

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA  
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE BOTUCATU  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO  
DE SISTEMAS**

**MATHEUS DAVY PEREIRA CARVALHO**

**MINDCARE: WEBSITE INTERATIVO PARA O INCENTIVO  
AO CUIDADO COM A SAÚDE MENTAL**

Botucatu - SP  
Novembro - 2024

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**  
**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE BOTUCATU**  
**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO**  
**DE SISTEMAS**

**MATHEUS DAVY PEREIRA CAVALHO**

**MINDCARE**

Orientador: Prof. Renato Luiz Gambarato

Projeto de Conclusão de Curso apresentado à FATEC - Faculdade de Tecnologia de Botucatu, para obtenção do título de Tecnólogo no Curso Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Botucatu - SP  
Novembro - 2024

## RESUMO

As crescentes demandas na área de saúde mental requerem soluções inovadoras que ampliem o acesso a recursos de apoio e bem-estar. Com esse propósito, foi desenvolvido o website MindCare, com a missão de proporcionar um espaço acessível para que as pessoas possam cuidar de sua saúde mental de maneira gratuita. Usando tecnologias avançadas, a plataforma oferece um ambiente de fácil gerenciamento, sem a necessidade de instalações complicadas, sendo acessível em diferentes dispositivos, como computadores, smartphones e tablets. Essa iniciativa busca aprimorar a eficácia e acessibilidade dos recursos de saúde mental.

**PALAVRAS-CHAVE:** Bem-estar mental. Inclusão digital. Plataforma online. Recursos de apoio. Acessibilidade.

## SUMÁRIO

	Página
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>4</b>
<b>2. CARACTERIZAÇÃO DA TECNOLOGIA UTILIZADA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Engenharia de Software .....	6
2.2 Sistemas de Informação .....	6
2.3 Node.Js.....	6
2.4 Express.....	7
2.5 MySQL .....	7
2.6 Prisma ORM .....	8
2.7 Next.js .....	9
2.8 Docker e Docker Compose.....	9
2.9 Strapi – Headless CMS .....	10
<b>3 FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>11</b>
<b>4 DESCRIÇÃO DO SOFTWARE</b> .....	<b>12</b>
4.1 Tela de Login.....	12
4.2 Tela de Registro .....	13
4.3 Tela de Recuperação de senha.....	13
4.4 Tela de Redefinição de senha.....	14
4.5 Tela Inicial.....	15
4.6 Dropdown de notificações .....	16
4.7 Tela de Buscas de usuários .....	17
4.8 Tela de Buscas de usuários com resultados.....	17
4.9 Tela de Solicitações de amizades recebidas .....	18
4.10 Tela de Amigos.....	19
4.11 Modal de Recusa das solicitações de amizades recebidas .....	20
4.12 Modal de Confirmação a exclusão de amizades .....	20
4.13 Tela de Perfil .....	21
4.14 Tela de Editar perfil .....	21
4.15 Modal de Escolha da foto de perfil .....	23
4.16 Modal de Edição de foto de perfil selecionada.....	23
4.17 Tela de Exibição dos conteúdos .....	24
4.18 Chatbot .....	25
4.19 Diagrama Banco de Dados.....	27
<b>5 APLICABILIDADE</b> .....	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>29</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A saúde mental é um aspecto fundamental do bem-estar geral, impactando diretamente a qualidade de vida das pessoas. A importância de cuidar da saúde mental é evidente quando consideramos que, segundo estudos, uma em cada dez pessoas entre 5 e 24 anos vive com pelo menos um transtorno mental diagnosticável. Diante dessa realidade, é crucial desenvolver soluções que ampliem o acesso a recursos de apoio e orientação, especialmente para aqueles que enfrentam dificuldades relacionadas ao bem-estar mental.

As soluções atualmente disponíveis no mercado muitas vezes não atendem de forma adequada, seja por serem complexas, caras ou por não oferecerem suporte contínuo. Com a aplicação de técnicas avançadas de engenharia de software, foi possível desenvolver uma plataforma que atende às necessidades específicas desse público, priorizando facilidade de uso, manutenção ágil e atualizações regulares.

Neste projeto, foram utilizadas tecnologias de ponta para criar uma solução eficaz e acessível. Next.js foi utilizado para o frontend, garantindo uma experiência de usuário dinâmica e responsiva. No backend, Express e Node.js formam a base, oferecendo uma estrutura robusta e escalável. O banco de dados MySQL, gerenciado através do Prisma ORM, assegura o gerenciamento eficiente e seguro dos dados.

O objetivo deste projeto foi desenvolver um website que ofereça acesso facilitado a recursos de saúde mental. Com o MindCare, a intenção foi criar uma plataforma integrada e eficiente, que ofereça uma interface amigável e funcionalidades que incentivem o cuidado com a saúde mental de forma contínua e acessível. O sistema foi projetado para atender às necessidades reais dos usuários, utilizando tecnologias modernas e uma infraestrutura robusta para garantir uma experiência otimizada.

## **2. CARACTERIZAÇÃO DA TECNOLOGIA UTILIZADA**

O projeto MindCare foi criado para abordar as crescentes necessidades das pessoas que enfrentam desafios relacionados à saúde mental. Com base nas estatísticas globais, a Organização Mundial da Saúde estima que 970 milhões de pessoas no mundo sofrem de transtornos mentais ou de abuso de substâncias, e a pandemia de COVID-19 exacerbou esses problemas, afetando 59% da população dos Estados Unidos. A prevalência de doenças mentais inclui transtornos de ansiedade, que afetam 284 milhões de pessoas globalmente, e a depressão maior, que afeta 264 milhões

O MindCare surgiu para fornecer um espaço dedicado à informação e ao suporte em saúde mental, promovendo uma maior compreensão e acesso a recursos essenciais. A plataforma oferece conteúdos sobre uma variedade de condições mentais, como ansiedade, depressão, transtornos alimentares e bipolaridade, além de informações sobre tratamento e estratégias de manejo.

O impacto da COVID-19 na saúde mental foi significativo, com um aumento nos casos de depressão e ansiedade e uma elevação nos pensamentos suicidas. O projeto MindCare visa mitigar esses desafios oferecendo suporte acessível e confiável. Através de recursos educativos e de apoio, o MindCare busca não apenas informar, mas também reduzir o estigma associado às doenças mentais e facilitar o acesso a tratamentos e serviços necessários. Com uma média global de mortalidade mais alta para pessoas com transtornos mentais e um custo significativo para tratamento, a criação do MindCare representa um passo importante para melhorar a saúde mental e promover uma sociedade mais inclusiva e informada.

## **2.1 Engenharia de Software**

A engenharia de software foi essencial para assegurar que o desenvolvimento do MindCare seguisse um processo bem organizado e eficaz. Com a adoção de metodologias ágeis, o projeto incorporou práticas de desenvolvimento incremental e iterativo, o que permitiu respostas rápidas a mudanças nos requisitos e garantiu a entrega de um produto final de alta qualidade. Abordagens ágeis como Scrum e Kanban ajudaram a dividir as tarefas em ciclos curtos e contínuos, promovendo a colaboração e a melhoria progressiva ao longo do projeto.

## **2.2 Sistemas de Informação**

Sistemas de Informação (SI) são conjuntos integrados de componentes que coletam, armazenam, processam e distribuem dados, fornecendo informações essenciais para a tomada de decisões e para a gestão eficiente de processos em uma organização. Eles combinam hardware, software, banco de dados, redes, e procedimentos para transformar dados brutos em informações úteis e acessíveis. Esses sistemas desempenham um papel fundamental em diversas áreas, desde a gestão de operações até o suporte à tomada de decisões estratégicas, sendo aplicáveis em praticamente todos os setores, inclusive na área de saúde mental, como é o caso do website MindCare.

No contexto do MindCare, os Sistemas de Informação são cruciais para personalizar a experiência dos usuários, garantindo que cada indivíduo receba conteúdos que atendam às suas necessidades específicas. Por meio da coleta e análise de dados, o SI pode sugerir vídeos e artigos baseados nas preferências do usuário, criando uma experiência mais relevante e eficaz.

## **2.3 Node.Js**

Node.js é uma plataforma de desenvolvimento de backend baseada no motor V8 do Google Chrome, projetada para construir aplicações rápidas e escaláveis. Sua principal vantagem é a capacidade de lidar com múltiplas requisições simultâneas de forma eficiente, graças ao seu modelo de I/O não-bloqueante e orientado a eventos. Isso o torna ideal para aplicações que necessitam de alta performance e resposta rápida, especialmente em ambientes com grande volume de dados e tráfego intenso. Além disso, a vasta quantidade de

pacotes e módulos disponíveis no npm permite uma integração ágil e flexível de funcionalidades, o que acelera o desenvolvimento e a personalização das aplicações.

A escolha do Node.js para o servidor foi crucial devido à sua capacidade de gerenciar e processar dados em tempo real, como interações de usuários e atualizações de conteúdo, o Node.js garante que o backend suporte um alto volume de requisições simultâneas sem comprometer a performance. A arquitetura orientada a eventos e o suporte a operações assíncronas do Node.js se alinham perfeitamente com os requisitos do projeto, permitindo uma implementação eficiente e escalável que atende às demandas de uma aplicação web. (NODE.JS, 2024).

## **2.4 Express**

Express é um framework web para Node.js conhecido por sua simplicidade e flexibilidade. Ele oferece uma abordagem minimalista para o desenvolvimento de aplicações, permitindo aos desenvolvedores criar APIs e aplicações web com facilidade. Com uma estrutura de middleware robusta, Express permite a adição de funcionalidades de forma modular, facilitando a personalização e a expansão das aplicações. Sua popularidade e ampla comunidade garantem suporte contínuo e acesso a uma vasta gama de bibliotecas e plugins, o que acelera o desenvolvimento e a resolução de problemas. A escolha do Express foi fundamentada devido à sua eficiência na gestão de rotas e requisições, aspectos fundamentais para a construção de uma plataforma de suporte à saúde mental. A capacidade do Express de integrar-se facilmente com outras ferramentas e bibliotecas permite uma implementação ágil de funcionalidades necessárias para a interação com os usuários e a entrega de conteúdos relevantes. Além disso, sua simplicidade contribui para um backend robusto e fácil de manter, o que é crucial para garantir uma consistência de dados. (EXPRESS, 2024).

## **2.5 MySQL**

MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional amplamente utilizado, conhecido por sua confiabilidade, performance e flexibilidade. Como um sistema de código aberto, MySQL é popular por sua facilidade de uso e ampla compatibilidade com diversas plataformas. Ele oferece suporte robusto a transações ACID e um sistema de armazenamento eficiente que permite a manipulação eficaz de grandes volumes de dados.

MySQL também é conhecido por seu desempenho rápido em consultas e operações, o que é crucial para aplicações que exigem alta disponibilidade e respostas rápidas.

A utilização do MySQL se destaca devido à sua capacidade de lidar com operações de leitura e escrita intensivas de forma eficiente. A flexibilidade do MySQL em suportar diversos tipos de dados e seu desempenho confiável são essenciais para gerenciar o conteúdo de saúde mental e a interação com os usuários. Sua arquitetura escalável e recursos de replicação garantem a continuidade das operações e a integridade dos dados, elementos vitais para uma aplicação dedicada ao bem-estar mental. Além disso, a ampla adoção e suporte da comunidade garantem que o MindCare se beneficie de atualizações contínuas e práticas recomendadas na gestão de dados. (MYSQL, 2024).

## **2.6 Prisma ORM**

O Prisma ORM é uma ferramenta de mapeamento objeto-relacional (ORM) moderna e eficiente que facilita a interação com bancos de dados relacionais. Conhecido por sua abordagem intuitiva e poderosa, o Prisma ORM é altamente valorizado por sua capacidade de simplificar a gestão de dados e otimizar operações de leitura e escrita. Como uma solução de código aberto, o Prisma ORM oferece uma experiência de desenvolvimento fluida, com uma API robusta e um esquema de banco de dados fortemente tipado que ajuda a garantir a integridade e a precisão dos dados.

No projeto MindCare, o Prisma ORM desempenha um papel crucial ao fornecer uma camada de abstração que simplifica a manipulação dos dados. Sua integração com bancos de dados relacionais permite uma gestão eficiente das informações, facilitando operações complexas e consultas rápidas. A capacidade do Prisma ORM de gerar consultas SQL otimizadas e suportar transações de forma eficaz é essencial para garantir a alta performance e a confiabilidade da aplicação, especialmente quando se lida com grandes volumes de dados e operações intensivas.

A utilização do Prisma ORM no MindCare destaca-se pela sua flexibilidade e suporte para múltiplos tipos de dados, o que é vital para adaptar-se às diversas necessidades do projeto. A arquitetura escalável do Prisma ORM e seus recursos avançados de modelagem de dados asseguram a continuidade das operações e a integridade das informações. Além disso, o Prisma ORM é amplamente adotado e suportado pela comunidade, garantindo que o MindCare se beneficie de práticas recomendadas e atualizações contínuas na gestão de dados. (PRISMA ORM, 2024).

## 2.7 Next.js

O Next.js, uma estrutura robusta baseada em React, é amplamente reconhecido por suas capacidades de renderização híbrida, que integram renderização do lado do servidor (SSR), renderização do lado do cliente (CSR) e geração de sites estáticos (SSG). Por usar renderizações tanto do lado do servidor quanto do lado do cliente, isso faz com que essas abordagens híbridas beneficiem tanto na performance quanto na otimização de SEO para o MindCare, fazendo com que ganhe visibilidades nos motores de buscas da web. O Next.js é bem conhecido por suas criações de rotas dinâmicas, fazendo com que as rotas sejam criadas através de nomeclaturas de suas pastas.

Outra funcionalidade importante é o suporte a CSS e bibliotecas de estilo populares, como o Tailwind CSS, que foi usado para fazer toda a estilização do MindCare, permitindo a criação de interfaces de usuário modernas e responsivas. O Next.js também integra funcionalidades avançadas de otimização, como otimização automática de imagens, fontes e scripts, melhorando ainda mais a experiência do usuário (NEXT.JS, 2024).

## 2.8 Docker e Docker Compose

Docker é uma plataforma que simplifica a criação, envio e execução de aplicativos em containers, garantindo que o software funcione de forma consistente em diversos ambientes. Ele permite que as aplicações sejam separadas da infraestrutura, proporcionando uma maneira ágil e eficiente para desenvolver, testar e implantar código.

O Docker Compose é uma ferramenta que possibilita a definição e o gerenciamento de aplicações compostas por múltiplos containers. No projeto MindCare, Docker e Docker Compose foram usados para orquestrar os diferentes serviços do sistema, como o backend, o banco de dados, e outros componentes, assegurando uma configuração uniforme e facilitando o desenvolvimento e a implantação.

Esses recursos forneceram ao MindCare uma estrutura sólida e escalável, permitindo que os desenvolvedores trabalhassem em ambientes padronizados, otimizados para integração contínua (CI) e entrega contínua (CD). Docker Compose simplificou o gerenciamento das dependências e a coordenação entre os diversos containers, aspectos essenciais para a arquitetura modular do MindCare. (DOCKER, 2024).

## 2.9 Strapi – Headless CMS

O Strapi é um CMS headless open-source desenvolvido com JavaScript e TypeScript, que oferece flexibilidade para os desenvolvedores integrarem com qualquer ferramenta ou framework. Ele possibilita a criação de APIs e a gestão de conteúdo em diversas plataformas, com recursos como controle de permissões, gestão de mídia e suporte multilíngue. O Strapi é altamente personalizável, permitindo que tanto desenvolvedores quanto editores gerenciem o conteúdo de forma eficiente e flexível. (STRAPI, 2024).

O Strapi forneceu ao projeto MindCare uma estrutura escalável e robusta para gerenciar eficientemente o conteúdo, como vídeos e artigos relacionados à saúde mental. O gerenciamento de vídeos, em especial, foi facilitado pela capacidade do Strapi de lidar com diversos tipos de mídia e textos com formatações inclusas, enquanto o sistema modular possibilitou a criação de uma área dedicada para cadastrar as possíveis dúvidas dos usuários, melhorando a experiência do chatbot da aplicação (mostrado na figura 20 e 21).

### 3 FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO

Neste trabalho foi utilizado para o desenvolvimento do software os seguintes materiais:

Computador com as seguintes configurações:

- Sistema Operacional: *Windows 11 Pro (64 bits)*
- Processador: *Ryzen 7 5700g*
- Memória: 16 GB de *RAM*
- Armazenamento: 1 TB de espaço disponível.

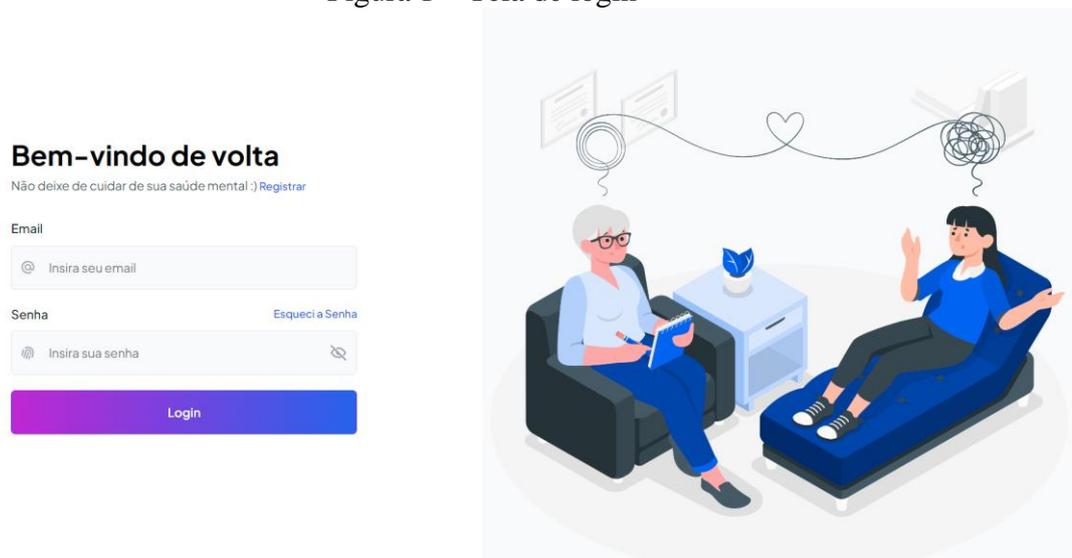
Como ferramentas para o desenvolvimento do aplicativo, foram utilizados os seguintes softwares:

- Visual Studio Code: como IDE para desenvolvimento.
- Insomnia: ferramenta para testar e documentar APIs, permitindo realizar requisições HTTP.
- Node.js: para executar o ambiente de servidor Javascript.
- Docker: para containerização e implantação.
- Git: para controle de versão do código-fonte.

## 4 DESCRIÇÃO DO SOFTWARE

### 4.1 Tela de Login

Figura 1 – Tela de login

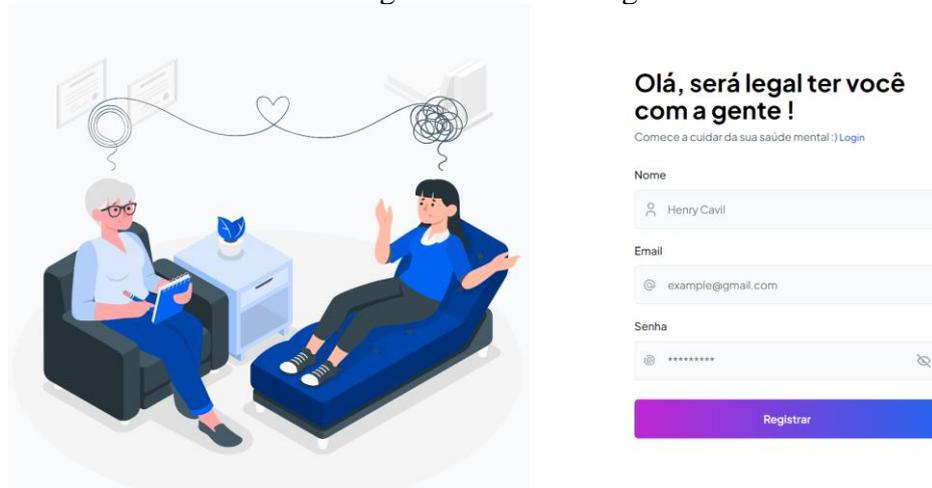


A tela de login, ilustrada na Figura 1, oferece funcionalidades para redefinir a senha, criar uma conta e acessar a plataforma. As principais funcionalidades são:

- Email: Campo para inserir o e-mail cadastrado na conta do usuário.
- Senha: Campo para inserir a senha cadastrada na conta do usuário. Há um ícone de olho ao lado, permitindo ao usuário visualizar ou ocultar a senha digitada.
- Botão “Login”: Ao clicar neste botão, o sistema verifica o e-mail e a senha fornecidos, retornando uma mensagem informando se o acesso foi concedido ou não, caso concedido ele redirecionará o usuário para a tela inicial (mostrada na figura 5).
- Esqueceu a senha: Redirecionará o usuário para a tela de recuperação de senha (mostrada na figura 3).
- Registrar: Link para a página de registro, onde novos usuários podem criar uma conta.

## 4.2 Tela de Registro

Figura 2 – Tela de registro



A tela de registro, ilustrada na Figura 2, oferece como funcionalidade principal a criação de conta e outras funcionalidades como:

- Nome: Campo para inserir o nome.
- Email: Campo para inserir o e-email.
- Senha: Campo para inserir a senha. Há um ícone de olho ao lado, permitindo ao usuário visualizar ou ocultar a senha digitada.
- Botão Registrar: Ao clicar neste botão, o sistema verifica o nome, e-mail e a senha fornecidos, retornando uma mensagem informando se a conta foi criada ou não.
- Login: Redirecionará o usuário para a tela de login (mostrada na figura 1).

## 4.3 Tela de Recuperação de senha

Figura 3 – Tela de Recuperação de senha



A tela de recuperação de senha, ilustrada na Figura 3, será onde o usuário poderá enviar um link de restauração de senha para o email, caso ele eventualmente esquece-la. As principais funcionalidades são:

- Email: Campo para inserir o e-mail para receber o link de restauração de senha.
- Botão “Enviar”: Ao clicar neste botão, o sistema irá enviar para o email do usuário um link para poder redefinir sua senha.
- Link “Voltar”: Redirecionará o usuário para a tela de login (mostrada na figura 1).

#### 4.4 Tela de Redefinição de senha

Figura 4 – Tela de Redefinição de senha

**Restaurar Senha**

Crie uma nova senha para a sua conta

Senha

Confirmar senha

Alterar Senha

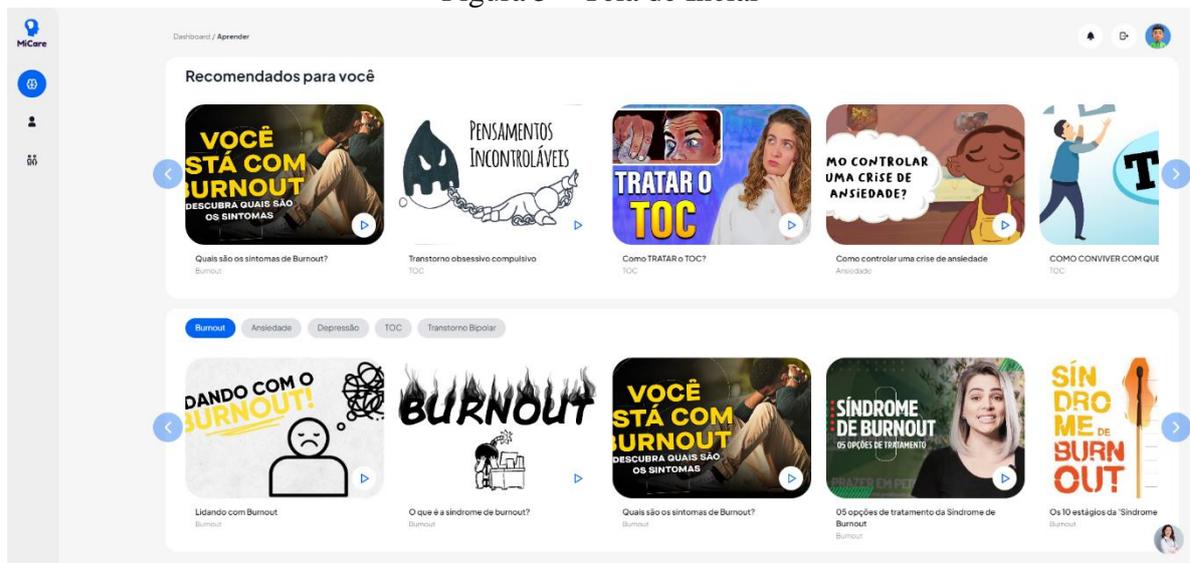
A tela de redefinição de senha, ilustrada na Figura 4, é exibida após o usuário clicar no link enviado por e-mail para redefinir sua senha. As principais funcionalidades desta tela são:

- Senha: Campo para o usuário digitar a nova senha. Inclui um ícone de olho que permite visualizar ou ocultar a senha digitada.
- Confirmar senha: Campo para o usuário confirmar a nova senha, garantindo que não haja erros de digitação. Também inclui um ícone de olho para visualizar ou ocultar a senha.
- Botão “Alterar Senha”: Ao clicar, confirmará a alteração da senha do usuário,

de acordo com as senhas digitadas nos campos anteriores, logo em seguida irá redirecionar o usuário para a tela de login (mostrada na figura 1).

#### 4.5 Tela Inicial

Figura 5 – Tela de Inicial



A tela inicial, ilustrada na Figura 5, é a primeira tela ao se ver ao fazer login na plataforma contendo o conteúdo principal do site que é a seleção de vídeos e conteúdos relacionados a saúde mental, as principais funcionalidades desta tela são:

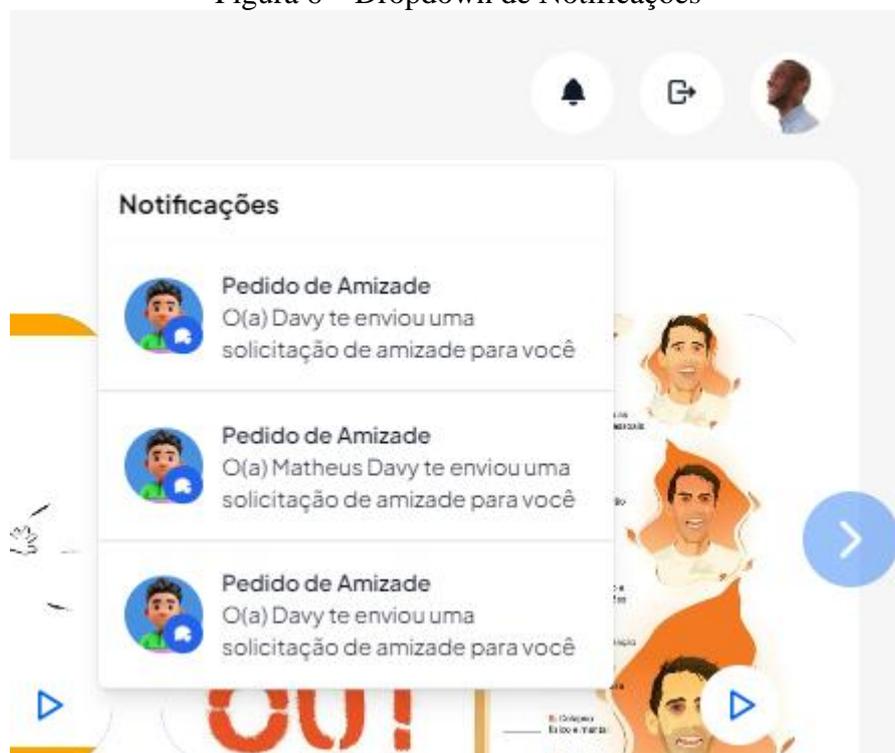
- Botão "Ícone de foto de perfil": Redireciona o usuário para a tela de perfil (mostrada na Figura 13).
- Botão "Ícone de porta com seta": Redireciona o usuário para a tela de login (mostrada na Figura 1), fazendo com que ele se deslogue da plataforma.
- Botão "Ícone de sino": Ao usuário clicar neste botão, ele abrirá o dropdown de notificações (mostrado na figura 6).
- Botão "Ícone de cérebro": Redireciona o usuário para a tela da inicial (mostrada na Figura 3).
- Botão "Ícone de pessoa": Redireciona o usuário para a tela de perfil (mostrada na Figura 13).
- Botão "Ícone de duas pessoa": Redireciona o usuário para a tela de buscas de usuários (mostrada na Figura 5).
- Botões "Ícone de setas para a esquerda e direita": Esses botões permitem ao

usuário alternar sobre os demais conteúdos fazendo com que se desloquem para a esquerda ou para a direita.

- Botão "Burnout": Filtra a exibição de conteúdos em que a categoria seja burnout.
- Botão "Ansiedade": Filtra a exibição de conteúdos em que a categoria seja igual à ansiedade.
- Botão "Depressão": Filtra a exibição de conteúdos em que a categoria seja igual à depressão.
- Botão "TOC": Filtra a exibição de conteúdos em que a categoria seja igual à toc.
- Botão "Transtorno Bipolar": Filtra a exibição de conteúdos em que a categoria seja igual à transtorno bipolar.

#### 4.6 Dropdown de notificações

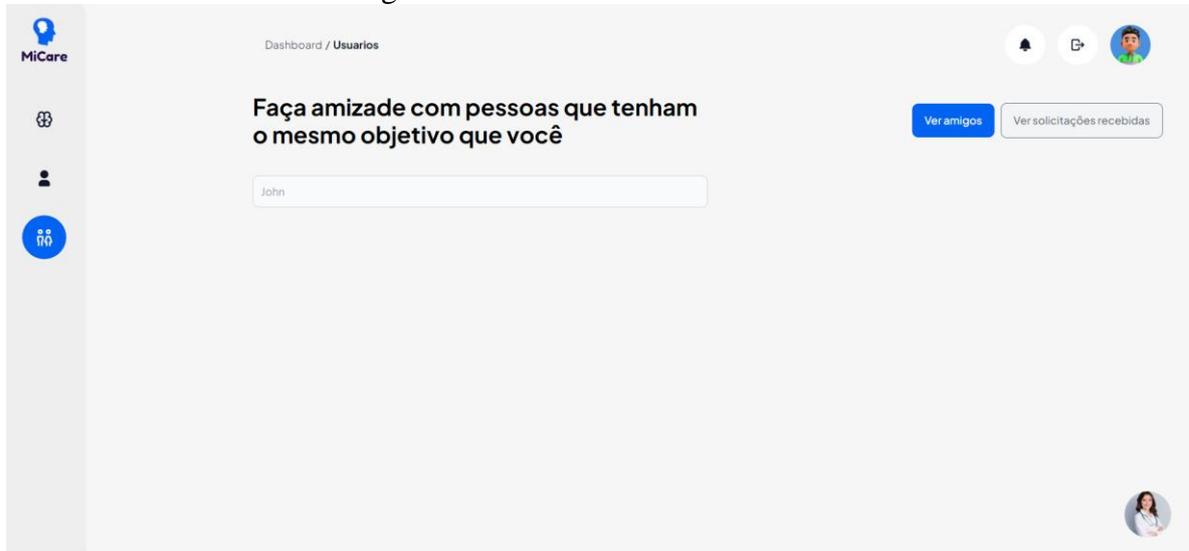
Figura 6 – Dropdown de Notificações



O dropdown de notificações, ilustrada na Figura 6, é onde o usuário poderá encontrar todas as notificações que lhe foram enviadas, nesta área especificamente não possui funcionalidades, apenas é utilizada para informar as notificações.

## 4.7 Tela de Buscas de usuários

Figura 7 – Tela de Buscas de usuários

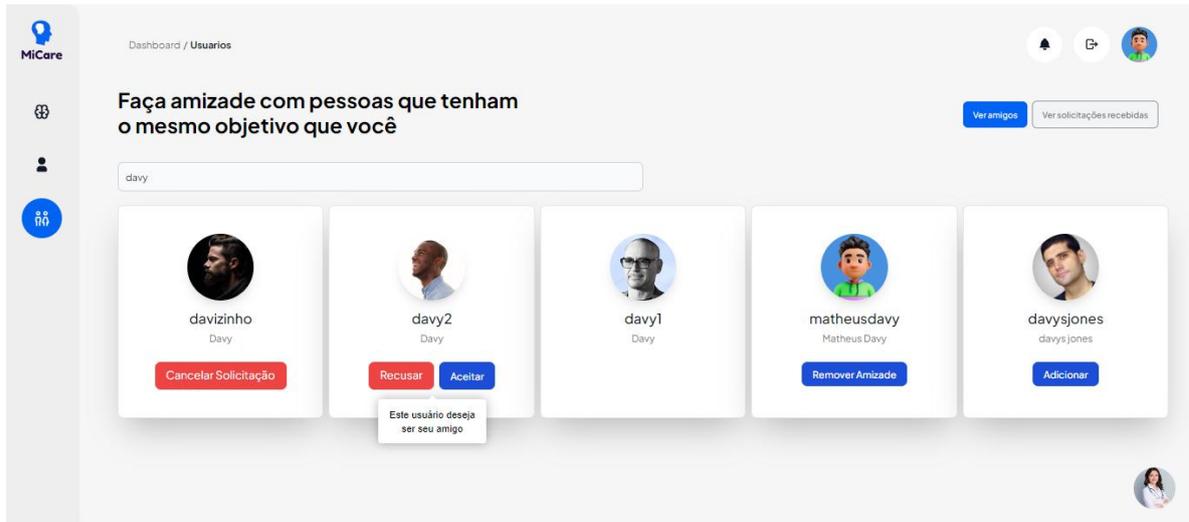


A tela de buscas de usuários, ilustrada na Figura 7, é onde o usuário poderá procurar por qualquer pessoa que tenha cadastro na plataforma, contendo funcionalidades como:

- Campo de texto: Campo para o usuário preencher com seu nome ou apelido das pessoas que ele queira encontrar ou de pessoas que possuam dados parecidos.
- Botão "Ver amigos": Redireciona o usuário para a tela de amigos (mostrada na figura 10).
- Botão "Ver solicitações recebidas": Redireciona o usuário para a tela de solicitações de amizade recebidas (mostrada na figura 9).

## 4.8 Tela de Buscas de usuários com resultados

Figura 8 – Tela de Buscas de usuários com resultados

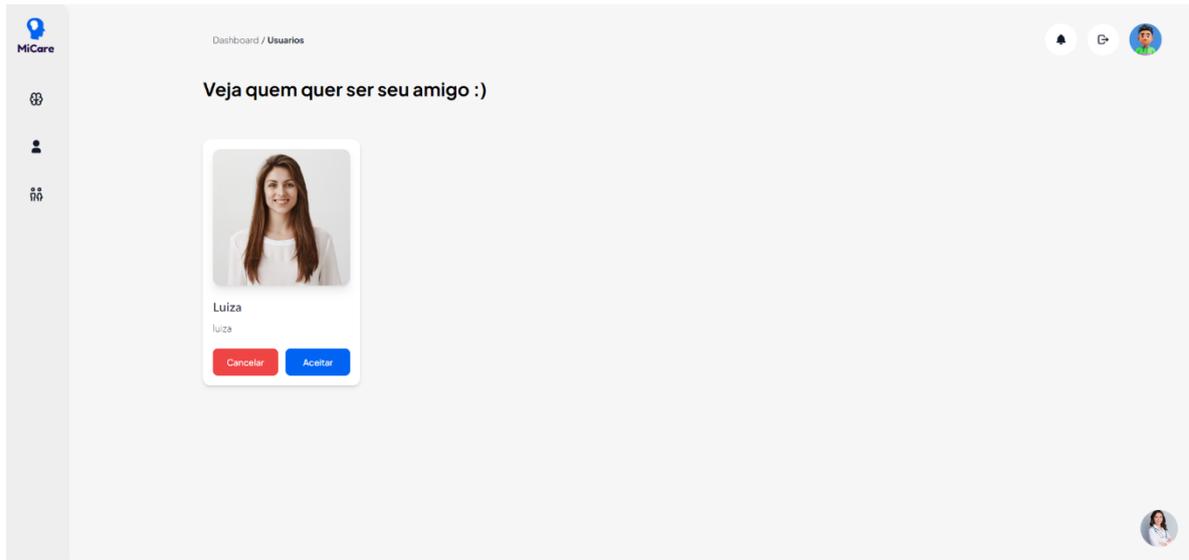


A tela de busca com usuários com resultados, ilustrada na Figura 8, é onde será exibido todos os resultados obtidos de acordo com a busca feita pelo usuário. Esta tela contém as seguintes funcionalidades:

- Botão "Cancelar Solicitação": Faz com que o usuário cancele o sua solicitação de amizade que foi enviada por meio do Botão "Adicionar".
- Botão "Recusar": Abrirá o modal de recusa das solicitações de amizades recebidas (mostrado na figura 11).
- Botão "Aceitar": Aceita o pedido de amizade que foi recebido.
- Botão "Remover Amizade": Abrirá o modal de confirmação a exclusão de amizades (mostrado na figura 12).
- Botão "Adicionar": Envia uma solicitação de pedido de amizade para o usuário desejado.

#### 4.9 Tela de Solicitações de amizades recebidas

Figura 9 – Tela de Solicitações de amizades recebidas

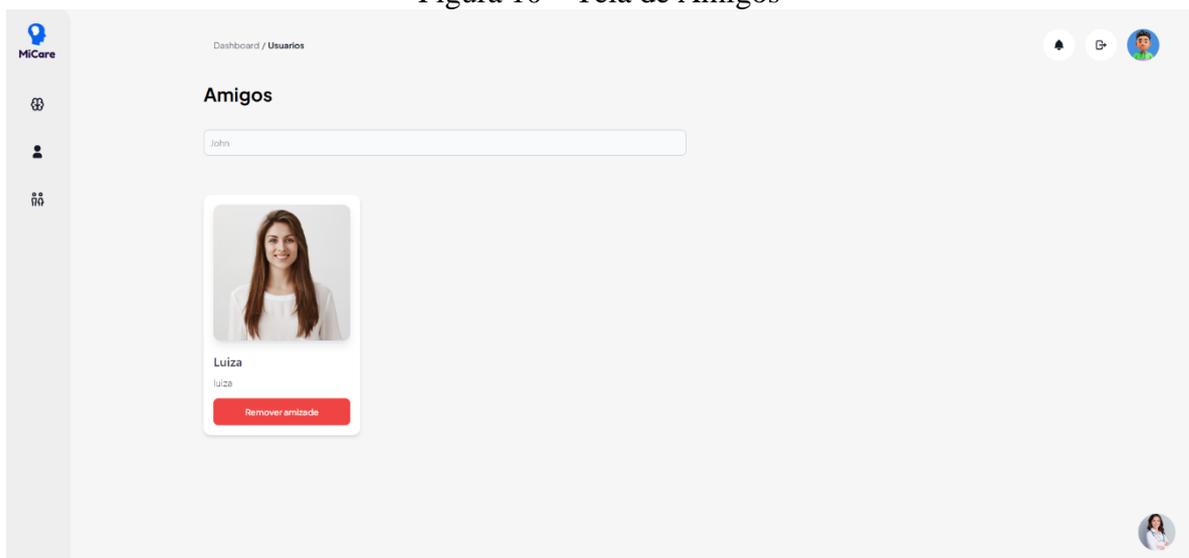


A tela de solicitações de amizades recebidas, ilustrada na Figura 9, é onde o usuário poderá ver todas as solicitações de amizades recebidas. Esta tela contém as seguintes funcionalidades:

- Botão "Cancelar": Abrirá o modal de recusa das solicitações de amizades recebidas (mostrado na figura 11).
- Botão "Aceitar": Aceita o pedido de amizade recebido, fazendo com que o seu amigo apareça na tela de amigos (ilustrada na figura 10).

#### 4.10 Tela de Amigos

Figura 10 – Tela de Amigos



A tela de amigos, ilustrada na Figura 10, é onde o usuário poderá ver todas as solicitações de amizades que foram enviadas de outros usuários para ele. Esta tela contém as

seguintes funcionalidades:

- Botão "Remover amizade": Abrirá o modal de confirmação a exclusão de amizades (mostrado na figura 12).

#### 4.11 Modal de Recusa das solicitações de amizades recebidas

Figura 11 – Modal de Recusa das solicitações de amizades recebidas

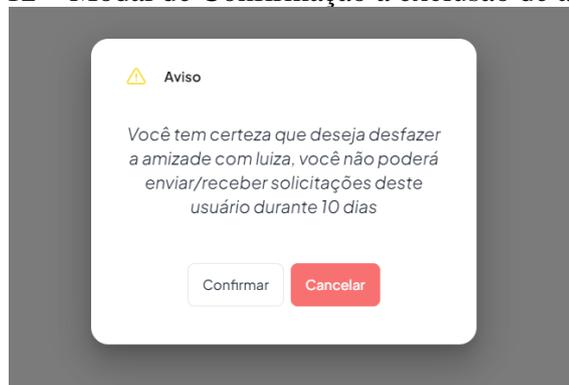


O modal de recusa as solicitações de amizades recebidas, ilustrada na Figura 8, será exibido quando o usuário clicar no Botão “Cancelar” (mostrado na figura 8), ou no Botão “Cancelar” (mostrado na figura 9). Este modal possui algumas funcionalidades básicas, como:

- Botão "Confirmar": Confirmará o cancelamento do pedido de amizade enviado de um usuário para o usuário logado.
- Botão "Cancelar": Fechará o modal fazendo com que cancele a ação de cancelamento de pedido de amizade.

#### 4.12 Modal de Confirmação a exclusão de amizades

Figura 12 – Modal de Confirmação a exclusão de amizades



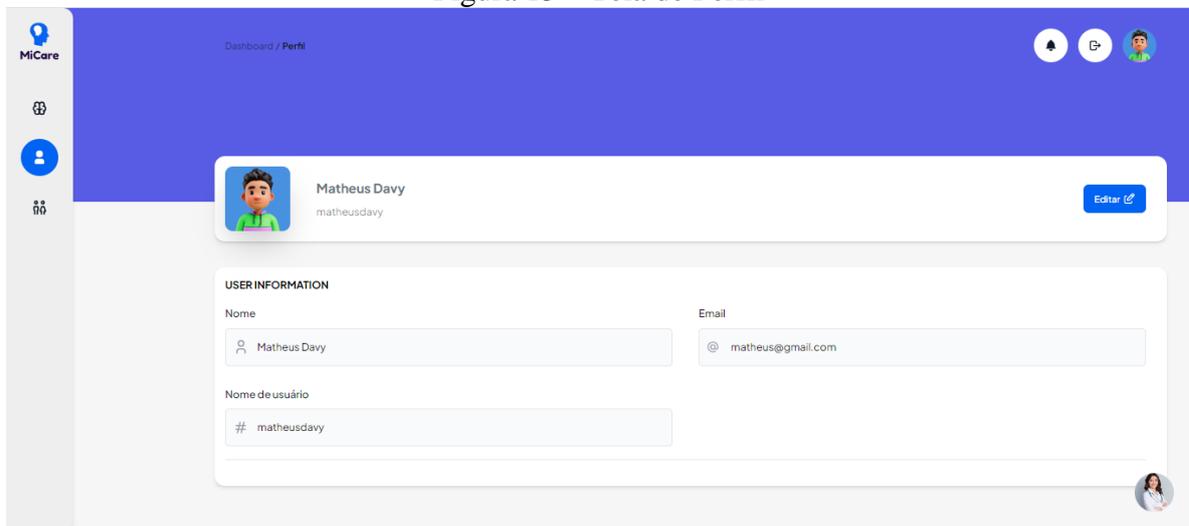
O modal de confirmação a exclusão de amizades, ilustrada na Figura 12, será exibido quando o usuário clicar no botão “Remover Amizade” (mostrado na figura 10) e no Botão

“Remover amizade” (mostrado na figura 8). Este modal possui algumas funcionalidades básicas, como:

- Botão "Confirmar": Confirmará o cancelamento de amizade entre dois usuários do sistema.
- Botão "Cancelar": Fechará o modal e fazendo com que cancele a ação de exclusão de amizade.

#### 4.13 Tela de Perfil

Figura 13 – Tela de Perfil



A tela de perfil, ilustrada na Figura 13, exibe todas as informações do usuário que foram cadastradas até o momento na plataforma. Esta tela contém as seguintes funcionalidades:

- Botão "Editar": Modificará a estrutura da página (mostrada na figura 14 e 15).

#### 4.14 Tela de Editar perfil

Figura 14 – Tela de Editar perfil

The screenshot shows the 'MiCare' logo in the top left corner and the breadcrumb 'Dashboard / Perfil' in the top center. On the right, there are notification, search, and profile icons. The main content area features a user profile card for 'Matheus Davy' with the username 'matheusdavy' and a 'Cancelar X' button and a 'Salvar' button. Below this is the 'INFORMAÇÕES DO USUÁRIO' section with the following fields:

Nome	Email
<input type="text" value="Matheus Davy"/>	<input type="text" value="@ matheusdavy14@gmail.com"/>
Nome de usuário	Idade
<input type="text" value="# matheusdavy"/>	<input type="text" value="18 20"/>
CEP	

Figura 15 – Tela de Editar perfil parte 2

This screenshot shows the lower portion of the 'Editar perfil' form. The 'INFORMAÇÕES DO USUÁRIO' section continues with the following fields:

Nome de usuário	Idade
<input type="text" value="# matheusdavy"/>	<input type="text" value="18 20"/>
CEP	
<input type="text" value="18602200"/>	
Cidade	
<input type="text" value="Botucatu"/>	
Estado	
<input type="text" value="SP"/>	

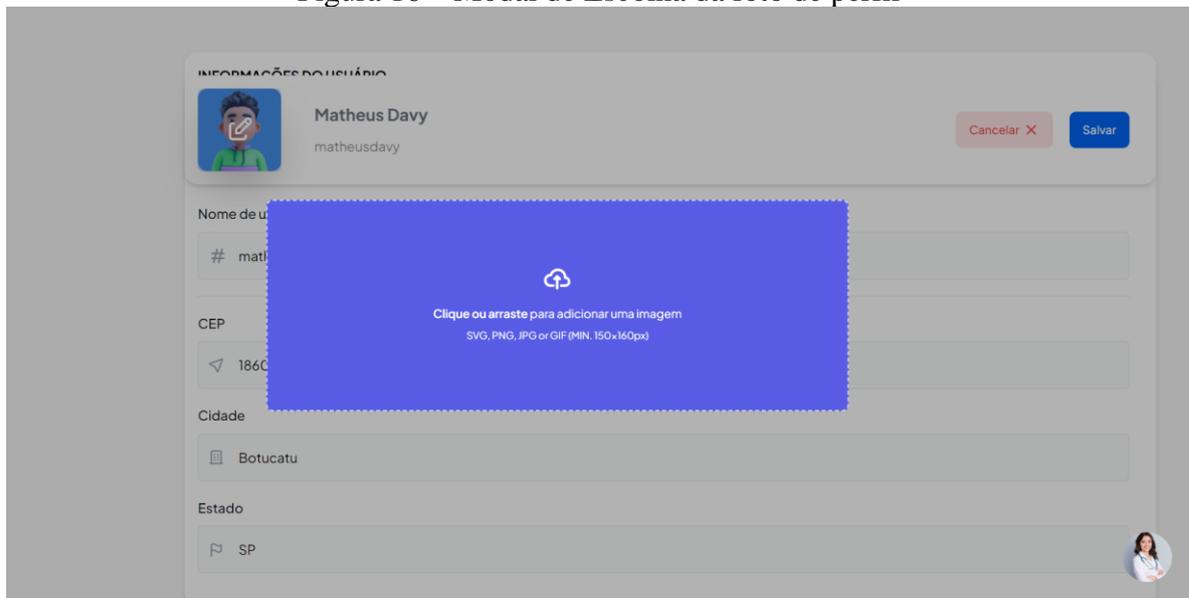
A tela de editar perfil, ilustrada na Figura 14 e 15, exibe todas as informações que o usuário poderá adicionar, editar ou remover, incluindo funcionalidades como:

- Botão "Cancelar": Cancelará a edição dos dados do perfil, voltando assim para a estrutura base da tela (mostrada na figura 10).
- Botão "Salvar": Salvará todas as adições, exclusões e alterações de dados.
- Input "Nome de Usuário": Campo para preencher o nome do usuário.
- Input "Idade": Campo para preencher a idade do usuário.
- Input "CEP": Campo para preencher o CEP do usuário, que automaticamente preencherá os inputs "Cidade" e "Estado".
- Input "Cidade": Campo para preencher a cidade em que o usuário vive.
- Input "Estado": Campo para preencher o Estado em que o usuário vive.

- Botão “Foto de perfil com ícone de lápis”: Ao clicar neste botão, abrirá o modal de escolha da foto de perfil (mostrado na figura 16).

#### 4.15 Modal de Escolha da foto de perfil

Figura 16 – Modal de Escolha da foto de perfil

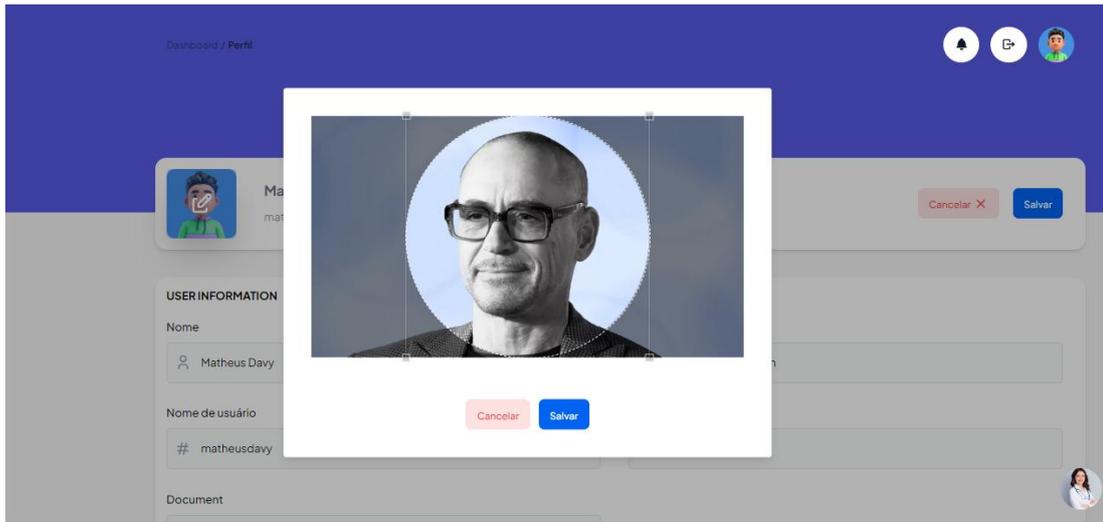


O modal de escolha da foto de perfil, ilustrada na Figura 16, exibe alguns componentes:

- Botão "Clique ou arraste para adicionar uma imagem": Ao clicar, o usuário abrirá a janela de seleção de arquivos do sistema para escolher uma foto. Em seguida, será redirecionado para o modal de edição da foto de perfil selecionada (conforme mostrado na figura 17). Caso o usuário arraste uma imagem para o botão, ele será redirecionado para a mesma tela de edição.

#### 4.16 Modal de Edição de foto de perfil selecionada

Figura 17 – Modal de Edição de foto de perfil selecionada



O modal de edição de foto de perfil selecionada, ilustrada na Figura 17, permite que o usuário edite a foto de perfil selecionada na tela de escolha de foto de perfil (mostrada na figura 13), contendo as seguintes funcionalidades:

- Botão "Cancelar": Ao clicar, o usuário fechará o modal e retornará a exibir apenas a tela de editar perfil (mostrada na figura 14), sem salvar qualquer alteração feita.
- Botão "Salvar": Ao clicar, o usuário fechará o modal de retornará a exibir apenas a tela de editar perfil (mostrada na figura 14), salvando o posicionamento que o usuário definiu para a imagem e a imagem que será utilizada como nova foto de perfil.

#### 4.17 Tela de Exibição dos conteúdos

Figura 18 – Tela de Exibição dos conteúdos

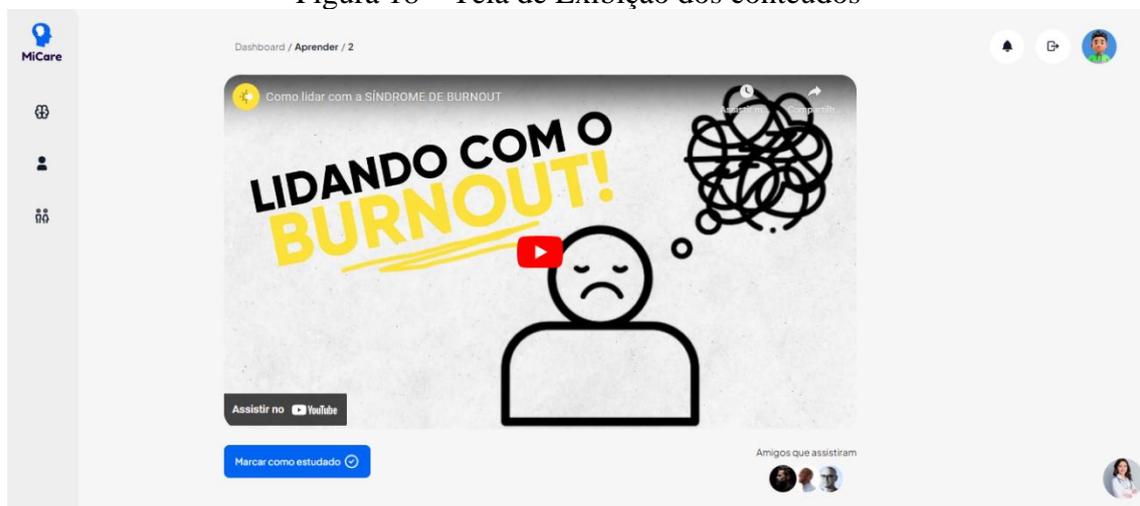
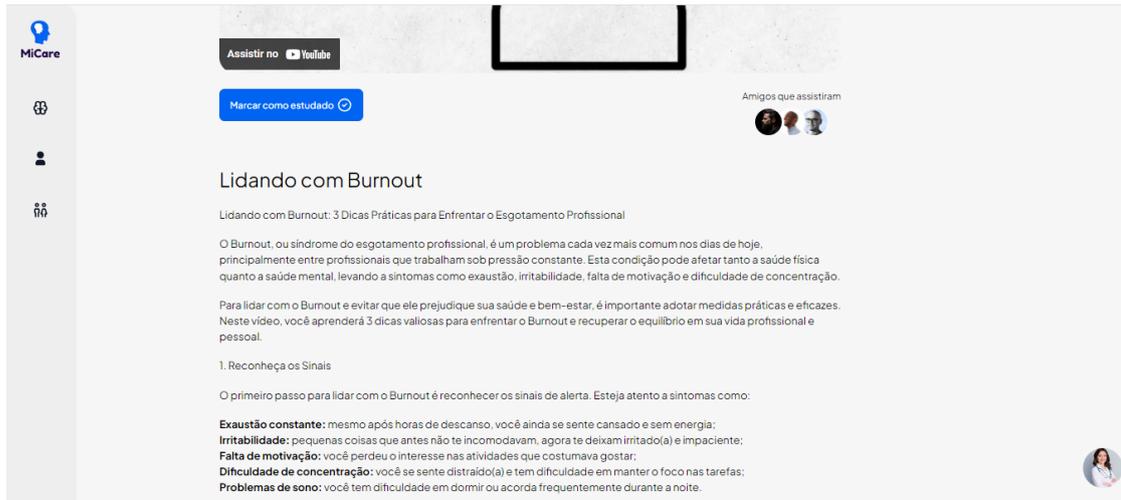


Figura 19 - Tela de Exibição dos conteúdos



A tela de exibição dos conteúdos ilustrada nas figuras 18 e 19, é onde o usuário poderá visualizar o conteúdo principal da plataforma, possuindo também alguma funcionalidades:

- Botão "Marcar como estudado": Ao clicar, o usuário informará ao sistema que ele “estudou” aquele conteúdo, passando a exibir seu nome e sua foto de perfil para os demais amigos feitos dentro da plataformas quando acessarem o mesmo conteúdo.
- Mensagem "Amigos que assistiram": Exibirá todos os amigos dentro da plataforma que marcam como estudado o conteúdo acessado.

#### 4.18 Chatbot

Figura 20 – Chatbot com resposta

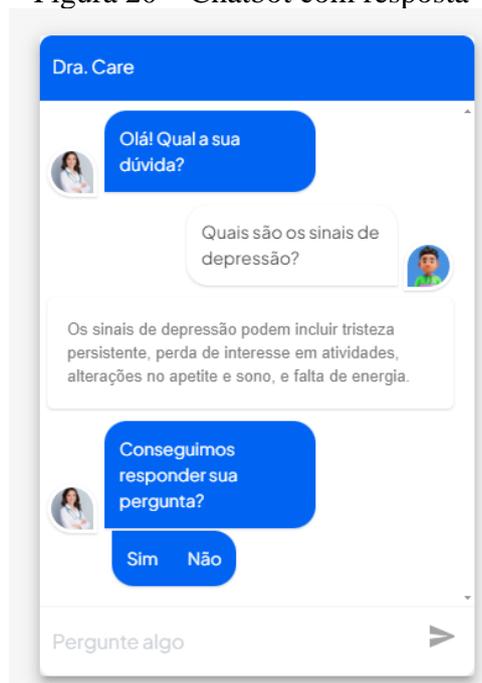
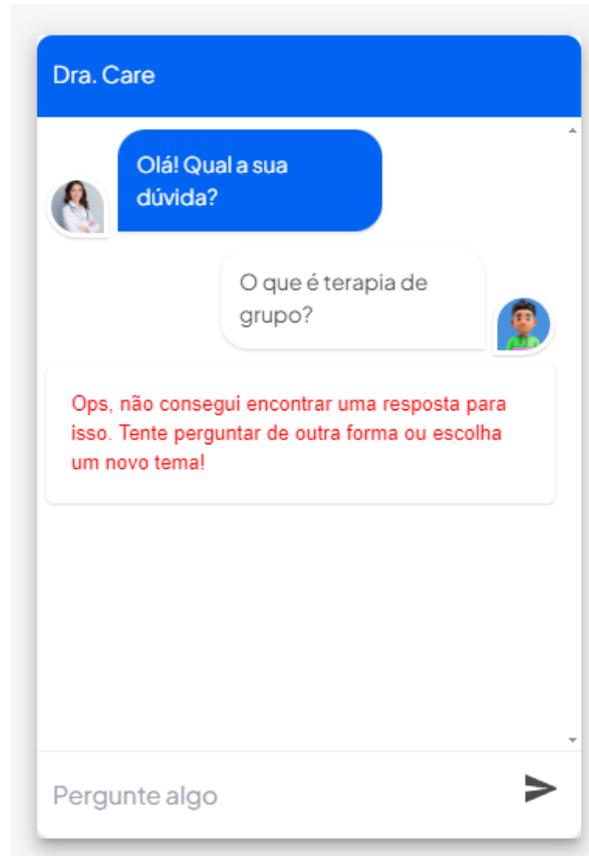


Figura 21 – Chatbot sem resposta



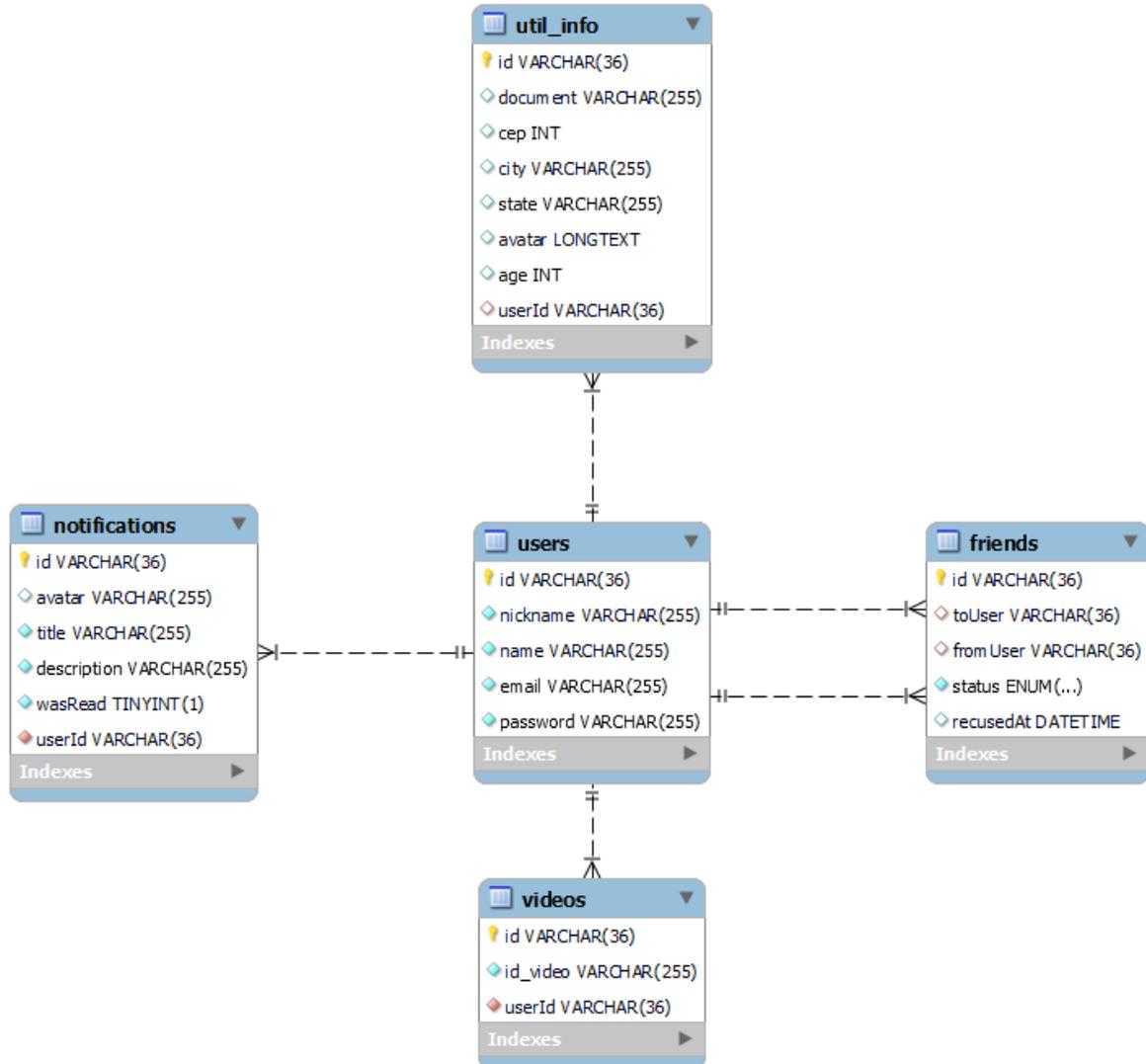
O Chatbot ilustrado nas figuras 19 e 20, é onde o usuário poderá tirar qualquer dúvida que ele tenha em relação aos conteúdos sobre saúde mental. Este chatbot contém os seguintes elementos.

- Pergunte algo: Campo de texto que o usuário irá inserir sua dúvida referente a saúde mental. Também inclui um ícone de envio que pode ser usado para enviar a mensagem ao chatbot.
- Botão “Sim”: Botão que irá prosseguir com o andamento do chatbot repetindo o ciclo de perguntas.
- Botão “Não”: Ao clicar, o sistema cadastrará a dúvida mencionada, junto com uma resposta vazia, no Strapi, na área dedicada para cadastrar as possíveis dúvidas dos usuários (mencionado no tópico 2.9).
- Mensagem “Ops, não consegui encontrar uma resposta para isso. Tente perguntar de outra forma ou escolha um novo tema!”: Ao aparecer esta mensagem, significa que não foi possível encontrar uma resposta para a dúvida do usuário. Isso irá enviar um evento e fará com que a dúvida do usuário seja cadastrada, junto com uma resposta vazia, no Strapi, na área dedicada para cadastrar as possíveis dúvidas dos usuários (mencionado no tópico 2.9), para

que o administrados daquele sistema possam inserir uma resposta para a pergunta.

#### 4.19 Diagrama Banco de Dados

Figura 22 – Diagrama do banco de dados



## **5 APLICABILIDADE**

O website MindCare é uma ferramenta essencial em um mundo onde a saúde mental é uma prioridade crescente. Ele se aplica a diversos contextos em que o bem-estar mental é fundamental. Organizações, comunidades e indivíduos que desejam promover práticas de autocuidado e melhorar a saúde mental encontrarão no MindCare uma solução padronizada, dinâmica e gerenciável que atende a essas necessidades.

O MindCare simplifica o acesso a conteúdos educativos e dicas práticas sobre saúde mental. Com uma interface intuitiva e funcionalidades avançadas, o website melhora a eficiência administrativa ao automatizar processos de entrega de conteúdo e promover uma maior participação e engajamento dos usuários. Isso contribui para uma melhor organização das informações, oferecendo suporte contínuo e relevante para todos que buscam melhorar sua saúde mental.

O objetivo do MindCare é proporcionar um ambiente web multiusuário que permita a rápida e eficaz disseminação de informações sobre saúde mental. Ao disponibilizar conteúdo acessível e bem estruturado, o MindCare ajuda a reduzir o tempo necessário para encontrar recursos valiosos, tornando o processo de autocuidado mais eficiente e acessível para todos.

## REFERÊNCIAS

**DOCKER.** *Docker Documentation.* 2024. Disponível em: <https://docs.docker.com/>. Acesso em: 15 ago. 2024.

**DOCKER.** *Docker overview.* 2024. Disponível em: <https://docs.docker.com/get-started/overview/>. Acesso em: 15 ago. 2024.

**DOCKER.** *Docker Compose overview.* 2024. Disponível em: <https://docs.docker.com/compose/>. Acesso em: 15 ago. 2024.

**NEXT.JS.** *Next.js Documentation.* 2024. Disponível em: <https://nextjs.org/docs>. Acesso em: 15 ago. 2024.

**PRIMS ORM.** *Prisma Documentation.* 2024. Disponível em: <https://www.prisma.io/docs>. Acesso em: 20 ago. 2024.

**MySQL.** *MySQL Documentation.* 2024. Disponível em: <https://dev.mysql.com/doc/>. Acesso em: 20 ago. 2024.

**STRAPI.** *Strapi Documentation.* 2024. Disponível em: <https://docs.strapi.io/>. Acesso em: 19 set. 2024.

---

LINKS para o código fonte:

**<https://github.com/MathheusDavy/Project-TCC-MindCare>**