

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](#)
- [7 - Protótipo de Interface](#)
- [8 - Repositório](#)

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.

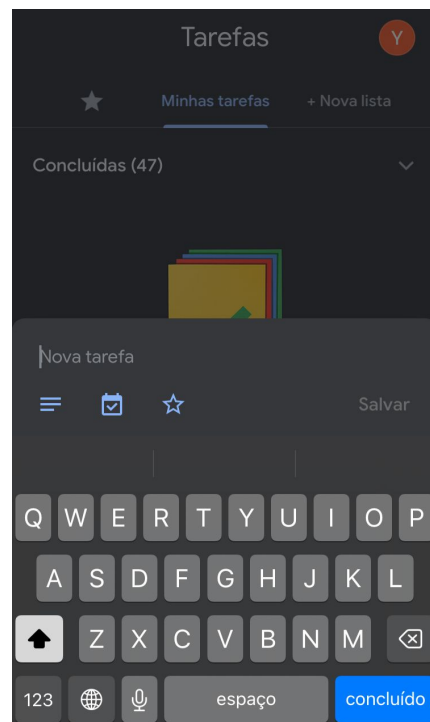
A infraestrutura do contexto inclui a disponibilidade de equipamentos como computadores, notebooks, smartphones e acesso à internet. A conexão entre eles é geralmente via rede local e/ou internet Wi-Fi.

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.

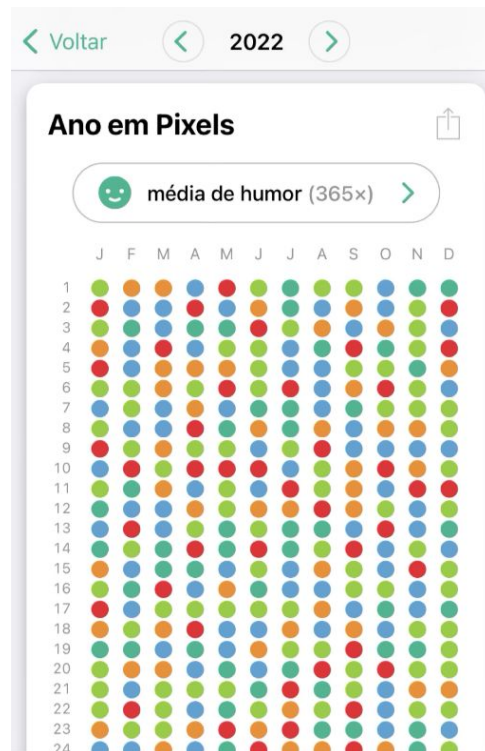
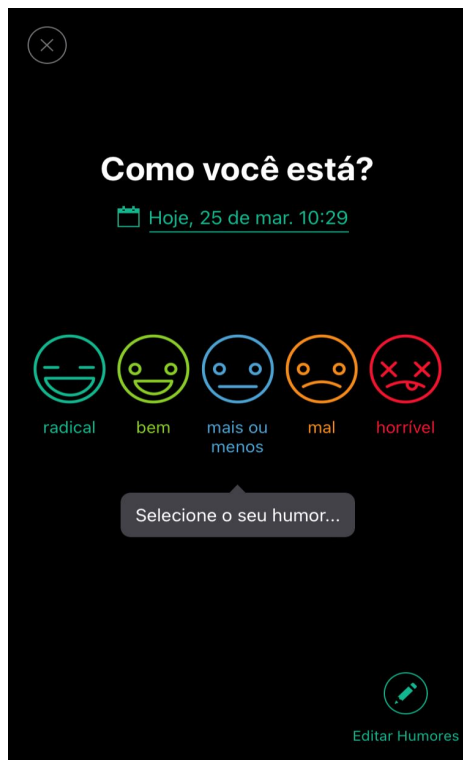
Os problemas atuais incluem a falta de acesso fácil e rápido a informações sobre saúde mental, problema que se torna cada vez mais comum, e na adolescência esse fator é ainda mais agravado. Assim, o sistema a ser desenvolvido se baseia no auxílio para a realização das atividades escolares e fornece uma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



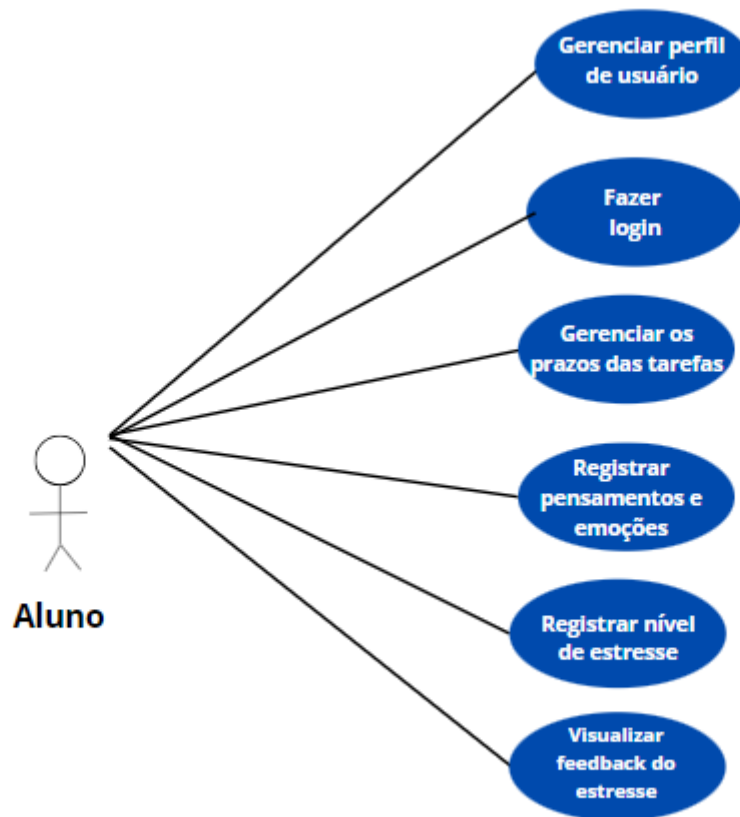
Também iremos fazer o uso de algo semelhante ao aplicativo [Daylio](#) no quesito de avaliar o humor diariamente. Objetiva-se através dessa avaliação diária, um relatório mensal de acordo com os feedbacks de cada dia

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.
-----	--

UC-001*	<Gerenciar perfil>
----------------	---------------------------------

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.

UC-002*	<Fazer login>
----------------	----------------------------

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

UC-003*	<Gerenciar os prazos das tarefas>
----------------	--

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.

UC-004*	<Registrar pensamentos e emoções>
----------------	--

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.

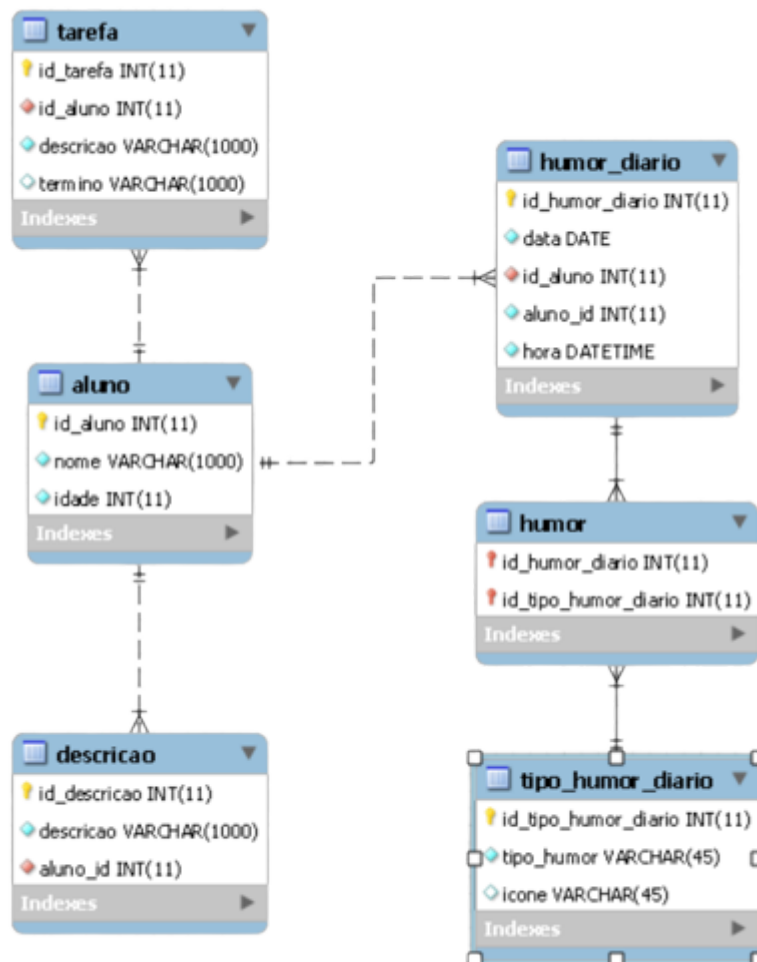
UC-005*	<Registrar nível de estresse>
----------------	--

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.

UC-006*	<Visualizar feedback do estresse>
----------------	--





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.

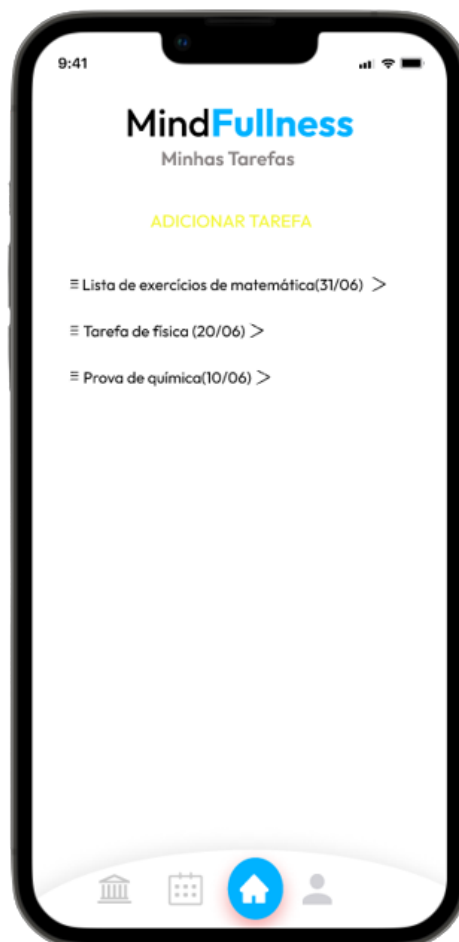
Column Name	Datatype	PK	NN
 idHumor	INT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 tipoHumor	VARCHAR(45)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 icone	VARCHAR(45)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 humor_diario_id	INT(11)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







MindFullness

Calendário



23/11/2023



24/11/2023



27/11/2023

VOCÊ PRECISA DE AJUDA?

 Calendário

 Relatório

 Tarefas

 Dados

 Vídeos

MindFullness

Informações sobre o usuário

Nome

Yane

E-mail

yane@gmail.com

idade

20

senha

12345

SALVAR



Sair da Conta

 Calendário

 Relatório

 Tarefas

 Dados

 Vídeos



Link do site:

<https://www.figma.com/file/2H5su6OwH6UELztpYUovI7/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=yqmBzBpqxStyRD0B-1>

8 - Repositório

Link do Projeto(está no master e não no main):<https://github.com/YuriPessoa/MindFullness.git>

Link API + Banco(está na main): <https://github.com/YuriPessoa/MindFullnessAPI.git>