

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – CEUB

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Documento de Visão

(Projeto Integrador I)

Integrantes: Catharina Satile- 22352153

Miguel Ribeiro- 22352674

Davi Klein- 22505003

Brasília, 2025

Introdução

Este documento tem como finalidade apresentar a visão geral do projeto Dashboard – Análise do vício digital e seus impactos na saúde mental de jovens e adultos, desenvolvido ao longo da disciplina de Projeto Integrador I do curso de Ciência da Computação.

Esta etapa do projeto é definida pelo desenvolvimento de um dashboard que sintetiza os principais dados obtidos ao longo do período definido. Portanto, o objetivo deste documento é descrever os propósitos, os benefícios esperados, as partes interessadas, os recursos e as referências do projeto em sua primeira instância do segundo semestre de 2025.

Membros

Abaixo estão listados os membros da equipe de desenvolvimento do projeto.

Nome	RA	Função
Catharina Satile	22352153	Líder / Analista
Miguel Ribeiro	22352674	Documentador
Davi Klein	22505003	Desenvolvedor

Controle de versionamento

Nome	Versão	Data	Mudança
Miguel Grillo	1.0	09/09/2025	Primeira versão
Miguel Grillo	1.1	24/09/2025	Reformulação

Visão geral

Problema

O vício digital tem se tornado uma preocupação crescente na sociedade contemporânea, impactando tanto jovens quanto adultos. O uso excessivo de dispositivos eletrônicos e redes sociais está associado a problemas como ansiedade, depressão, distúrbios do sono e queda no desempenho acadêmico e profissional. Apesar da relevância do tema, ainda há escassez de ferramentas digitais acessíveis e objetivas que auxiliem na análise e acompanhamento desses impactos na saúde mental, dificultando a identificação de padrões de risco e a promoção de intervenções adequadas.

Objetivo

O projeto propõe o desenvolvimento de uma solução digital baseada em análise de dados, cujo objetivo é mapear o uso de tecnologias digitais e seus impactos na saúde mental de jovens e adultos. Através de um dashboard interativo, será possível visualizar padrões de comportamento e correlações relevantes, oferecendo subsídios para pesquisadores, profissionais da saúde e indivíduos interessados em compreender e mitigar os efeitos negativos do vício digital.

Benefícios esperados

O projeto visa proporcionar benefícios em três dimensões principais. Na dimensão social, busca oferecer suporte prático para jovens, adultos e famílias, ao promover maior conscientização sobre os efeitos do vício digital na saúde mental, contribuindo para reflexões e possíveis mudanças de hábitos. Na dimensão acadêmica, pretende consolidar e organizar informações relevantes sobre a relação entre uso excessivo de tecnologia e impactos psicológicos, criando uma base de conhecimento útil para futuras pesquisas e aprofundamentos. E na dimensão tecnológica, promove a aplicação de ferramentas de análise de dados e visualização interativa, estimulando a inovação no desenvolvimento de soluções digitais voltadas ao bem-estar e à saúde mental.

Escopo

O escopo da fase atual do projeto se define na coleta e análise de dados referentes ao uso de dispositivos digitais e redes sociais por jovens e adultos, e por meio disso, a identificação de padrões de comportamento e de correlações com a saúde mental, apresentando esses elementos em um dashboard interativo claro e conciso. Futuramente, será possível incluir recursos de monitoramento contínuo e recomendações personalizadas para apoiar práticas de uso mais equilibrado da tecnologia.

Segue o que não faz parte do escopo do projeto:

- Atividades de caráter clínico/médico;
- Acompanhamento psicológico ou psiquiátrico especializado.

Critérios de sucesso

O sucesso do projeto será avaliado com base em indicadores objetivos, tais como: a entrega de um dashboard funcional e acessível, capaz de apresentar padrões de uso digital e seus impactos na saúde mental de forma clara e compreensível; a utilização e documentação de pelo menos três fontes distintas de dados confiáveis sobre vício digital e bem-estar psicológico; e a produção de uma documentação clara e organizada, que assegure a reprodutibilidade e a continuidade do trabalho em fases posteriores.

Partes interessadas (Stakeholders)

Os stakeholders incluem tanto os usuários finais quanto os atores que exercem influência no desenvolvimento, utilização e nos resultados do projeto. Abaixo são apresentados os principais stakeholders identificados com suas expectativas e papéis que desempenham no contexto do projeto.

Stakeholder	Papel no Projeto	Necessidades/Expectativas	Grau de Influência
jovens e adultos usuários digitais	usuários finais diretos	acesso a informações claras sobre vício digital, saúde mental e recomendações de bem-estar.	alto
famílias de jovens/adultos	usuários finais indiretos	apoio prático no acompanhamento de hábitos digitais e identificação de riscos à saúde mental.	alto
instituições acadêmicas	interessadas no impacto científico	geração de conhecimento e documentação metodológica confiável.	médio
equipe do projeto (alunos)	desenvolvedores e gestores	concluir entregas acadêmicas, aplicar conhecimentos técnicos e metodológicos.	alto
professores orientadores	orientadores e avaliadores	garantir qualidade metodológica e técnica do trabalho, alinhamento com objetivos do curso.	alto

Recursos e Restrições

Abaixo estão listados os recursos admitidos para o desenvolvimento do projeto, juntamente com as restrições que devem ser consideradas para garantir sua viabilidade.

Recursos

- Equipe de colaboradores (líder/analista, desenvolvedor, documentador);
- Orientação de professores/mentores;
- Repositório dedicado no GitHub;
- Ferramentas de análise/visualização de dados (Python: Pandas, Plotly, entre outros);
- Ferramentas de edição de código (VSCode);
- Ferramentas de desenvolvimento web/front-end (HTML, CSS, JS);
- Ferramentas de edição de texto (Docs, Word, entre outros);
- Ferramentas de Inteligência Artificial (ChatGPT, Gemini, Copilot, entre outros);
- Materiais acadêmicos auxiliares;
- Artigos científicos e relatórios abertos relacionados a vício digital, uso excessivo de tecnologia e saúde mental.

Restrições

- Tempo limitado ao semestre letivo para execução e entrega da atual etapa do projeto;
- Orçamento indefinido/incerto devido à natureza acadêmica do projeto;
- Dependência de bases de dados públicas e de visualização livre, nem sempre específicas ao objetivo do projeto;
- Capacitação limitada para coleta de dados próprios devido à complexidade de execução de pesquisas autorais com indivíduos;
- Restrição ética: o projeto não substitui acompanhamento médico, psicológico ou clínico profissional.

Requisitos

Abaixo estão listados os requisitos funcionais e não-funcionais do projeto no contexto da etapa atual de desenvolvimento. Esta listagem está sujeita a mudança conforme o projeto é desenvolvido ao longo do tempo.

Requisitos funcionais

- O sistema deve estruturar os dados coletados em um banco de dados;
- O sistema deve apresentar gráficos e visualizações que mostrem padrões/tendências relacionados ao uso excessivo de tecnologia e seus impactos na saúde mental;
- O sistema deve oferecer relatórios resumidos em formato digital (ex.: PDF, Excel);
- O sistema deve permitir o filtro de informações por variáveis relevantes (ex.: faixa etária, tempo de uso, tipo de dispositivo, efeitos relatados);
- O sistema deve apresentar um painel interativo com acesso rápido aos principais indicadores.

Requisitos não-funcionais

- O dashboard deve ser acessível a qualquer indivíduo que realize a instalação local do sistema;
- O dashboard deve ser compreensível o suficiente para que usuários leigos/não técnicos consigam usufruir do sistema;
- A responsividade do sistema deve ser suficientemente adequada;
- O sistema deve ser de natureza de código-aberto pelo seu propósito acadêmico/não comercial;
- A interface do sistema deve priorizar a legibilidade, garantindo uma navegação simples e facilitada.

Referências

BRASIL. DATASUS. Documento de Visão de Sistema. Disponível em:

<https://datasus.saude.gov.br/wp-content/uploads/2019/12/Documento-de-vis%C3%A3o-de-sistema.docx>

MORAIS, Flavio Lopes de; UFLA – Universidade Federal de Lavras. Documento de Visão do Produto. Base de Conhecimento UFLA. Disponível em:

<https://kb.ufla.br/books/termos-e-definicoes/page/documento-de-visao-do-produto>

IBERDROLA. Como redes sociais afetam jovens. Disponível em:

<https://www.iberdrola.com/compromisso-social/como-redes-sociais-afetam-jovens>