

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE ITAQUERA
Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Camila Cristina Oliveira de Souza
Enzo Andreino Silva
Hemily Moraes Martins
Isabelle Santana de Moraes Oliveira
Rayane Alves

UPIE: O acompanhamento e compartilhamento do progresso psicológico

SÃO PAULO
2024

Camila Cristina Oliveira de Souza
Enzo Andreino Silva
Hemily Moraes Martins
Isabelle Santana de Moraes Oliveira
Rayane Alves

UPIE: O acompanhamento e compartilhamento do progresso psicológico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC de Itaquera, orientado pelo professor Djalma Espedito de Lima, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

SÃO PAULO
2024

RESUMO

O projeto Upie tem como objetivo desenvolver uma plataforma baseada na saúde mental segura e completa para nosso público-alvo. Dentro das nossas expectativas, encontra-se o desejo de progresso pessoal, de forma consistente e contínua. Queremos alcançar a compreensão da necessidade da existência do projeto, que deverá auxiliar e conduzir os seus usuários. A Upie foca em disponibilizar uma plataforma dinâmica, diferenciando-se do que se é conhecido, utilizando de personagens originais, representantes de humor e estado mental, ao tratar de seus clientes e, com essa característica, desbloqueando uma evolução mais ágil dos usuários, a partir de seus interesses pessoais. De maneira profissional, o projeto analisa dificuldades e necessidades específicas, ficando mais próximo e direcionado ao seu público.

Palavras-chave: Saúde Mental; Interesses Pessoais; Personagens; Dinâmico.

ABSTRACT

The Upie project aims to develop a secure and comprehensive mental health platform for our target audience. Among our expectations is the desire for consistent and continuous personal growth. We want to achieve an understanding of the necessity for the project's existence, which should assist and guide its users. Upie focuses on providing a dynamic platform that differentiates itself from what is currently known, utilizing original characters that represent humor and mental states when engaging with clients. This characteristic unlocks a more agile evolution for users based on their personal interests. Professionally, the project analyzes specific difficulties and needs, making it more closely aligned and directed toward its audience.

Keywords: Mental Health; Personal Interests; Characters; Dynamic.

LISTA DE FIGURAS

FIGURAS

Figura 1: Processo do gerenciamento de projeto	13
Figura 2: Logomarca MentalGiven	18
Figura 3: Página Inicial MentalGiven.....	20
Figura 4: Página Inicial Responsiva MentalGiven	20
Figura 5: logomarca e logotipo Upie	28
Figura 6: Paleta de cores Upie.....	29
Figura 7: Diagrama do Sistema	35
Figura 8: Diagrama de caso de Uso Geral.....	45
Figura 9:Diagrama de sequência do sistema Upie	57
Figura 10:Diagrama Modelo-Entidade-Relacionamento	58
Figura 11: Diagrama Entidade-Relacionamento	59
Figura 12: Tela de Login	60
Figura 13: Tela de Cadastro	60
Figura 14: Tela Home	61
Figura 15: Sidebar Aberto	61
Figura 16: Tela selecionar Upiéte	62
Figura 17: Tela do Usuário.....	62
Figura 18: Storyboard	63
Figura 19- Estrutura Geral da Plataforma Upie.....	68

GRÁFICOS

Gráfico 1 - Problemas com a saúde mental	23
Gráfico 2 - Procura de ajuda profissional	24
Gráfico 3 - Website na procura de ajuda profissional	24

QUADROS

Quadro 1: Requisitos funcionais do sistema	29
Quadro 2: Requisitos não funcionais do sistema	30
Quadro 3: Funções das pessoas	33
Quadro 4: Sistemas Concorrentes.....	34
Quadro 5: Lista de riscos elencados.....	42

Quadro 6: Cronograma Semanal	43
Quadro 7: Análise da UX 1	65
Quadro 8: Análise da UX 2	66
Quadro 9: Análise da UX 3	67

TABELAS

Tabela 1: Despesas Fixas local	38
Tabela 2: Despesas Fixas equipe	38
Tabela 3: Despesas Variáveis	38
Tabela 4: Investimento Inicial.....	39
Tabela 5: Resumo	39
Tabela 6: Suporte ao Cliente	39
Tabela 7: Suporte Técnico	40
Tabela 8: Hardwares e Softwares	40
Tabela 9: Planejamento do Desenvolvimento da Estrutura básica	44
Tabela 10: Descritivo Caso de Uso 1	51
Tabela 11: Descritivo Caso de Uso 2.....	52
Tabela 12: Descritivo Caso de Uso 3.....	53
Tabela 13: Descritivo Caso de Uso 4.....	54
Tabela 14: Descritivo Caso de Uso 5.....	55
Tabela 15: Descritivo Caso de Uso 6.....	56

CASO DE USO

Caso de Uso 1 — Chat Privado	46
Caso de Uso 2 — Tabela de Metas	47
Caso de Uso 3 — Sistema de Conquistas	48
Caso de Uso 4 — Definição de Emoção Atual.....	49
Caso de Uso 5 — Sistema de Perfil.....	49
Caso de Uso 6 — Gerenciamento de Usuários	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	Justificativa	10
1.2	Motivação	10
1.3	Lacuna de Pesquisa	11
1.4	Fundamentação Teórica.....	11
2	METODOLOGIA	13
2.1	Gerenciamento de Projeto.....	13
2.2	Gerenciamento de Comunicação	14
2.3	Gerenciamento do Código.....	15
3	CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA DESENVOLVEDORA	17
3.1	Nome da empresa: <i>MentalGiven</i>	17
3.2	Apresentação da Empresa	17
3.3	Logomarca	18
3.4	Slogan	18
3.5	Missão	18
3.6	Visão	19
3.7	Valores	19
3.8	Site da Empresa	19
4	CARACTERIZAÇÃO DO CLIENTE	21
4.1	Apresentação do público-alvo	21
4.2	Pesquisa com o público-alvo.....	21
4.2.1	Apresentação da pesquisa	21
4.2.2	Roteiro de Perguntas	22
4.2.3	Gráfico com os resultados.....	23
4.2.4	Análise dos resultados	25

4.3	Descrição da situação-problema	25
5	DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO	27
5.1	Nome do sistema: <i>Upie</i>	27
5.2	Apresentação da Solução — SW	27
5.3	Ícone logotipo e logomarca para o SW.....	28
5.4	Requisitos do sistema	29
5.5	Análise dos Requisitos do Sistema	30
6	ESTUDO DE VIABILIDADE	32
6.1	Objetivo do sistema	32
6.2	Funções e responsabilidade das pessoas.....	33
6.3	Sistemas e/ou produtos concorrentes	34
6.4	Arquitetura do Sistema	35
6.5	Linguagens de Programação	35
6.6	Banco de Dados Candidatos	36
6.7	Custo de produção de projeto	37
6.7.1	Despesas Fixas.....	38
6.7.2	Despesas Variáveis.....	38
6.7.3	Hardware e Software.....	40
6.7.4	Treinamento e Manutenção.....	41
6.8	Análise de Riscos	41
6.8.1	Riscos Elencados.....	41
6.8.2	Ações Preventivas.....	42
6.8.3	Ações Corretivas	43
6.9	Cronograma de Desenvolvimento	43
7	DIAGRAMAS DO SISTEMA (MODELAGEM)	45
7.1	Diagrama de Caso de Uso Geral.....	45
7.2	Diagrama de Caso de Uso de Pacotes (Subsistemas).....	46

7.3	Descritivos dos fluxos dos casos de uso	51
7.4	Diagrama de seqüência do sistema	57
7.5	Diagrama de Modelo-Entidade-Relacionamento – MER	58
7.6	Diagrama de Entidade-Relacionamento – DER	59
8	PROTÓTIPOS DO SISTEMA.....	60
8.1	Telas prototípicas do sistema	60
8.2	Storyboard.....	63
8.3	Avaliação de uso do sistema.....	64
8.4	Análise da UX.....	64
9.	CODIFICAÇÃO DO SISTEMA.....	68
9.1.	Estrutural geral / framework.....	68
9.2	Controle de Versionamento	68
10.	TESTE.....	70
10.1	Testes Unitários do Sistema	70
10.2	Testes de Integração do Sistema	71
10.3	Validações do Sistema	73
CONCLUSÃO	75
REFERÊNCIAS	76

1 INTRODUÇÃO

1.1 Justificativa

O progresso tecnológico traz inúmeros avanços na análise da psicologia, tema de significativa presença em nosso dia a dia, afetando relações interpessoais, comportamentos característicos e partes emocionais de um indivíduo. O apoio psicológico online, em especial, é a parte prática do estudo, e a junção da tecnologia, onde, com técnicas terapêuticas, trata das questões particulares dos pacientes, com conforto, praticidade e acessibilidade a indivíduos que por diversos motivos sejam geográficos, financeiros ou locomotivos não têm acompanhamento terapêutico presencial.

O projeto Upie utiliza o método de assistência psicológica online entrelaçado ao apoio de amigos, aspecto que ajuda na identificação e envolvimento na orientação em transpor barreiras individuais, principalmente em adolescentes e jovens-adultos. Tem por finalidade instigar que um maior número de pessoas procure por ajuda profissional psicológica e tenham uma experiência agradável e diferenciada na superação de desafios pessoais.

De acordo com a organização mundial de saúde (OMS, 2022), a saúde mental é um fator necessário para a nossa saúde como um todo, pois influencia bem-estar e qualidade de vida das pessoas. Quando não ignorantes a esse tema tendem a buscar ajuda, por conseguinte vivem menos vulneráveis diante de crises e adversidades e cria-se uma cultura de cuidado e apoio mútuo.

1.2 Motivação

O projeto nasceu a partir da necessidade preocupante de existir uma plataforma que ofereça aos seus usuários uma maneira mais sutil e filtrada de auxiliar com seus devidos empecilhos e dificuldades pessoais. Acreditamos firmemente que nosso projeto, com suas particularidades inovadoras fará uma mudança notória na vida e rotina de cada indivíduo que busca pelo auxílio, aquele disponibilizado inteiro e diretamente pelo nosso projeto. Seguindo meios práticos, a Upie pretende alinhar o dinamismo e o tratamento psicológico em um só lugar. Motivados a propagar a

oportunidade de cuidar e receber acompanhamento psicológico ao lado do fato de ter permissão para interligar estados pessoais para com representações, aquelas que tendem a serem oferecidas pela plataforma Upie.

1.3 Lacuna de Pesquisa

Como o projeto Upie consegue unir uma plataforma atrativa e dinâmica enquanto incentiva o progresso pessoal e o acompanhamento psicológico particular psicológico?

Utilizando um design influenciável e chamativo, diferente do que se já conhece atualmente, a partir de bases tecnológicas que sigam uma estética marcante, a Upie relaciona o acompanhamento particular psicológico com a eficácia no progresso pessoal quando se há um meio de visualizar representações próprias e desenvolvimento de cada indivíduo. O projeto valida a existência de uma expressão sentimental, destinando assim essa alternativa ao mesmo tempo que ele traz uma plataforma segura para que ocorra com fluidez, mencionando também que por conta do interesse para com o que se tem disponibilizado, o progresso rege um avanço pessoal significativo.

1.4 Fundamentação Teórica

Não há dúvidas de que a tecnologia e, junto dela, a internet, vem se tornando cada vez mais presente na vida de mais pessoas. No ano de 2023, foram mais de 160 milhões de pessoas acima de 10 anos que utilizaram da internet no país (IBGE, 2023). Esta tecnologia, embora possua impactos positivos, vêm também com seus lados negativos, e um exemplo disso é seu uso excessivo, de forma que seja prejudicial para a saúde mental de muitos indivíduos (Karlla, Mônica, 2019).

Em contrapartida, quando se trata de terapia, apenas 5% da população brasileira alega realizá-la, enquanto 17% dizem utilizar de medicamentos para tratar de problemas emocionais (Panorama da Saúde Mental, 2023). Existem diversos fatores a serem considerados ao se questionar o baixo índice de indivíduos que frequentam a terapia, sendo um deles, por exemplo, questões financeiras, e a falta de acessibilidade ao contato com profissionais. Todavia, uma das principais razões se

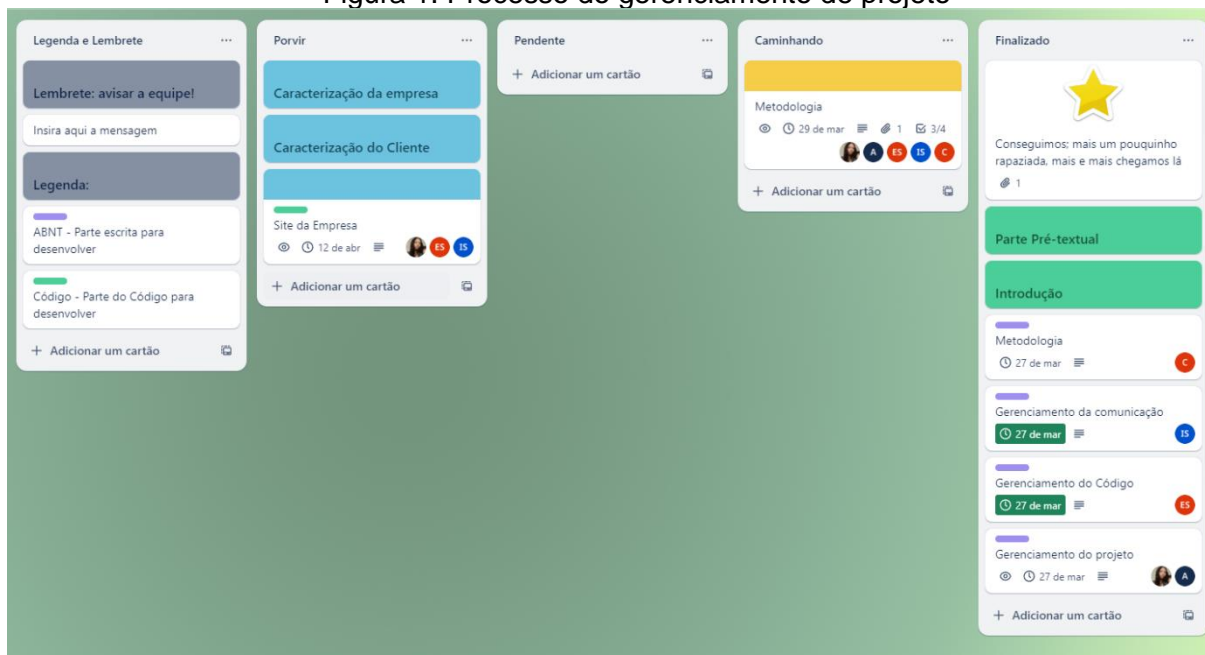
trata do desconforto e incômodo que muitos sentem ao tentarem manter uma conversa sobre seus problemas pessoais com um psicólogo.

Dessa forma, analisando estas questões, junto da quantidade de pessoas que usam frequentemente a tecnologia, é proposto o uso dela para apresentar um espaço que proporciona um fácil acesso a consultas terapêuticas e que, através de um sistema amigável e fácil de usar, traga conforto para os usuários utilizando da imagem de personagens originais, com personalidades fortes e que representam diferentes sentimentos, “gamificando” o processo com a implementação de conquistas, tabelas interativas, intuitivas e visualmente agradáveis para organização de objetivos, metas e a documentação e o registro do seu dia a dia, bem como seus sentimentos, e um sistema de perfil que permita que o usuário se expresse através de diferentes recursos, facilitando a conexão do paciente com o psicólogo

2 METODOLOGIA

2.1 Gerenciamento de Projeto

Figura 1: Processo do gerenciamento de projeto



Fonte: elaborada por participantes do grupo (2024)

A plataforma utilizada para gerenciar nosso projeto é a Trello, a tal que organiza a partir de sua área de trabalho, há um quadro específico do nosso TCC. O quadro em questão possui listas, em nosso caso até então temos 5 listas, nomeadas em 1; legenda e lembrete, onde há avisos importantes a serem ressaltados, e a legenda significando as tags colocadas nas tarefas 2; por vir, coisas futuramente necessárias do projeto, onde há check-ins de tarefas, estas retiradas dos subtópicos ainda a serem feitos do projeto 3; pendente, tarefas as quais necessitam ser realizadas, sendo ligadas diretamente ao participante do projeto que estará realizando 4; caminhando, tarefas destinadas especificamente aos participantes que já tiveram certo rendimento, que já foi iniciada e dada por desenvolvida parcialmente 5; finalizado, colocados nesse quadro as tarefas que foram terminadas pelo participantes específicos destinados com a sua parte, sem maior necessidade de manutenção, ao que já foi estruturado e está pronto para ser entregue.

Além de funções como avisos de prazo de entrega, e notificações de andamento do projeto em tempo real como participante estando associado.

2.2 Gerenciamento de Comunicação

O gerenciamento de comunicação é a parte do projeto onde se gerenciam as formas pelas quais os integrantes do grupo irão se comunicar acerca da produção das ferramentas que estarão presentes no nosso projeto final.

Por conta disso, a análise desse gerenciamento é de suma importância, pois será através dele que iremos estabelecer as atividades de cada um, iremos discutir nossas ideias, iremos especificar quais serão as informações presentes no nosso projeto e em como cada etapa será realizada.

De acordo com isso, estabelecemos dois métodos principais de comunicação, métodos esses que se mostraram mais eficientes e mais versáteis para todos os membros do grupo, sendo eles: WhatsApp e Comunicação Presencial.

Escolhemos o WhatsApp devido à facilidade de uso que esse aplicativo proporciona, visto que é um aplicativo amplamente conhecido e que é utilizado rotineiramente pelos integrantes que estão atuando no projeto. Outro fato importante para a escolha deste aplicativo foi a variedade de recursos presentes nele, pois com ele é possível realizarmos chamadas telefônicas, chamadas de vídeo e a comunicação via chat.

O segundo método foi a Comunicação Presencial, que consiste em reuniões presenciais com todos os membros presentes, onde debatemos e planejamos nossas tarefas e nossas ideias, podendo saber em tempo real a opinião de cada integrante do grupo, sendo um método bastante eficaz, já que não precisamos de recursos como wi-fi para nos comunicarmos e temos as respostas de todas as nossas perguntas instantaneamente, sem precisar de tempo de espera como acontece virtualmente.

Essa etapa de gerenciamento de comunicação acontece diariamente, ou seja, todos os dias os integrantes do projeto discutem sobre o andamento das tarefas e em como serão realizadas as próximas, dialogamos via WhatsApp todos os dias e nos reunimos presencialmente cerca de 4 dias na semana, sempre mantendo a comunicação em constância para que todas as etapas do projeto sejam feitas da maneira como se foi decidido previamente.

Por fim, analisando todas as informações sobre esse gerenciamento, podemos concluir que a comunicação é uma das principais etapas para a evolução e continuidade do nosso website em desenvolvimento. Sendo assim, é imprescindível

continuarmos com nosso gerenciamento de comunicação para que nosso projeto seja finalizado da melhor forma possível.

2.3 Gerenciamento do Código

O código é a parte principal do projeto, visto que é o responsável para a construção do website. Sabendo disso, é de extrema importância que o código seja bem construído, funcional e possua eficiência. Para atingir este objetivo, é necessário haver um gerenciamento do código através do fácil compartilhamento e da comunicação, para que haja um bom trabalho em equipe, resultando em um desenvolvimento eficaz do website, que permita a fácil implementação de novas funcionalidades e a correção dos devidos problemas que possam vir a surgir. Para isso, serão utilizadas algumas plataformas tanto para o desenvolvimento do projeto quanto para o compartilhamento e acesso ao mesmo.

O Visual Studio Code é uma IDE (Integrated Development Environment), ou seja, uma plataforma de desenvolvimento, que proporciona um ambiente simples e de fácil aprendizado para o desenvolvimento de programas, aplicativos e websites, possuindo suporte para inúmeras linguagens de programação, permitindo que os desenvolvedores do projeto possam utilizar do mesmo programa para realizar os diferentes processos necessários, facilitando a implementação do código e a comunicação, visto que todos estarão utilizando o mesmo programa. O VS Code também conta com um sistema de plugins, extensões que adicionam recursos e funcionalidades ao programa que podem facilitar e auxiliar na produção do website, além do próprio programa já possuir diversas funcionalidades as quais servem de grande ajuda, como a correção e a sugestão de código. Por estas razões, escolhemos utilizar o Visual Studio Code.

Para o compartilhamento, foi escolhido o site “GitHub”, um site que, além de possuir seu próprio ambiente de produção, também possibilita o compartilhamento do código de forma simples e rápida, onde todos os desenvolvedores do projeto podem visualizar e alterar o código de qualquer lugar, a qualquer momento. O site também conta com diversos recursos de organização e de acompanhamento e gerenciamento de mudanças feitas ao código, algo de grande utilidade para o controle de versões do projeto e para a comunicação entre os desenvolvedores.

3 CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA DESENVOLVEDORA

3.1 Nome da empresa: MentalGiven

O nome escolhido para nossa empresa foi “MentalGiven”, que é a junção das palavras “mental” e “given” originárias do idioma inglês que significam respectivamente: “mente” e “dado” (da palavra dar).

Escolhemos essas duas palavras pois elas representam o objetivo da nossa empresa, visto que esse nome significa dar alternativas para a melhora da saúde mental de nossos clientes.

Com esse nome, buscamos mostrar para o nosso público de antemão nosso principal propósito, e sobre o que a nossa empresa busca oferecer com a criação do nosso projeto.

O nome “MentalGiven” foi decidido após uma conversa entre os integrantes do grupo, que entraram em um acordo acerca da finalidade que queríamos para nossa empresa, diante disso, decidimos que as palavras “mental” e “given” eram as palavras que melhor definiam nosso intento.

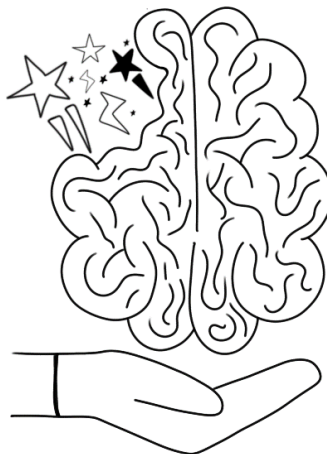
Logo, o nome escolhido é um nome que representa nossos ideais e objetivos, sendo coerente com o que buscamos oferecer para nossos clientes através do nosso website.

3.2 Apresentação da Empresa

Somos a MentalGiven, uma empresa que oferece aos seus usuários um produto plataforma de auxílio de qualidade, proporcionando assim uma estruturada excelência em todos os serviços e suas correspondentes expectativas. Acreditamos na necessidade de cooperação da empresa para com nosso público, nos conectando mais ainda dispostos com a missão de disponibilizar alternativas inovadoras pontuando aspectos importantes e satisfazer constantemente nossos usuários.

3.3 Logomarca

Figura 2: Logomarca *MentalGiven*



Fonte: elaborada pelos participantes do grupo (2024)

A logo conta com um cérebro humano na qual representa o nosso significativo público de forma clara, ressaltando a área que a MentalGiven estaria proporcionando auxílio; saúde mental e esta ação podendo ser anunciada com a representação da empresa; uma mão que mantém o equilíbrio do seu público; cérebro. Para mencionar os empecilhos; estrelas e raios fora do cérebro, como se os problemas fossem externalizados, para assim serem tratados. Traços finos e singelos que abordam a sutileza dos nossos objetivos. A logo MentalGiven representa apoio como empresa para com o seu público.

3.4 Slogan

MentalGiven: Conectando-se para auxiliar e conduzir você até o progresso.

3.5 Missão

Nossa missão é desenvolver um software que facilite o acesso das pessoas a suporte psicológico de qualidade, promovendo o bem-estar mental e emocional de forma acessível e inclusiva para todos.

3.6 Visão

A visão da nossa empresa consiste em comprometer-se a entender nossos clientes, buscando acolher a maior quantidade de pessoas possíveis, as ajudando nos aspectos mentais e sociais a partir do nosso projeto.

3.7 Valores

Nossa empresa MentalGiven acredita no potencial único de progresso do indivíduo, respeitando processos e ritmos distintos, na importância de considerar particularidades e características quando falamos sobre saúde mental, sobre isso os clientes envolvidos oferecem no seu ambiente apenas aquilo que se encaixa nestas condições. Encaramos a valorização do existir como um pilar para nossos valores que se baseiam no reconhecimento da necessidade de respeito e na dedicação, para entregar o auxílio correto e confortável, não apenas como serviço ou produto, mas um acompanhamento que seja reconhecido como humano.

3.8 Site da Empresa

O website da nossa empresa consiste em um site básico e de fácil navegação que tem como objetivo apresentá-la e expor as características da MentalGiven, como: visão, missão e valores.

Esse site visa proporcionar ao público todas as informações cruciais da nossa empresa, sendo um site responsivo (Figura 4), ou seja, que pode ser visualizado por diferentes dispositivos, aspirando dessa forma, que o site seja acessível a diferentes pessoas, independente de seus dispositivos, pretendendo ter uma maior parcela de indivíduos aptos a conhecer a empresa.

Figura 3: Página Inicial MentalGiven



Fonte: elaborada pelos participantes do grupo (2024)

Figura 4: Página Inicial Responsiva MentalGiven



Fonte: elaborada pelos participantes do grupo (2024)

4 CARACTERIZAÇÃO DO CLIENTE

4.1 Apresentação do público-alvo

O público-alvo do nosso website são as pessoas de 15 a 24 anos, ou seja, adolescentes e jovens adultos que sofrem com a dificuldade de acharem apoio acerca da saúde mental e que buscam um lugar para estabelecer metas emocionais, com personagens dinâmicos que representam emoções cotidianas.

Nosso público-alvo também necessita possuir algum dispositivo eletrônico como: computador, celular, tablet ou notebook para conseguirem acessar todas as funcionalidades do nosso projeto e que tenha interesse em atividades e tratamentos de maneira online em vez de maneira presencial

Além do nosso público-alvo principal, nós temos um público-alvo secundário, que seria os psicólogos que buscam trabalhar no conforto de suas casas, atendendo seus pacientes de maneira online através de chat virtual.

Sintetizando, os indivíduos que queremos alcançar são os adolescentes e adultos com problemas relacionados à saúde mental, que buscam um lugar para serem acolhidos e poderem expressar seus sentimentos de maneira inovadora com o uso dos personagens autorais e os psicólogos que procuram trabalhar de maneira remota sem precisar se deslocar do conforto de suas residências.

4.2 Pesquisa com o público-alvo

4.2.1 Apresentação da pesquisa

Com o objetivo de alcançar e entender o público-alvo, a equipe MentalGiven optou por utilizar questionários, criados através do *Forms* — uma ferramenta do Google que permite a personalização de formulários e, além disso, permite acompanhar o número de respostas recebidas, e exibir gráficos em cada pergunta, proporcionando uma análise visual completa. Após cinco dias, foi possível verificar que cento e trinta e nove respostas foram recebidas.

As perguntas foram elaboradas com o intuito também de capturar com precisão a situação dos entrevistados em relação ao cuidado emocional em seu cotidiano. A

equipe MentalGiven planeja utilizar essas respostas de forma inteligente na implementação da solução, personalizando ainda mais a experiência do usuário e visando engajar os colaboradores e eventuais simpatizantes, garantindo que seja uma ferramenta útil e eficaz.

4.2.2 Roteiro de Perguntas

1) Qual é a sua idade?

- Menos de 15 anos
- 15 a 18
- 19 a 25
- Mais de 25 anos

2) Você costuma ter problemas em relação à saúde mental?

- Sim, muitos
- Tenho, mas com pouca frequência
- Não

3) Você já procurou ajuda profissional para questões relacionadas à saúde mental?

- Sim
- Não

4) Você acha que um website sobre ajuda psicológica iria ser útil para você?

- Sim
- Talvez
- Não

5) Você utilizaria um website onde você poderia expressar seus sentimentos e estabelecer metas emocionais?

- Sim
- Não

6) Você acha que um website com personagens que representam emoções seria mais acolhedor?

- Sim
- Não

4.2.3 Gráfico com os resultados

Como mencionado anteriormente, os gráficos possibilitam uma análise, individual e visual abrangente das perguntas do formulário, o que proporciona efetividade na coleta das respostas. Com isso, o objetivo de uma aplicação precisa no projeto, de acordo com a expectativa do usuário e considerando a análise dos dados abaixo, poderá ser alcançado.

Gráfico 1 - Problemas com a saúde mental

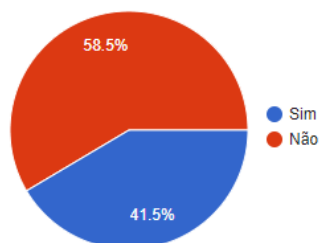


Fonte: elaborada pelos participantes do grupo (2024)

No gráfico observamos que 20% dos participantes responderam que tem muitos desafios ao referir-se à saúde mental, enquanto 53,3% disseram que tem problemas, porém com pouca frequência; por fim 26,7% selecionaram não ter desafios com o bem-estar emocional. Damos ênfase em parte dos entrevistados (73,3%) que disseram ter dificuldade com a saúde emocional, visto que é o público que a empresa pretende atingir e ajudar.

Gráfico 2 - Procura de ajuda profissional

Você já procurou ajuda profissional para questões relacionadas à saúde mental?

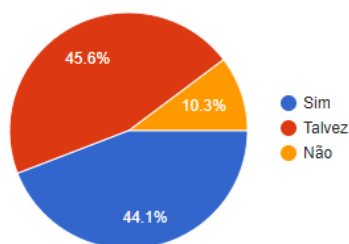


Fonte: elaborada pelos participantes do grupo (2024)

Na figura, a pergunta objetiva indica que mais da metade dos colaboradores que responderam ao questionário (58,5%) não procuraram ajuda profissional, mesmo enfrentando dificuldades ao equilíbrio mental. E a outra parcela (41,5%) tiveram atitude oposta.

Gráfico 3 - Website na procura de ajuda profissional

Você acha que um website sobre ajuda psicológica iria ser útil para você?



Fonte: elaborada pelos participantes do grupo (2024)

Na terceira análise, o gráfico sugere que a proposta de criar um site para estabelecer metas e fornecer acompanhamento psicológico atrairia 44,1% do público da pesquisa; outros 45,6% não têm preferência clara e 10,3% não seria atingido por essa proposta.

4.2.4 Análise dos resultados

No primeiro gráfico (Gráfico 1) podemos observar um total de 73,3% das respostas apontando suas dificuldades com questões mentais. Isso mostra a necessidade de um ambiente acessível que proporcione a ajuda que cada indivíduo precisa, e que muitos ainda não possuem o devido auxílio e apoio que necessitam.

É possível observar também que muitos não ocorreram à ajuda profissional (Gráfico 2), o que pode se dar por diversos fatores, como uma possível sensação de desconforto, medo e/ou desconexão com os profissionais, ou até mesmo pela falta de acessibilidade. A MentalGiven procura, com o Upie, criar um espaço que permita que os usuários se sintam verdadeiramente acolhidos, bem como empenhados a alcançarem suas metas e objetivos. É de grande importância para nós se certificar de que todos tenham acesso e se sintam confortáveis em procurar a ajuda mental que precisam, e que merecem.

Por fim, muitos dos participantes demonstraram acreditar na utilidade de um website que tem por objetivo proporcionar o devido auxílio psicológico que precisam (Gráfico 3), sendo este o objetivo principal do nosso projeto.

4.3 Descrição da situação-problema

Observando os gráficos percebemos que grande parte das pessoas tem algum tipo de problema em relação à saúde mental, 20% têm muitos problemas e 53,3% têm problemas que eles consideram não muito graves, ou seja 73,3% das pessoas que fizeram essa pesquisa tem alguma questão.

Em outro gráfico podemos observar que mesmo com esses 73,3%, apenas 41,5% já procuraram ajuda profissional.

Apesar de uma grande parte das pessoas apresentarem problemas relacionados à saúde mental, apenas uma porcentagem menor buscou ajuda

profissional. Isso sugere uma lacuna entre a necessidade de suporte psicológico e a efetiva busca por serviços especializados.

5 DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO

5.1 Nome do sistema: Upie

O nome “Upie” foi criado através da palavra “Up” vinda da língua inglesa que significa: “para cima”, sendo um trocadilho com o objetivo do nosso projeto que visa proporcionar o bem-estar de nossos clientes a partir do tratamento de problemas relacionados à saúde mental, fazendo com que eles fiquem “para cima” ao utilizar o nosso website.

O nome foi uma ideia conjunta dos cinco integrantes do grupo, que viram na palavra “Up” o significado perfeito do propósito do projeto. Com esse nome, buscamos chamar a atenção do nosso público-alvo, visto que a língua inglesa é bastante presente em músicas, séries e filmes que são as atividades mais consumidas pelas pessoas de 15 a 24 anos. Portanto, a palavra “Up” que originou o nome do nosso website é popularmente conhecida, atraindo dessa forma as pessoas que desejam ficar “para cima” a utilizarem nosso projeto.

5.2 Apresentação da Solução — SW

A Upie tem como objetivo solucionar as dificuldades específicas do seu público-alvo mediante metas de progresso pré-estabelecidas pelos usuários através da plataforma que disponibilizará essa opção. É um meio prático de resolver problemas a partir do acompanhamento virtual, na qual o auxílio é a principal atividade em conjunto com uma dinâmica motivação. Nosso projeto busca trazer uma solução rápida e profissional para aqueles que possuem uma lacuna de estrutura emocional e o desejo de desenvolver a estabilidade psicológica para se obter qualidade de vida. A Organização Mundial da Saúde, em um artigo publicado em 1995, definiu qualidade de vida como “a percepção do indivíduo de sua inserção na vida, no contexto da cultura e sistemas de valores nos quais ele vive e em relação aos seus objetivos, expectativas, padrões e preocupações” e assim como dito, nossa plataforma considera essencial trabalhar as áreas necessitadas da vida de um indivíduo, portanto focando na saúde mental, além de oferecer ferramentas para a expressão. Sendo uma maneira sutil de lidar com os empecilhos, a Upie protagoniza principalmente uma rede

de apoio profissional em que seus usuários podem confiar. Os usuários receberão a devida atenção e um atalho para as tribulações.

5.3 Ícone logotipo e logomarca para o SW

Figura 5: logomarca e logotipo Upie

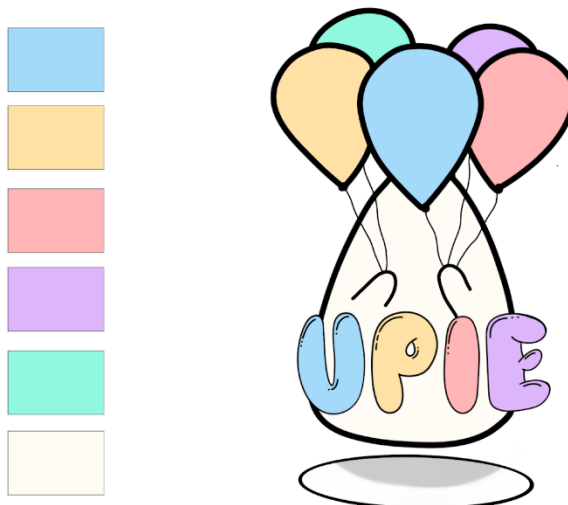


Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

A Upie estima pela ideia de levantar as pessoas, usando disso uma metáfora ao bem-estar e cuidado emocional. Considerando a organização mundial de saúde (OMS, 1998) definiu 'saúde': "um estado de completo bem-estar físico, mental e social e não somente ausência de afecções e enfermidades" estar no alto é primordialmente ter saúde.

Ciente desses conceitos a logomarca traz uma fonte volumosa e arredondada remetendo-a a balões, objeto usado para a personificação da metáfora. Dessa forma estão também presentes no logótipo, segurados por um *Upiétie*, (símbolo e personagem criado pelos desenvolvedores, e presentes em todo o produto da Upie) sugere a impressão de ele estar levitando, e reforça a ideia de '*estar no alto*'. Na paleta de cores (figura 6) foram acatados tons pastel das cores: azul, amarelo, vermelho, roxo e verde, com a intenção de transmitir suavidade, conforto e alegria.

Figura 6: Paleta de cores Upie



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

5.4 Requisitos do sistema

Quadro 1: Requisitos funcionais do sistema

RF001	O usuário deve realizar um cadastro para acessar o sistema.
RF002	O usuário poderá cadastrar um perfil no sistema.
RF003	O sistema deve proporcionar opções de emoções as quais o usuário paciente pode escolher uma que melhor represente seu estado atual.
RF004	O sistema deve proporcionar ao usuário paciente um espaço onde ele possa desenvolver um texto sobre seu dia.
RF005	O sistema deve proporcionar uma maneira fácil de contato entre pacientes e psicólogos.
RF006	O sistema deve contar com sistema de conquistas desbloqueáveis para usuários pacientes.
RF007	O sistema deve contar com tabelas interativas e gamificadas para criação e desenvolvimento de metas para usuários pacientes.
RF008	O usuário paciente deve ser capaz de criar e gerenciar objetivos pessoais.
RF009	Os usuários psicólogos devem ter acesso e serem capazes de analisar os textos, conquistas, metas e perfil dos usuários pacientes.

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Quadro 2: Requisitos não funcionais do sistema

RNF001	O sistema deve contar com banco de dados eficiente e funcional.
RNF002	O sistema deve apresentar alta segurança e confidencialidade de dados.
RNF003	O sistema deve ser acessível e funcional durante horário definido.
RNF004	O sistema necessita de servidor estável e de alta capacidade para atendimento de demandas.
RNF005	O sistema deve contar com interface acessível, chamativa e intuitiva.
RNF006	O sistema deve ser bem otimizado e apresentar bom desempenho.

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

5.5 Análise dos Requisitos do Sistema

Funcionais

ARF001 – Para atender ao RF001, o sistema será desenvolvido com um SGBD, no final deverá ser implementada as funções de CRUD.

ARF002 – Para atender ao RF002, os desenvolvedores devem criar uma tabela de “Perfil” no SGBD.

ARF003 – Para atender ao RF003, os desenvolvedores devem armazenar os dados em arquivo json, que estará relacionado ao banco de dados principal.

ARF004 – Para atender ao RF004, os desenvolvedores devem criar uma classe txt, que contará com título, data, e o texto principal.

ARF005 – Para atender ao RF005, deverá ser criado um subsistema de chat.

ARF006 – Para atender ao RF006, será criado uma funcionalidade com conquistas definidas que poderão ser visualizadas e desbloqueáveis, onde as conquistas desbloqueadas serão armazenadas em um banco de dados.

ARF007 – Para atender ao RF007, será criado um subsistema de tabela.

ARF008 – Para atender ao RF008, os desenvolvedores devem criar uma tabela utilizando JavaScript para o front-end, armazenando as informações no localStorage.

ARF009 – Para atender ao RNF009, o sistema contará com a visualização e compartilhamento de informações disponíveis no sistema.

Não Funcionais

ARNF001 – Para atender ao RNF001, os desenvolvedores utilizarão arquivos json para armazenamento e NoSQL para desenvolvimento do banco de dados.

ARNF002 – Para atender ao RNF002, haverá criptografia de dados, autenticação e autorizações robustas, proteção contra-ataques comuns, atualizações frequentes e correções de segurança e conformidade com regulamento de proteção de dados.

ARNF003 – Para atender ao RNF003, os desenvolvedores devem realizar testes de forma eficiente e verificar constantemente o estado atual do programa.

ARNF004 – Para atender ao RNF004, o sistema contará com servidor proporcionado por terceiros com um serviço de qualidade e confiança.

ARNF005 – Para atender ao RNF005, os desenvolvedores utilizarão das ferramentas CSS, Photoshop e Procreate para desenvolver a interface e design geral do sistema.

ARNF006 – Para atender ao RNF006, os desenvolvedores devem realizar testes constantes e programar de forma eficiente.

6 ESTUDO DE VIABILIDADE

6.1 Objetivo do sistema

O sistema Upie tem como objetivo proporcionar uma plataforma online de ajuda emocional, contando com recursos variados de interação com o site, como: personagens que representam emoções para serem escolhidos semanalmente, com o intuito de facilitar a expressão emocional do usuário para seus colegas e terapeutas; seção onde se é possível escrever textos diários visando o autoconhecimento e consultas online com profissionais especializados no atendimento psicológico.

A forma com que as pessoas gerenciam sua saúde mental e sentimentos precisa ser direcionada a métodos sadios, através desse pensamento que criamos nosso sistema, visto que, a quantidade de pessoas que não sabem lidar com suas emoções e acabam as tratando de forma indiferente e utilizando do uso de fármacos sem prescrição ou aconselhamento profissional, tem crescido atualmente. “Devido ao estigma associado a problemas de saúde mental, muitas pessoas evitam procurar tratamento adequado e, em vez disso, recorrem à automedicação. Isso pode agravar os sintomas e levar a complicações sérias de saúde.” (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2022).

Com o sistema Upie, a gestão emocional será mais fácil e eficiente, proporcionando um bem-estar maior, tendo em vista que, o cuidado com os sentimentos são de suma importância para uma vida de qualidade, já que, a maneira na qual as pessoas cuidam da sua saúde mental impacta fortemente em suas relações cotidianas, dessa forma, com o fácil gerenciamento psicológico, doenças que impactam negativamente a vida das pessoas, como: depressão, transtorno de ansiedade, entre outras, terão menos chances de acometerem os usuários do nosso projeto, devido aos cuidados especializados acerca da saúde mental.

Nosso objetivo com o sistema é proporcionar espaços de autoconhecimento, e espaços onde se tem ajuda profissional, além de um visual dinâmico, com personagens que instiguem o público-alvo a acessarem o sistema e os ajudem a expressar suas emoções. Proporcionaremos também espaços para feedbacks, estipulação de metas emocionais semanais e mensais, com o objetivo de tornar o entendimento acerca dos sentimentos e como eles impactam a vida de um indivíduo fácil de ser compreendido.

Portanto, com essas ferramentas buscamos garantir o bem-estar emocional dos clientes que utilizarem nosso sistema, os ajudando a compreender e lidar melhor com suas emoções, além de auxiliá-los a gerenciarem seus sentimentos de maneira saudável e eficiente, promovendo um espaço acolhedor e terapêutico, com profissionais capacitados, colocando em prática, dessa forma, os objetivos do nosso sistema.

6.2 Funções e responsabilidade das pessoas

Quadro 3: Funções das pessoas

Documentação Técnica	Camila Cristina Hemily Moraes
Design UX/UI e Ilustrações	Hemily Moraes Rayane Alves
Desenvolvimento Front-End	Rayane Alves
Desenvolvimento Back-End	Isabelle Santana Enzo Andreino

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

- **Documentação Técnica:** Registra a documentação do projeto, como: requisitos, decisões e avanços dele, inclui também manuais e guias para o usuário; sua função é escrever, organizar e atualizar os documentos colaborando com os desenvolvedores para coletar as informações.
- **Design UX/UI e Ilustrações:** Consiste em criar a interface do usuário, focando na experiência simples e agradável, conectando os criadores (a imagem que desejam do produto) com os consumidores; sua função é definir o design visual e junto as ilustrações elaborar os elementos necessários.
- **Desenvolvimento Front-End:** Implementa a interface do usuário transformando o design em código utilizável; tem por finalidade escrever códigos em HTML, CSS e JavaScript visando a performance do site.

- Desenvolvimento Back-End: Cria e gerencia a lógica da plataforma e do banco de dados, garante também a fusão do Front-End com o Back-End. Seu escopo é escrever códigos em Python, PHP, Java; manter o servidor e o banco de dados em manutenção.

6.3 Sistemas e/ou produtos concorrentes

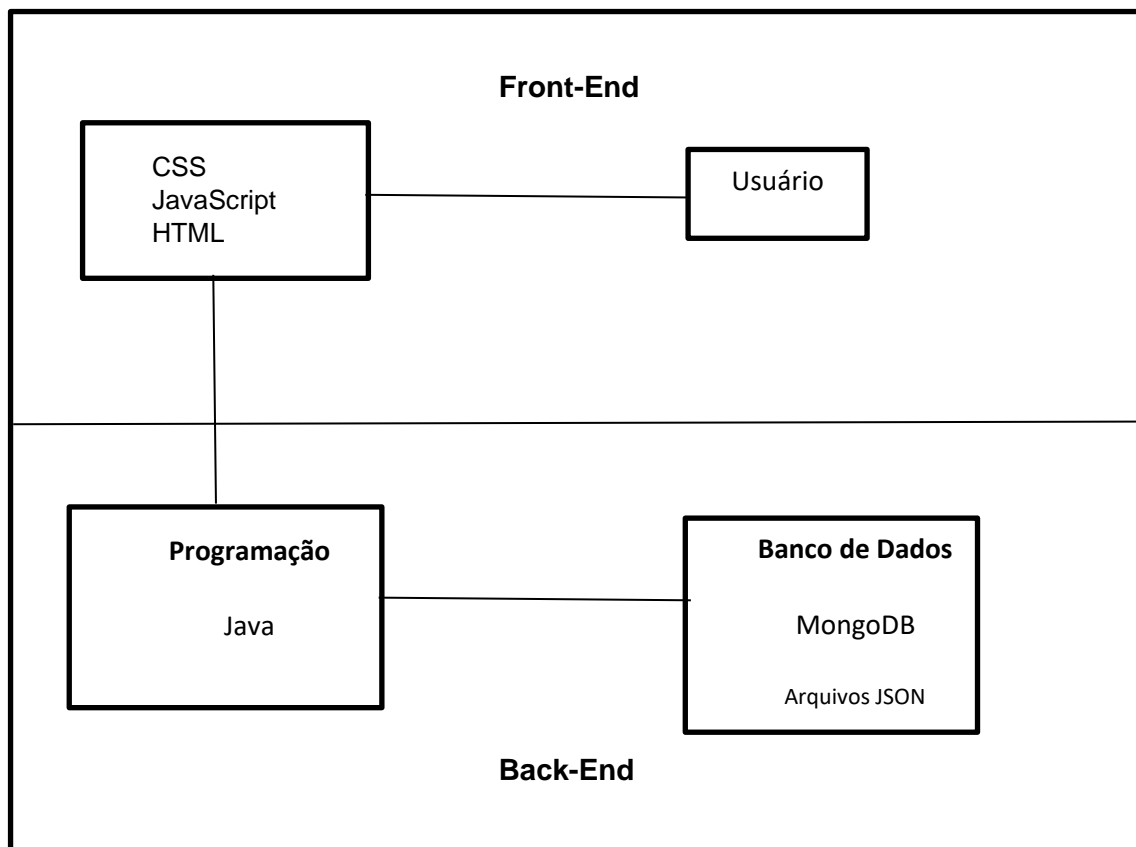
Quadro 4: Sistemas Concorrentes

	<p>Zenklub é uma plataforma brasileira que oferece consultas com psicólogos e outros profissionais da área da saúde de maneira online.</p>
	<p>Vittude é uma plataforma brasileira que conecta pacientes e psicólogos para consulta online.</p>
	<p>iClinic é um sistema de gestão para consultórios que também oferece opções para consultas online com psicólogos.</p>
	<p>Calmerry é uma plataforma que conecta pacientes a terapeutas licenciados para sessões de terapia online.</p>

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

6.4 Arquitetura do Sistema

Figura 7: Diagrama do Sistema



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

6.5 Linguagens de Programação

As linguagens de programação selecionadas, foram escolhidas através de um debate com os integrantes do projeto, nesse debate analisamos quais eram as mais eficientes para a realização das funcionalidades esperadas, e quais proporcionavam uma afinidade maior com os integrantes que as utilizariam; com isso, chegamos em um consenso, onde a linguagem de programação utilizada para o desenvolvimento Back-End seria PHP.

PHP é uma linguagem de programação consolidada no mercado, sendo amplamente utilizada para o desenvolvimento de aplicações web. Conhecida por sua simplicidade e flexibilidade, PHP conta com uma grande variedade de bibliotecas e frameworks que facilitam a criação de sites dinâmicos e sistemas complexos. A linguagem também possui uma comunidade de usuários ativa, tornando fácil

encontrar soluções, tirar dúvidas e explorar as várias possibilidades de utilização da linguagem, o que faz dela uma excelente opção devido ao fácil acesso à informação.

Além disso, o PHP é reconhecido por seu desempenho robusto em servidores web, especialmente quando combinado com o servidor Apache e bases de dados como MySQL. Sua integração direta com HTML e o suporte nativo para trabalhar com servidores web tornam o desenvolvimento mais ágil e eficiente. Outro fator importante é que o PHP é uma linguagem de código aberto, o que reduz custos e incentiva a inovação por meio de sua vasta comunidade de desenvolvedores.

As ferramentas de desenvolvimento integradas (IDEs) também desempenham um papel importante na escolha do PHP. Ferramentas como PhpStorm, NetBeans e VS Code oferecem um ambiente de desenvolvimento rico em recursos, facilitando a programação e depuração de projetos. PhpStorm, em particular, é amplamente utilizada por desenvolvedores PHP devido à sua integração completa com frameworks e bibliotecas populares, tornando-se uma escolha eficaz para o desenvolvimento ágil.

Para o desenvolvimento Front-End, escolhemos a linguagem de Marcação de HiperTexto, o HTML, na qual usaremos para escrever códigos com o auxílio do Visual Studio Code, juntamente ao HTML, utilizaremos o mecanismo para a estilização de páginas Web, o CSS, que servirá para proporcionar o design agradável e acolhedor do nosso website, por fim, para a construção do nosso ambiente Front-End, usaremos o Java-Script que promoverá a interatividade entre o usuário e o site. Com a junção desses três recursos, visamos construir páginas Web de qualidade, de fácil navegação, responsivos e com uma excelente performance visual.

6.6 Banco de Dados Candidatos

O banco de dados que buscamos utilizar será do tipo relacional, e o escolhido é o MySQL, um sistema de gerenciamento de banco de dados amplamente utilizado que permite o armazenamento e a recuperação de dados, sendo essa capacidade crucial para a nossa escolha, dado que os recursos do nosso website necessitarão de um banco de dados robusto e estruturado, onde possamos organizar informações já programadas.

O MySQL, sendo um banco de dados relacional, armazena dados em tabelas organizadas em linhas e colunas, com base em um esquema rígido, garantindo que todas as entradas sigam um formato predefinido. Essa escolha é altamente favorável,

visto que o MySQL é conhecido por sua confiabilidade, desempenho, e suporte a consultas SQL (Structured Query Language), permitindo consultas complexas e bem definidas sobre os dados.

Além disso, o MySQL oferece suporte a replicação e distribuição de dados em vários servidores, o que é útil para a escalabilidade em sistemas web. Seus casos de uso mais comuns incluem grandes aplicações web, sendo uma escolha sólida para projetos que exigem consistência de dados e estruturação precisa. A escolha pelo MySQL facilita o controle e a organização de dados, garantindo segurança e consistência, que são essenciais para o nosso projeto.

Portanto, devido aos objetivos e recursos do nosso projeto, o banco de dados MySQL apresenta-se como a melhor alternativa, permitindo para nós, integrantes do projeto, um desenvolvimento ágil com dados bem estruturados, e para os usuários, uma plataforma segura, funcional e eficiente.

6.7 Custo de produção de projeto

Para investir em um projeto como o da Upie é necessária uma abordagem estratégica e planejada para garantir o sucesso e a sustentabilidade a longo prazo. Nossa plataforma, atualmente em fase inicial, visa oferecer uma solução inovadora para nosso público-alvo através de meios dinâmicos em prol de progresso na saúde mental. Para alcançar nossos objetivos é fundamental assegurar que a infraestrutura tecnológica seja organizada e confiável.

A manutenção contínua e gestão dos servidores são elementos essenciais para garantir a disponibilidade, segurança e desempenho da plataforma para os clientes. Isto inclui a atualização regular de software, a implementação de medidas de segurança contra ameaças cibernéticas e a capacidade de escalabilidade para atender a um número de usuários, que só tende a crescer de acordo com nossas expectativas.

O investimento necessário abrange o porte de servidores de alta performance e qualidade, serviços de hospedagem, contratação de profissionais qualificados para a manutenção e desenvolvimento contínuo da plataforma, além de recursos para suporte ao cliente e marketing. Com um financiamento adequado estaremos preparados para oferecer uma experiência ótima, garantindo a confiança e satisfação dos nossos clientes.

6.7.1 Despesas Fixas

Tabela 1: Despesas Fixas local

Categoria	Valor(R\$)
Aluguel	10.000,00
Serviços de Limpeza	2.000,00
Contas de Energia e Água	2.500,00
Total	14.500,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

Tabela 2: Despesas Fixas equipe

Salários da Equipe e Ferramentas	Quantidade de funcionários	Valor(R\$)
Suporte ao cliente	3	14.000,00
Suporte técnico	2	8.000,00
Hospedagem e servidores		5.000,00
Ferramentas de Suporte Técnico		3.000,00
Total de Despesas Fixas		30.000,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

6.7.2 Despesas Variáveis

Tabela 3: Despesas Variáveis

Categoria	Valor(R\$)
Desenvolvimento e Manutenção	10.000,00
Marketing Digital	20.000,00

Criação de conteúdo	5.000,00
Total de Despesas Variáveis	35.000,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

Tabela 4: Investimento Inicial

Categoria	Valor(R\$)
Equipe de desenvolvedores e designers	150.000,00
Treinamento e Desenvolvimento da Equipe de Suporte	5.000,00
Total de Investimento Inicial	155.000,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

Tabela 5: Resumo

Categoria	Valor(R\$)
Despesas Fixas Mensais	30.000,00
Despesas Variáveis Mensais	35.000,00
Investimento Inicial	155.000,00
Total	220.000,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

Tabela 6: Suporte ao Cliente

Cargo	Quantidade	Salário Unitário (R\$)	Salário Total (R\$)
Supervisor	1	4.000,00	4.000,00
Atendente	2	3.000,00	6.000,00
Total			10.000,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

Tabela 7: Suporte Técnico

Cargo	Quantidade	Salário Unitário (R\$)	Salário Total (R\$)
Analista	1	5.000,00	5.000,00
Assistente	1	3.000,00	3.000,00
Total			8.000,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

Este orçamento detalhado para o desenvolvimento e operação de nossa plataforma Upie representa um investimento estratégico de R\$ 155.000,00, com despesas mensais de R\$ 76.000,00, abrangendo custos fixos e variáveis. Com a especificação clara dos salários por função, assegurar uma alocação eficaz de acordo com os recursos humanos. Estamos confiantes de que este planejamento financeiro organizado nos permitirá não apenas sustentar nossas operações, mas também impulsionar o crescimento e a inovação. Com este investimento, estamos prontos para transformar nossa visão em realidade e conquistar novos patamares de sucesso no mercado.

6.7.3 Hardware e Software

Tabela 8: Hardwares e Softwares

	Elemento	Valor de Reserva
Hardware	Equipamentos necessários	R\$50,00
	Energia	R\$ 100,00
	Manutenção	R\$100,00
Software	Licenças de Software	R\$ 50,00
	Integração e Teste	R\$ 50,00
	Atualizações e Manutenção	R\$ 80,00

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024).

6.7.4 Treinamento e Manutenção

No projeto de desenvolvimento de software, é de suma importância que os envolvidos conheçam tal plataforma em produção, evitando confusões, e aumentando a eficiência na equipe. Nesse sentido, faz-se necessário treinamentos quanto ao uso da ferramenta, esse através de workshops — Método escolhido pela Upie, para ajustar os integrantes. Essas reuniões deverão acontecer de forma contínua, visto que ainda é uma fase de construções e atualizações no sistema.

Foi decidido que os regentes dessas reuniões, ou seja, o instrutor, serão os próprios membros da equipe, revezando de acordo com a área de conhecimento e domínio (e por sua vez desenvolvimento) no qual ficou responsável, e que se faça necessário auxílio e debate com os demais componentes. Dessa forma, não será necessário gastar com palestrantes externos. Quanto à infraestrutura e materiais para o seminário, como será algo mais informal para o grupo, também se abstém de despesas, utilizando-se de ambientes como domicílios e a própria instituição educacional, e de materiais como softwares gratuitos disponíveis.

Além disso, a manutenção no software desempenha um papel crucial, abrangendo atividades, como correção de bugs, garantia da segurança do sistema para os usuários, e evita problemas futuros. É essencial um planejamento, que inclui a elaboração do cronograma e o registro cuidadoso de todas as ações, visando manter um controle sobre o processo.

Dada a importância e complexidade dessas tarefas, decidiu-se investir em um profissional especializado para a execução da manutenção. Essa medida visa garantir que as atividades sejam realizadas com a devida atenção, contribuindo para a qualidade e a segurança do software.

Portanto, com investimento na revisão no site e na equipe, espera-se um rendimento do projeto formidável, garantindo um software funcional e eficiente.

6.8 Análise de Riscos

6.8.1 Riscos Elencados

Quadro 5: Lista de riscos elencados

#	RISCOS ELENCADOS
[RE01]	Riscos de Profissionais
[RE02]	Riscos de Segurança
[RE03]	Riscos Técnico
[RE04]	Riscos de Manutenção
[RE05]	Riscos de Regulamentação

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

6.8.2 Ações Preventivas

[RE01] RISCOS DE PROFISSIONAIS

- Analisar se os profissionais contratados possuem CRP (Conselho Regional de Psicologia), documento este que valida a formação do profissional.

[RE02] RISCOS DE SEGURANÇA

- Utilizar métodos de autenticação forte (indicar senhas fortes ou autenticação em duas etapas) para evitar acessos não autorizados nas contas dos usuários.

[RE03] RISCOS DE TÉCNICOS

- Verificação constante dos hardwares (computador, pendrives) e softwares (plataformas de armazenamento) utilizados na construção do website.

[RE04] RISCOS DE MANUTENÇÃO

- Promover uma atualização e análise constante do sistema, possibilitando a implementação de um sistema de planejamento de manutenção.

[RE05] RISCOS DE REGULAMENTAÇÃO

- Alinhar o tratamento psicológico de acordo com a legislação que assegura a integridade e dignidade do usuário acerca de tratamentos relacionados à saúde.

6.8.3 Ações Corretivas

[RE01] RISCOS DE PROFISSIONAIS

- Demissão de profissionais que apresentem métodos terapêuticos inadequados, violando a ética promovida pelos órgãos de saúde.

[RE02] RISCOS DE SEGURANÇA

- Corrigir erros que promovam a vulnerabilidade da segurança e dos dados salvos, recuperar dados vazados e modificar os métodos de segurança selecionados.

[RE03] RISCOS TÉCNICOS

- Trocar hardwares que apresentem problemas na utilização ou mandá-los para profissionais especializados em ajustes técnicos; transferir dados armazenados para outro software de confiança, caso o utilizado apresente falhas ou bugs.

[RE04] RISCOS DE MANUTENÇÃO

- Redefinir os métodos de manutenção planejados e reestruturar a análise anterior.

[RE05] RISCOS DE REGULAMENTAÇÃO

- Denúncia de profissionais que não estão de acordo com as leis vigentes, inabilitando seu acesso ao sistema.

6.9 Cronograma de Desenvolvimento

Quadro 6: Cronograma Semanal

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
Análise	Desenvolvimento	reunião	Desenvolvimento	reunião Desenvolvimento	Desenvolvimento

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

O cronograma consiste em três etapas: análise, reunião e desenvolvimento. Visa ser versátil com contratempos, e com encaixe, na rotina individual dos integrantes do grupo. Os horários de desenvolvimento ficam a critério, no entanto 'reunião' ocorrerá, preferencialmente presencialmente, 'análise' em partes (uma vez que uma fração desse segmento é importante a Inspeção aprofundada e específica) com o intuito de apurar uma comunicação assertiva referente às ideias e andamento do projeto.

Referente às etapas dos desenvolvimentos, o planejamento inicial e primordial segue uma tabela de check dos protótipos, ilustrações e codificações da estrutura básica do software, e suas datas estipuladas para entrega. Com a meta alcançada o seguimento da elaboração do sistema avança com melhorias na base e implementações complementares.

Tabela 9: Planejamento do Desenvolvimento da Estrutura básica

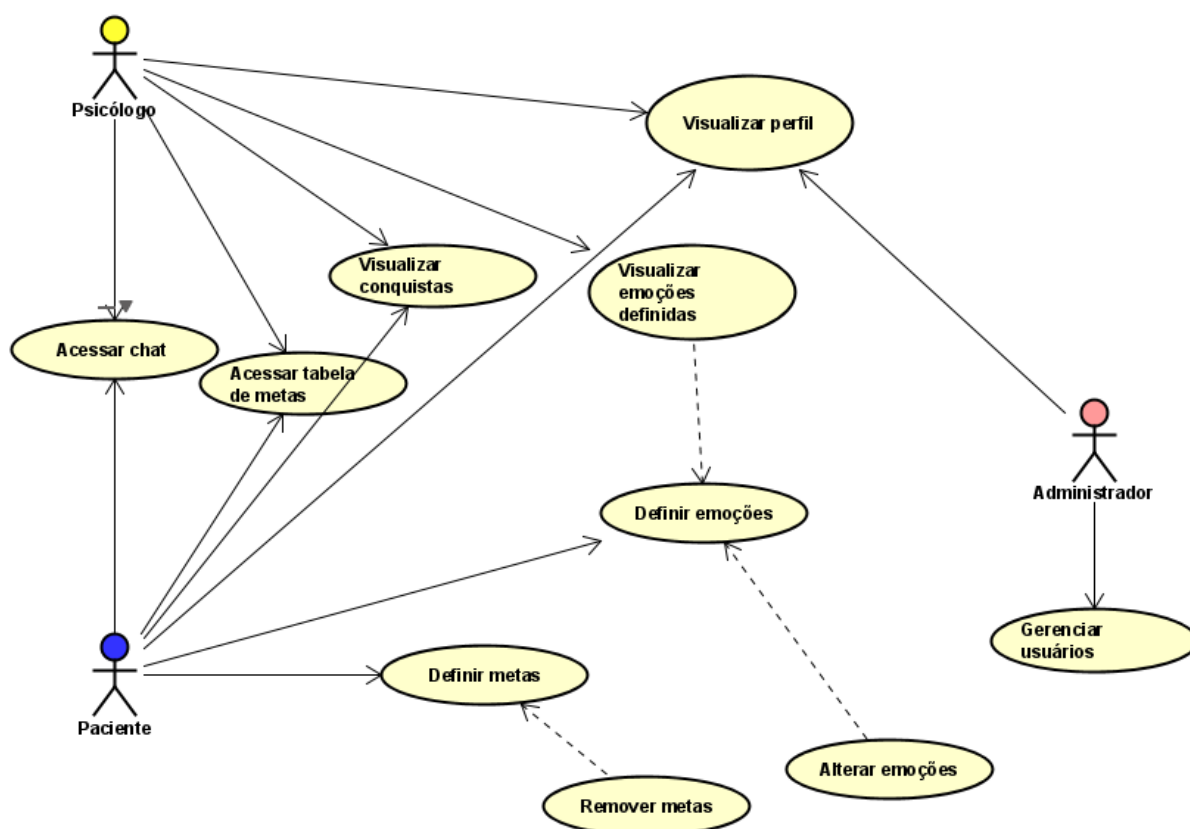
Estrutura	Protótipo	Data	Ilustração	Front-End	Data	Back-End	Data
Página Inicial	<input type="checkbox"/>	03/07	—	<input type="checkbox"/>	13/07	<input type="checkbox"/>	24/07
Página Usuário	<input type="checkbox"/>	03/07	—	<input type="checkbox"/>	13/07	<input type="checkbox"/>	24/07
Página Emoções	<input type="checkbox"/>	03/07	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20/07	<input type="checkbox"/>	30/07
Página Metas	<input type="checkbox"/>	03/07	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20/07	<input type="checkbox"/>	30/07
Página Chat	<input type="checkbox"/>	03/07	—	<input type="checkbox"/>	13/07	<input type="checkbox"/>	24/07

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

7 DIAGRAMAS DO SISTEMA (MODELAGEM)

7.1 Diagrama de Caso de Uso Geral

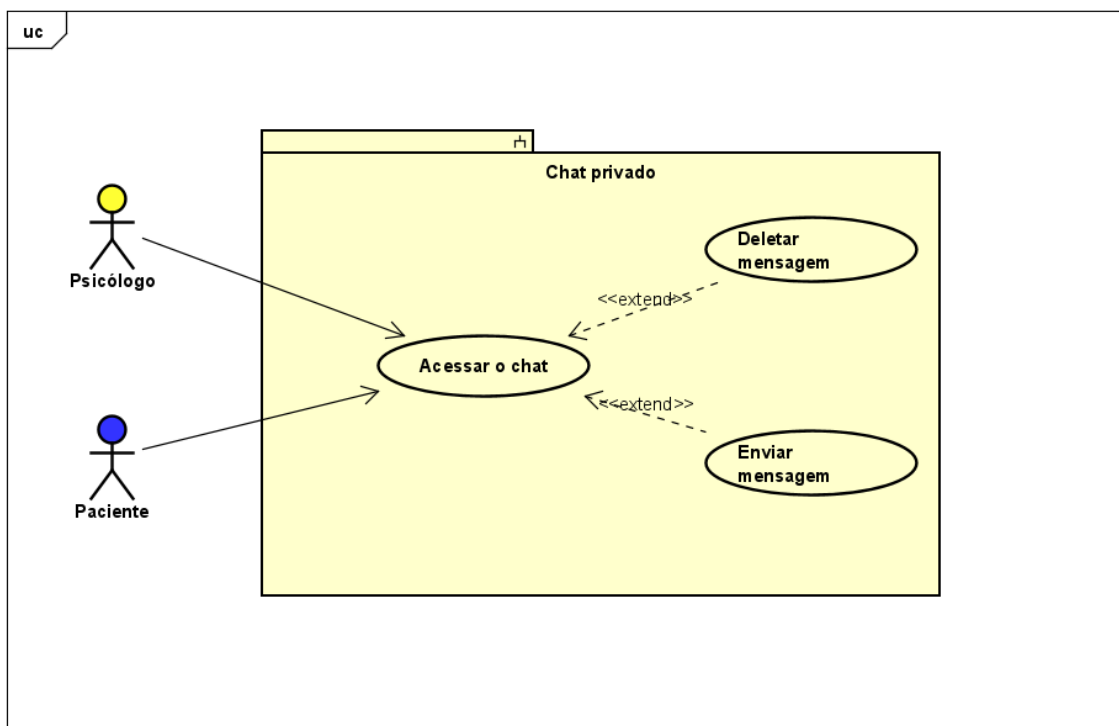
Figura 8: Diagrama de caso de Uso Geral



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

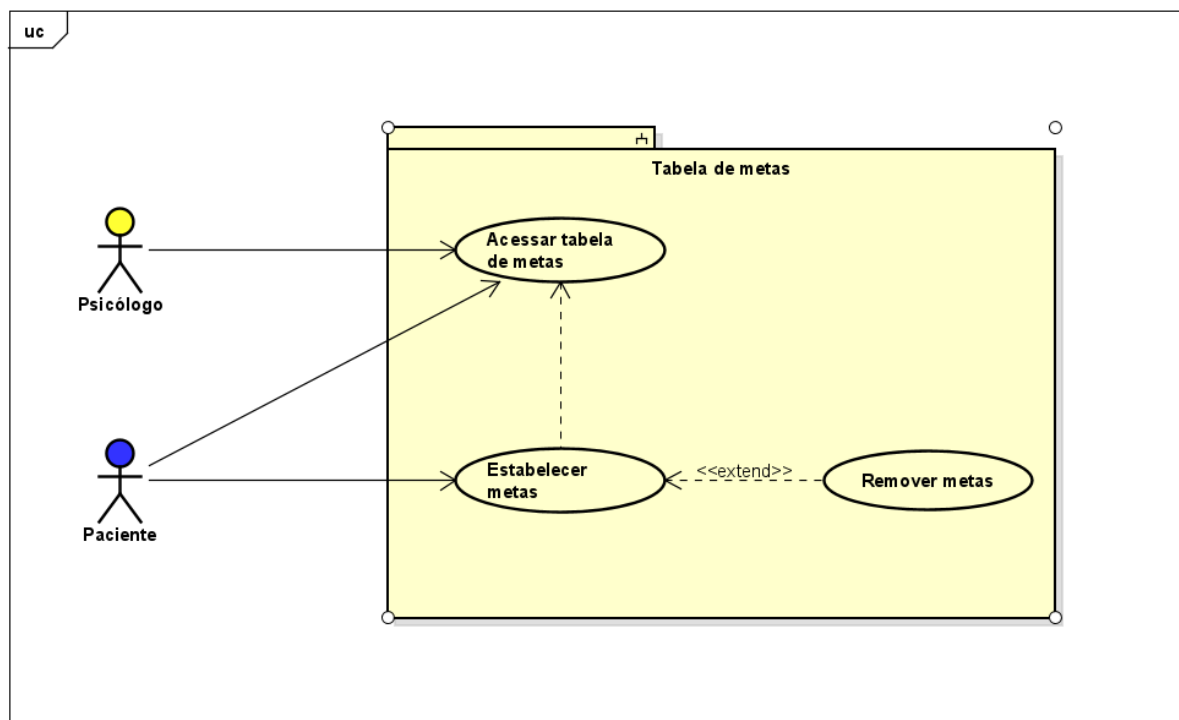
7.2 Diagrama de Caso de Uso de Pacotes (Subsistemas)

Caso de Uso 1 — Chat Privado



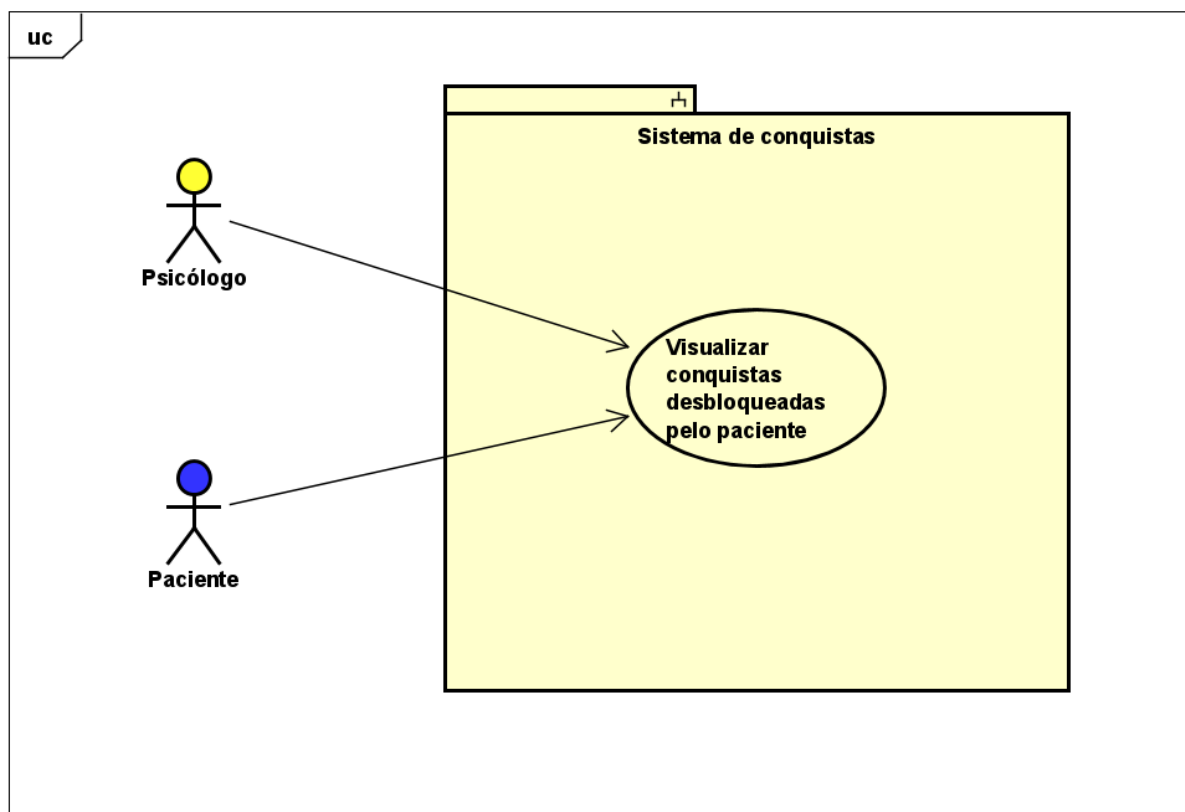
Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Caso de Uso 2 — Tabela de Metas



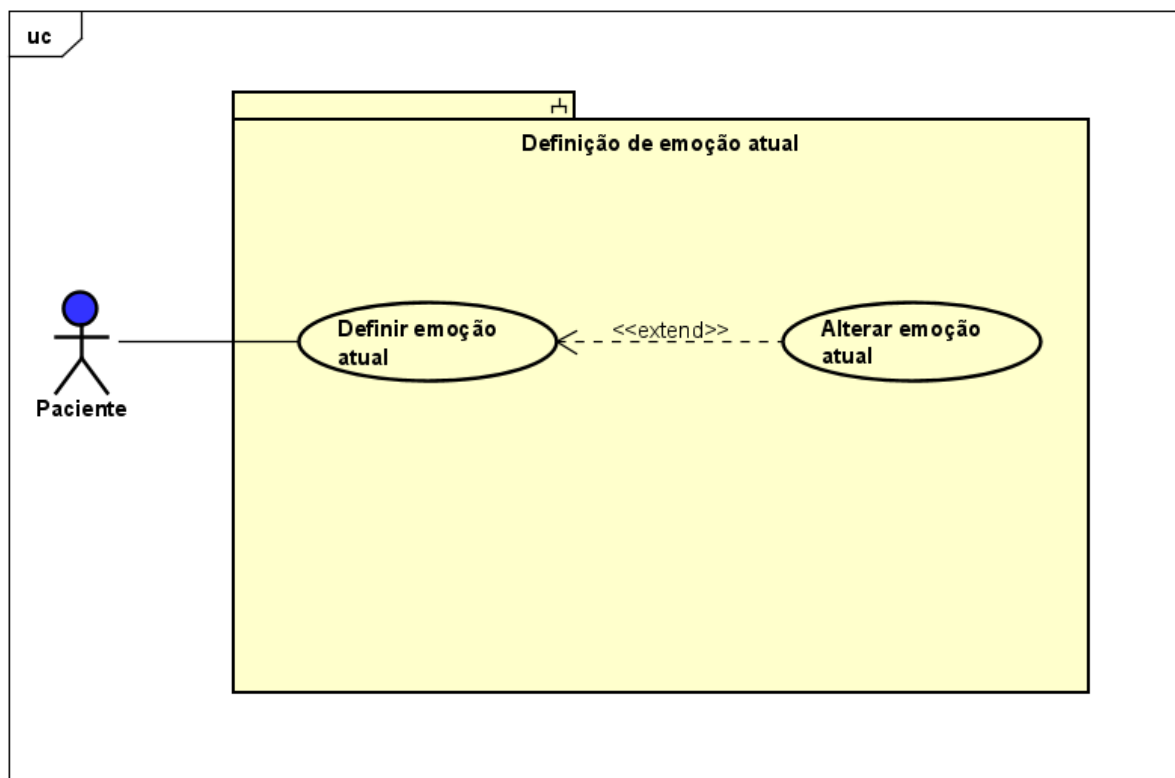
Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Caso de Uso 3 — Sistema de Conquistas



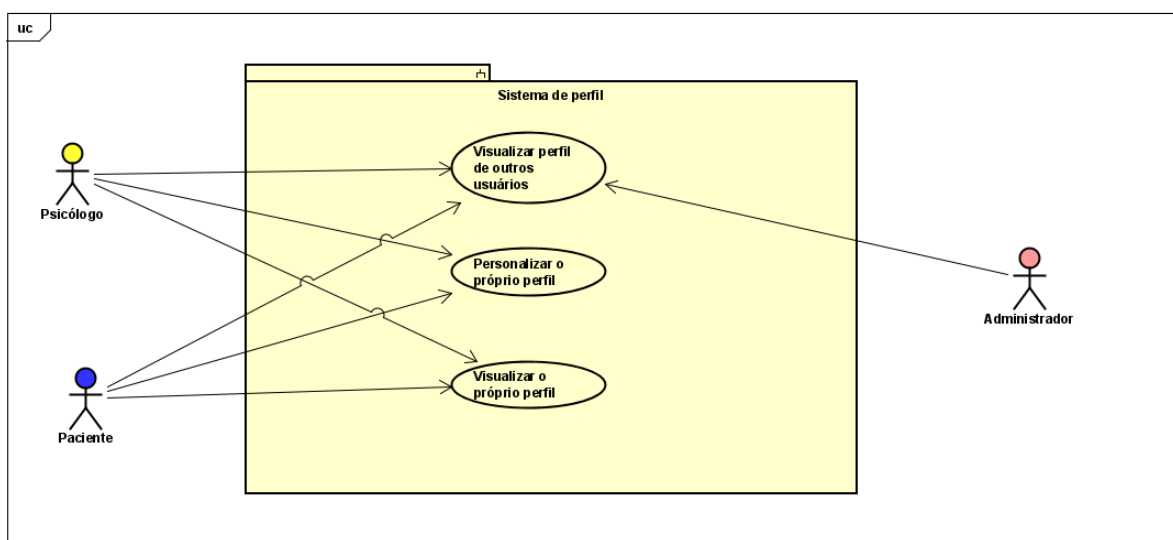
Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Caso de Uso 4 — Definição de Emoção Atual



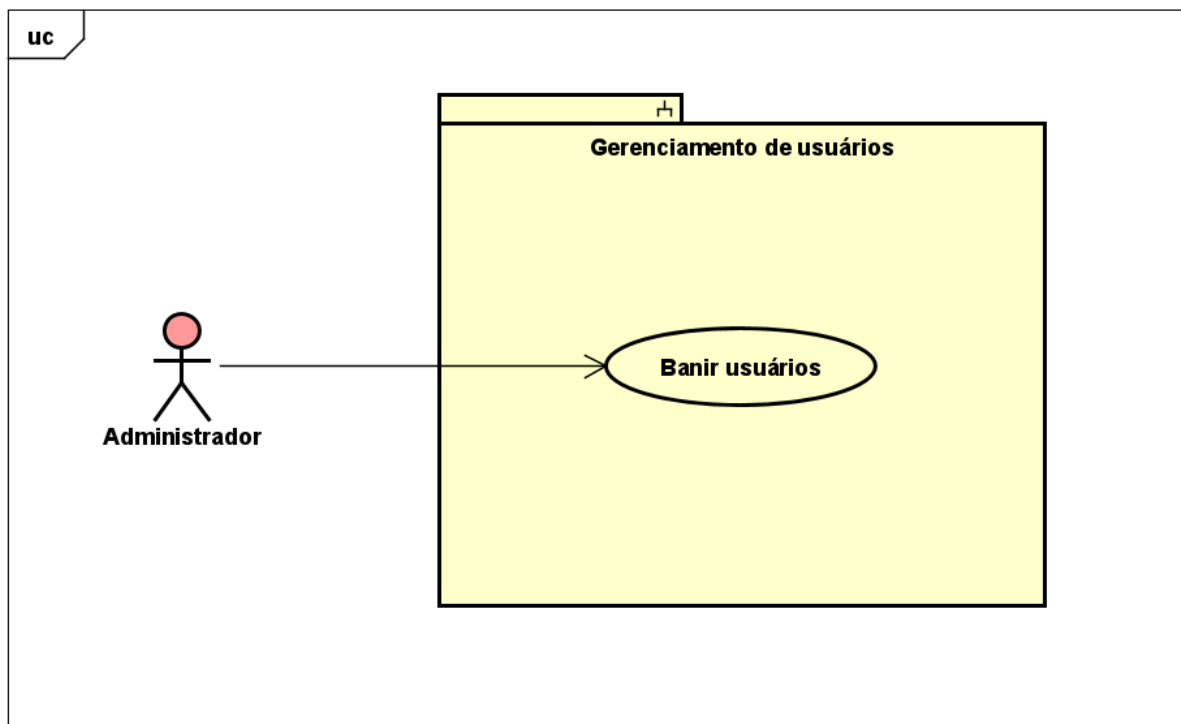
Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Caso de Uso 5 — Sistema de Perfil



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Caso de Uso 6 — Gerenciamento de Usuários



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

7.3 Descritivos dos fluxos dos casos de uso

Tabela 10: Descritivo Caso de Uso 1

Número do documento: 1		
Título: Tabela de Metas		
Resumo: Descrever o processo para acessar o chat, enviar uma mensagem e se preciso, deletá-la.		
Ator principal: Psicólogo e Paciente		Restrições: Nenhuma
	Pré-requisitos: Usuários devem ter uma conta registrada e autenticada no sistema.	Pós-requisitos: O sistema deve atualizar os status de leitura e entrega das mensagens para os participantes.
FLUXO PRINCIPAL		
AÇÕES DO ATOR		AÇÕES DO SISTEMA
1- Clicar na aba chamada “chat” para iniciar uma conversa privada		3- Autenticar e autorizar o acesso dos usuários ao chat privado.
2- Comunicar-se por meio de mensagens textuais ou arquivos.		4- Transmite mensagens e arquivos entre os usuários em tempo real.
5- Remover mensagens enviadas ou recebidas, conforme necessário.		6- Remove mensagens e arquivos do histórico de chat conforme solicitado pelos usuários.
		7- Caso de uso encerrado

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Tabela 11: Descritivo Caso de Uso 2

Número do documento: 2		
Título: Tabela de Metas		
Resumo: Descrever o processo para os usuários estabelecerem suas próprias metas e posteriormente acessá-las.		
Ator principal: Psicólogo e Paciente		Restrições: Nenhuma
	Pré-requisitos: O sistema deve ter um módulo de gerenciamento de metas configurado e operacional.	Pós-requisitos: O sistema deve atualizar o status das metas após modificações, como criação, edição ou exclusão.
FLUXO PRINCIPAL		
AÇÕES DO ATOR		AÇÕES DO SISTEMA
1- Criar suas próprias metas, fornecendo feedback e definindo prioridades pessoais.	3- Permitir que psicólogos e pacientes criem e definam metas específicas dentro do sistema.	
2- Consultar suas próprias metas e o progresso em relação a elas.	4- Fornece acesso às metas estabelecidas para os psicólogos e pacientes, permitindo a visualização e o acompanhamento do progresso.	
5- Exclui metas que não são mais relevantes ou necessárias, com base no progresso ou nas necessidades	6- Facilita a exclusão de metas quando solicitado por psicólogos ou pacientes.	
	7- Caso de uso encerrado	

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Tabela 12: Descritivo Caso de Uso 3

Número do documento: 3		
Título: Sistema de Conquistas		
Resumo: Descrever o processo para os usuários conseguirem visualizar as conquistas alcançadas.		
Ator principal: Psicólogo e Paciente		Restrições: Nenhuma
	Pré-requisitos: Possuir um usuário e garantir que somente pacientes autorizados possam ver e atualizar seu progresso de metas.	Pós-requisitos: O paciente deve receber um lembrete ou notificação sobre a próxima sessão ou sobre metas pendentes.
FLUXO PRINCIPAL		
AÇÕES DO ATOR		AÇÕES DO SISTEMA
1- Acompanhar suas próprias conquistas e progressos dentro do sistema para manter a motivação e refletir sobre o desenvolvimento pessoal.	2- Apresentar as conquistas desbloqueadas pelos pacientes em uma interface clara e acessível tanto para psicólogos quanto para pacientes.	
	3- Garantir que apenas usuários autorizados (psicólogos e o próprio paciente) possam visualizar as conquistas de acordo com as permissões estabelecidas.	
4- Consultar e analisar as conquistas alcançadas pelos pacientes para avaliar o progresso e ajustar o plano terapêutico, se necessário.	5- Atualiza as informações sobre conquistas em tempo real para refletir o progresso mais recente.	
	6- Caso de uso encerrado	

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Tabela 13: Descritivo Caso de Uso 4

Número do documento: 4		
Título: Definição de Emoção Atual		
Resumo: Descrever o processo para que os usuários consigam modificar seu estado emocional no sistema utilizando o upiéte.		
Ator principal: Paciente		Restrições: Nenhuma
	Pré-requisitos: Deve haver uma lista de emoções pré-definidas cadastradas no sistema, disponíveis para seleção pelo paciente.	Pós-requisitos: O sistema deve registrar a emoção atual definida ou alterada pelo paciente.
FLUXO PRINCIPAL		
AÇÕES DO ATOR		AÇÕES DO SISTEMA
1- O paciente acessa o sistema e seleciona a opção para definir sua emoção atual.		4- O sistema autentica o paciente e apresenta a interface para a definição de emoção atual.
2- O paciente escolhe uma emoção atual a partir dos Upiéte oferecidos (por exemplo: feliz, triste, ansioso etc.).		5- O sistema apresenta uma lista de emoções pré-definidas
3- O paciente acessa o sistema e seleciona a opção para alterar sua emoção atual.		6- O sistema registra a emoção escolhida pelo paciente
7- O paciente escolhe uma nova emoção ou ajusta a emoção atual a partir dos Upiéte fornecidos.		8- O sistema confirma o registro da emoção e atualiza o estado emocional do paciente.
		9- Caso de uso encerrado

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Tabela 14: Descritivo Caso de Uso 5

Número do documento: 5		
Título: Sistema de Perfil		
Resumo: Descrever o processo para que os usuários consigam visualizar o seu perfil e o de outros usuários; permitir a personalização do próprio perfil.		
Ator principal: Paciente, psicólogo e Administrador		Restrições: Nenhuma
	Pré-requisitos: Os perfis dos usuários (pacientes e psicólogos) devem estar previamente cadastrados no sistema com informações básicas.	Pós-requisitos: O sistema deve fornecer feedback aos usuários confirmando que as alterações feitas em seus perfis foram salvas com sucesso.
FLUXO PRINCIPAL		
AÇÕES DO ATOR		AÇÕES DO SISTEMA
1- O usuário acessa o sistema e navega até a seção de perfil. 2- O usuário visualiza suas informações pessoais, histórico de sessões e progresso de metas. 3- O usuário acessa a opção de personalização do perfil. 4- O usuário pode editar suas informações pessoais, como nome, e-mail, foto de perfil, etc. 5- O usuário salva as alterações feitas no perfil. 6- O usuário pode visualizar perfis de psicólogos disponíveis para agendar sessões (caso seja paciente). 7- O usuário pode visualizar perfis de pacientes para entender melhor seu histórico e progresso (caso seja psicólogo). 8- O usuário pode ver informações públicas dos perfis de outros pacientes (se permitido).		9- O sistema exibe as informações pessoais e profissionais do usuário, incluindo histórico relevante. 10- O sistema permite ao usuário visualizar informações adicionais conforme o tipo de perfil (paciente, psicólogo). 11- O sistema apresenta a interface de edição do perfil com campos editáveis. 12- O sistema valida e salva as alterações feitas pelo usuário. 13- O sistema confirma a atualização das informações do perfil. 14- O sistema permite ao usuário pesquisar e selecionar outros perfis para visualização.
15- O paciente escolhe uma nova emoção ou ajusta a emoção atual a partir dos Upiète fornecidos.		16- O sistema exibe informações públicas ou autorizadas dos perfis de outros usuários conforme as permissões definidas.
		17- Caso de uso encerrado

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

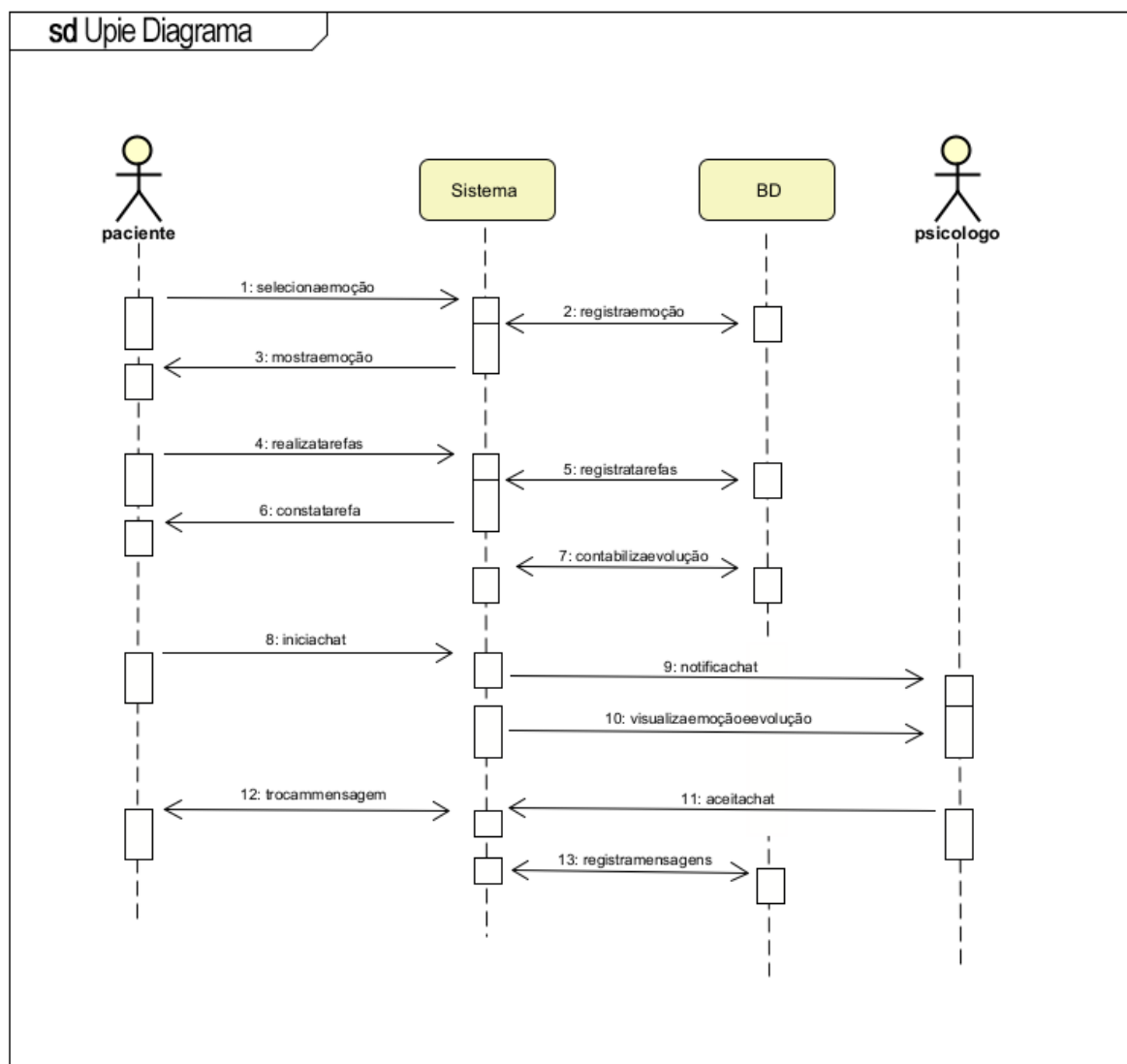
Tabela 15: Descritivo Caso de Uso 6

Número do documento: 6		
Título: Gerenciamento de Usuários		
Resumo: Descrever o processo para o administrador banir usuários.		
Ator principal: Administrador		Restrições: Nenhuma
	Pré-requisitos: O administrador deve ter permissões adequadas para acessar a seção de gerenciamento de usuários e realizar ações de banimento.	Pós-requisitos: O sistema deve garantir que o usuário banido não possa acessar sua conta ou realizar qualquer ação no sistema após o banimento.
FLUXO PRINCIPAL		
AÇÕES DO ATOR		AÇÕES DO SISTEMA
1- O administrador navega até a seção de gerenciamento de usuários. 2- O administrador busca e seleciona o usuário que precisa ser banido. 3- O administrador seleciona a opção para banir o usuário.		4- O sistema autentica o administrador e verifica suas permissões. 5- O sistema apresenta a interface de gerenciamento de usuários, permitindo a busca e seleção de usuários. 6- O sistema apresenta uma interface para o administrador especificar o motivo do banimento. 7- O sistema registra o motivo e detalhes do banimento. 8- O sistema atualiza o status do usuário para "banido".
9- O administrador revisa as informações inseridas e confirma a ação de banimento.		10- O sistema confirma ao administrador que o usuário foi banido com sucesso.
		11- Caso de uso encerrado

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

7.4 Diagrama de sequência do sistema

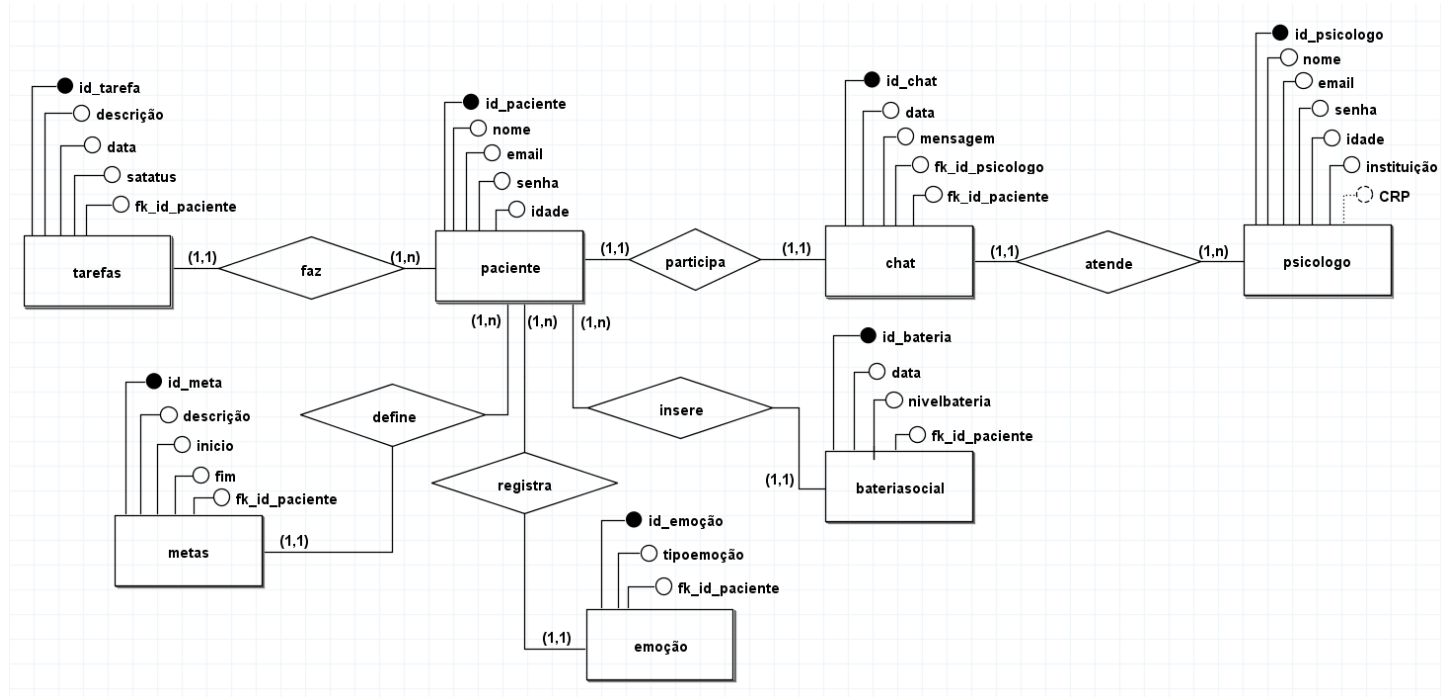
Figura 9: Diagrama de sequência do sistema Upie



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

7.5 Diagrama de Modelo-Entidade-Relacionamento – MER

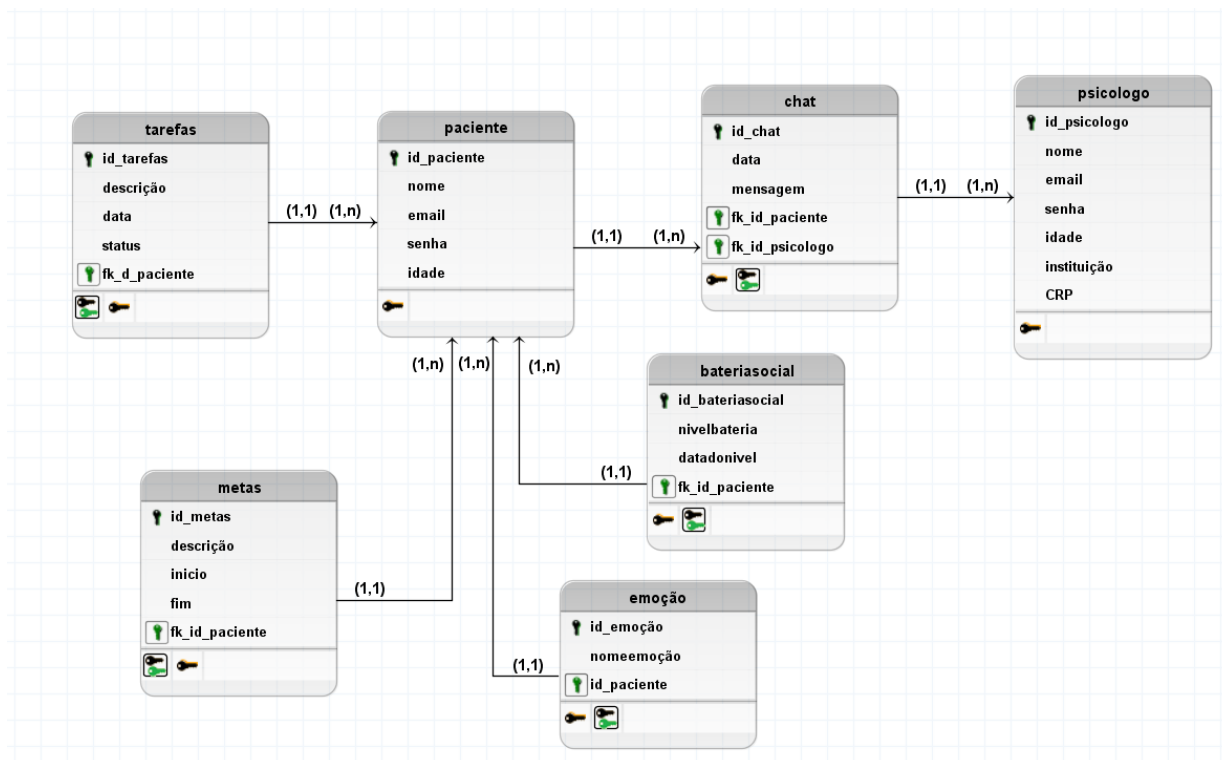
Figura 10: Diagrama Modelo-Entidade-Relacionamento



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

7.6 Diagrama de Entidade-Relacionamento – DER

Figura 11: Diagrama Entidade-Relacionamento

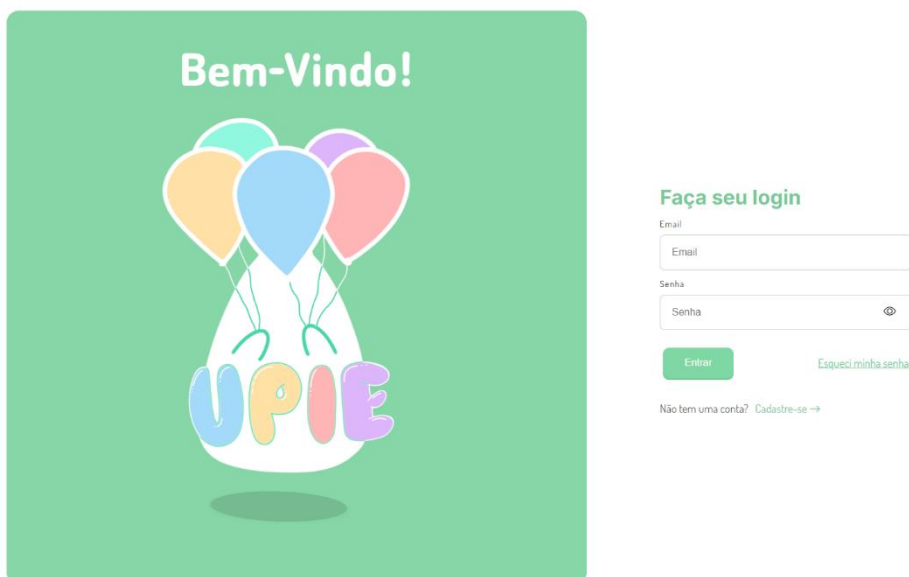


Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

8 PROTÓTIPOS DO SISTEMA

8.1 Telas prototípicas do sistema

Figura 12: Tela de Login



Bem-Vindo!

Faça seu login

Email

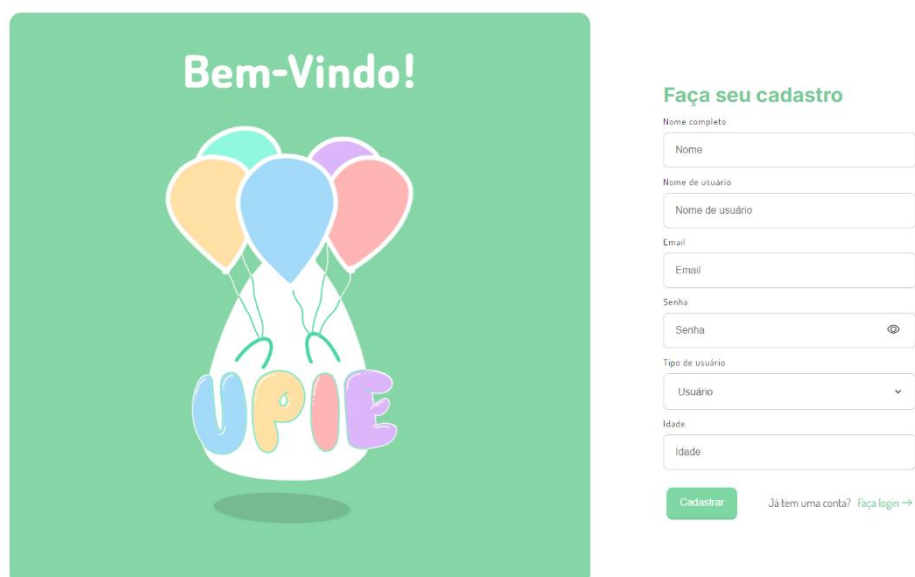
Senha

Entrar [Esqueci minha senha](#)

Não tem uma conta? [Cadastre-se ->](#)

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Figura 13: Tela de Cadastro



Bem-Vindo!

Faça seu cadastro

Nome completo

Nome

Nome de usuário

Nome de usuário

Email

Email

Senha

Senha

Tipo de usuário

Usuário

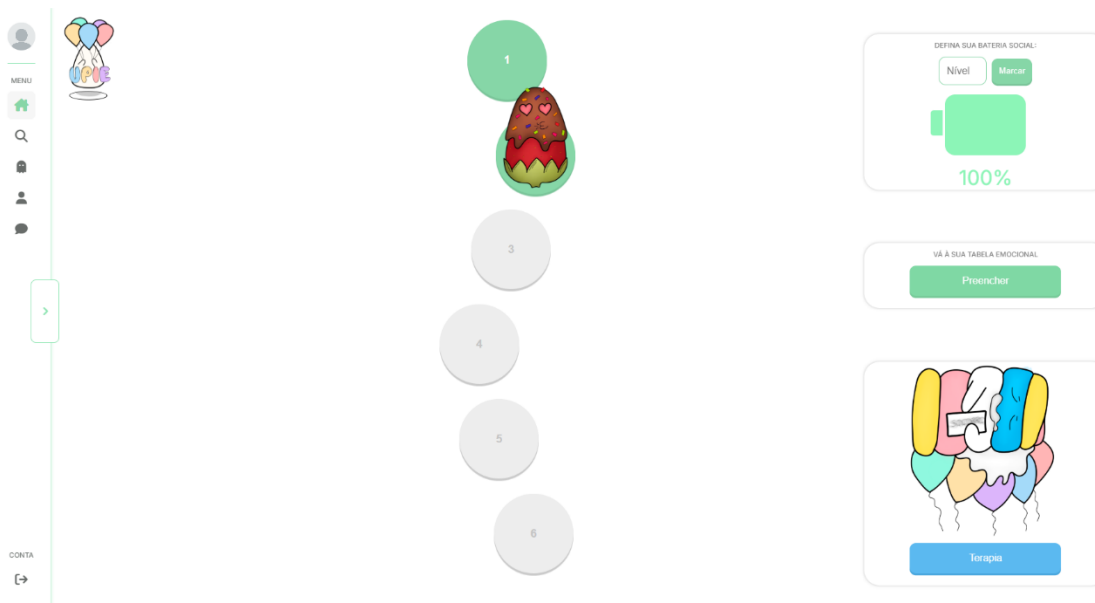
Idade

Idade

Cadastrar [Já tem uma conta? Faça login ->](#)

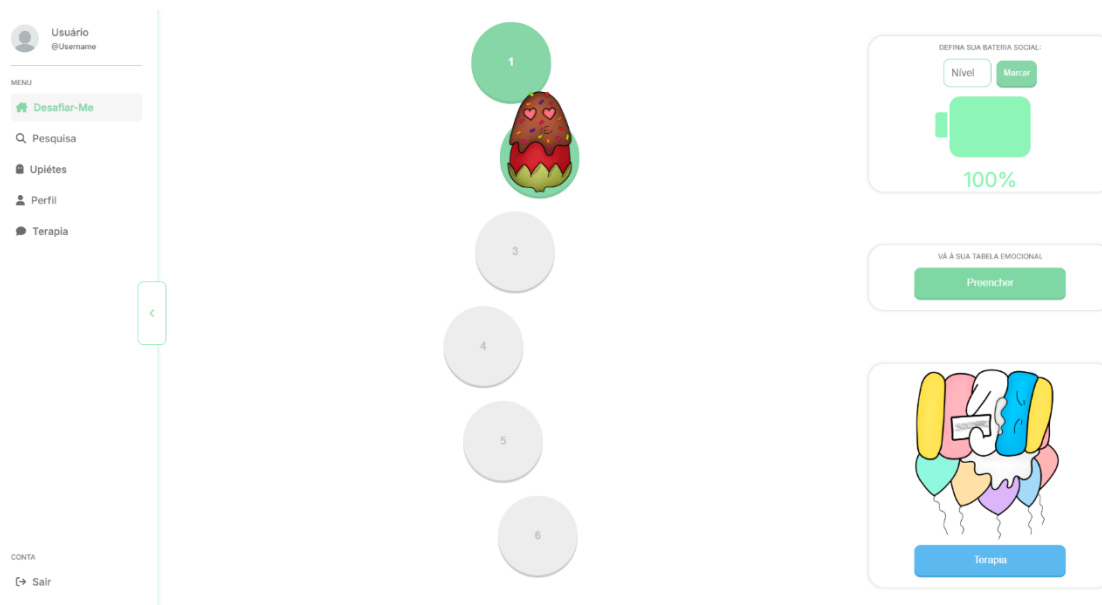
Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Figura 14: Tela Home



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Figura 15: Sidebar Aberto



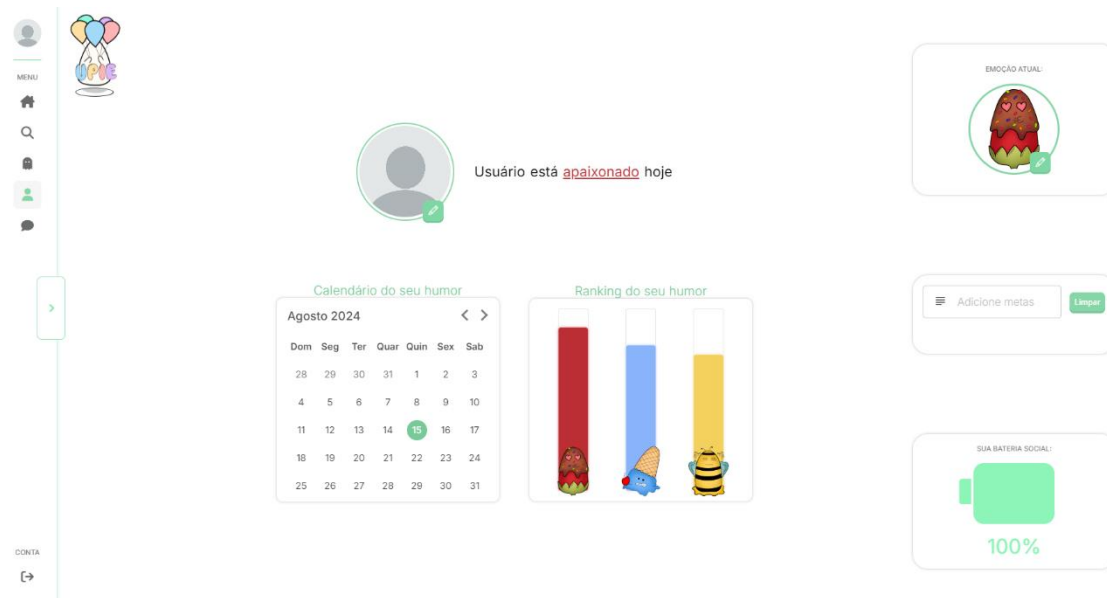
Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Figura 16: Tela selecionar Upiéte



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

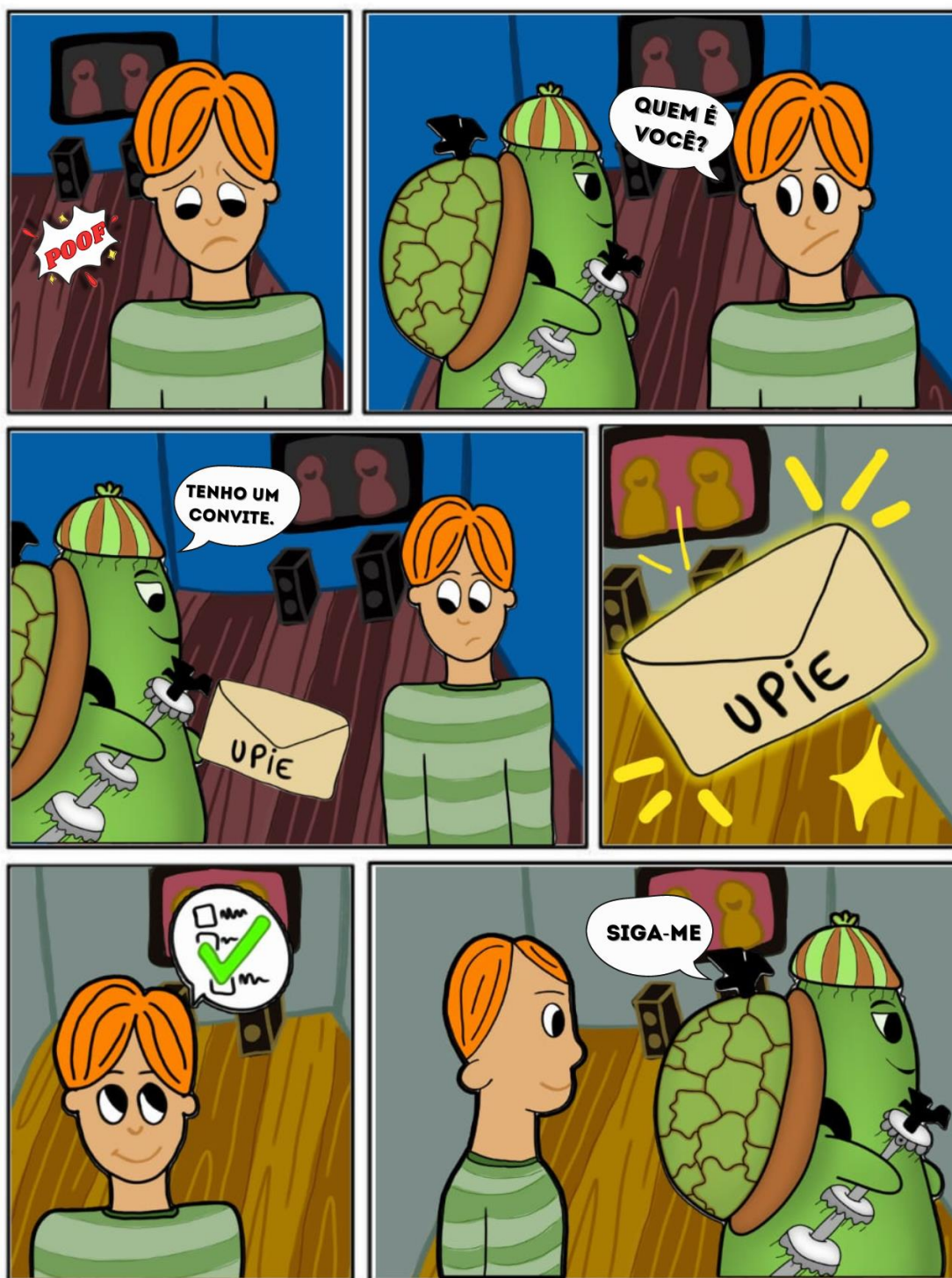
Figura 17: Tela do Usuário



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

8.2 Storyboard

Figura 18: Storyboard



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

8.3 Avaliação de uso do sistema

Nossa equipe possui grande foco na experiência do usuário, e temos como objetivo torná-la a mais funcional e intuitiva possível.

Os usuários podem facilmente transacionar entre diferentes telas e funcionalidades em apenas um clique. Todas as funcionalidades foram desenvolvidas para que fossem simples, ao mesmo tempo que atendem a necessidade de nossos usuários.

Ao que se diz respeito à funcionalidade e eficácia, utilizamos de código e sistemas otimizados para que o nosso programa funcione da melhor maneira possível, sendo rápido e eficiente.

Com o público-alvo se tratando do jovem adulto, entendemos que estes indivíduos se encontram muito ocupados. Sendo assim, é essencial para nós que o programa atenda a necessidade dos usuários de eficácia e eficiência, além de apresentar elementos chamativos e que incentivem eles de continuar trabalhando em suas saúdes mentais com frequência.

8.4 Análise da UX

A análise acerca da interface do usuário, foi feita por pessoas que não possuem relação com o desenvolvimento do projeto. As pessoas escolhidas para realizar tal função possuem idades variadas (dos 10 aos 47 anos). Nenhuma das pessoas escolhidas tiveram participação no desenvolvimento do sistema, portanto, não sofreram nenhuma influência que poderia modificar sua avaliação final.

As pessoas que se disponibilizaram para testar o projeto Upie, ficaram de acordo sobre a divulgação de seus nomes e idades.

Quadro 7: Análise da UX 1

Elisete	
Idade	46
Já usou plataforma parecida?	Não
Usaria a plataforma novamente? Por quê?	Sim. Eu usaria a plataforma outra vez por ser fácil de utilizar e por disponibilizar recursos relacionados a saúde mental.
Experiência Completa	
<p>“A plataforma é muito bonita visualmente, os personagens que representam as emoções foram um diferencial pra mim, já que é mais fácil apenas usá-los para expressar seus sentimentos do que utilizar de palavras. Ter acesso a uma plataforma onde se pode refletir sobre o que sente realmente foi algo inovador, e que me permitiu conhecer mais sobre mim mesma. O fato de ser um site fácil de se usar foi essencial pra mim que tenho algumas dificuldades com a utilização de projetos feitos com o uso da tecnologia, achei muito acolhedor o fato de eu conseguir usá-lo apenas olhando por ser algo intuitivo.”</p>	

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Quadro 8: Análise da UX 2

Rogério	
Idade	47
Já usou plataforma parecida?	Não
Usaria a plataforma novamente? Por quê?	“Sim. A plataforma tem um design bonito e as cores utilizadas me chamaram a atenção por serem cores mais “alegres”, além de que os recursos oferecidos pelo site realmente me ajudaram a terem uma visão mais ampla sobre o que eu sentia, por isso, eu usaria novamente.”
Experiência Completa	
“Os chamados “Upiétés” foi o que mais me chamou a atenção no site, nunca tinha visto algo parecido anteriormente, achei a aparência deles muito divertida o que me deixou mais tranquilo em utilizá-los para expressar meus sentimentos. As metas diárias também foram um recurso que me interessou bastante, já que, muitas vezes eu tenho dificuldade em estabelecer minhas próprias metas e cumpri-las, o fato de eu conseguir fazer isso no site foi um diferencial, pois, eu consegui administrar melhor meus afazeres diários. O gráfico de emoções também foi muito importante, porque com ele eu pude perceber quais eram os sentimentos que mais me acompanhavam ao longo dos dias, fazendo eu conseguir trabalhar em cima disso. ”	

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

Quadro 9: Análise da UX 3

Isaque	
Idade	11
Já usou plataforma parecida?	Não
Usaria a plataforma novamente? Por quê?	Sim. A aparência é muito bonita e os ‘bonequinhos’ eram muito legais. Eu gostei porque lá eu conseguia escolher o que eu estava sentindo quando eu não conseguia falar.
Experiência Completa	
“Eu achei muito legal, os “bonequinhos” pareciam personagens de jogos, então eu me acostumei com a aparência deles, eles também tinham várias formas, e eu podia escolher o que mais parecia com o que eu tava sentindo. Eu gostei das cores do site, também gostei que as tarefas eram fáceis de fazer, então eu consegui fazer várias sem me cansar, minha mãe também disse que dava pra eu anotar coisas pra fazer depois, então eu anotei lições da escola pra não esquecer.”	

Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

De acordo com as experiências apresentadas, o design e a facilidade de utilizar o projeto foram os tópicos que mais chamaram a atenção dos usuários que realizaram o teste.

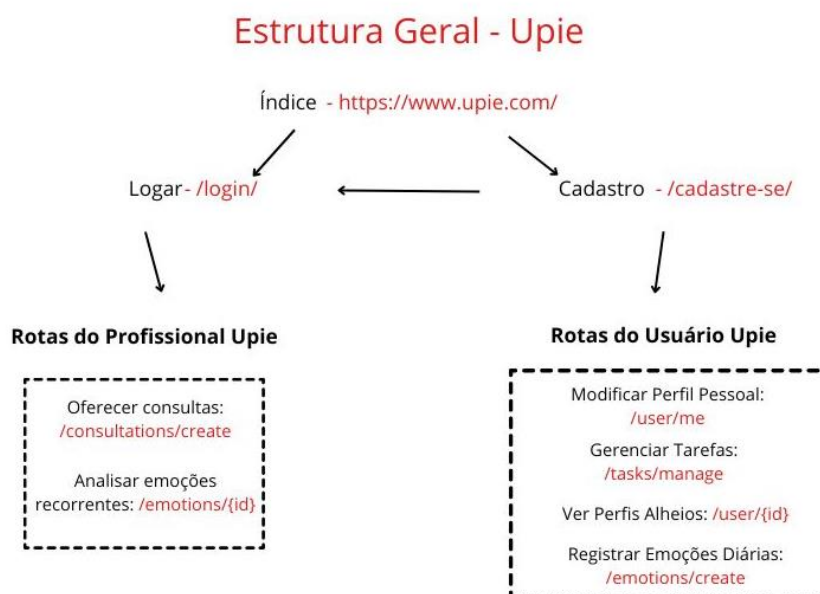
O “Upiétes” também foram comentados devido à sua caracterização e sua utilidade como ferramenta para se expressar emoções, ajudando os usuários a expressarem seus próprios sentimentos, principal objetivo do sistema.

As metas diárias também foram muito bem recebidas, principalmente pelos usuários mais velhos que costumam ter muitas tarefas no dia a dia, tornando esse recurso um diferencial que os ajudaram a se organizarem melhor e cultivarem sentimentos agradáveis graças ao cumprimento de objetivos estabelecidos.

9. CODIFICAÇÃO DO SISTEMA

9.1. Estrutural geral / framework

Figura 19- Estrutura Geral da Plataforma Upie



Fonte: elaborada pelos integrantes do grupo (2024)

A estrutura apresentada acima, mostra quais são as rotas disponibilizadas para os usuários do sistema, cada usuário específico (paciente ou psicólogo) possui rotas diferentes, sendo oferecidas de acordo com o tipo de login selecionado.

Essa diferenciação de atividades serve para especificar os tipos de usuários presentes na plataforma, sendo alguma delas disponíveis apenas para psicólogos e outras disponíveis apenas para pacientes.

Com essas distinções, um paciente, por exemplo, está isento de realizar rotas atribuídas a um profissional (psicólogo), garantindo assim, a exclusividade de cada tipo de perfil.

9.2 Controle de Versionamento

Para definir as versões do software sendo desenvolvido, foi utilizado como base as regras do Semantic Versioning. Com este sistema, é definido o formato “MAJOR.MINOR.PATCH”, sendo assim, o primeiro dígito representa atualizações de

grande significância, e que apresentam mudanças incompatíveis com modelos anteriores do software. O segundo dígito representa mudanças pequenas no programa, que não alteram de maneira muito drástica o seu funcionamento. Já o terceiro e último dígito representa atualizações básicas que procuram tratar de erros e bugs no sistema.

Definido a maneira como o versionamento irá funcionar, podemos apontar as versões mais impactantes feitas no nosso projeto até o momento:

Versão 1.0.0 - O sistema conta com uma página inicial. Nesta página, é possível definir o nível da bateria social do usuário.

Versão 2.0.0 - Foram adicionadas as páginas de emoções e de perfil do usuário ao sistema. Na página de emoções, há diferentes avatares, cada um representante de uma emoção. Na página de perfil do usuário, é possível estabelecer metas a serem atingidas, bem como verificar o calendário de emoções do usuário, que informa a emoção selecionada por ele a cada dia do mês.

Versão 3.0.0 - Foram adicionadas telas funcionais de cadastro e login, bem como um chat para contato com terapeutas no site.

Versão 3.0.1 - Foram corrigidos problemas relacionados ao funcionamento da bateria emocional.

Versão 3.1.0 - Foram adicionadas tarefas diárias e um “mini game” de jogo da memória.

10. TESTE

10.1 Testes Unitários do Sistema

CADASTRO

Verificando a funcionalidade de cadastro dos usuários:

Em um cadastro bem-sucedido, foi verificado que todos os campos são preenchidos corretamente. O usuário foi cadastrado com sucesso e redirecionado para a página de login, conforme projetado.

Em um cadastro no qual um nome de usuário, e/ou de e-mail já é existente no sistema e tenta cadastrar-se novamente, foi verificado que é exibida uma mensagem de erro, indicando que os dados já estão em uso.

LOGIN

Validando a autenticação de usuários:

Em um login em que as credenciais (e-mail e senha) foram válidas, o usuário foi autenticado com sucesso e redirecionado para a página inicial, conforme projetado.

Em um login com credenciais inválidas, foi verificado que uma mensagem de erro foi exibida e o usuário não foi autenticado, como esperado.

TELA INICIAL (BATERIA SOCIAL)

Garantindo a atualização e associação do nível de bateria social ao usuário:

Em uma atualização que o usuário insere a sua bateria social com um valor entre 0 e 100, foi verificado que o nível é atualizado corretamente.

Em uma atualização que o usuário define sua bateria com valores maior do que 100 ou menores que 0, foi verificado que uma mensagem aparece e o nível não é atualizado corretamente, conforme esperado.

ESCOLHA DA EMOÇÃO (UPIÉTES)

Verificar a funcionalidade de cadastro e interação com os Upiétes:

O usuário escolhe um Upiéte na lista, e a escolha é registrada corretamente no sistema. No entanto, o sistema não respondeu a interação com o Upiéte.

Para resolver a falha de interação com os Upiétes, é preciso que o sistema execute um processamento eficiente dos dados registrados, garantindo atualizações das informações de forma adequada. Isso envolve a atualização dos dados previamente armazenados.

10.2 Testes de Integração do Sistema

TELA DE CADASTRO

Descrição: Cadastro de um novo usuário com todos os dados corretos e sem duplicações.

Dados utilizados:

- Nome: "Usuário Teste"
- Nome de usuário: teste123
- Email: teste123@example.com
- Senha: "senha123"
- Idade: 25
- Tipo de usuário: "Paciente"

Resultado esperado: o usuário deve ser cadastrado com sucesso e redirecionado a tela de Login, e os dados salvos no banco de dados.

Resultado obtido: O cadastro foi realizado com sucesso, e os dados foram devidamente inseridos no banco de dados.

Descrição: Cadastro de um novo usuário com um nome de usuário já existente.

Dados utilizados:

- Nome de usuário: teste123

Resultado esperado: O sistema deve impedir o cadastro, e informar que o nome de usuário já existe.

Resultado obtido: O sistema exibiu a mensagem e o erro impediu de realizar o cadastro.

Descrição: Cadastro de um novo usuário com um e-mail já registrado.

Dados utilizados:

- Email: teste123@example.com

Resultado esperado: O sistema deve impedir o cadastro, e informar que o e-mail já está cadastrado.

Resultado obtido: O sistema exibiu a mensagem e o erro impediu de realizar o cadastro.

Descrição: Tentar realizar um cadastro sem preencher todos os campos obrigatórios, como: nome de usuário ou e-mail.

Resultado esperado: O sistema deve impedir o cadastro, e informar que os campos devem ser preenchidos.

Resultado obtido: O sistema exibiu a mensagem e o erro impediu de realizar o cadastro.

TELA DE LOGIN

Descrição: Login de um usuário cadastrado com todos os dados corretos.

Dados utilizados:

- Email: teste123@example.com
- Senha: "senha123"

Resultado esperado: O usuário deve ser redirecionado com sucesso para a tela inicial do sistema.

Resultado obtido: O redirecionamento foi realizado com sucesso.

Descrição: Login de um usuário cadastrado com a senha, anteriormente registrada, incorreta.

Dados utilizados:

- Email: teste123@example.com
- Senha: "senha1234"

Resultado esperado: O sistema deve informar que a senha é inválida e não redirecionar o usuário para a tela inicial.

Resultado obtido: O sistema exibiu a mensagem e o erro impediu de realizar o login.

Descrição: Login sem os campos principais, como: e-mail ou senha preenchidos.

Resultado esperado: O sistema deve impedir o login, e informar que os campos devem ser preenchidos.

Resultado obtido: O sistema exibiu a mensagem e o erro impediu de realizar o login.

TELA INICIAL

Na tela inicial temos uma funcionalidade chamada de bateria, que tem o objetivo de registrar qual a bateria social do paciente.

Descrição: O paciente insere um valor de 0 a 100 no formulário da bateria.

Resultado esperado: O nível da bateria muda de acordo com os dados preenchido pelo usuário e preenche no banco de dados.

Resultado obtido: O sistema exibiu corretamente o nível preenchido.

Descrição: O paciente insere um valor diferente de 0 a 100 no formulário da bateria.

Resultado esperado: O nível da bateria não muda de acordo com os dados colocados, exibe um aviso sobre o preenchimento incorreto, e não insere nenhum dado no banco de dados.

Resultado obtido: O sistema exibiu a mensagem, o funcionamento do display da bateria não modificou, e nenhum dado foi inserido no banco.

TELA DA ESCOLHA DA EMOÇÃO (Upiéte)

Na tela da escolha da emoção temos a funcionalidade de escolher o Upiéte que te representa, e registramos isso no banco de dados de forma automatizada.

Descrição: O paciente escolhe o Upiéte que o representa, e o seleciona.

Resultado esperado: Os dados, Id_usuario, o nome da emoção, e a URL são salvas no banco de dados.

Resultado obtido: O sistema salvou os dados e os inseriu no banco.

Não há margem de erro.

10.3 Validações do Sistema

Validação de campos obrigatórios

- **Descrição:** A validação de campos obrigatórios assegura que todos os campos necessários sejam preenchidos antes de enviar o formulário.

- Resultado obtido: O sistema bloqueou o cadastro e apresentou uma mensagem informativa quando campos obrigatórios, como nome de usuário ou e-mail, estavam vazios.

Email ou nome de usuário:

- Descrição: A validação do e-mail ou nome de usuário consiste em analisar os registros existentes no banco de dados, a fim de evitar a inserção de dados duplicados.
- Resultado obtido: O sistema consultou o banco de dados, bloqueou o cadastro e apresentou uma mensagem de erro informativa.

Login

- Descrição: A validação do login envolve a verificação se o e-mail e a senha correspondem a um registro existente no banco de dados.
- Resultado obtido: O sistema bloqueou o login e apresentou uma mensagem de erro informativa quando a senha estava incorreta ou os campos estavam vazios.

Escolha da emoção (Upiéte)

- Descrição: A validação da escolha do Upiéte garante que a seleção do paciente seja registrada corretamente no banco de dados.
- Resultado obtido: O sistema salvou os dados corretamente no banco de dados, sem erros, ao escolher um Upiéte válido.

CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou o desenvolvimento do Upie, um jogo que visa proporcionar apoio emocional de maneira acessível e interativa. Em um cenário onde o cuidado com a saúde mental ganha cada vez mais importância, o Upie busca oferecer uma plataforma envolvente, onde os usuários podem explorar suas emoções e encontrar formas de lidar com os desafios emocionais do dia a dia.

Através do uso da gamificação, o Upie se mostrou eficaz em engajar os usuários em atividades que promovem o autoconhecimento e o bem-estar. Com suas tarefas diárias e metas emocionais, o jogo incentiva uma rotina de cuidado emocional de maneira leve e divertida, criando um ambiente acolhedor e motivador.

Os testes realizados indicaram que o Upie pode contribuir positivamente para o bem-estar dos usuários, sugerindo que o uso de elementos lúdicos é uma abordagem promissora para o apoio emocional. A acessibilidade e a interatividade da plataforma tornam o Upie uma ferramenta que pode complementar outras formas de suporte emocional, adaptando-se às necessidades de diferentes perfis de usuários.

Espera-se que o Upie inspire novas pesquisas e iniciativas voltadas ao uso de jogos e tecnologias digitais para a saúde mental, contribuindo para uma sociedade mais consciente e aberta ao autocuidado. Em futuras atualizações, o projeto poderá explorar novas funcionalidades e parcerias que aprimorem ainda mais sua capacidade de apoio.

REFERÊNCIAS

Mental health. *World Health Organization*, 2022. Disponível em: https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_1. Acesso em: 4 de abril de 2024.

BELANDI, Caio. 161,6 milhões de pessoas com 10 anos ou mais de idade utilizaram a Internet no país, em 2022. *Agência de Notícias IBGE*, 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br>. Acesso em: 6 de abril de 2024.

SOUZA, Karlla; XIMENES, Mônica. Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura. *Revista Educação, Psicologia e Interfaces*, v. 3, n. 3, p. 204-217, 2019.

Panorama da Saúde Mental. *Panorama da Saúde Mental*, 2023. Disponível em: <https://panoramasaudemental.org/>. Acesso em: 6 de abril de 2024.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. Saúde mental. World Health Organization, 2022. Disponível em: https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_1. Acesso em: 4 abr. 2024.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. Constitution of the World Health Organization. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 1998. Disponível em: <https://apps.who.int/gb/bd/PDF/bd47/EN/constitution-en.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2024.