

# Documentação do sistema

## *Mindfulness*

---

**Dupla :** Yane Oliveira Pessoa e Yuri Oliveira Pessoa

### Documentação do sistema

#### Mindfulness

1 - Descrição geral do contexto (Minimundo)

2 - Conteúdos e Materiais de Referência

3 - Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)

4- Diagrama de Casos de Uso

5- Descrição do Diagrama de Casos de Uso

6 - Modelo de Dados Persistentes

## *1 - Descrição geral do contexto (Minimundo)*

O cliente é uma escola que tem como interesse oferecer suporte à saúde mental de seus estudantes. Os processos a serem automatizados envolvem a disponibilização de informações e recursos relacionados à saúde mental, no qual a gestão de tarefas diárias é uma lacuna a ser preenchida no ambiente escolar. Dessa forma, a escola atualmente oferece recursos limitados para apoiar a saúde mental dos estudantes.

A infraestrutura do contexto inclui a disponibilidade de equipamentos como computadores, notebooks, smartphones e acesso à internet. A conexão entre eles é geralmente via rede local e/ou internet Wi-Fi.

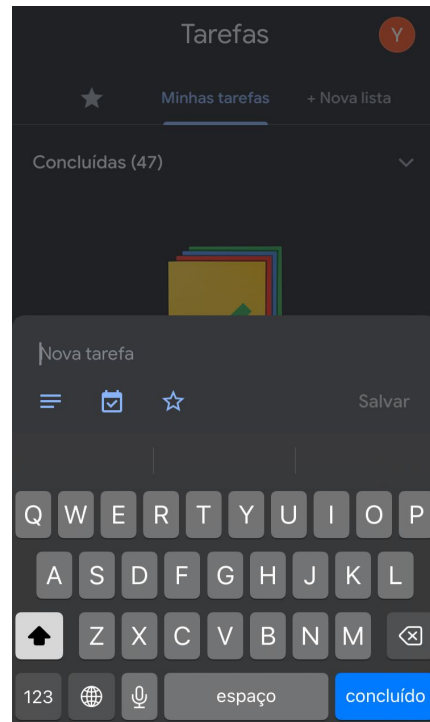
O perfil dos estudantes da escola inclui estudantes de diferentes idades, que têm níveis variados de proficiência no uso de tecnologias. Todos os alunos sabem ler e se comunicar por meio de dispositivos eletrônicos.

Os problemas atuais incluem a falta de acesso fácil e rápido a informações sobre saúde mental, problema que se torna cada vez mais comum, e na adolescência esse fator é ainda mais agravado. Assim, o sistema a ser desenvolvido se baseia no auxílio para a realização das atividades escolares e fornece uma rede de apoio em um ambiente educacional desafiador.

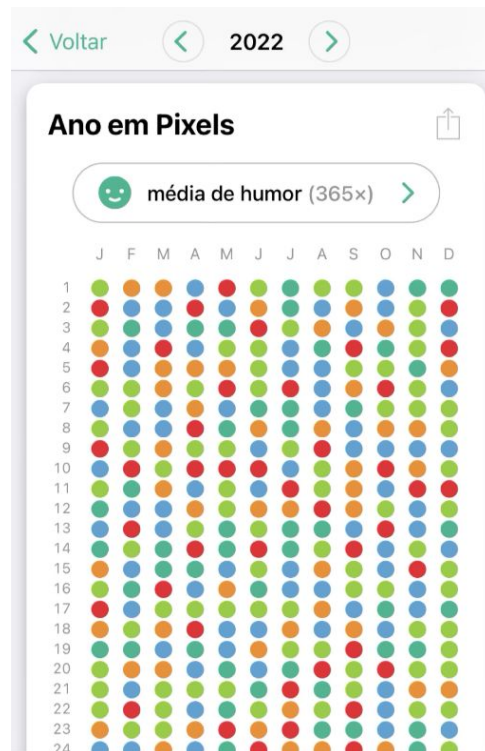
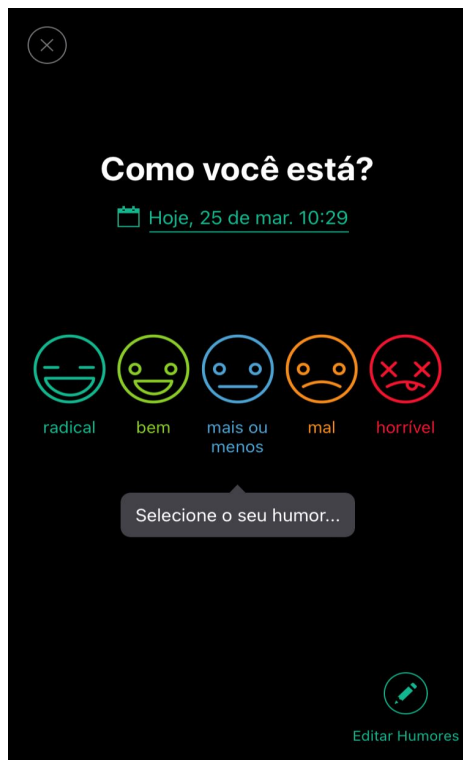
Os anseios do cliente incluem a possibilidade de oferecer aos estudantes uma plataforma segura e confiável, de modo que o aluno possa ter uma visão geral de como está sua saúde mental, além de poder administrar seus compromissos para que problemas como

ansiedade e estresse possam ser diminuídos. Com a implementação do aplicativo, a escola tem como objetivo disponibilizar uma gama completa de recursos e ferramentas de apoio à saúde mental para ajudar os estudantes a lidar com as demandas do ambiente escolar. Além disso, um outro anseio é a opção para o usuário relatar o que está sentindo

## 2 - Conteúdos e Materiais de Referência



Iremos utilizar uma interface de registro das atividades diárias de forma semelhante ao que acontece no aplicativo [google tarefas](#).



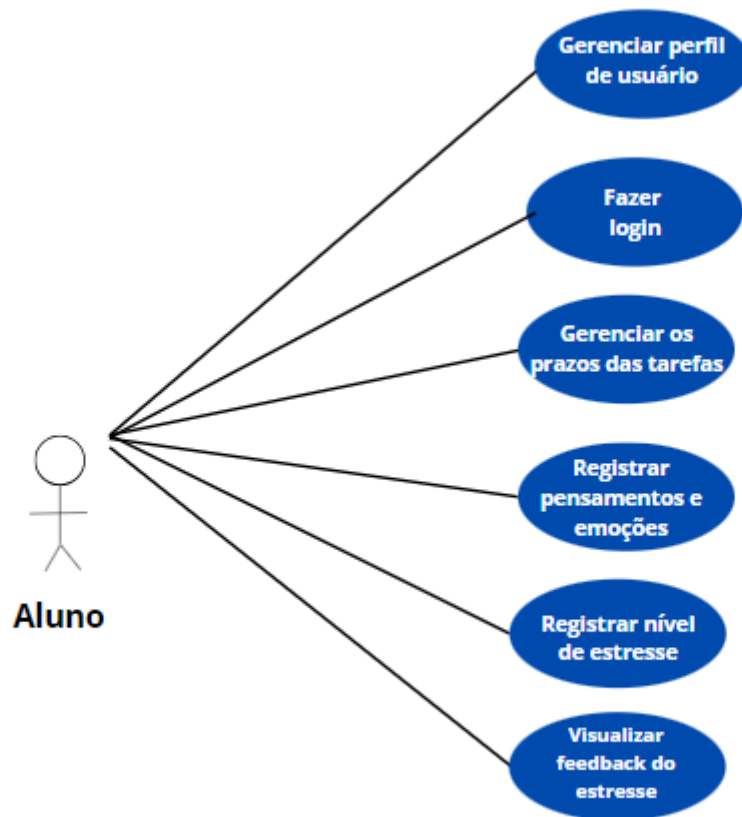
Também iremos fazer o uso de algo semelhante ao aplicativo [Daylio](#) no quesito de avaliar o humor diariamente. Objetiva-se através dessa avaliação diária, um relatório mensal de acordo com os feedbacks de cada dia

O cadastro do usuário provavelmente terá como base o protótipo acima.

### ***3 - Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)***

Será modelado e implementado um sistema mobile para apoiar a saúde mental dos estudantes de uma escola. O sistema irá oferecer recursos que os estudantes podem registrar seus pensamentos, emoções e eventos importantes do dia, permitindo que eles monitorem seu bem-estar mental ao longo do tempo. Além disso, o aluno poderá ter o controle dos compromissos durante o mês, assim, tais fatores motivam os usuários a utilizarem o aplicativo proposto, uma vez que ele contribui para uma maior gestão das suas atividades escolares, e dessa forma, pode proporcionar um alívio do estresse, da ansiedade e outras dificuldades emocionais que possam impactar no seu desempenho escolar e bem-estar geral.

#### 4- Diagrama de Casos de Uso



#### 5- Descrição do Diagrama de Casos de Uso

Este diagrama de caso de uso representa um sistema de saúde mental em escolas, no qual o estudante é o usuário do sistema. Desse modo, o estudante poderá gerenciar o estresse, registrar pensamentos e emoções, adicionar compromissos e tarefas, gerenciar os prazos de tarefa e visualizar informações em relação à saúde mental. Assim, o ator "Estudante" está associado a todos os casos de uso, indicando que eles são as entidades que interagem com o sistema e usam suas funcionalidades

#### Legenda

*	Caso de uso a ser implementado na primeira versão funcional da aplicação.
**	Caso de uso a ser implementado incrementalmente, no decorrer da disciplina, se der tempo.

***	Caso de uso previsto para ser implementado após o término da disciplina.
-----	--

<b>UC-001*</b>	<b>&lt;Gerenciar perfil&gt;</b>
----------------	---------------------------------

Assim que o usuário instalar o aplicativo, ele terá que fazer um cadastro com o nome, o e-mail e a definição de uma senha. Além disso, será possível alterar seus dados cadastrados como nome e senha.

<b>UC-002*</b>	<b>&lt;Fazer login&gt;</b>
----------------	----------------------------

Função responsável para o usuário realizar login no sistema. Assim, o usuário deve realizar um login para entrar com email e senha previamente cadastrados

<b>UC-003*</b>	<b>&lt;Gerenciar os prazos das tarefas&gt;</b>
----------------	--

É possível que o estudante altere, exclua e adicione tarefas e compromissos e seus respectivos prazos de conclusão. Nesse contexto, um sistema de gerenciamento de prazos de tarefas é uma ferramenta que ajuda a garantir que as tarefas sejam concluídas dentro do prazo estabelecido. Esse sistema pode ser útil para qualquer pessoa que precise lidar com várias tarefas ao mesmo tempo, como estudantes, profissionais e gerentes de projetos.

<b>UC-004*</b>	<b>&lt;Registrar pensamentos e emoções&gt;</b>
----------------	--

O usuário do sistema terá a opção de relatar o que está sentindo. Este é um método popular para acompanhar as flutuações de humor e pensamentos ao longo do tempo. A vantagem de manter esse diário emocional é que ele permite que você reflita sobre seus pensamentos e emoções de uma maneira mais objetiva. Além disso, pode ajudar a identificar padrões e gatilhos que afetam seu humor e bem-estar.

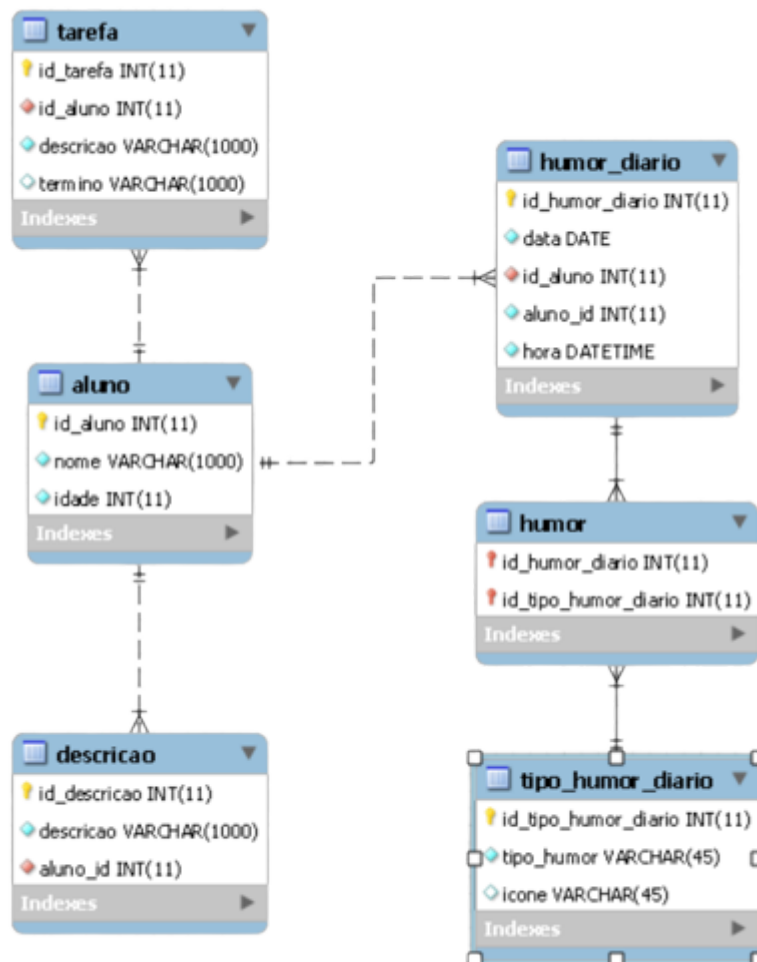
<b>UC-005*</b>	<b>&lt;Registrar nível de estresse&gt;</b>
----------------	--

O estudante tem como avaliar diariamente o seu nível de humor: ótimo, bom, regular, ruim, e péssimo. Dessa forma, um sistema que serve para gerenciar o estresse de uma pessoa pode ajudar a melhorar sua qualidade de vida e prevenir problemas de saúde a longo prazo.

<b>UC-006*</b>	<b>&lt;Visualizar feedback do estresse&gt;</b>
----------------	--





Através da visualização do feedback do estresse, será possível ter uma visão geral do mês de como anda o nível de estresse do usuário está. Assim, o usuário terá acesso ao calendário com todas as opções de humor, representadas por ícones.

## 6 - Modelo de Dados Persistentes



### Observação:

O sistema a ser implementado terá apenas uso pessoal. Porém, no futuro o sistema pode ser alterado para o compartilhamento de informações com especialistas na área de saúde mental. Dessa forma, o modelo de dados persistentes foi desenvolvido com base nessa análise, assim na tabela **humor\_diário** tem ligação com **id\_aluno**, a medida que o sistema poderá ser compartilhado posteriormente.

Column Name	Datatype	PK	NN
 idHumor	INT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 tipoHumor	VARCHAR(45)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 icone	VARCHAR(45)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 humor_diario_id	INT(11)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

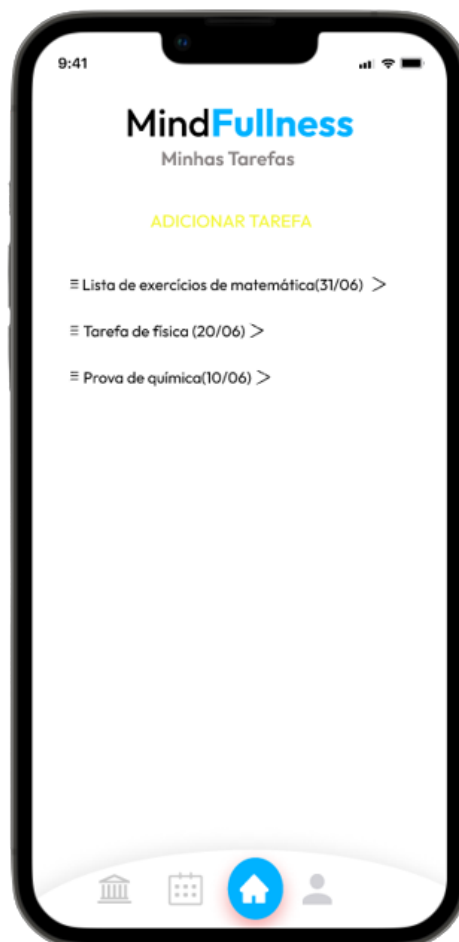
Column Name:	tipoHumor
Charset/Collation:	Default Charset <input type="button" value="Default"/>
Comments:	1 - Pessimo 2- Ruim 3 - Neutro 4- Bom 5- Otimo

Descrição: em **tipoHumor** essas são as opções que o usuário pode escolher



## 7 - Protótipo da Interface











**Link do site:**

<https://www.figma.com/file/2H5su6OwH6UELztpYUovl7/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=yqmBzBpqxStyRD0B-1>

