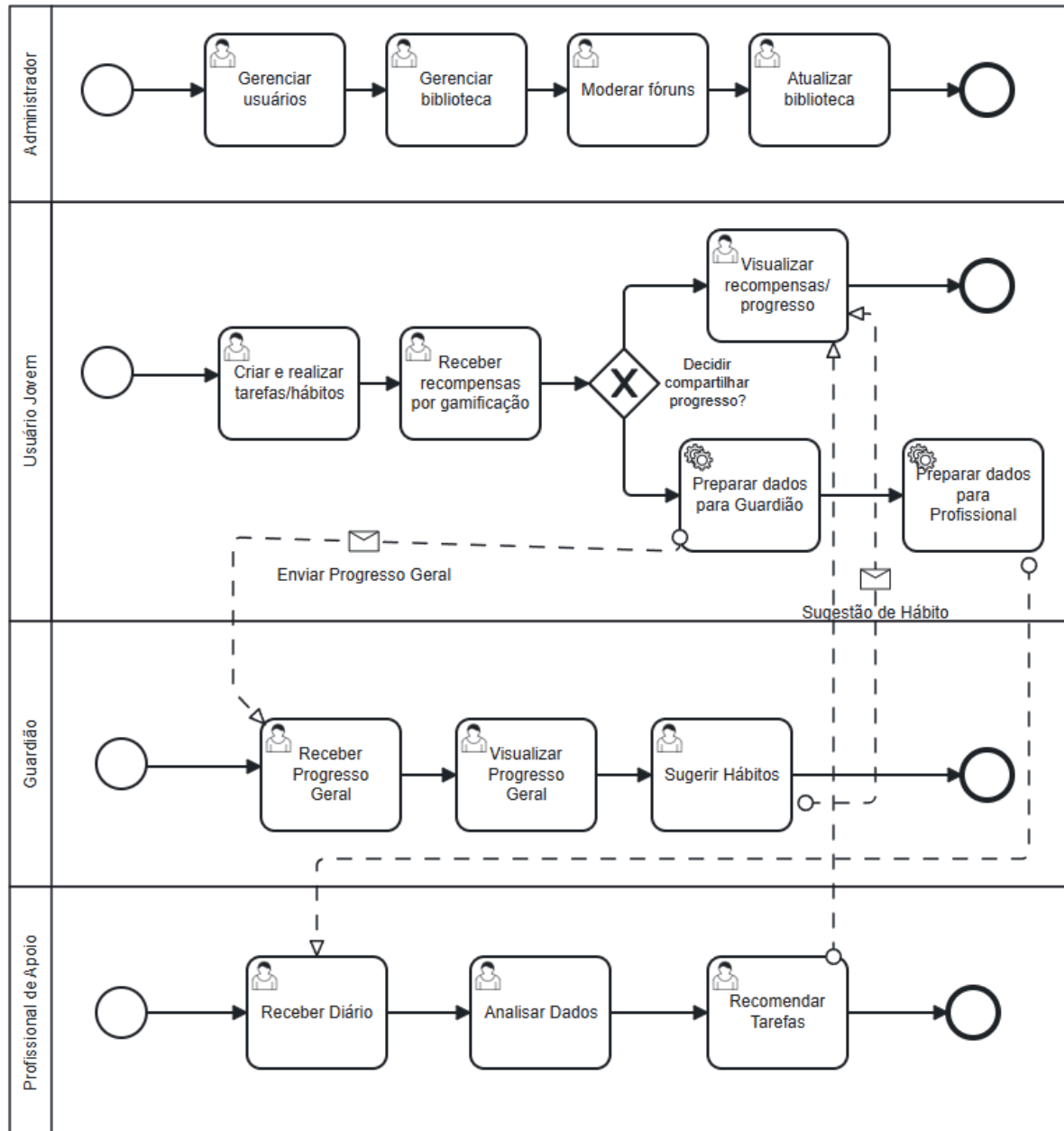
<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Profissional de Apoio</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	RN08 (Canais de ajuda acessíveis) [NFPA001], [NFUS002]		
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve exibir uma página com links e contatos de linhas de apoio e serviços de saúde mental profissional.		

<b>[RF04003] Interface Administrativa</b>
---

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Ator(es):</b>	<i>Administrador do Sistema</i>		
<b>Requisitos associados:</b>	[FDM001], [NFHS002], [NFPA001]		
<b>Objetivo:</b>	O sistema deve ter uma interface administrativa para que moderadores possam gerenciar o conteúdo da biblioteca e moderar os fóruns da comunidade.		

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 5.5 Modelo de Negócios <Processo de negócio modelado em BPMN> Revisado



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 6. Requisitos Não-Funcionais (RNF) Revisados

### 6.1 Usabilidade

#### [NFUS001] Interface

A interface deve seguir um design minimalista, com no máximo 5 elementos interativos por tela principal e um tempo médio de aprendizado para novas funcionalidades de no máximo 2 minutos, conforme testes de usabilidade.

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	<p>[RF 01003] Personalização de Perfil → exige navegação intuitiva para editar dados visuais do perfil.</p> <p>[RF02004] Adição de hábito sugerido → o usuário deve encontrar, filtrar e adicionar hábitos com facilidade.</p> <p>[RF04001] Biblioteca de hábitos sugeridos → a interface da biblioteca precisa ser simples para não sobrecarregar.</p> <p>[RF 04002] Contatos de profissionais → exibição clara e limpa de informações sensíveis.</p>		

#### [NFUS002] Linguagem

A linguagem deve ser positiva e empática, utilizando termos como 'Parabéns!' ao invés de 'Tarefa completa!' e mensagens de encorajamento ao invés de punição em caso de falha, conforme a Regra de Negócio RN04.

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	<p>[RF01003] Personalização de perfil → campos e mensagens devem usar linguagem acolhedora.</p> <p>[RF02004] Adição de hábito sugerido → explicações dos hábitos precisam ter tom empático.</p> <p>[RF04001] Biblioteca de hábitos sugeridos → descrições devem ser motivacionais e respeitadas com a diversidade de usuários.</p>		

### 6.2 Confiabilidade

#### [NFCO001] Reset automático

O aplicativo deve detectar uma falha crítica e reiniciar o processo automaticamente em menos de 10 segundos para restaurar a funcionalidade.

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
--------------------	---	-------------------------------------	------------------------------------

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF01001] Login [RF02001] Registrar progresso [RF03001] Visualização de progresso
--	---

#### **[NFCO002] Política de privacidade**

A política de privacidade deve ser não ambígua e levar menos de 5 minutos para ser completamente lida e entendida, e solicitar o consentimento explícito do usuário para a coleta de dados.

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF01002] Cadastro de usuário → o app deve obter consentimento no momento do cadastro. [RF03002] Rastrear condição emocional → coleta dados sensíveis, exige transparência.					

### 6.3 Desempenho

#### **[NFDM001] Tempo de Resposta Hável**

O tempo de resposta para ações críticas como login , conclusão de tarefas e carregamento do painel de progresso deve ser de no máximo 2 segundos, mesmo com uma conexão de rede moderada.

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input checked="" type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF01001] Login [RF02002] Concluir tarefa [RF03001] Painel de progresso					

#### **[NFDM002] Offline**

Os dados de tarefas e progresso devem ser armazenados localmente e sincronizados automaticamente com o servidor quando a conexão de rede for restabelecida, sem a necessidade de intervenção do usuário.

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF02001] Registrar progresso [RF02002] Concluir tarefa [RF02003] Registrar tarefas [RF03001] Painel de progresso					

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 6.4 Segurança

### [NFSG001] Dados sensíveis

Senhas e registros de humor do usuário devem ser armazenados no banco de dados utilizando criptografia irreversível (hashing) com um algoritmo de padrão industrial.

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF01001] Login [RF01002] Cadastro [RF03002] Rastreo emocional		

## 6.5 Implantação

### [NFIM001] Função de feedback dos usuários

O sistema deve incluir uma funcionalidade que permita aos usuários enviar feedback e sugestões diretamente para a equipe de desenvolvimento. Esse mecanismo deve ser facilmente acessível através da interface e permitir que a equipe receba, colete e categorize as sugestões para aprimoramentos futuros do aplicativo.

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input checked="" type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF04004] Enviar feedback para os desenvolvedores		

## 6.6 Padrões

### [NFPA001] LGPD

O sistema deve garantir a privacidade e proteção dos dados pessoais dos usuários de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), incluindo a obtenção de consentimento explícito, a anonimização de dados sensíveis e a possibilidade de exclusão de conta.

<b>Prioridade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF01002], [RF03002], [RF04002]		

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 6.7 Hardware e software

### [NFHS001] Universalidade

O aplicativo será desenvolvido utilizando o framework Flutter na versão 3.0 ou superior para garantir compatibilidade e acesso às funcionalidades mais recentes. O aplicativo deve ser compatível com as versões mais recentes dos sistemas operacionais Android (versão 10 ou superior) e iOS (versão 13 ou superior). Essa escolha de plataforma visa alcançar uma ampla base de usuários, mantendo a consistência visual e funcional em ambos os sistemas.

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	Todos os RFs <i>precisam ser compatíveis em ambas plataformas.</i>		

### [NFHS002] Documentação

O código-fonte do sistema deve ser documentado de maneira clara e padronizada. Isso inclui o uso de comentários inline para explicar lógicas complexas, a criação de documentação para APIs e módulos, e a manutenção de um README atualizado em cada repositório. A arquitetura do sistema deve ser modular para garantir que futuras atualizações e correções possam ser implementadas em componentes isolados, minimizando o risco de introduzir falhas em outras partes do código.

<b>Prioridade:</b>	<input type="checkbox"/> Essencial	<input checked="" type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
<b>Requisitos funcionais associados:</b>	[RF04003] Interface administrativa [RF01004] Redefinir senha		

## 7. Requisitos Inversos (RIN) Revisados

### 1. Privacidade e dados pessoais

- O sistema não deve permitir que dados pessoais ou sensíveis sejam compartilhados com outros usuários sem consentimento explícito.
- O aplicativo não deve armazenar senhas em texto puro.
- O sistema não deve expor informações de saúde mental em notificações push ou telas públicas do dispositivo.

### 2. Acessos e perfis

- O sistema não deve permitir que usuários do tipo "Jovem" editem permissões de "Guardião" ou "Psicólogo".
- O aplicativo não deve aceitar login sem autenticação mínima (e-mail válido, senha segura ou autenticação social verificada).
-

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

### **3. Gamificação e tarefas**

- a. O sistema não deve atribuir tarefas ou hábitos impraticáveis ou que possam gerar riscos à saúde física ou mental.
- b. O aplicativo não deve permitir que recompensas virtuais substituam acompanhamento psicológico real.

### **4. Integração com terceiros**

- a. O aplicativo não deve compartilhar dados com APIs externas que não estejam documentadas ou aprovadas.
- b. O sistema não deve permitir anúncios de terceiros relacionados a medicamentos, substâncias ou serviços inadequados para menores.

### **5. Desempenho e confiabilidade**

- a. O aplicativo não deve falhar ao salvar progresso do usuário em caso de perda temporária de conexão.
- b. O sistema não deve apresentar mensagens de erro genéricas que impeçam o diagnóstico de falhas.

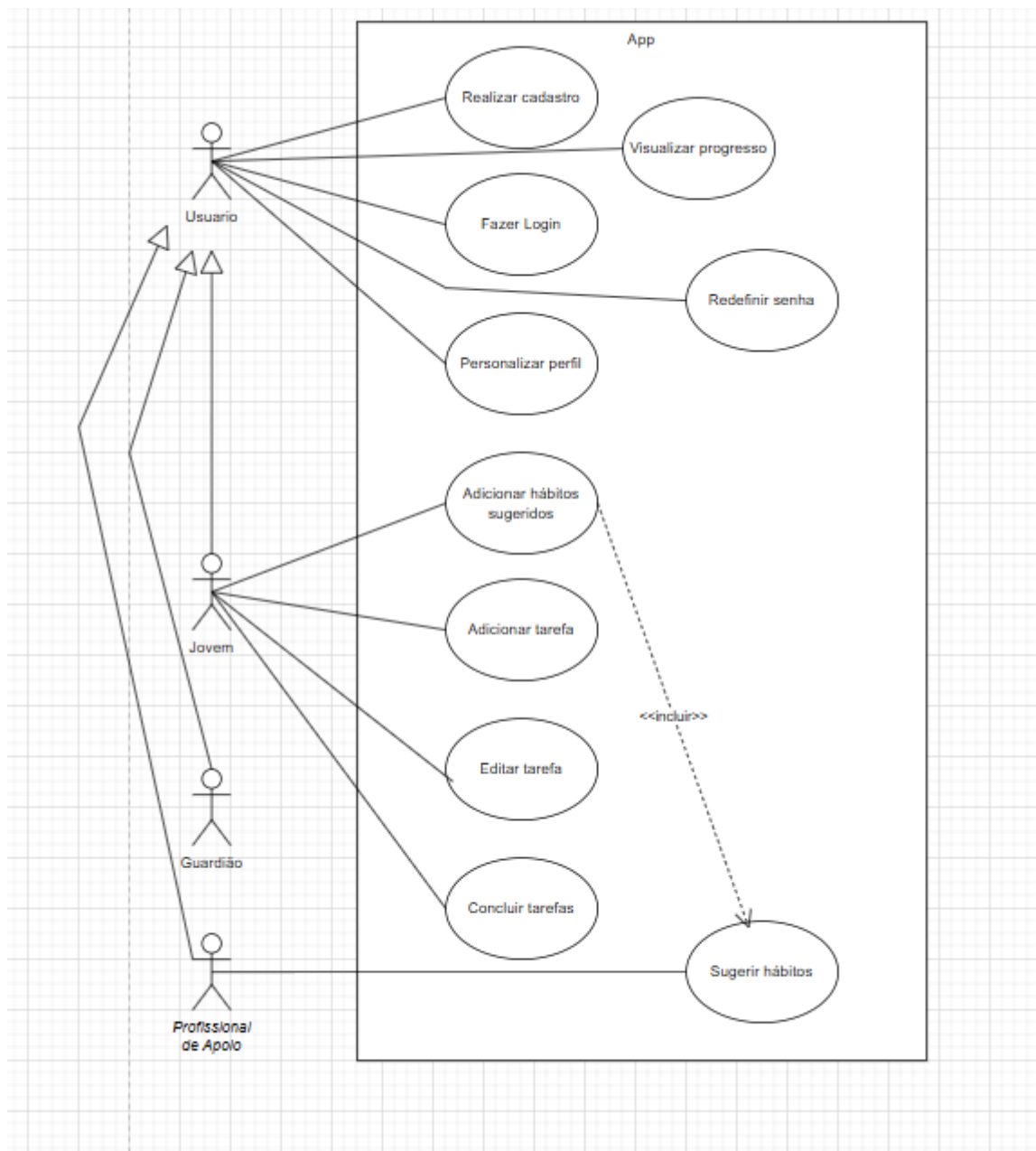
### **6. Usabilidade e experiência**

- a. O sistema não deve exigir etapas complexas ou excessivas para cadastro e login.
- b. O aplicativo não deve permitir navegação confusa, ocultando opções essenciais como “Sair”, “Excluir Conta” ou “Configurações de Privacidade”.

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 8. Artefatos de Análise Novos e Revisados

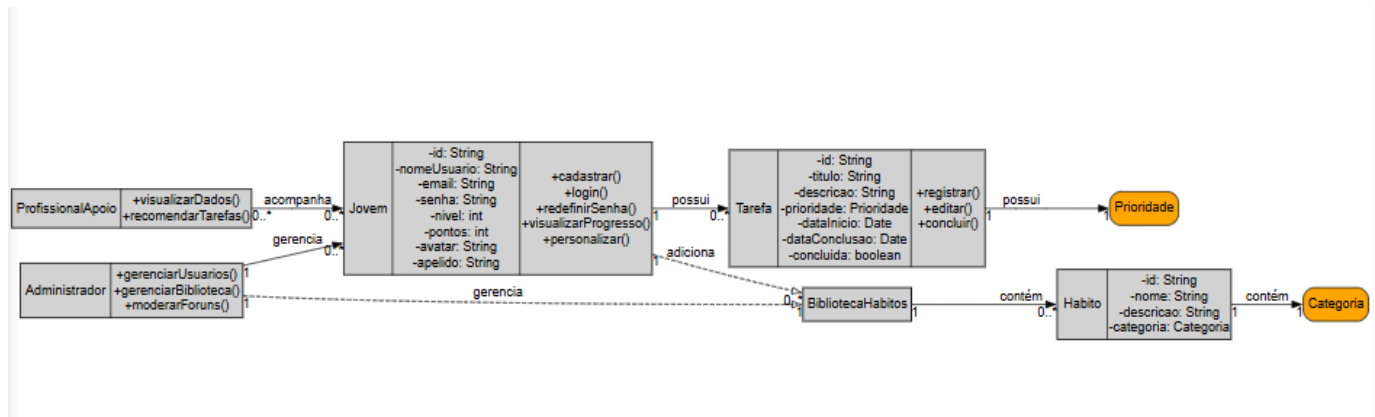
### 8.1 Diagrama de Use Case





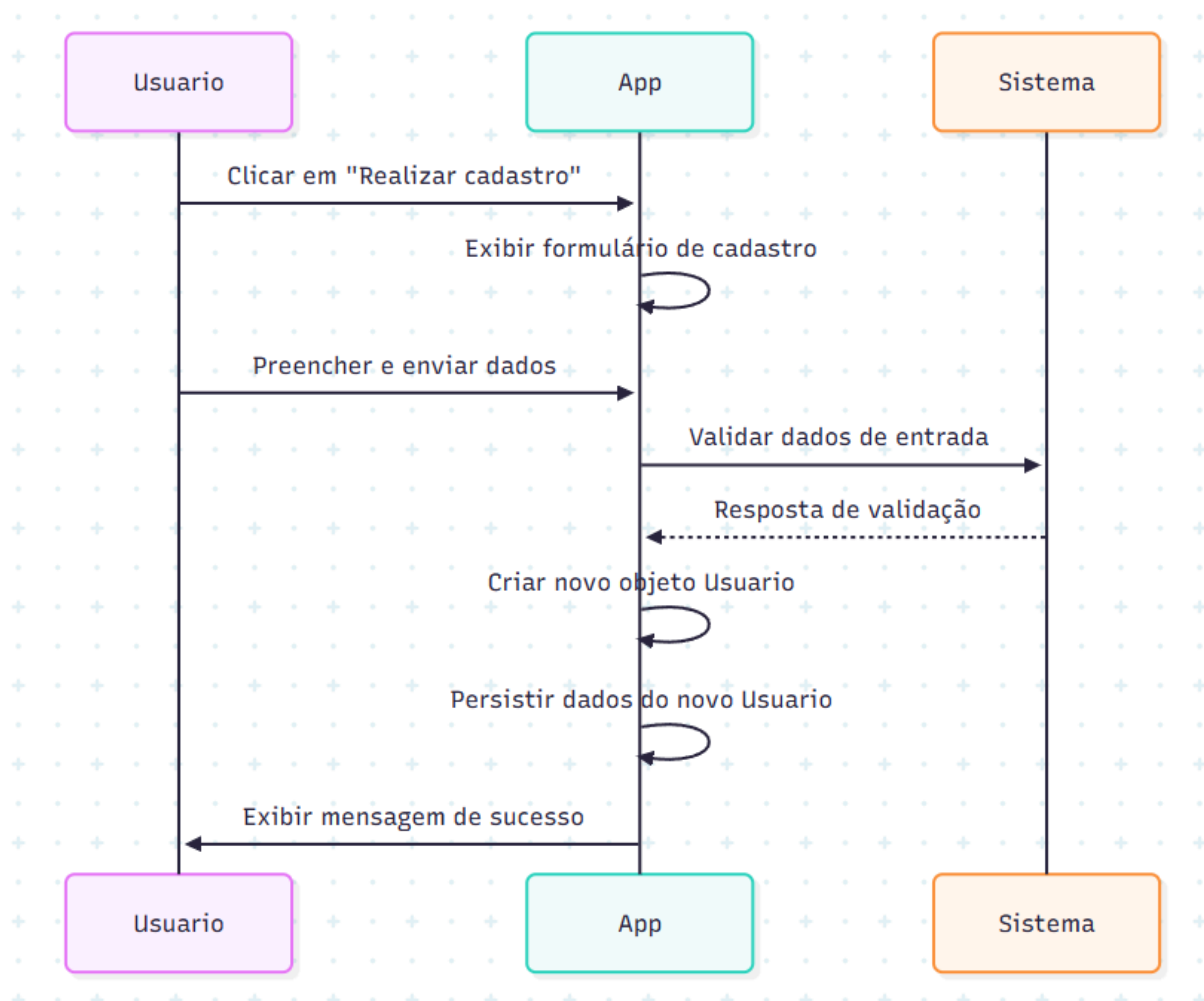
Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 8.2 Diagrama de Classes (Modelo de Domínio)



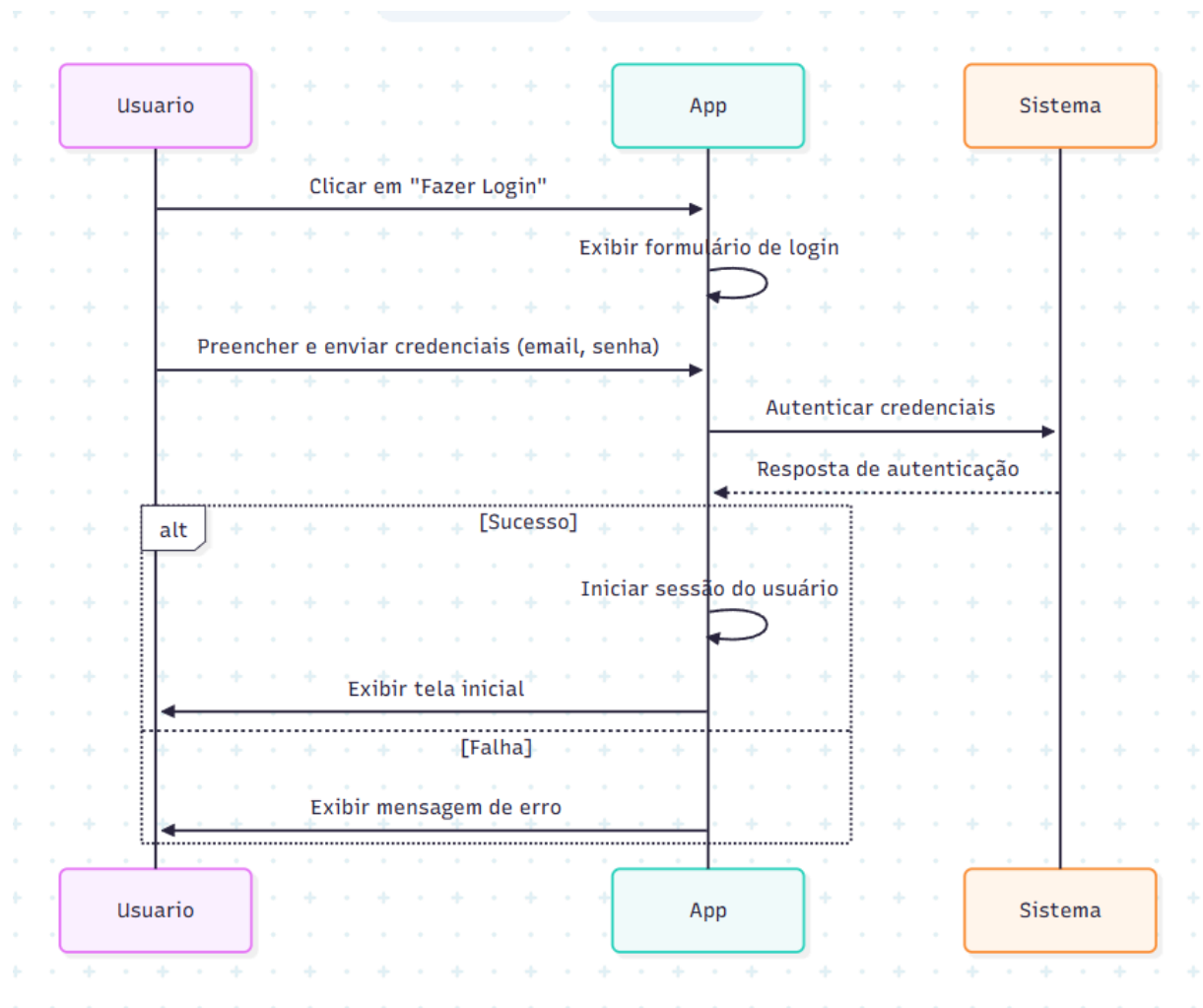
## 8.3 Diagramas de Sequência

### 1. Realizar Cadastro



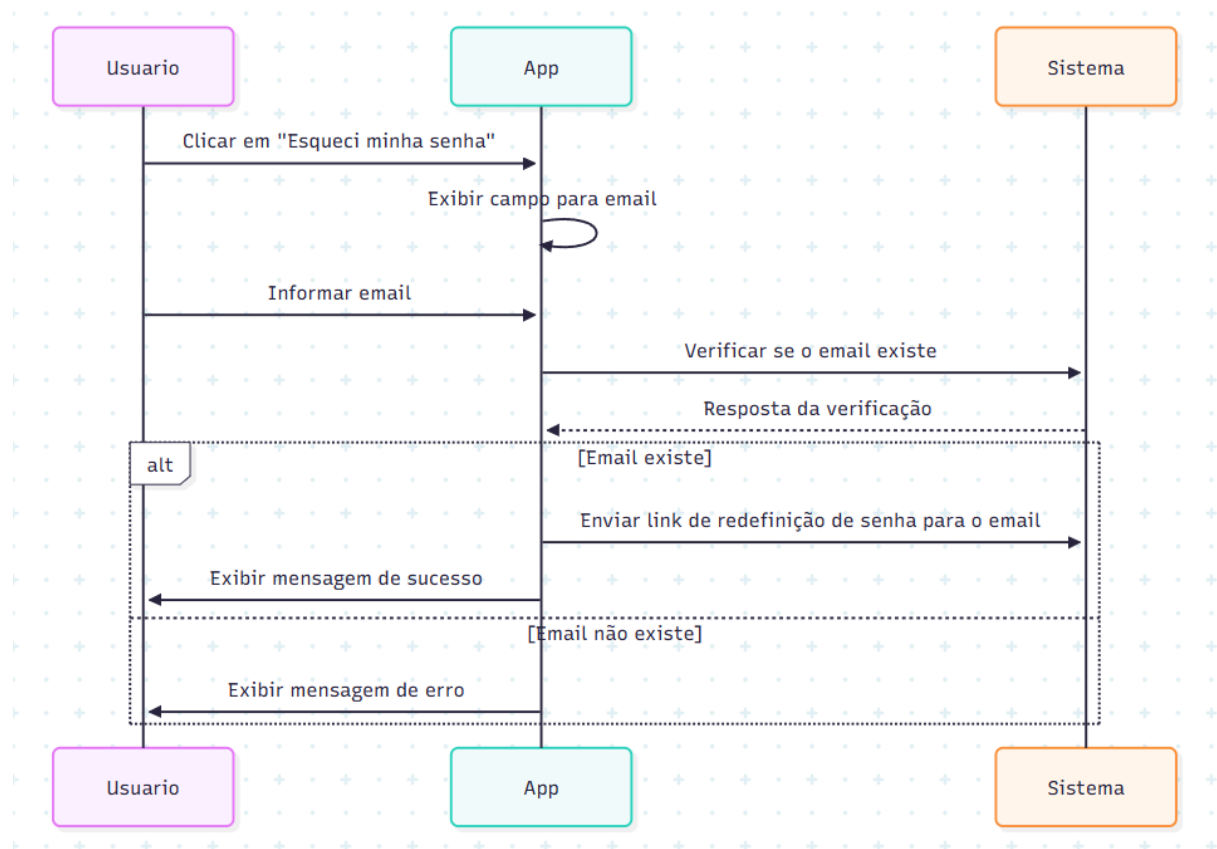
### 2. Fazer Login

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



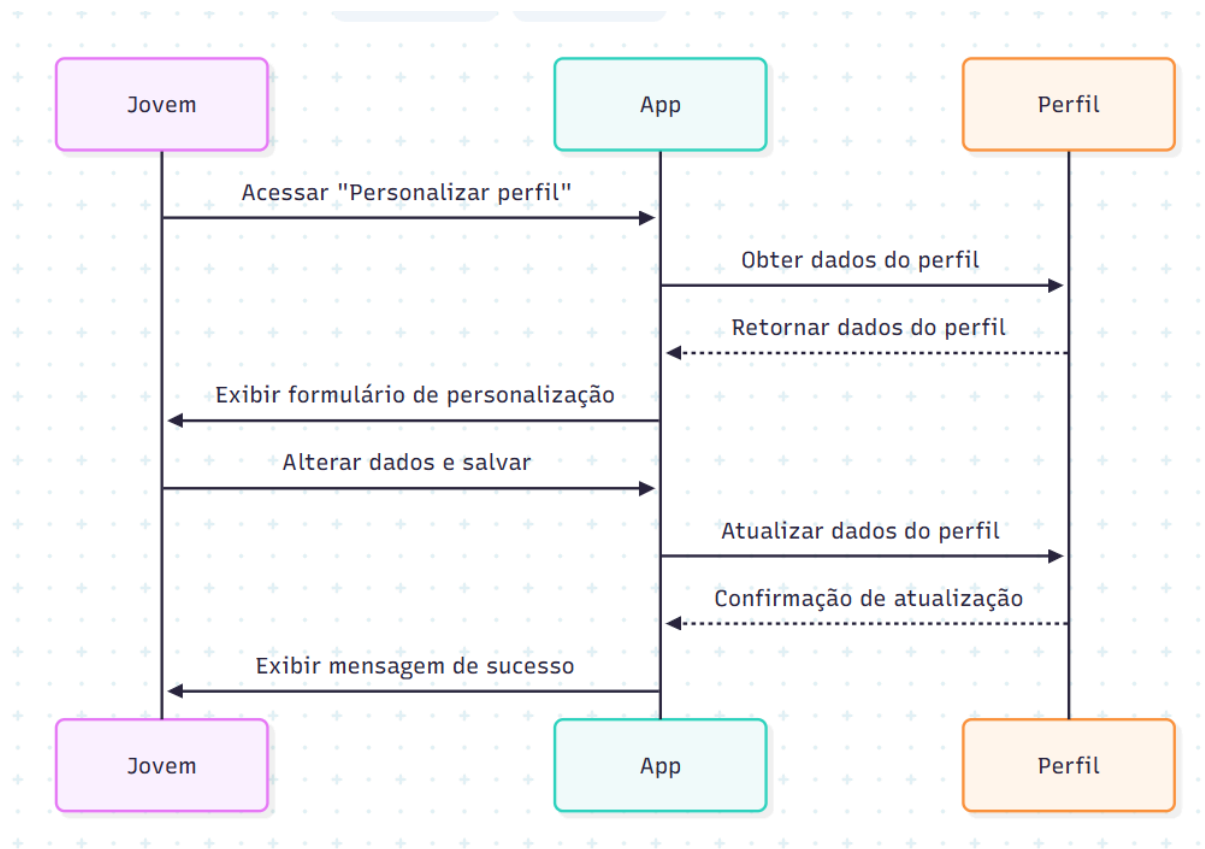
### 3. Redefinir Senha

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

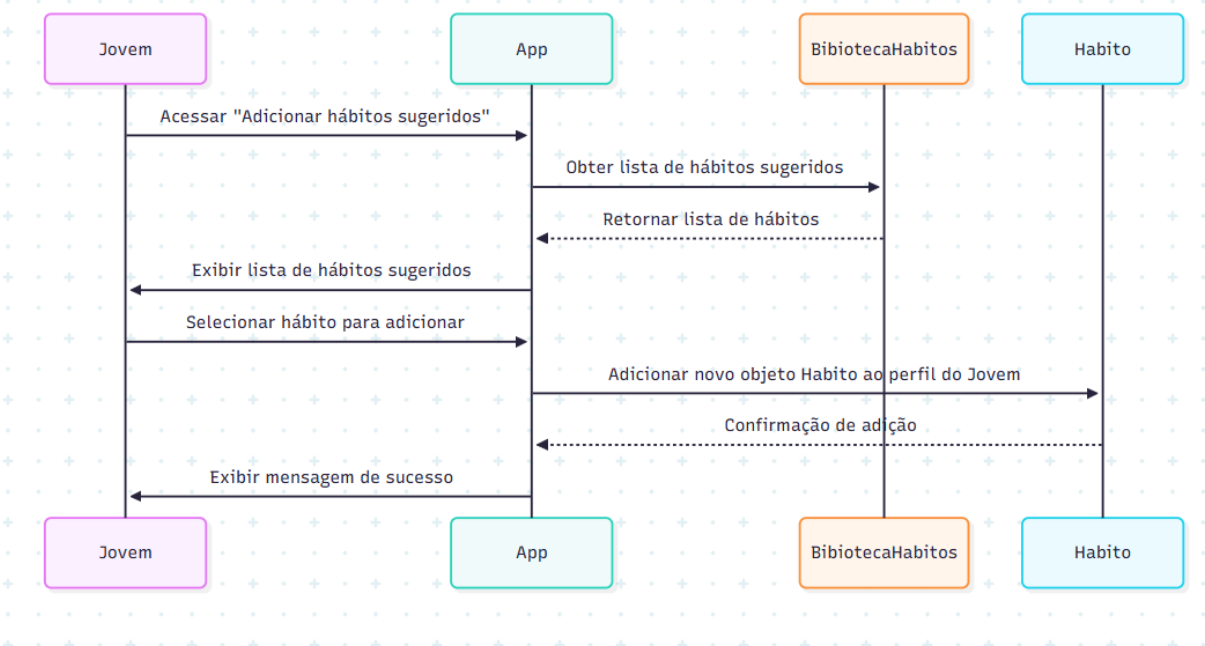


#### 4. Personalizar Perfil

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

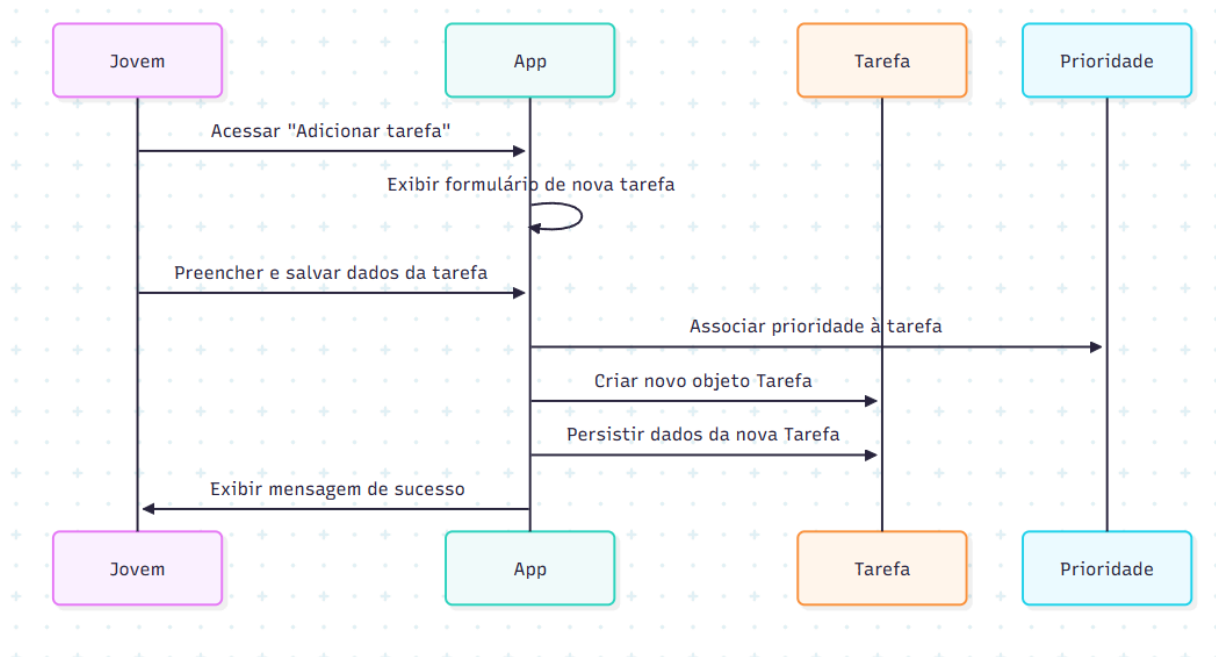


## 5. Adicionar Hábitos Sugeridos



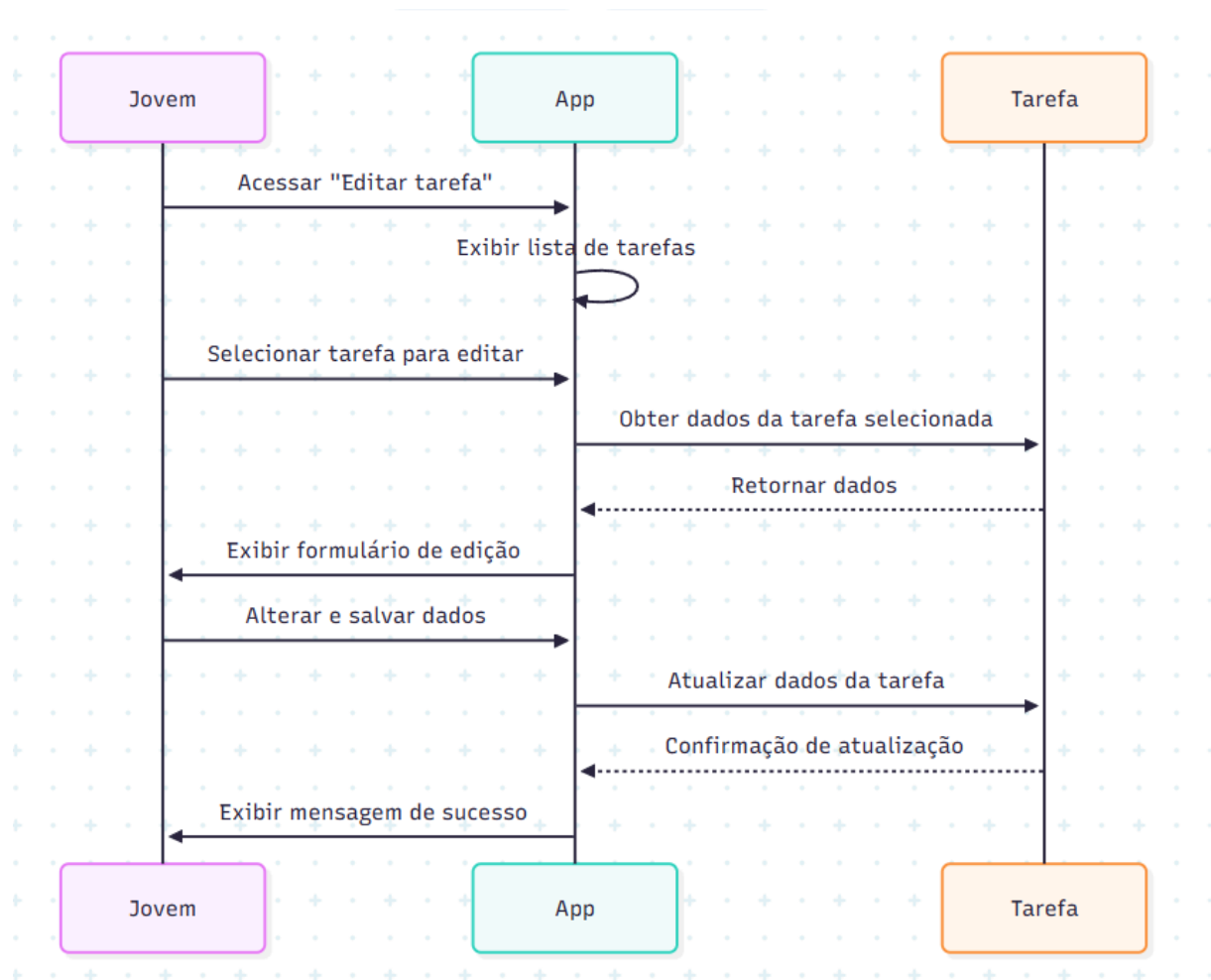
## 6. Adicionar Tarefa

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



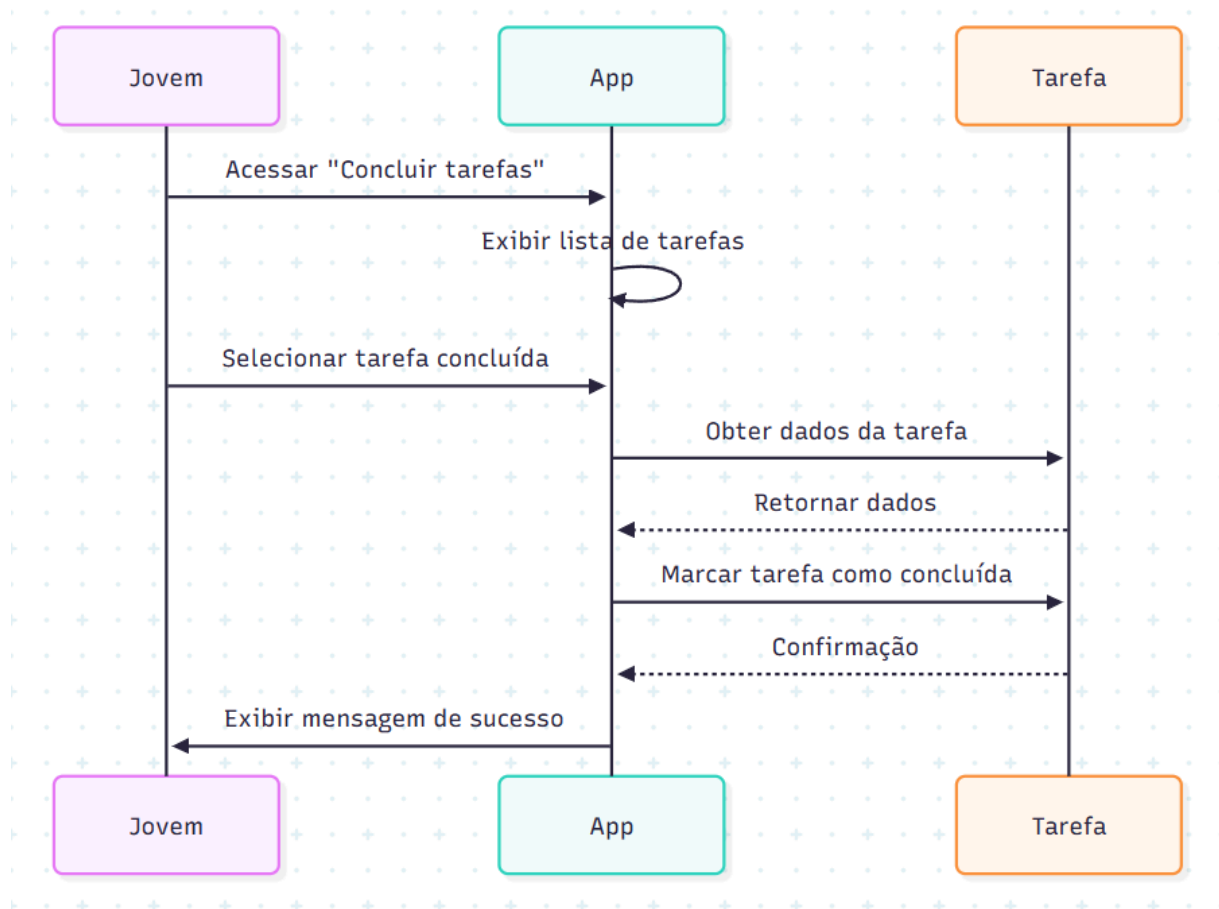
## 7. Editar Tarefa

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

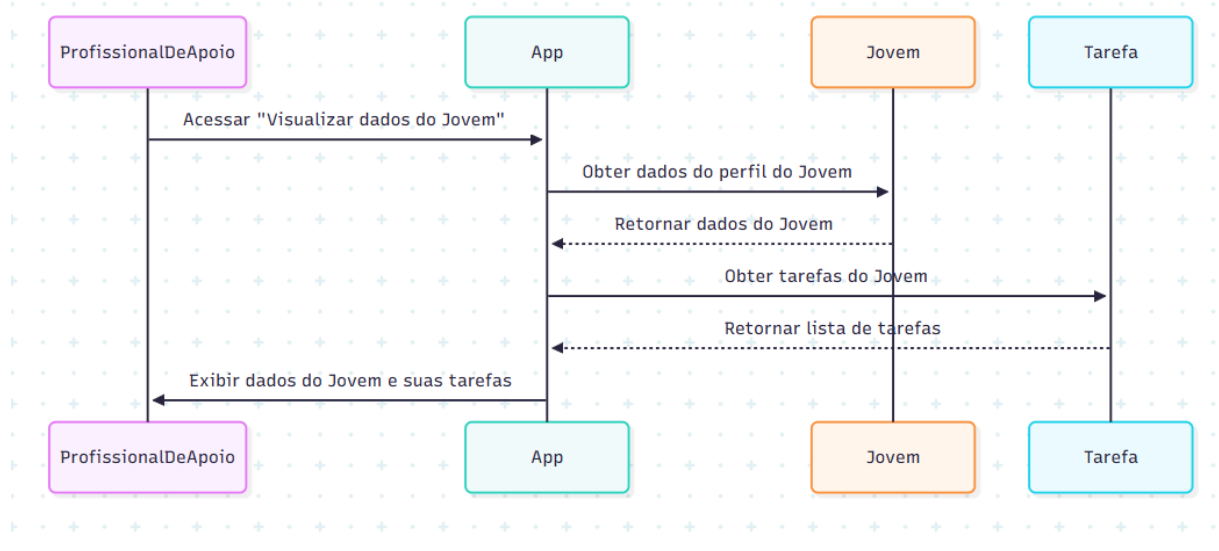


## 8. Concluir Tarefas

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

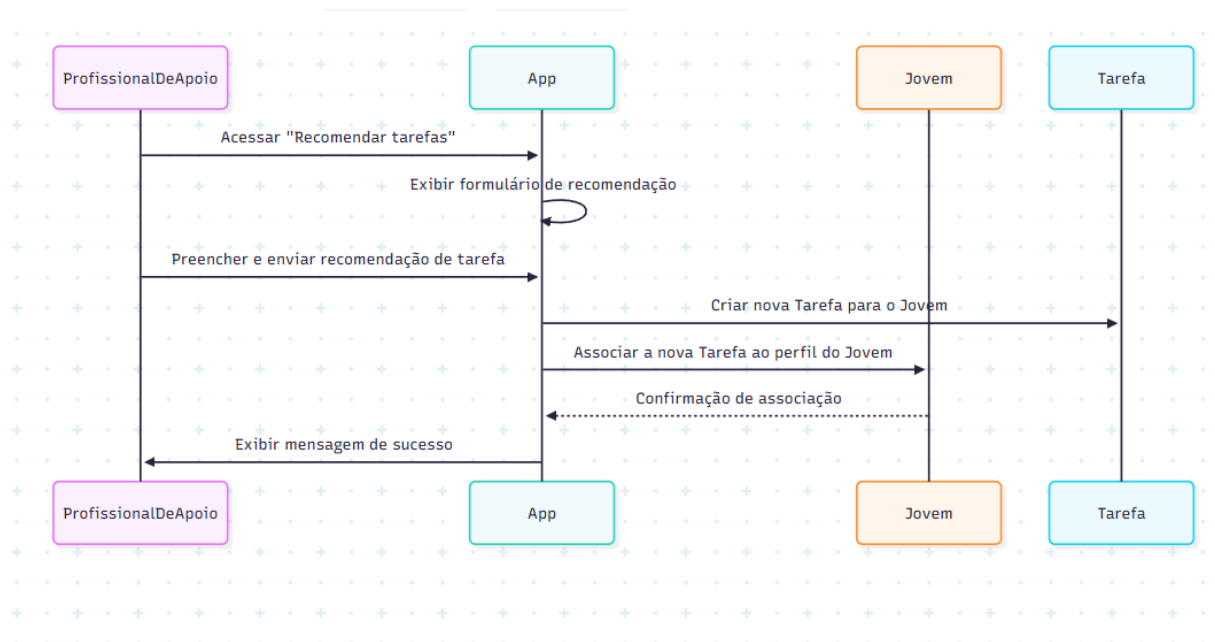


## 9. Visualizar Dados (Profissional de Apoio)

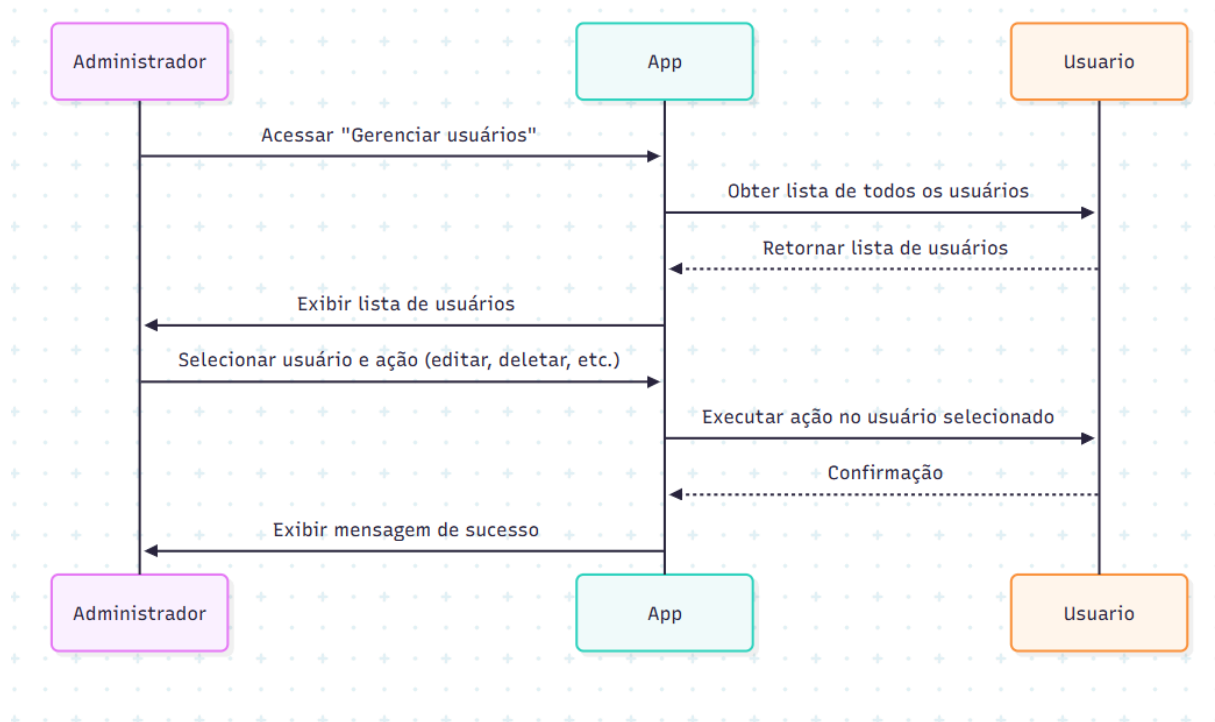


## 10. Recomendar Tarefas (Profissional de Apoio)

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



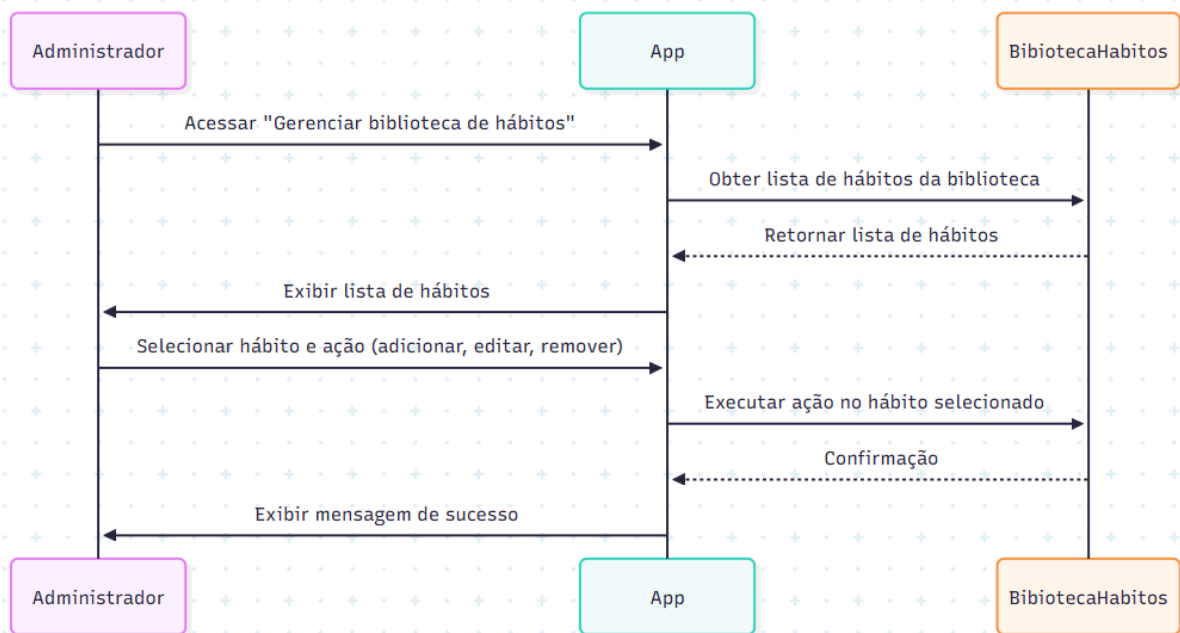
## 11. Gerenciar Usuários (Administrador)



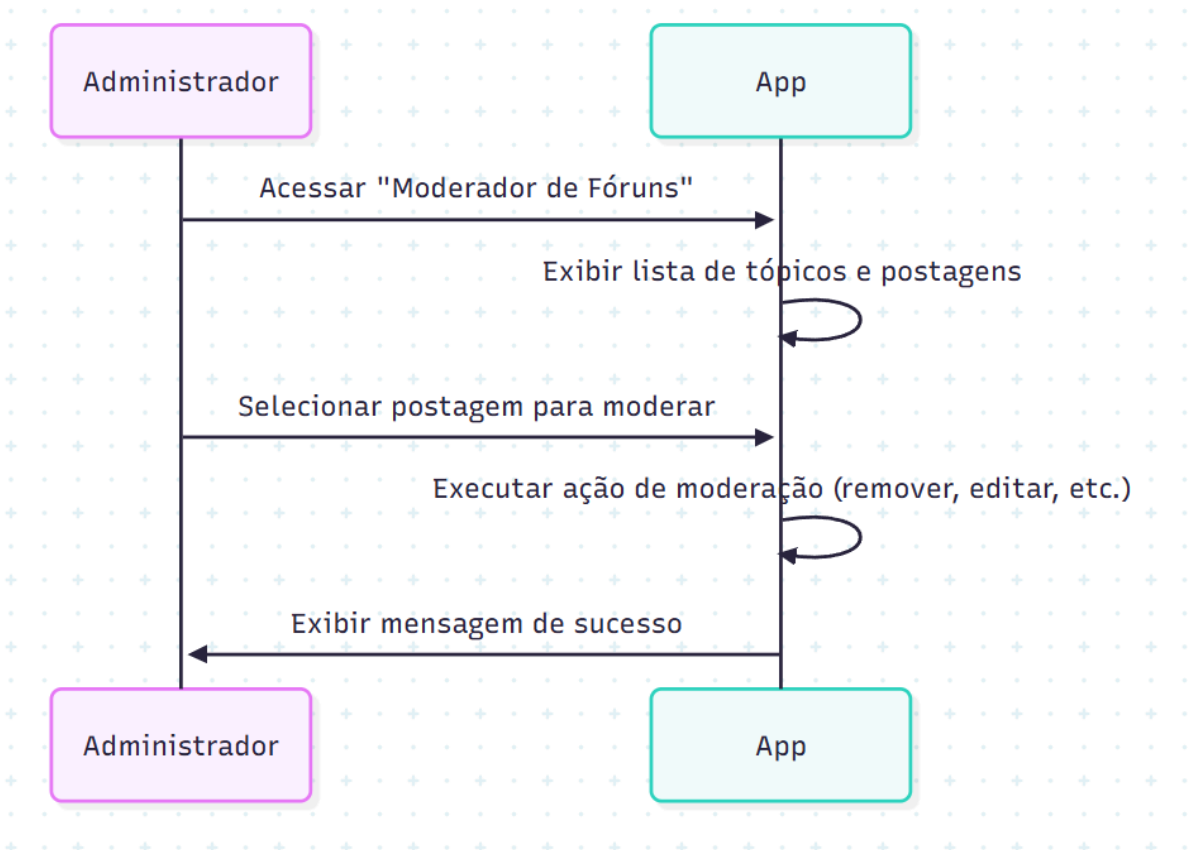
## 12. Gerenciar Biblioteca (Administrador)



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



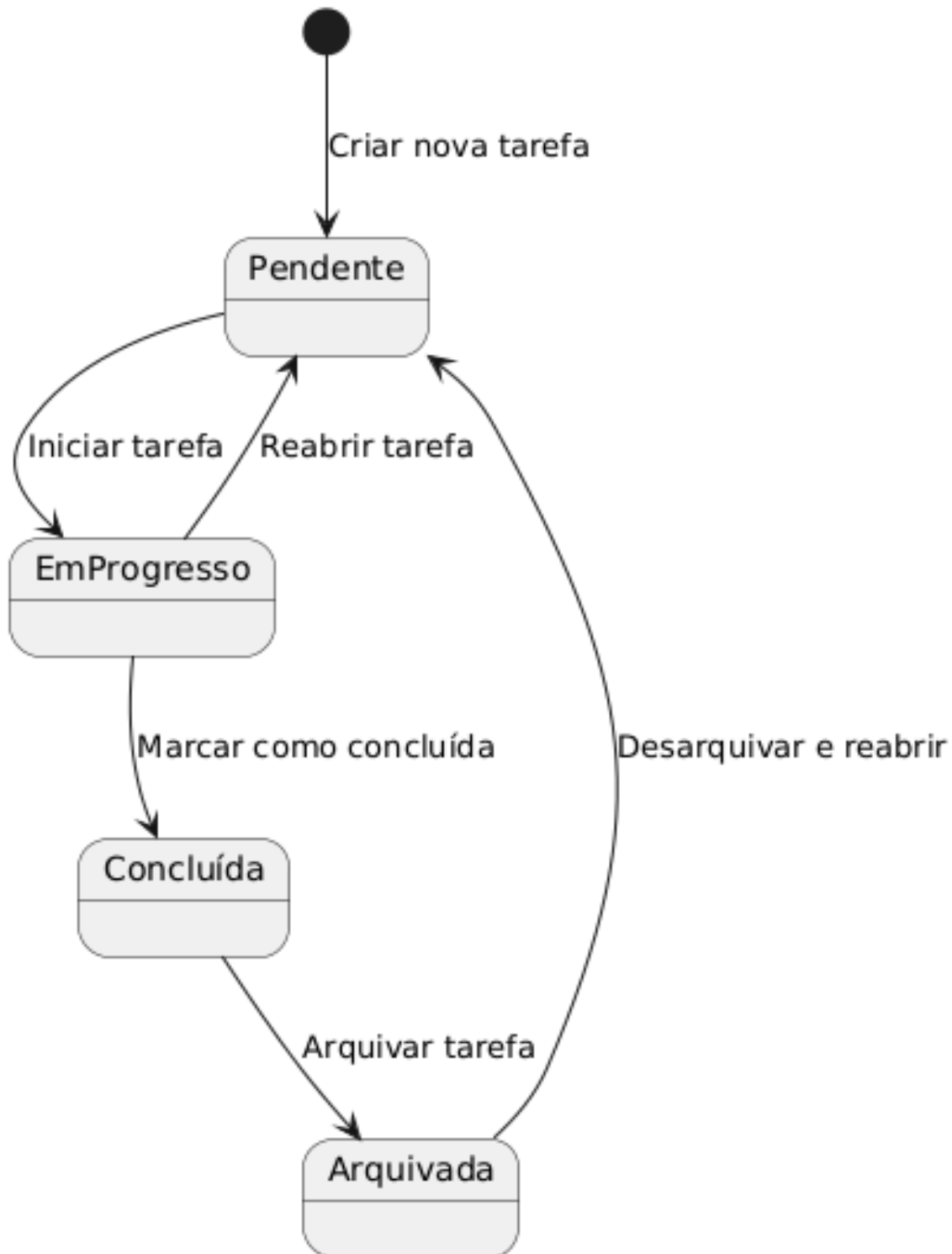
### 13. Moderar Fóruns (Administrador)



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

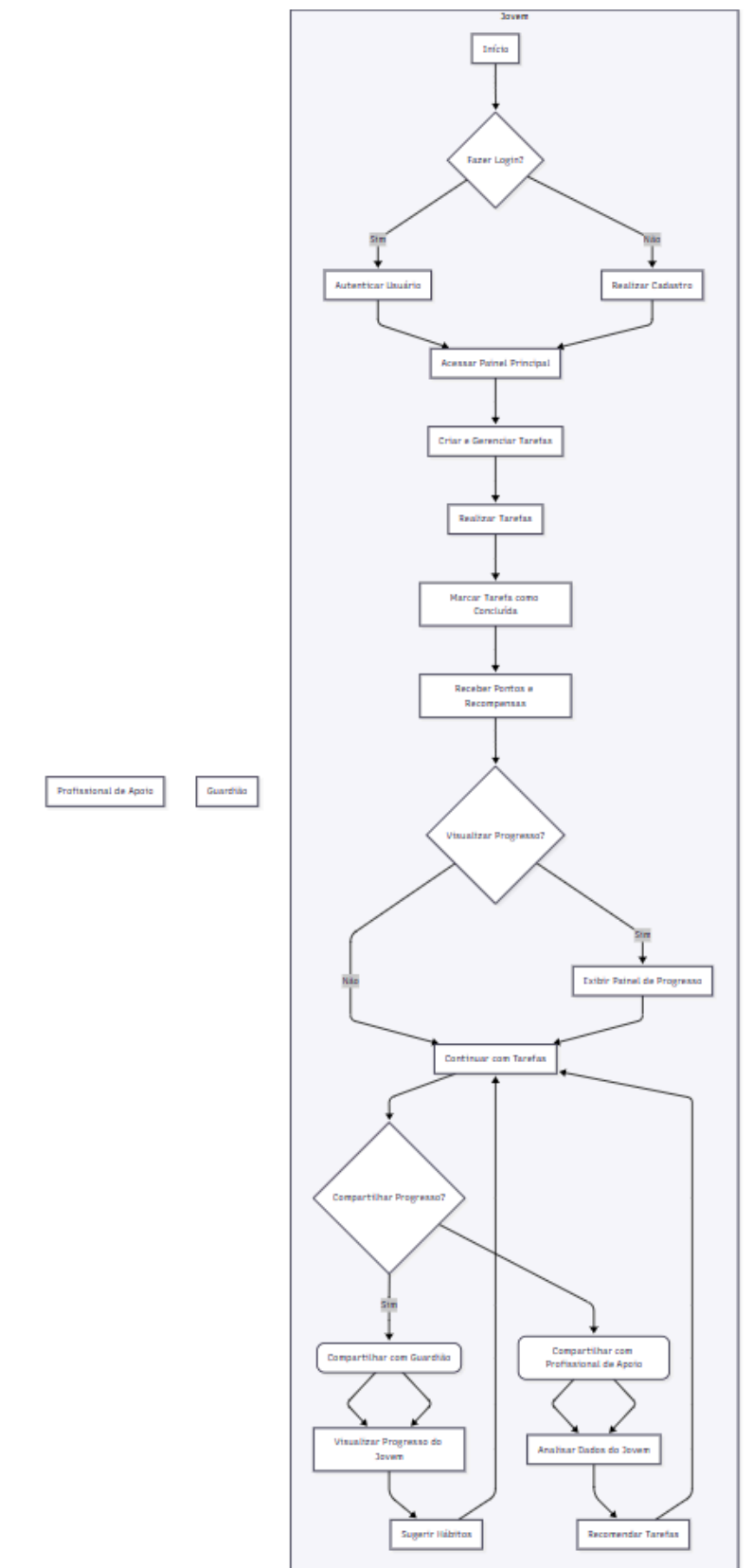
#### 8.4 Diagrama de Máquina de Estados

##### Diagrama de Máquina de Estados - Tarefa



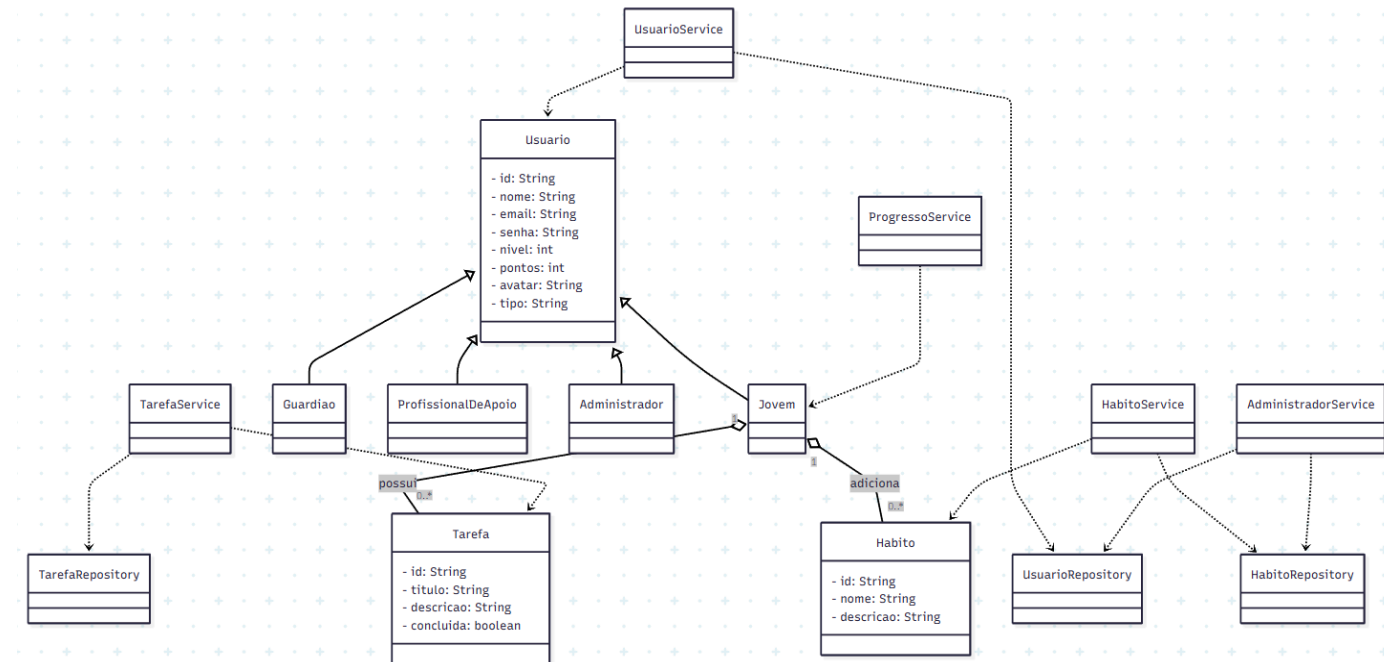
Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 8.5 Diagrama de Atividades



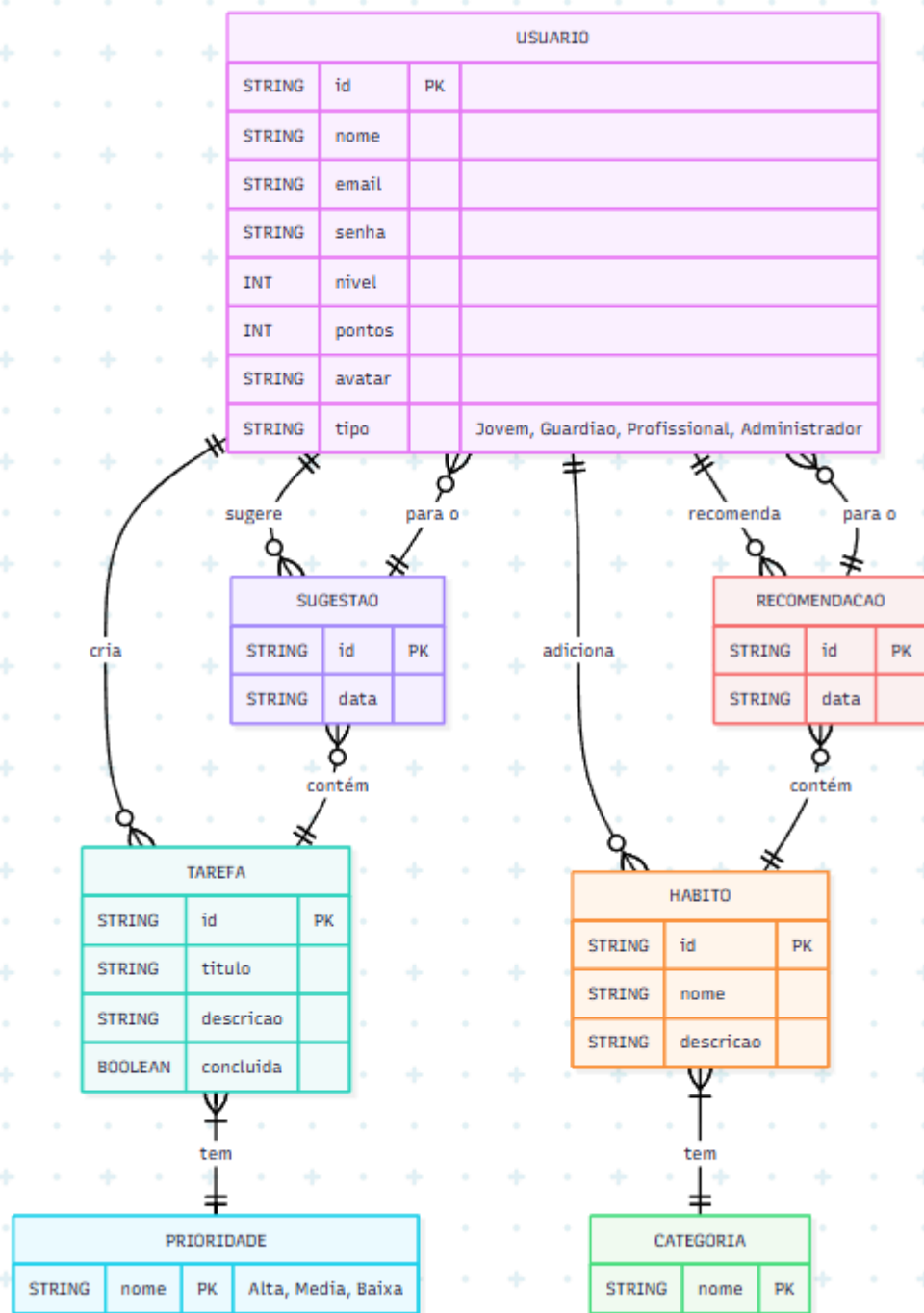
Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 8.6 Diagrama de Classes de Projeto




Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

## 8.7 Modelo de Dados



## 9. Protótipo das Telas Revisados

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



**Bem-vindo(a)**

Gamifique sua saúde mental e construa uma rotina mais saudável!

E-mail

Senha

**Entrar**

[Esqueceu a senha?](#)

Não tem uma conta? [Cadastre-se](#)

**Criar Conta**

Vamos começar sua jornada!

Eu sou Jovem

Nome Completo

E-mail

Senha

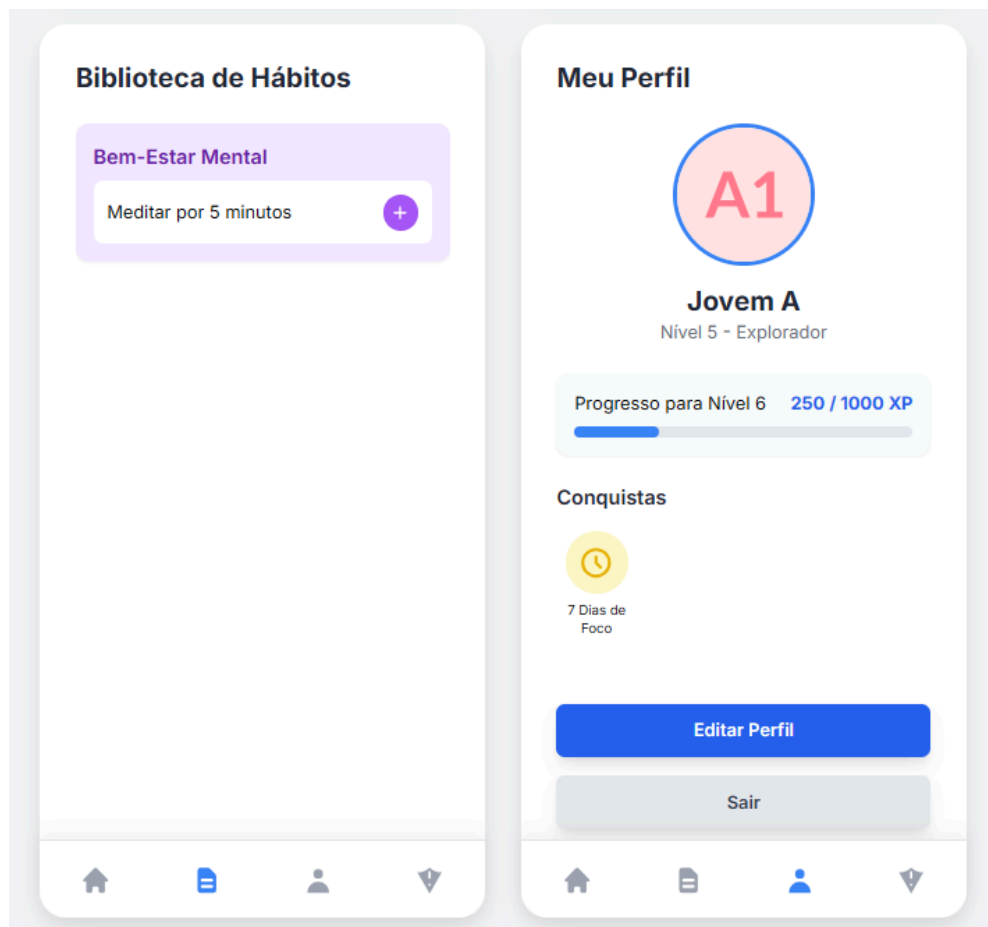
**Cadastrar**

Já tem uma conta? [Entre](#)

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

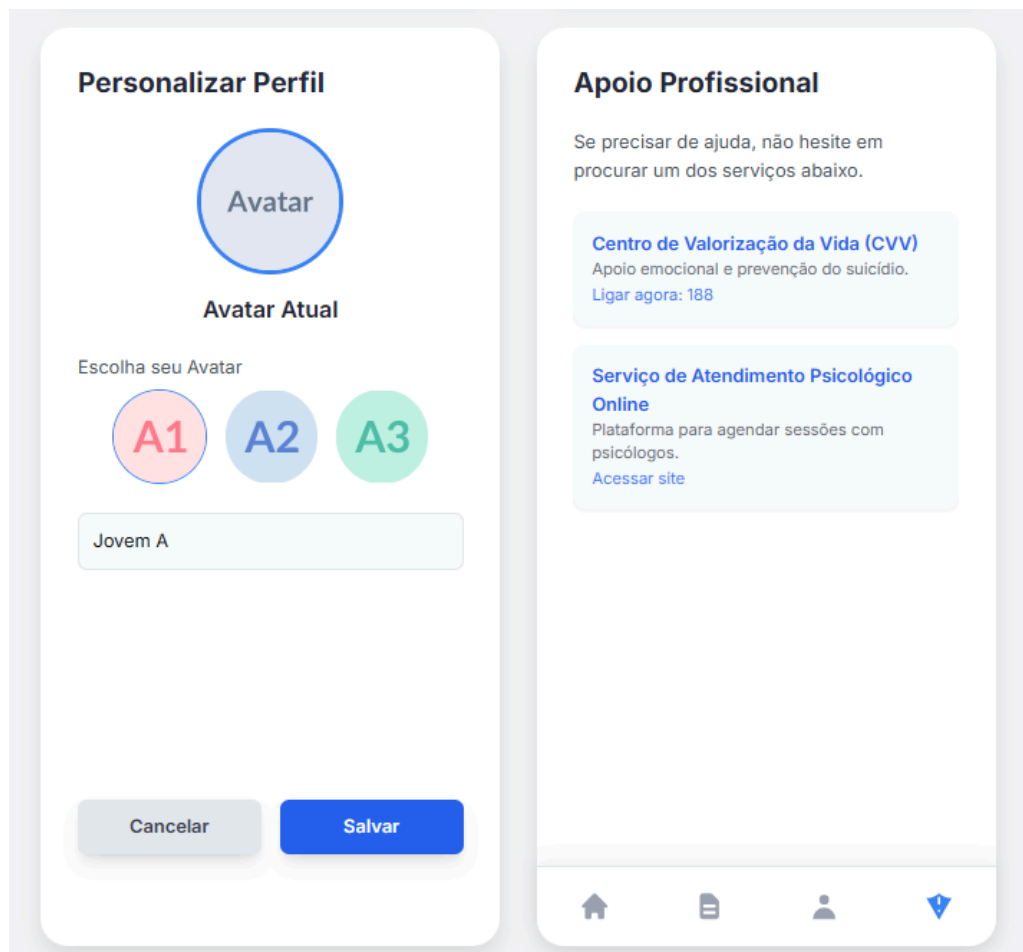
The image shows a mobile application interface with two main panels. The left panel, titled 'Minha Rotina', displays a user's progress (XP: 250, Nível: 5) and a daily progress bar at 50%. It lists two tasks: 'Exercício Matinal' (Priority: Alta) and 'Ler 15 minutos' (Priority: Média), both marked as completed with green checkmarks. A green button at the bottom says 'Adicionar Nova Tarefa'. The right panel, titled 'Nova Tarefa', is a form for adding a new task. It includes fields for 'Nome da Tarefa', 'Descrição (Opcional)', a 'Prioridade' dropdown menu (set to 'Alta'), and a 'Data de Conclusão' date picker (format mm/dd/yyyy). At the bottom of this panel are 'Cancelar' and 'Salvar Tarefa' buttons. A shared bottom navigation bar contains icons for home, list, profile, and a task icon.

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

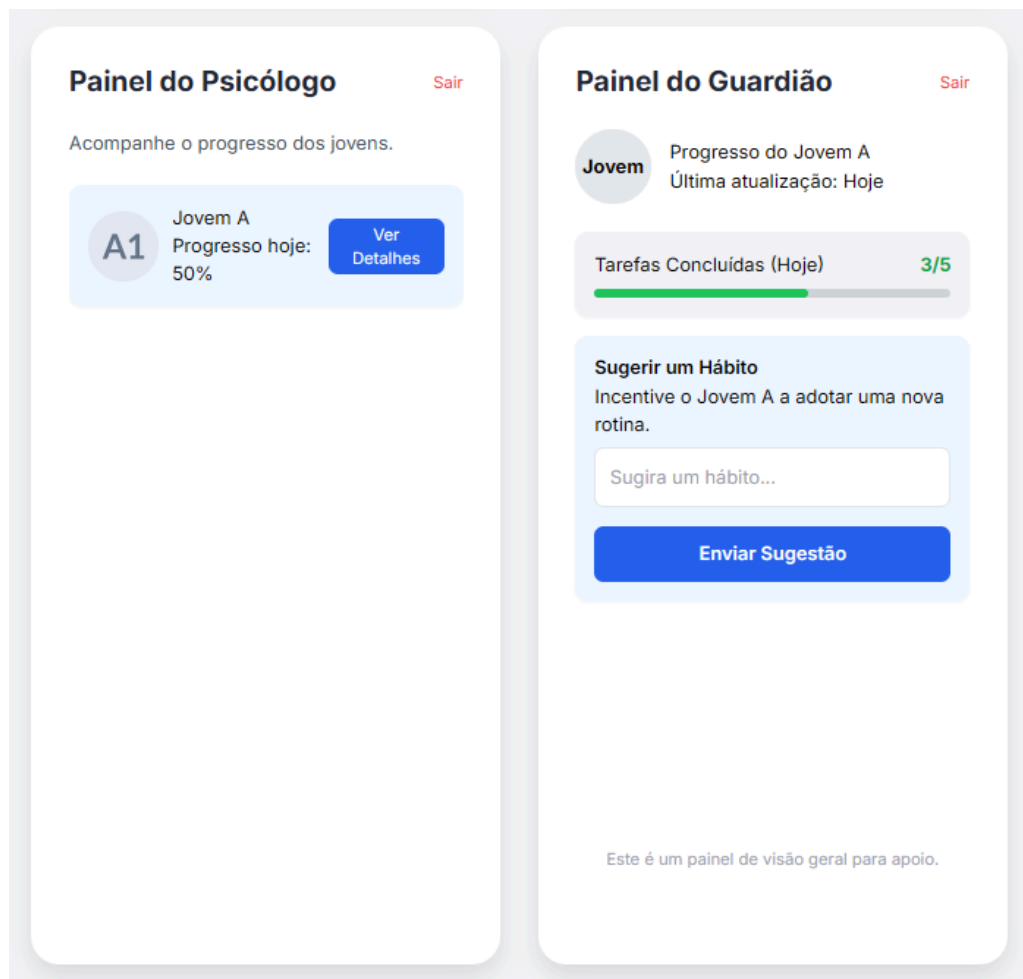




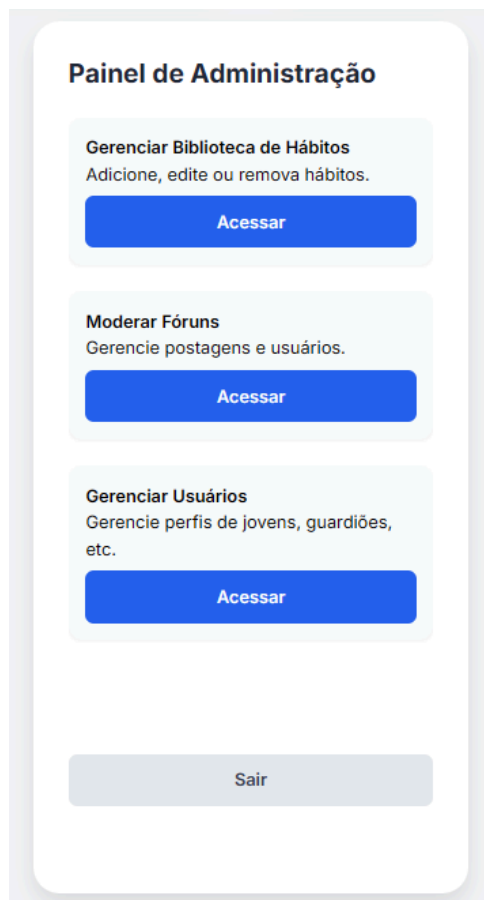
Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0



## 10. Planejamento do Projeto

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

**Quadro 1 – Prioridade dos Requisitos.**

Prioridade	Requisitos
1 Alta	<div>RF01001 - Login</div> <div>RF01002 - Cadastro de usuário</div> <div>RF02001 - Registrar o progresso do usuário</div> <div>RF02002 - Registrar a conclusão de tarefa</div> <div>RF02003 - Registrar as tarefas do usuário</div> <div>RF03002 - Rastrear a condição física e mental</div> <div>RF04002 - Fornecer contatos de profissionais</div> <div>RF04003 - Interface Administrativa</div>
2 Média	<div>NFDM002 - Offline</div> <div>NFDM001 - Tempo de Resposta Hável</div> <div>RF02006 - Registrar porcentagem de tarefas concluídas</div> <div>RF001 – Autenticar Usuário.</div>
3 Baixa	<div>RF01003 - Personalização de Perfil.</div> <div>RF01004 - Redefinição de Senha.</div> <div>RF02004 - Adição de hábito sugerido.</div> <div>RF02005 - Editar as tarefas do usuário.</div> <div>RF04001 - Biblioteca com hábitos sugeridos.</div>

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

Quadro 2 – Backlog do Produto 1.

BACKLOG DO PRODUTO		BUR NDO WN	
Produto: TaskQuest	Release: 1		
Requisitos:	(+) prioridade      REQUISITOS      (-) prioridade	Não Planejado	
RF01001 - Login.	RF01001 - Login.	Adicionar link para 'Política de Privacidade' na tela de cadastro para cumprir com o requisito da LGPD desde o início.	
RF01002 - Cadastro de usuário.	RF01002 - Cadastro de usuário.      RF01001 - Login.	Impedimentos	
RF02001 - Registrar o progresso do usuário.	RF02001 - Registrar o progresso do usuário.      RF01002 - Cadastro de usuário.      RF01001 - Login.	Necessidade de integração com APIs de terceiros para alguns serviços.	
RF02003 - Registrar as tarefas do usuário.	RF02001 - Registrar o progresso do usuário.      RF01002 - Cadastro de usuário.      RF01001 - Login.      RF02003 - Registrar as tarefas do usuário.	Demora na aprovação do conteúdo por profissionais de saúde.	
RF03002 - Rastrear a condição física e mental.	RF02001 - Registrar o progresso do usuário.      RF03002 - Rastrear a condição física e mental.      RF01002 - Cadastro de usuário.      RF01001 - Login.      RF02003 - Registrar as tarefas do usuário.	Aguardando validação de design das telas de login e cadastro.	
RF04002 - Fornecer contatos de profissionais.	RF02001 - Registrar o progresso do usuário.      RF03002 - Rastrear a condição física e mental.      RF01002 - Cadastro de usuário.      RF01001 - Login.      RF02003 - Registrar as tarefas do usuário.      RF04002 - Fornecer contatos de profissionais.		

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

RF04003 - Interface administrativa	RF04003 - Interface administrativa RF01001 - Login. RF02001 - Registrar o progresso do usuário. Registrar as tarefas do usuário. RF03002 - Rastrear a condição física e mental. RF04002 - Fornecer contatos de profissionais. RF01002 - Cadastro de usuário.	
RF03001 - Painel para a visualização de progresso	RF03001 - Painel para a visualização de progresso	
RF02006 - Registrar porcentagem de tarefas concluídas	RF03001 - Painel para a visualização de progresso RF02006 - Registrar porcentagem de tarefas concluídas	
RFDM001 - Tempo de resposta hábil.	RF03001 - Painel para a visualização de progresso RFDM001 - Tempo de resposta hábil. RF02006 - Registrar porcentagem de tarefas concluídas	
NFDM002 - Offline.	RF03001 - Painel para a visualização de progresso NFDM002 - Offline. RFDM001 - Tempo de resposta hábil. RF02006 - Registrar porcentagem de tarefas concluídas	
RF01003 - Personalização de Perfil.	RF01003 - Personalização de Perfil.	
RF01004 - Redefinição de Senha	RF01003 - Personalização de Perfil. RF01004 - Redefinição de Senha	


Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

RF02004 - Adição de hábito sugerido	RF01003 - Personalização de Perfil. RF02004 - Adição de hábito sugerido RF01004 - Redefinição de Senha	
RF02005 - Editar as tarefas do usuário.	RF01003 - Personalização de Perfil. RF02004 - Adição de hábito sugerido RF02005 - Editar as tarefas do usuário. RF01004 - Redefinição de Senha	
RF04001 - Biblioteca com hábitos sugeridos	RF04001 - Biblioteca com hábitos sugeridos RF01003 - Personalização de Perfil. RF02004 - Adição de hábito sugerido RF02005 - Editar as tarefas do usuário. RF01004 - Redefinição de Senha	

Quadro 3 – Plano do Release 1.

PLANO DO RELEASE		
<b>Produto:</b> Taskquest	<b>Release:</b> 1	<b>Data Estimada de Entrega:</b> 03/12/2025
<b>Metas:</b> A primeira meta é entregar uma versão viável do aplicativo, com as funcionalidades essenciais para o usuário jovem: cadastro, criação e conclusão de tarefas, rastreamento de progresso e acesso a contatos de ajuda profissional.	<b>Time de Projeto e % de alocação:</b> Luan Feitosa (25%), Paulo Henrique C. (25%), Paulo Henrique S. (25%), Thiago Mecena (25%).	
	<b>Quantidade e duração das Sprints:</b> 6 Sprints, com duração de 2 semanas cada.	
	<b>Esforço estimado:</b> 960 horas.	
<b>Backlog do produto priorizado:</b> RF01001, RF01002, RF02001, RF02003, RF04002, RF02002, RF04003, NEDM002, NEDM001, RF03001	<b>Custo/Valor do Projeto:</b> Custo: 500-1000 R\$/mês (Total: 1500-3000 R\$ em 3 meses).	

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

			
<b>Premissas, Riscos e Impedimentos:</b> Premissa: Os jovens buscam ajuda e se engajarão com a gamificação do aplicativo. Risco: Falha de comunicação entre os membros da equipe devido à falta de experiência prévia em Impedimento: Dificuldade em obter aprovação para conteúdo de saúde mental por profissionais da área.			
<b>ScrumMaster:</b> Luan Feitosa Lima Sátiro	<b>Data:</b> 06/10/2025	<b>Aprovado por (Dono do Produto):</b> Luan Feitosa Lima Sátiro	<b>Data:</b> 06/10/2025

**Quadro 4 – Roadmap do Produto 1.**

<b>Nome do Produto:</b> TaskQuest			<b>Versão do Roadmap:</b> 2.0	
Release 1	Requisitos	Valor/Benefício	PRD	Direcionador*
<b>Data Início:</b>	RF01001 - Login RF01002 - Cadastro RF02001 - Registrar progresso RF02002 - Concluir tarefa RF02003 - Registrar tarefa RF04002 - Contatos de profissionais	Oferece a base para o aplicativo e permite o engajamento inicial do usuário.	Documento de Visão, Análise e Planejamento.	O problema principal que o projeto busca resolver.
<b>Data Entrega:</b>	03/12/2025.			
<b>Elaborado por:</b> Luan Feitosa Lima Sátiro, Paulo Henrique Carvalho de Andrade, Paulo Henrique dos Santos Reis, Thiago Mecena Silva.		<b>Aprovado por (Dono do Produto):</b> Luan Feitosa Lima Sátiro.		

**Quadro 5 - Sprint 1 do Release 1.**



Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

Plano da Sprint	
<b>Meta da Sprint:</b> Implementar o fluxo essencial de autenticação, permitindo que novos usuários se cadastrem e usuários existentes acessem o sistema de forma segura.	
<b>Duração:</b> 2 semanas.	<b>Integrantes de Equipe:</b> Luan Feitosa Lima Sátiro, Paulo Henrique Carvalho de Andrade, Paulo Henrique dos Santos Reis, Thiago Mecena Silva.
<b>Data de Início:</b> 06/10/2025.	
<b>Data de Encerramento:</b> 20/10/2025.	
<b>Data de Revisão/Demo:</b> 25/10/2025.	
<b>Definição de Pronto:</b> O código foi revisado por outro membro da equipe, os testes unitários foram criados e estão passando, a funcionalidade foi implantada no ambiente de testes e validada pelo Dono do Produto.	<b>Requisitos Seleccionados:</b> RF01001 - Login. RF01002 - Cadastro de usuário.
<b>Local e Horário das Reuniões Diárias:</b> Discord, 23:00.	
<b>ScrumMaster:</b> Luan Feitosa Lima Sátiro.	
<b>Dono do Produto:</b> Luan Feitosa Lima Sátiro.	

Quadro 6 – Detalhes da Sprint 1.

<b>Sprint: 1</b>	<b>Meta:</b> Implementar o fluxo de autenticação (login e cadastro) e a funcionalidade de criação e registro de tarefas.		
BACKLOG	EM ANDAMENTO	CONCLUÍDO	BURNDOWN
Autenticar Usuário. (RF01001)			<p>Burndown do Projeto</p> <p>The chart shows a linear burndown from 4000 work items at hour 0 to 0 work items at hour 168. The y-axis ranges from 0 to 4000 in increments of 500. The x-axis ranges from 0 to 168 in increments of 21.</p>
Cadastrar Usuário. (RF01002)			

Sistema aplicativo com serviços remotos de apoio psicológico e social focado em jovens pós-pandemia	ES I 2025-1
Documento de Visão, Análise e Planejamento	Versão 2.0

			IMPEDIMENTOS	ITENS NÃO PLANEJADOS
Registrar progresso do usuário. (RF02001)			Aguardando validação de design das telas de login e cadastro.	Adicionar link para 'Política de Privacidade' na tela de cadastro para cumprir com o requisito da LGPD desde o início.
Registrar conclusão de tarefa. (RF02002)				
Registrar as tarefas do usuário. (RF02003)				

## Referências

<https://apps.apple.com/br/app/headspace-sono-e-medita%C3%A7%C3%A3o/id493145008>  
<https://apps.apple.com/br/app/habitica-gamified-taskmanager/id994882113>  
<https://apps.apple.com/br/app/fabulous-rotinas-di%C3%A1rias/id1203637303>  
<https://apps.apple.com/br/app/covid-coach/id1504705038>  
<https://www.figma.com/community/file/1244291635362533430/team-task-analysis>  
 LGPD – Lei 13.709/2018  
 Norman, D. (2002). *O Design do Dia a Dia*  
 Ken Schwaber e Jeff Sutherland (2017). *Scrum Guide Portuguese-Brazilian*