



PLATAFORMA DE MONITORAMENTO DE EMOÇÕES

Carolina M. SEQUALINI; Paulo C. dos SANTOS

RESUMO

Este projeto visa monitorar e apoiar as emoções de jovens e adultos, promovendo uma melhor gestão emocional. O objetivo é desenvolver um protótipo de aplicação web para monitoramento em tempo real e orientação personalizada, utilizando análise de sentimentos e algoritmos de aprendizado automático. O protótipo da plataforma indica potencial para, no futuro, reduzir comportamentos agressivos e aumentar a inteligência emocional, apontando que o controle emocional pode contribuir para ambientes digitais saudáveis.

Palavras-chave: Monitoramento emocional, bem-estar emocional, aplicação web.

1. INTRODUÇÃO

A expansão das plataformas digitais está se transformando de maneira como os indivíduos se comunicam e interagem, criando novas oportunidades, mas também desafios substanciais. Uma das questões mais relevantes é o comportamento agressivo e tendencioso em ambientes digitais, especialmente em plataformas competitivas. Esses comportamentos tóxicos impactam as qualidades do bem-estar mental dos usuários, gerando estresse, ansiedade e sentimento de impotência.

Para enfrentar esses desafios, o projeto propõe o desenvolvimento de uma plataforma online inovadora para monitoramento e apoio emocional. O objetivo principal é criar um protótipo de aplicação que permita monitorar emoções em tempo real e fornecer recomendações personalizadas para promover comportamentos mais saudáveis. Esta plataforma visa contribuir para um ambiente digital mais equilibrado e saudável, periodicamente a ocorrência de comportamentos agressivos.

A proposta inclui a aplicação de algoritmos avançados de processamento e análise de emoções, proporcionando um suporte eficaz à gestão das emoções de jovens e adultos em ambientes digitais. Para comprovar a eficácia da plataforma, serão realizados estudos de caso e testes para avaliar o impacto da aplicação na melhoria das emoções dos utilizadores e na redução de comportamentos tóxicos. Portanto, este projeto pretende abordar questões relacionadas com a agressão e o preconceito digital, promovendo uma experiência online mais positiva e equilibrada.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Refere-se de uma pesquisa aplicada feita no curso técnico em informática integrado ao

¹Discente do técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: CarolinaSequalini@gmail.com.

²Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

ensino médio no Instituto federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, na disciplina de Projeto de Software Orientado a Objetos.

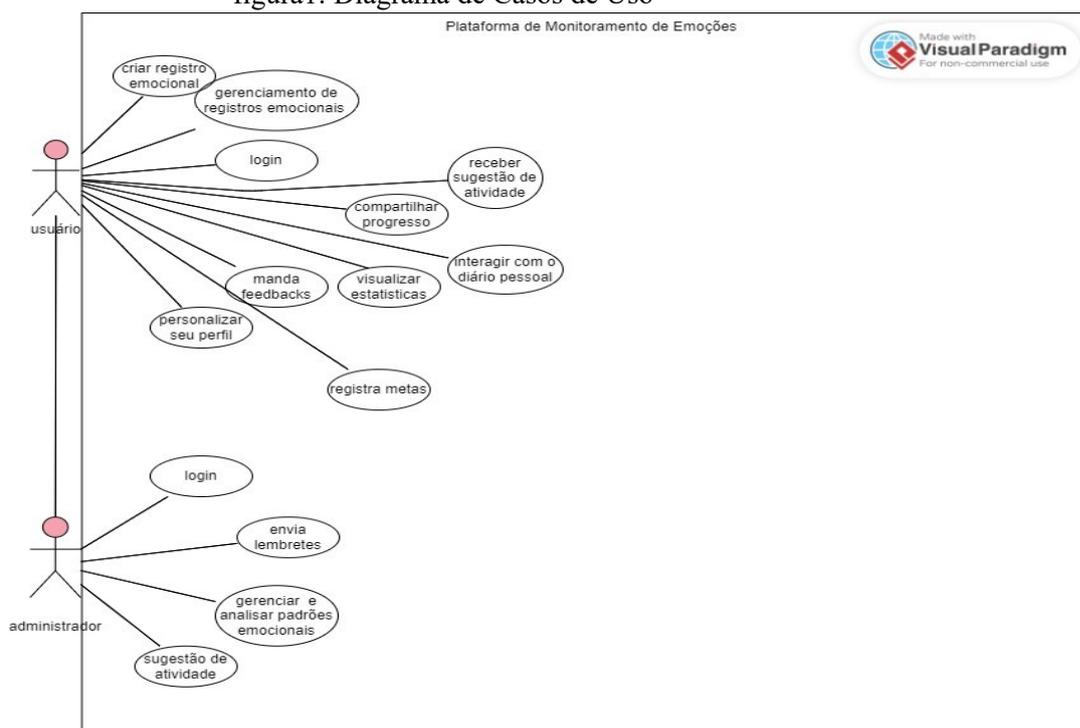
Os métodos para o desenvolvimento do projeto incluíram pesquisas na área de Engenharia de Software, com foco em: Processo de prototipagem de software, levantamento de requisitos, análise, modelagem UML e documentação de requisitos de software. Para o desenvolvimento do frontend, foram utilizadas as tecnologias HTML, CSS e JavaScript. No backend, foi aplicada a linguagem Python com o framework Django e o banco de dados PostgreSQL. A modelagem das interfaces do usuário foi realizada com o Google Drive e o Visual Paradigm, e o controle da versão foi gerenciado no GitHub. Os testes foram demorados para garantir a qualidade do software.

O projeto foi implementado em um PC fornecido pelo Instituto Federal, com especificações de dispositivo labprog3maq11, processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60GHz, 8 GB de RAM, e sistema operacional de 64 bits.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O sistema desenvolvido contém requisitos de software e um diagrama de casos de uso essenciais para atender às necessidades dos usuários e garantir o sucesso do projeto. Foi realizado o levantamento dos requisitos necessários, considerando as exigências para uma plataforma de monitoramento de emoções. O diagrama de casos de uso identifica os principais receptores e casos de uso do sistema, como mostra a Figura 1.

figural: Diagrama de Casos de Uso



A home page é a página inicial da plataforma, que é mostrada aos usuários quando acessam a plataforma. É a primeira visão que os usuários vão ter do sistema, sendo uma das partes mais significativas do processo de design da plataforma. É essencial que a home page seja objetiva, entendível, chamativo, para que os usuários possam achar informações que desejam com mais facilidade e navegar pela plataforma, como mostra a figura 2.

Figura 2: Página inicial da Plataforma



O desenvolvimento de uma plataforma de monitoramento exige organização e a aplicação de boas práticas de desenvolvimento de software para garantir a qualidade e a eficiência do produto final. O processo começa com o levantamento de requisitos, onde pesquisas são realizadas para entender o funcionamento do ambiente e garantir que o sistema atenda às necessidades dos usuários. Em seguida, ocorre a análise dos requisitos para verificar a técnica do projeto.

Na fase de desenvolvimento, uma interface do usuário é projetada, e as tecnologias e ferramentas permitidas são definidas. Após essa etapa, inicia-se a modificação do sistema, implementando as funcionalidades de acordo com o design previsto anteriormente. Por fim, são realizados testes para garantir que as funcionalidades estejam de acordo com os requisitos e que o sistema opere de forma eficiente.

4. CONCLUSÃO

A plataforma de monitoramento de emoções foi projetada para permitir que os usuários registrem e analisem suas emoções, promovendo comportamentos mais seguros e seguros a toxicidade online. Utilizamos tecnologias web, como HTML, CSS, JavaScript e Django, para desenvolver uma interface intuitiva.

A plataforma ainda está em fase de protótipo e não foi testada com usuários reais. Futuramente, passaremos por testes de usabilidade e validação para que as melhorias possam ser realizadas conforme as necessidades dos usuários.

REFERÊNCIAS

ALBERTIN, AL Comportamento e emoção em ambientes virtuais. São Paulo: Atlas, 2017.

BOOCH, G.; RUMBAUG, J.; JACOBSON, I. UML: guia do usuário. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

FELDMAN BARRETT, L. Como as emoções são feitas: a vida secreta do cérebro. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2017.

NUNES, MA; SILVA, FR Interação humano-computador. São Paulo: Saraiva, 2019.

PRESSMAN, RS; MAXIM, BR Engenharia de software. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.