

Alice Laila Silva Pires
Gabriel Rodrigues Alves
Gustavo Robson Sousa Silva
Janaina Mota Pinto
Luis Gustavo Lisboa Carvalho
Nycole Ferreira Oliveira
Vinícius Martines Alcantarilla

Desenvolvimento de um sistema web para conectar profissionais da área da psicologia ao público geral, com ênfase na acessibilidade e promovendo o acesso a informações acerca da saúde mental e segurança psicossocial

Software: Mind

MIND

Desenvolvimento de um sistema web para conectar profissionais da área da psicologia ao público geral, com ênfase na acessibilidade e promovendo o acesso a informações acerca da saúde mental e segurança psicossocial.

Alice Laila Silva Pires

Gabriel Rodrigues Alves

Gustavo Robson Sousa Silva

Janaina Mota Pinto

Luis Gustavo Lisboa Carvalho

Nycole Ferreira Oliveira

Vinícius Martines Alcantarilla

Lista de Ilustrações

Figura 1 - IDEF0	20
Figura 2 - Modelagem de processo de negócio	22
Figura 3 - Estrutura Analítica do Projeto.....	26
Figura 4 - Modelo de Canvas.....	30
Figura 5 - Diagramas de casos de uso.....	35
Figura 6 - Landing Page.....	42
Figura 7 - Home.....	43
Figura 8 - Sobre nós.....	44
Figura 9 - Login.....	45
Figura 10 - Termos de uso.....	46
Figura 11 - Perfil	47
Figura 12 - Tela de streaming.....	48
Figura 13 - Página de Cadastro	49
Figura 14 - Artigos de Saúde Mental	50
Figura 15 - Diagrama de Navegação.....	51

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Softwares Similares ou Concorrentes.....	17
Tabela 2 - Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio.....	23
Tabela 3 - Estimativa de Custo do Projeto	26
Tabela 4 - Estimativa de depreciação de equipamentos	27
Tabela 5 - Estimativa de despesas.....	27
Tabela 6 - Gastos Totais	28
Tabela 7 - Estudo de Viabilidade	28
Tabela 8 - Requisitos Funcionais do Sistema	31
Tabela 9 - Requisitos Não Funcionais do Sistema	32
Tabela 10 - Regras de Negócio	33
Tabela 11 - Lista de Membros	54
Tabela 12 - Lista de repositórios com os documentos e artefatos do projeto.....	54
Tabela 14 - Lista com as ferramentas utilizadas para a elaboração dos artefatos.....	56
Tabela 16 - Atribuição das responsabilidades para os membros da equipe	58

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
08/08/2024	0.1	Palestras feitas na primeira semana de aula sobre trabalhos anteriores dos veteranos do curso de DSM.	Alice Laila Silva Pires Gabriel Rodrigues Alves Gustavo Robson Sousa Silva Janaina Mota Pinto Luis Gustavo Lisboa Carvalho Nycole Ferreira Oliveira Vinícius Martines Alcantarilla
22/08/2024	0.2	Palestra do professor Vinicius Heltai Pacheco sobre os Objetivos da ODS aplicado ao projeto integrador do curso de Desenvolvimento de Software e Multiplataforma (DSM).	Alice Laila Silva Pires Gabriel Rodrigues Alves Gustavo Robson Sousa Silva Janaina Mota Pinto Luis Gustavo Lisboa Carvalho

			Nycole Ferreira Oliveira Vinícius Martines Alcantarilla
22/08/20254	0.3	Definição do grupo do Projeto Integrador	Alice Laila Silva Pires Gabriel Rodrigues Alves Gustavo Robson Sousa Silva Janaina Mota Pinto Luis Gustavo Lisboa Carvalho Nycole Ferreira Oliveira Vinícius Martines Alcantarilla
26/08/2024	0.4	Definição do tema do Projeto Integrador	Alice Laila Silva Pires Gabriel Rodrigues Alves Gustavo Robson Sousa Silva Janaina Mota Pinto Luis Gustavo Lisboa Carvalho Nycole Ferreira Oliveira Vinícius Martines Alcantarilla
26/08/2024	0.5	Começo da edição do Documento do projeto integrador (PI). Edição da Capa, Folha de rosto e Histórico de revisão	Alice Laila Silva Pires
02/09/2024	0.6	Pesquisas acerca das problemáticas que serão solucionadas pelo grupo	Alice Laila Silva Pires

			Gabriel Rodrigues Alves Gustavo Robson Sousa Silva Janaina Mota Pinto Luis Gustavo Lisboa Carvalho Nycole Ferreira Oliveira Vinícius Martines Alcantarilla
06/09/2024	0.7	Elaboração e edição do subcapítulo da primeira parte: Problemas	Vinícius Martines Alcantarilla
06/09/2024	0.8	Elaboração e edição do subcapítulo da primeira parte: Softwares similares e concorrentes.	Gustavo Robson Sousa Silva
07/09/2024	0.9	Elaboração da Introdução	Gabriel Rodrigues Alves
08/09/2024	1.0	Elaboração e pesquisa das partes interessadas	Nycole Ferreira Oliveira
08/09/2024	1.2	Elaboração do contexto	Janaina Mota Pinto
03/10/2024	1.3	Criação e finalização do IDEF0	Vinícius Martines Alcantarilla
07/10/2024	1.4	Criação e finalização dos Diagramas de casos de uso	Vinícius Martines Alcantarilla
07/10/2024	1.5	Criação e finalização da Estrutura analítica do projeto	Janaina Mota Pinto
14/10/2024	1.6	Criação e finalização do BPMN	Gabriel Rodrigues Alves

20/10/2024	1.7	Revisão das referências	Vinícius Martines Alcantarilla Alice Laila Silva Pires Janaina Mota Pinto
24/10/2024	2.0	Elaboração dos Requisitos do Usuário	Alice Laila Silva Pires
04/11/2024	2.1	Revisão da documentação	Alice Laila Silva Pires Gabriel Rodrigues Alves Gustavo Robson Sousa Silva Janaina Mota Pinto Luis Gustavo Lisboa Carvalho Nycole Ferreira Oliveira Vinícius Martines Alcantarilla
07/11/2024	2.2	Criação do Canvas	Gustavo Robson Sousa Silva Luis Gustavo Lisboa Carvalho
07/11/2024	2.3	Atualização da Metodologia	Nycole Ferreira Oliveira
08/11/2024	2.4	Definição do Modelo de Sistemas	Vinícius Martines Alcantarilla
08/11/2024	2.5	Especificações dos Casos de Uso	Vinícius Martines Alcantarilla
08/11/2024	2.6	Criação do capítulo 5 sobre decisões de design	Alice Laila Silva Pires

09/11/2024	2.7	Elaboração das Regras de Negócios	Janaina Mota Pinto
09/11/2024	2.8	Criação das Especificações do Requisitos	Gabriel Rodrigues Alves
09/11/2024	2.9	Criação do Casos de Uso	Vinícius Martines Alcantarilla
09/11/2024	2.10	Expansão de informações sobre o IDEF0	Vinícius Martines Alcantarilla
11/11/2024	2.11	Edição do Histórico de Revisão	Nycole Ferreira Oliveira

Sumário

1.	INTRODUÇÃO	11
1.1	Problema	11
1.2	Contexto	11
1.3	Objetivos	12
1.4	Metodologia	13
1.5	Partes Interessadas (Stakeholders)	16
1.6	Softwares Similares ou Concorrentes.....	17
2.	LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS.....	19
2.1.	Escopo	19
2.1	Modelagem do Processo de Negócio	22
2.2	Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio	22
2.3	Descrição dos requisitos de usuário.....	23
2.3.1	Lista de Requisitos do Usuário	23
2.3.2	Descrição dos Atores.....	25
2.4	Estrutura Analítica do Projeto	25
2.5	Estimativa de Custo do Projeto	26
2.6	Estudo de Viabilidade	28
2.7	Modelo de Projeto Canvas.....	30
3.	ESPECIFICAÇÕES DOS REQUISITOS DO SISTEMA	30
3.1	Requisitos Funcionais do Sistema.....	31
3.2	Requisitos Não Funcionais do Sistema.....	32
3.3	Regras de Negócio	33
4.	Modelos do Sistema	33
4.1	Diagrama de Casos de Uso	34
4.2	Especificações dos Casos de Uso	35

5. Implementação das Páginas Web	41
5.1 Páginas Web.....	41
5.2 Diagrama de Navegação.....	51
5.3 Decisões do Design Digital.....	51
5.3.3. Cores da logo	52
5.3.4 Tipografia	53
5.3.5 Considerações Finais	53

1. Introdução

A plataforma Mind, é um projeto desenvolvido a partir da ODS 3 da ONU (Saúde e Bem-estar), buscando não apenas oferecer suporte psicológico, mas também contribuir para a promoção da saúde e bem-estar, incentivando práticas de autocuidado e atenção à saúde mental, aprofundando-se mais especificamente na criação de uma plataforma web voltada a conexão de profissionais qualificados e voluntários em tratamento psicológico, tendo seu design digital visando proporcionar um ambiente acolhedor ao usuário.

Neste Trabalho, serão detalhados a fundo todos os processos técnicos do desenvolvimento web da página, ferramentas utilizadas, documentação, pesquisa a fundo sobre o tema, e dentre outras informações.

1.1 Problema

Para a diminuição da carência de profissionais de psicologia, como poderia ser facilitado sua conexão aos seus futuros clientes?

Como entregar sistemas de saúde mais acessíveis em um mundo cada vez mais acelerado e tecnológico?

Como incentivar a discussão sobre temas acerca da segurança pessoal e psicológica de forma profissional, responsável e confortável?

1.2 Contexto

O Brasil enfrenta uma crise silenciosa: o acesso à saúde mental. Milhões de brasileiros sofrem com transtornos mentais, e dados da Organização Mundial da Saúde (OMS) apontam que o país é o que possui o maior número de pessoas ansiosas: 9,3% da população. Há também um alerta sobre a saúde mental dos brasileiros, já que uma em cada quatro pessoas sofrerá com algum transtorno mental ao longo da vida. Muitas dessas pessoas não conseguem encontrar o apoio necessário. A distância geográfica e o estigma são apenas alguns dos obstáculos que dificultam o acesso a um tratamento

adequado.

Outros dados da Organização Mundial da Saúde (OMS) sugerem que 86% dos brasileiros sofrem com algum tipo de transtorno mental como a Ansiedade e a Depressão.

Segundo levantamento da Vittude, ao disponibilizar o teste DASS-21 em seu site, colheu a informação de 492.790 pessoas entre outubro de 2016 e abril de 2019 e chegou à conclusão de que 63% dos avaliados se encontram com ansiedade extrema.

Segundo reportagem de 2023 do g1, o Brasil possui cerca de 437 mil psicólogos no país, o que gera intensa competitividade entre os profissionais e novos graduados que procuram entrar no mercado de trabalho. Pela falta de um currículo atrativo e experiência profissional, novos psicólogos acabam por procurar por trabalho voluntário em busca de experiência.

1.3 Objetivos

Nesse tópico abrangeremos os objetivos, assim como suas metas para o desenvolvimento do software em geral. Surgindo com o objetivo de conectar psicólogos, experientes e recém-formados, de maneira voluntária, além de eventuais clientes. Assim, nosso sistema se oferece com propósito de:

- Criar uma plataforma digital acessível a clientes e profissionais da área de psicologia.
- Desenvolver interface dinâmica e interativa, juntamente com um forte sistema de banco de dados que suporte o fluxo de usuários.
- Desenvolver um ambiente com interface visualmente focada na aplicação da “Teoria das cores”, onde através da cor predominante verde na parte visual do site o usuário se sinta mais calmo ou a vontade.
- Realização de testes das funcionalidades do projeto, e desenvolvimento ágil

de melhorias nos sistemas utilizados.

- Disponibilizar sistema de filtragem relacionado a especialidade, método de atendimento, tipo de atendimento etc. aos usuários no momento da escolha do profissional desejado.
- Promover um ambiente social interativo entre profissionais de saúde mental experientes, juntamente com profissionais recém-formados a fim de incentivar a troca de experiências entre ambas as partes.
- Implementar um sistema de registro de banco de dados com login.
- Sistema de pagamentos e suas opções (cartão de crédito, débito, PIX e afins)

1.4 Metodologia

Nesta seção veremos mais a fundo sobre a metodologia do trabalho, isto é, o plano que seguiremos no nosso desenvolvimento e os métodos que utilizaremos para concluí-lo dentro dos parâmetros legais regulamentarias de psicologia.

A metodologia deste projeto está diretamente baseada em alguns dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, ODS, da Agenda 2030 da ONU (Organização da Nações Unidas). Sendo estas, descritas a seguir para análise e desenvolvimento da plataforma Mind.

- **ODS 3 Saúde e Bem-estar:** Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades.
 - **3.c.** Aumentar substancialmente o financiamento da saúde e o recrutamento, desenvolvimento e formação, e retenção do pessoal de saúde nos países em desenvolvimento, especialmente nos países menos desenvolvidos e nos pequenos Estados insulares em desenvolvimento.

- **3.8** Atingir a cobertura universal de saúde, incluindo a proteção do risco financeiro, o acesso a serviços de saúde essenciais de qualidade e o acesso a medicamentos e vacinas essenciais seguros, eficazes, de qualidade e a preços acessíveis para todos.
- **16. Paz, Justiça e Instituições Eficazes:** Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.
 - **16.3** Promover o Estado de Direito, em nível nacional e internacional, e garantir a igualdade de acesso à justiça para todos.
 - **16.10** Assegurar o acesso público à informação e proteger as liberdades fundamentais, em conformidade com a legislação nacional e os acordos internacionais (Ideias: Promover o conhecimento a redes de atendimento e segurança, como números de emergências, locais de atendimento e outros) (delegacias, bombeiro e ambulância).
- **17. Parcerias e meios de implementação:** Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável
 - **17.17** Incentivar e promover parcerias públicas, público-privadas e com a sociedade civil eficazes, a partir da experiência das estratégias de mobilização de recursos dessas parcerias.

Deste modo, com base nas ODS's descritas, foi feito o levantamento a partir de pesquisas sobre problemáticas referentes a saúde-mental no país e taxas atuais relacionadas, utilizando-se de referências bibliográficas em Artigos científicos de Periódicos como Scielo, além de pesquisas do Ministério da Saúde, institutos e

organizações, como a Organização Pan-Americana da Saúde.

Acerca do alcance do serviço da plataforma Mind em território nacional, foi limitado ao público do estado de São Paulo, por questões de mudanças legais referente a cada unidade federativa.

A ideia do projeto surgiu a partir da necessidade de suporte a saúde mental observada tanto no cotidiano, como nas pesquisas realizadas sobre o tema. Por esse problema se tratar de uma questão de saúde da mente, surgiu a ideia do nome do projeto: “Mind” (“Mente”).

Com base em estudos breves sobre design, foi definido nossa identidade visual, layout de página e logo, que teve como fonte de elaboração o MIV (Manual de Identidade Visual). Sendo esta, elaborada para transmitir leveza, confiança, adaptação e crescimento, a partir de breves estudo sobre “Teoria das Cores”, utilizando-se principalmente das cores verde, para representar saúde e bem-estar, remetendo aos tons da natureza, e tons de laranja para passar sensações de maturidade e acolhimento. Além de tais definições, também foi criado uma mascote para a representação dos ideais da plataforma, utilizando um camaleão que representa crescimento e desenvolvimento pessoal como logotipo.

Assim, para cumprir um dos objetivos da plataforma, isto é, proporcionar um ambiente acolhedor ao público-alvo, a página web foi desenvolvida para ser um ambiente agradável para todos os usuários, inicialmente contendo as páginas: Página inicial; Cadastro; Login; Perfil do paciente e Catálogo de Psicólogos.

No desenvolvimento das páginas web as principais linguagens utilizadas foram HTML, CSS e Javascript, pois apresentam maior facilidade e eficiência na criação do sistema como abordagem prática para início da plataforma.

O levantamento dos requisitos para o projeto da plataforma foi estruturado com diagramas IDEF0 e BPMN, com o objetivo de modelar e entender os processos do sistema para que ele conecte psicólogos e pacientes, oferecendo serviços de terapia online. Seu escopo inclui a definição dos componentes internos (como módulos de software e infraestrutura) e externos (sistemas de terceiros), além de considerar normas

como a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais) e regulamentos específicos para o atendimento psicológico digital e ético. O projeto também abrange requisitos funcionais, como o cadastro de usuários, agendamento de consultas e a possibilidade de interação entre psicólogos recém-formados e experientes.

Os principais requisitos de usuários envolvem a escolha de profissionais, visualização de informações e agendamento de sessões, com flexibilidade para cancelamentos. A estrutura analítica do projeto considera os esforços necessários para as tarefas de desenvolvimento e o custo estimado de recursos humanos e equipamentos, com um total de R\$ 162.079,20.

Além disso, foi realizado um estudo de viabilidade, que indicou que o sistema atende aos objetivos organizacionais e pode ser implementado com a tecnologia atual, dentro do orçamento e cronograma, sem riscos significativos. O modelo de negócios do projeto foi resumido através de um modelo Canvas, que visualiza sua estrutura e proposta de valor.

1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)

Neste tópico será introduzido as partes interessadas do projeto.

Usuários Finais:

Pacientes: Usarão a plataforma recebendo atendimento facilitado e confortável, além do apoio psicológico, acesso a informações de segurança e flexibilidade de pagamento com os nossos planos mensais e anuais.

Profissionais: Os profissionais que usarão a plataforma serão beneficiados pela flexibilidade nos seus atendimentos, divulgação de seu perfil e possibilidade de conexão com iniciantes na área para orientação. Profissionais iniciantes na área podem se conectar com outros profissionais para adquirir experiência de forma voluntária.

1.6 Softwares Similares ou Concorrentes

PsicologiaViva: PsicologiaViva é um site que atende tanto para os profissionais tanto para os clientes, ambos podem se cadastrar, sendo possível se cadastrar até por empresas.

Clínica BeHealth: A Clínica BeHealth é um site que se elabora mais na parte do cliente, tanto que é nítido a utilização somente de agendamento para consulta.

Terappia: A Terappia é um site que deixa que o cliente visualize o perfil do profissional que deseja ser atendido, podendo ver avaliações, ter contato direto com eles via WhatsApp, passando mais conforto para o cliente, tudo isso sem ter que se cadastrar primeiro.

Tabela 1 - Softwares Similares ou Concorrentes

Características	Psicologiaviva	Clínica BeHealth	Terappia
Natureza da Plataforma	A PsicologiaViva é uma plataforma digital focada na saúde mental e bem-estar emocional, oferecendo serviços de apoio psicológico e terapia online.	A Clínica BeHealth é uma plataforma voltada para a saúde e bem-estar, focada em oferecer uma gama de serviços relacionados ao atendimento médico e psicológico.	A plataforma Terappia é uma ferramenta que visa promover o bem-estar mental e emocional. Ela oferece uma gama de recursos e serviços, como terapia online, programas de autoconhecimento e ferramentas de desenvolvimento pessoal.
Principal Objetivo	A plataforma busca atender às necessidades de saúde mental dos usuários de maneira prática e eficaz, proporcionando	Proporcionar acesso integrado e de qualidade a serviços de saúde, com foco especial em atendimento	A Terappia oferece suporte e acesso a cuidados psicológicos e terapêuticos de maneira acessível e conveniente. A plataforma visa

	serviços de apoio psicológico e terapia online de maneira acessível e conveniente.	médico e psicológico.	conectar usuários a profissionais de saúde mental e proporcionar ferramentas e recursos que promovam o bem-estar emocional e psicológico.
Tipos de Dados Coletados	Dados pessoais do cliente, dados do profissional (e-psi, dados do CRP, currículo, diploma.).	Dados pessoais do cliente, e perguntas relacionadas ao porquê quer realizar a consulta.	Dados pessoais do cliente, dados do profissional, cod. Benefícios da empresa.
Fontes de Entrada de Acesso	Dispositivos móveis e computadores, e-mail.	Email e SMS.	Cadastro de Usuários, google, facebook.
Formas de Visualização	Gráficos, pagamentos, consultas, meus pacientes, contratos, recebimentos.	Estatísticas (profissionais, pacientes ativos e atendimentos), história, sobre.	Interface não adaptável a resolução, abas do perfil do profissional a escolha, sublocação de atendimentos.
Disponibilidade	Compatibilidade, segurança e suporte técnico.	Segurança e suporte técnico.	Acessibilidade, Compatibilidade, suporte técnico e segurança.

Fonte: Do próprio autor, 2024.

2. Levantamento dos Requisitos

Para viabilizar a criação do software Mind foi levantado os requisitos necessários e estruturados em forma de diagramas para o melhor entendimento, tais diagramas como o IDEF0 e BPMN.

2.1. Escopo

Neste capítulo, o escopo do sistema será abordado, detalhando todas as áreas afetadas pela especificação, incluindo os componentes internos e externos, bem como os recursos de hardware e software necessários. O diagrama IDEF0 será utilizado para representar graficamente os processos principais do sistema, suas entradas, saídas e interações com outros sistemas.

O Escopo abrange toda a parte mecânica e processual, assim como estabelecer metas e prazos do projeto Mind. O projeto do software Mind tem como finalidade o oferecimento de serviços de terapia de maneira online ou presencial, através da comunicação entre clientes e psicólogos pelo software da Mind.

Descrição geral:

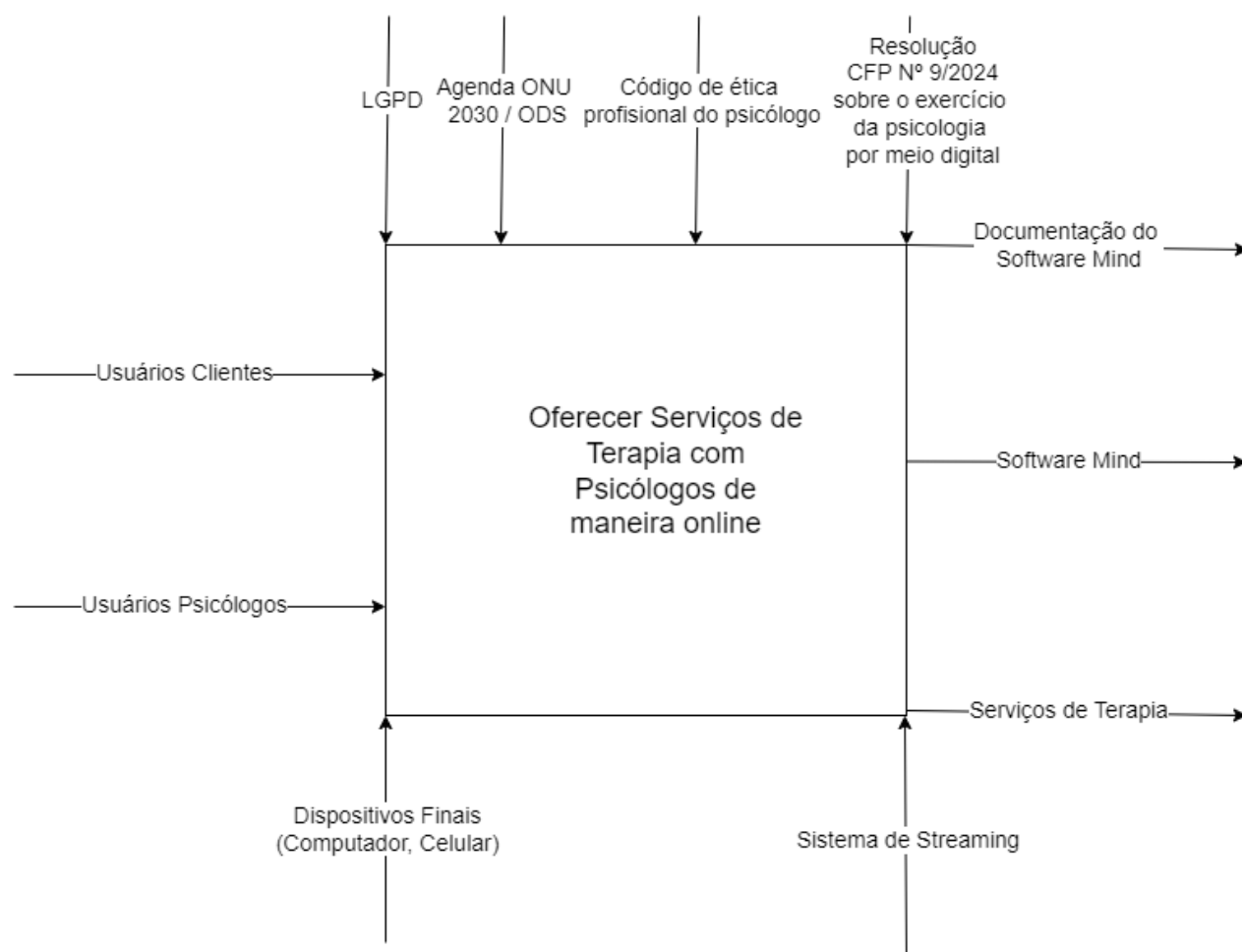
Este documento descreve a especificação de um sistema de saúde mental voltado para conectar pacientes e psicólogos. O sistema abrangerá o desenvolvimento de interfaces de usuário, integração com sistemas de pagamento e funcionalidades de segurança de dados.

Componentes Internos e Externos:

- Componentes Internos: Aqueles que fazem parte do núcleo do sistema, como módulos de software (sistemas de login, banco de dados, APIs internas) e infraestrutura (servidores).
- Componentes Externos: Interfaces ou sistemas de terceiros com os quais o sistema se comunica, como gateways de pagamento, serviços de autenticação (OAuth, Google Login) ou APIs externas.

IDEF0:

Figura 1- IDEF0



Fonte: Do próprio autor, 2024.

Entradas: a entrada é o que ativa o processo, é necessário para que o processo comesse sendo eles: os clientes que buscam por terapia de maneira remota e os psicólogos que desejam ofertar esse serviço.

Controles: Diretrizes, regras e restrições que definem o projeto, dentre elas estão: A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), agenda 2030 da ONU, Código de ética

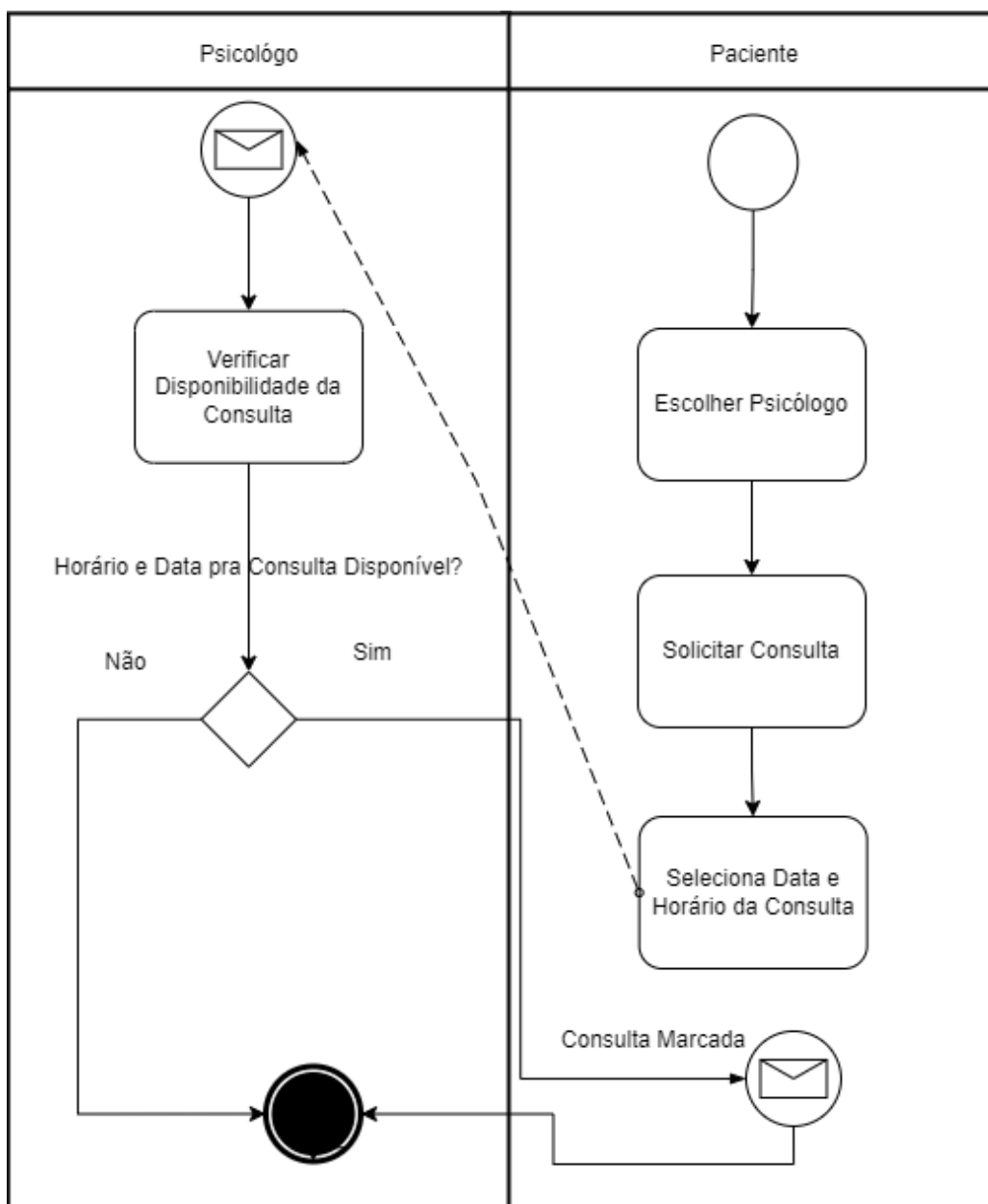
profissional do psicólogo e a resolução CFP Nº 9 de 18 de julho de 2024 que regulamenta o exercício do profissional de psicologia por meio digital.

Mecanismos: são necessários para viabilizar o projeto, recursos responsáveis pela execução de uma função, entre os quais estão os Dispositivos finais (como computadores e celulares) e um sistema de Streaming.

Saídas: Representa o resultado gerado por todo o processo: O software Mind como uma plataforma online, sua documentação com o seu manual (com suas regras e outras especificações), o processo finaliza com a prestação de serviços de terapia por meio de tecnologias digitais da informação e comunicação.

2.1 Modelagem do Processo de Negócio

Figura 2 - Modelagem de processo de negócio



Fonte: do próprio autor, 2024

2.2 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

Tabela 2 - Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

Título do Documento	<i>Tipo</i>	<i>Link</i>
LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais	<i>Lei</i>	<u>LGPD</u>
CNES - Cadastro Nacional de Estabelecimentos de Saúde	<i>Página informativa</i>	<u>CNES</u>
Código de Ética Profissional do Psicólogo	<i>Lei</i>	<u>Código de Ética</u>
Direito de Imagens	<i>Lei</i>	<u>Direito de Imagens</u>

Fonte: do próprio autor, 2024

2.3 Descrição dos requisitos de usuário.

Nesta lista será apresentado as necessidades do usuário a partir de sua perspectiva e as funcionalidades que o sistema deverá atender nas especificações a interação dos clientes e profissionais.

2.3.1 Lista de Requisitos do Usuário

RU001 - Os cliente e profissionais, com ou sem experiência, devem fornecer suas informações básicas.

RU002 - Os clientes devem ter a flexibilidade de escolha por qual profissional prefere se consultar, além de poder definir se deseja ou não, a

permissão da presença de psicólogos recém-formados durante as sessões.

RU003 - Os clientes devem ter a possibilidade de vista da ficha de informações do profissional e agendamento, de forma detalhada, conforme as especificações dadas pelo psicólogo no ato do preenchimento de sua Ficha.

RU004 - Os clientes devem registrar cancelamento e remarcação de consulta até 1 dia antes do agendamento feito.

RU005 - Psicólogos recém-formados devem ter a possibilidade de participação das sessões, observando ou colaborando, com o consentimento do cliente e sob a supervisão do psicólogo que estiver coordenando a sessão.

RU006 - Psicólogos com experiência na área precisam dar feedback detalhado e orientações regulares aos psicólogos recém-formados sobre suas observações e atendimento.

RU007 - Os profissionais devem ter a possibilidade, se assim permitido pelo cliente, a vista da ficha de informações médicas do paciente para noções de problemáticas, preferências e/ou diagnósticos comprovados.

RU008 - Os Profissionais devem registrar em sua ficha de informações as

datas e horário disponíveis de atendimento.

2.3.2 Descrição dos Atores

Este projeto tem como atores os clientes que receberão o atendimento psicológico e os profissionais, com ou buscando experiência, que ofereceram seus serviços através da plataforma.

2.4.2.1. Ator 1:

Clientes: Estes atores utilizaram o sistema, tendo em vista a pesquisa por profissionais e se baseando em seu calendário, para o agendamento de consultas psicológicas com livre escolha da abordagem de atendimento a partir da filtragem de pesquisa.

2.4.2.2. Ator 2:

Profissionais experientes: Estes atores utilizaram o sistema para a divulgação de seu trabalho, perfil e conexão com iniciantes na área de psicologia para orientação.

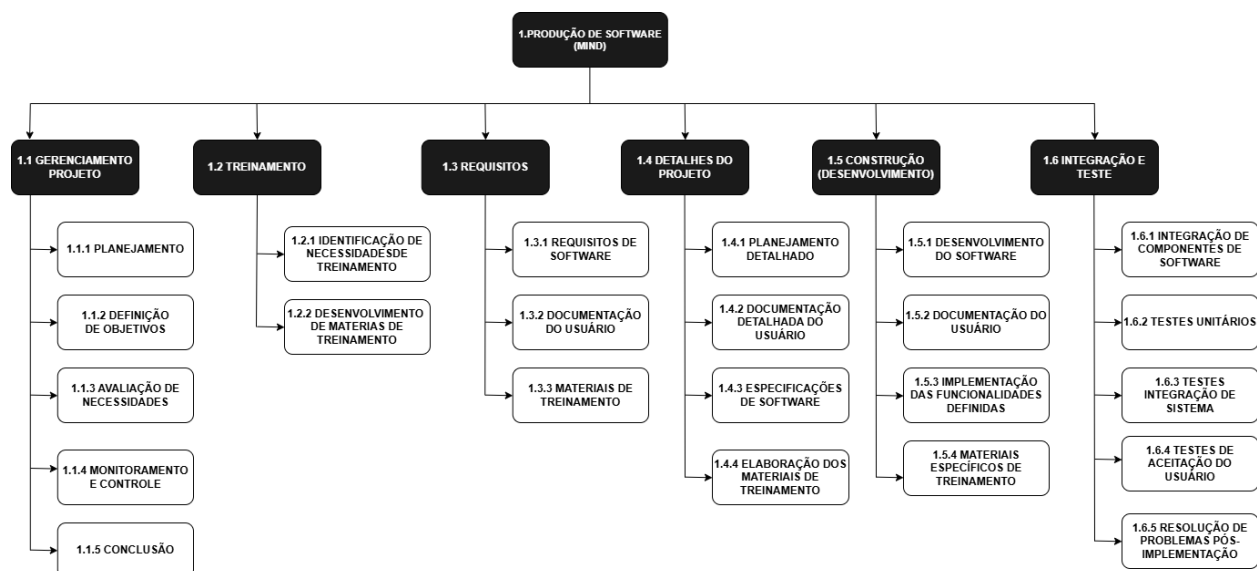
2.4.2.3 Ator 3:

Profissionais recém-formados: Estes atores utilizaram o sistema para se conectar com outros profissionais, adquirindo consequentemente, experiência voluntaria na área.

2.4 Estrutura Analítica do Projeto

A estrutura analítica do projeto se refere aos requisitos funcionais do produto e as tarefas que devem ser realizadas. Os requisitos funcionais da Mind ajudam a estimar o esforço em tempo para as tarefas que devem ser realizadas.

Figura 3 - Estrutura Analítica do Projeto



Fonte: Do próprio autor, 2024.

2.5 Estimativa de Custo do Projeto

Tabela 3 - Estimativa de Custo do Projeto

Nome do Colaborador	Tarefa	Esforço em Horas	Custo por Hora (R\$)	Custo no Projeto (R\$)
Gabriel	1.1	873h	R\$ 18,75	R\$16.36875
Alice	1.2	972h	R\$ 18,75	R\$18.225,00
Janaina	1.3	840h	R\$ 18,75	R\$16.012,50
Nycole	1.4	864h	R\$ 18,75	R\$16.200,00
Luis	1.5 / 1.6	829h	R\$ 18,75	R\$15.543,00
Gustavo	1.5 / 1.6	858h	R\$ 18,75	R\$16.087,00
Vinicius	1.5 / 1.6	921h	R\$ 18,75	R\$17.268,75
Custo Total (R\$)	R\$ 115.705,00			

Fonte: Do próprio autor, 2024

- Observação: o “Custo no Projeto” considera um semestre de trabalho.

2.6.1. Estimativa de depreciação de equipamentos

Tabela 4 - Estimativa de depreciação de equipamentos

Equipamento	Tempo de Vida Útil na Empresa	Preço (R\$/Unitário)	Depreciação (R\$)
Notebook	60 meses	R\$ 3.000,00	R\$ 86,33
Teclado	60 meses	R\$ 200,00	R\$ 3,33
Mouse	36 meses	R\$ 150,00	R\$ 4,16
Monitor	48 meses	R\$ 500,00	R\$ 10,41
Impressora	60 meses	R\$ 2.000,00	R\$ 33,33
Fone de Ouvido	24 meses	R\$ 200,00	R\$ 16,66
Custo Total De Depreciação	R\$ 154,22		

Fonte: Do próprio autor, 2024

- 7 Notebook x R\$ 3.000,00 = R\$ 21.000,00
- 7 Teclados x 200,00 = R\$ 1.400,00
- 7 Mouse's x R\$ 150,00 = R\$ 1.050,00
- 7 Monitores x R\$ 500,00 = R\$ 3.500,00
- 7 Fone de ouvido x R\$ 200,00 = R\$ 1.400,00
- 1 Impressora = R\$ 2000,00
- Total = R\$ 30.350

Tabela 5 - Estimativa de despesas

Despesas	Custo (R\$)
Aluguel	R\$ 12.000,00
Água	R\$ 1.200,00
Energia Elétrica	R\$ 2.400,00
Materiais de Escritório	R\$ 350,00

Produtos de Higiene	R\$ 1.118,70
Custo Total (R\$)	R\$ 16.068,70

Fonte: Do próprio autor, 2024

- Aluguel: R\$ 2000,00 x 6 meses
- Água: R\$ 200,00 x 6 meses
- Energia Elétrica: R\$ 400,00 x 6 meses
- Materiais de Escritório:
 - Caixa de Caneta (50 Unid) = R\$ 35,00
 - Folha A4 (7 x 500 Unid) = R\$ 150,00
 - Grampeador = R\$ 15,00
 - Grampos (5000 Unid) = R\$ 15,00
 - Clipes (500 Unid) = R\$ 25,00
- Produtos de Higiene:
 - Papel Higiênico (24 Unid) = R\$ 95,90
 - Porta Papel = R\$ 31,90
 - Papel Toalha (1000 folhas) = R\$ 35,00
 - Álcool em gel (5L) = R\$ 65,33
 - Álcool (5L) = R\$ 36,90
 - Detergente (5L) = R\$ 30,00
 - Kit Carro de Limpeza = R\$ 950,00

Tabela 6 - Gastos Totais

Gastos	Custo R\$
Estimava de Recursos Humanos	R\$ 115.705,50
Estimativa de Custo dos Equipamentos	R\$ 30.350,00
Estimativa de Despesas	R\$ 16.068,70
Custo Total (R\$)	R\$ 162.079,20

Fonte: Do próprio autor, 2024

2.6 Estudo de Viabilidade

Tabela 7 - Estudo de Viabilidade

Questão	<i>Resposta</i>
---------	-----------------

	<i>Sim</i>	<i>Não</i>
O novo sistema contribui para os objetivos da organização?	<i>x</i>	
O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual?	<i>x</i>	
O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento?	<i>x</i>	
O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto?	<i>x</i>	
O novo sistema pode ser integrado com outros sistemas em operação?		<i>x</i>

Fonte: Do próprio autor, 2024

Parecer do Coordenador do Projeto:

Diante do exposto e considerando que:

O novo sistema contribui para os objetivos da organização à medida em que atende a Agenda da ONU 2030 em 3 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, sendo:

3. Saúde e Bem-estar;

16. Paz, Justiça e Instituições Eficazes;

17. Parcerias e meios de implementação;

O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual, pois utiliza linguagem de programação JavaScript, além da marcação em HTML e CSS;

O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento já que os custos de implementação foram patrocinados pela Instituição de Ensino Fatec Luigi Papaiz;

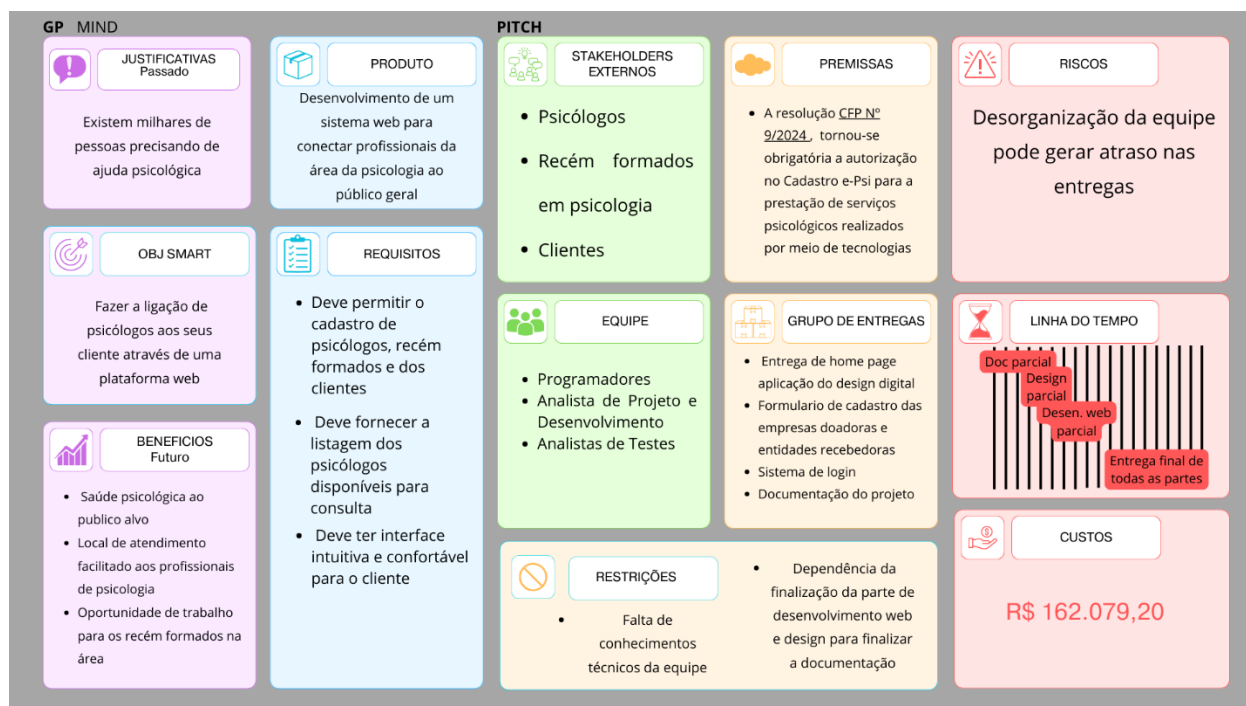
O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto;

Não foram identificados riscos que comprometam a implantação do sistema;

A Coordenação do Projeto conclui que o novo sistema é viável para implementação e execução conforme diretrizes apresentadas neste documento.

2.7 Modelo de Projeto Canvas

Figura 4 - Modelo de Canvas



Fonte: Do Autor, 2024

3. Especificações dos Requisitos do Sistema

Neste capítulo desenvolveremos os requisitos de sistema. Uma visão técnica, precisa e analítica escrita por desenvolvedores visando esclarecer quaisquer dúvidas sobre o funcionamento e restrições do sistema a ser desenvolvido.

3.1 Requisitos Funcionais do Sistema

Esse quadro se refere aos requisitos funcionais, ou seja, as definições de serviço que o sistema deve prestar e de como ele deve reagir e se comportar com o usuário.

Tabela 8 - Requisitos Funcionais do Sistema

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RF001	O sistema deve possuir mecanismo de autenticação e autorização (Sistema de login).	Alta	Sim	
RF002	O sistema deve possuir mecanismo de cadastro e gerenciamento de usuários.	Alta	Sim	
RF003	O sistema deve possuir CRUD (Criação, Leitura, Atualização e Exclusão).	Alta	Sim	
RF004	O sistema deve ser capaz de emitir alertas e notificações	Média		Não
RF005	O sistema deve prover responsividade e compatibilidade.	Alta		Não
RF006	O sistema deve ser capaz de armazenar todas as informações confidenciais dos usuários com total segurança.	Alta		Não
RF007	Sistema deve possuir uma aba responsável por filtrar informações dentro do site.	Alta		Não
RF008	O sistema deve possuir layout intuitivo e visualmente calmo, relaxante ao olhar do usuário.	Alta		Não

Fonte: Do próprio autor, 2024

3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema

Tabela 9 - Requisitos Não Funcionais do Sistema

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RNF001	Desempenho: O sistema deve ter tempos de resposta rápidos, carregando páginas em menos de 3 segundos em condições normais de uso, e deve lidar eficientemente com aumentos na carga de usuários simultâneos.	Alta	Sim	
RNF002	Escalabilidade: A arquitetura deve permitir que o sistema cresça para suportar um número maior de usuários e volume de dados, com possibilidade de expansão horizontal (mais servidores) ou vertical (mais recursos em um servidor).	Alta	Sim	
RNF003	Usabilidade: A interface do sistema deve ser intuitiva, fácil de navegar e acessível para usuários com diferentes níveis de experiência, incluindo pessoas com deficiências.	Alta	Sim	
RNF004	Disponibilidade: O sistema deve	Alta		

	ter alta disponibilidade, funcionando 99,9% do tempo (ou mais) para minimizar períodos de inatividade e garantir que os usuários possam acessá-lo a qualquer momento.			Não
--	---	--	--	-----

Fonte: Do próprio autor, 2024

3.3 Regras de Negócio

Esse quadro, estabelece as regras de negócio da empresa solicitante do sistema que tem como objetivo alinhar as políticas, normas éticas e sociais, decisões estratégicas, diretrizes e objetivos na criação do software.

Tabela 10 - Regras de Negócio

Número	Descrição
RN001	Todos os usuários devem se cadastrar com informações pessoais mínimas e autenticar-se para acessar a plataforma, em conformidade com a LGPD.
RN002	A consulta só será realizada após os aceites de política de privacidade e normas para seguimento da consulta.
RN003	A gravação de sessões deve ser proibida, a menos que ambas as partes deem consentimento, garantindo o direito de imagem.
RN004	Os administradores da plataforma devem analisar as atividades dos usuários nas consultas, podendo inferir punições e banimentos caso não estejam seguindo as diretrizes e políticas estabelecidas.
RN005	O usuário pode agendar, remarcar ou cancelar consultas com antecedência mínima de 24 horas.
RN006	Apenas psicólogos devidamente registrados no CNES e que sigam o Código de Ética Profissional do Psicólogo podem oferecer seus serviços pela plataforma.

Fonte: Do próprio autor, 2024

4. Modelos do Sistema

A modelagem de sistemas envolve a criação de uma representação de características e

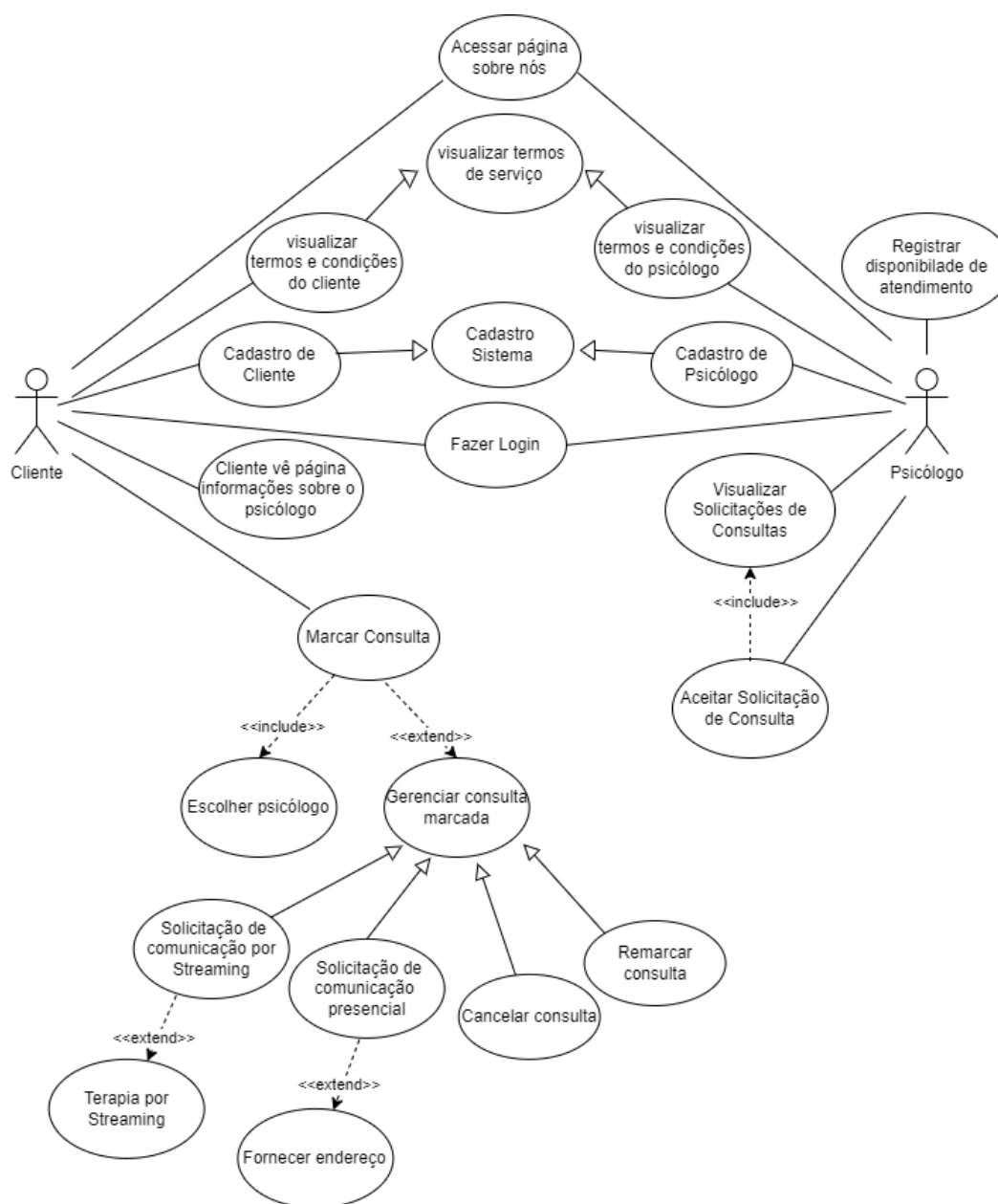
comportamentos de um sistema para facilitar o entendimento para futuras interações. A modelagem de sistemas é uma etapa crucial no desenvolvimento de software pois permite que desenvolvedores visualizem, especifiquem e documentem sistemas complexos, a diante exploraremos diagramas que demonstram a relação entre atores (usuários) e o sistema.

4.1 Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma ferramenta de modelagem que demonstra a interação entre o sistema e os atores. Atores são entidades externas que interagem com o sistema. Um caso de uso é uma interação específica na qual um ator pode interagir com o sistema. As principais interações são por associação, por inclusão, por extensão e por generalização.

Tem como função ajudar a identificar e documentar os requisitos funcionais do sistema, a visualização de processos de negócio e como os atores interagem com o sistema. Seu modelo simplificado é uma ferramenta útil de comunicação entre os stakeholders pois permite que todos tenham uma visão clara do sistema assim como suas funcionalidades.

Figura 5 - Diagramas de casos de uso



Fonte: Do próprio autor, 2024.

4.2 Especificações dos Casos de Uso

Acessar página sobre nós (CSU01)

Sumário: Visualizar informações sobre o projeto

Ator Primário: Cliente e Psicólogos.

Fluxo Principal:

1. O cliente e o psicólogos acessam a página sobre nós.
2. O sistema retorna as informações sobre o projeto.

Pós-Condição: O cliente e o Psicólogo visualizam e compreendem o objetivo da plataforma Mind.

Visualizar termos de serviço Cliente (CSU02)

Sumário: Visualizar termos e condições do cliente

Ator Primário: Cliente.

Fluxo Principal:

3. O cliente acessa a página de termos e condições de serviço.
4. O sistema retorna as informações sobre os termos e condições do projeto.

Pós-condições: O cliente visualiza e compreende os termos de serviço.

Visualizar termos de serviço Psicólogo (CSU03)

Sumário: Visualizar termos e condições do psicólogo

Ator Primário: Psicólogo.

Fluxo Principal:

1. O psicólogo acessa a página de termos e condições de serviço.
2. O sistema retorna as informações sobre os termos e condições do projeto.

Pós-Condição: O psicólogo visualiza e compreende os termos de serviço.

Cadastro de cliente (CSU04)

Sumário: O cliente se cadastra no sistema.

Ator Primário: Cliente.

Fluxo Principal:

1. O cliente se registra no sistema.
2. O sistema apresenta um formulário para a inserção de dados do usuário (Nome, Email, senha).
3. O cliente preenche os dados (obrigatórios e não obrigatórios).
4. O cliente concorda com os termos e condições da plataforma Mind.
5. O sistema cadastra o cliente no banco de dados.

Cadastro de psicólogo (CSU05)

Sumário: O psicólogo se cadastra no sistema.

Ator Primário: Psicólogo.

Fluxo Principal:

6. O psicólogo se registra no sistema.
7. O sistema apresenta um formulário para a inserção de dados do psicólogo (nome, Email, senha, localidade, data de nascimento, CRP, CPF, Telefone, Faculdade).
8. O psicólogo preenche os dados (obrigatórios e não obrigatórios).
9. O psicólogo concorda com os termos e condições da plataforma Mind.
10. O sistema cadastra o psicólogo no banco de dados.

Fazer login (CSU06)

Sumário: O cliente e o psicólogo fazem login no sistema.

Ator Primário: Clientes e psicólogos.

Pré-Condição: Clientes e psicólogos já devem estar cadastrados no sistema.

Fluxo Principal:

1. Clientes e psicólogos solicitam login ao sistema.
2. O sistema retorna um formulário com os campos de login e senha.
3. Os clientes e psicólogos preenchem os campos com as informações previamente cadastradas.
4. O sistema compara os dados preenchidos no formulário com os dados registrados no banco de dados, se os dados estiverem corretos o sistema lhe autentica como usuário e o caso de uso termina.

Fluxo Exceção(4): Informações incorretas

- a. Os dados não foram encontrados no banco de dados.
- b. O usuário é notificado que não foi encontrado login ou que a senha está incorreta.
- c. O caso de uso retorna ao passo 3.

Pós-Condição: O usuário é autenticado no sistema.

Cliente vê página informações sobre o psicólogo (CSU07)

Sumário: O cliente vê informações de psicólogos na página home.

Ator Primário: Cliente.

Pré-Condição: Cliente deve estar autenticado no sistema.

Fluxo Principal:

1. O sistema apresenta uma variedade de psicólogos disponíveis.
2. O cliente vê as informações sobre diferentes psicólogos (como trabalham, abordagem, metodologia e horário disponível).
3. O cliente pode filtrar os psicólogos dependendo de suas necessidades específicas.

Pós-Condição: O cliente se informa sobre suas opções de escolha.

Visualizar Solicitações de Consultas (CSU08)

Sumário: O Psicólogo acessa as informações sobre consultas solicitadas pelo cliente.

Ator Primário: Psicólogo.

Pré-Condições: cliente solicitou uma consulta com o psicólogo.

Fluxo Principal:

1. Psicólogo recebe uma notificação de solicitação do cliente.
2. O psicólogo vê os dados fornecidos pelo cliente.

Pós-condição: O psicólogo é informado sobre a solicitação de consulta feita pelo cliente como também as informações pessoais disponibilizadas pelo cliente.

Marcar Consulta (CSU09)

Sumário: Informações da Consulta são definidas.

Ator Primário: Cliente.

Pré-Condições: Psicólogo aceitou a solicitação de consulta do cliente

Fluxo Principal:

1. O Cliente deve especificar o tipo de Atendimento.
2. Informações da Consulta são definidas (data e hora do agendamento).

Pós-condição: Uma consulta é registrada no sistema.

Cancelamento da Consulta (CSU10)

Sumário: O Usuário cancelou a consulta

Ator Primário: Cliente.

Pré-Condições: Uma consulta já foi previamente marcada.

Fluxo Principal:

1. O requerente solicita a desistência da consulta ao sistema.
2. O requerente deve preencher um formulário do sistema justificando sua ausência.
3. Sua justificativa é registrada no sistema.

Pós-condição: O sistema remove a consulta de seu banco de dados.

Remarcação da Consulta (CSU11)

Sumário: O Usuário remarca a consulta.

Ator Primário: Cliente.

Pré-Condições: Uma consulta já foi previamente marcada.

Fluxo Principal:

1. O requerente solicita a remarcação da consulta ao sistema.
2. O requerente deve solicitar uma nova data e hora onde ambos o cliente e o psicólogo possam estar disponíveis.

Pós-condição: A consulta é remarcada para uma nova data.

Solicitação de Comunicação por Streaming (CSU12)

Sumário: O Usuário solicita uma consulta online

Ator Primário: Cliente.

Pré-Condições: Uma consulta já foi previamente marcada.

1. O Cliente Solicita ao sistema uma comunicação por streaming
2. O sistema cria uma sala online para a viabilização da comunicação por streaming.

Pós-condição: Uma consulta online é registrada no sistema.

Solicitação de Comunicação Presencial (CSU13)

Sumário: O Usuário solicita consulta presencial.

Ator Primário: Cliente.

Pré-Condições: Uma consulta já foi previamente marcada.

1. O psicólogo deve fornecer o endereço do seu consultório ao sistema.

Pós-condição: Uma consulta presencial é registrada no sistema.

5. Implementação das Páginas Web

Neste capítulo, as páginas web são trazidas por meio de suas informações de interface e implementações, com detalhes de navegação e decisões do design da plataforma em meio a identidade visual escolhida.

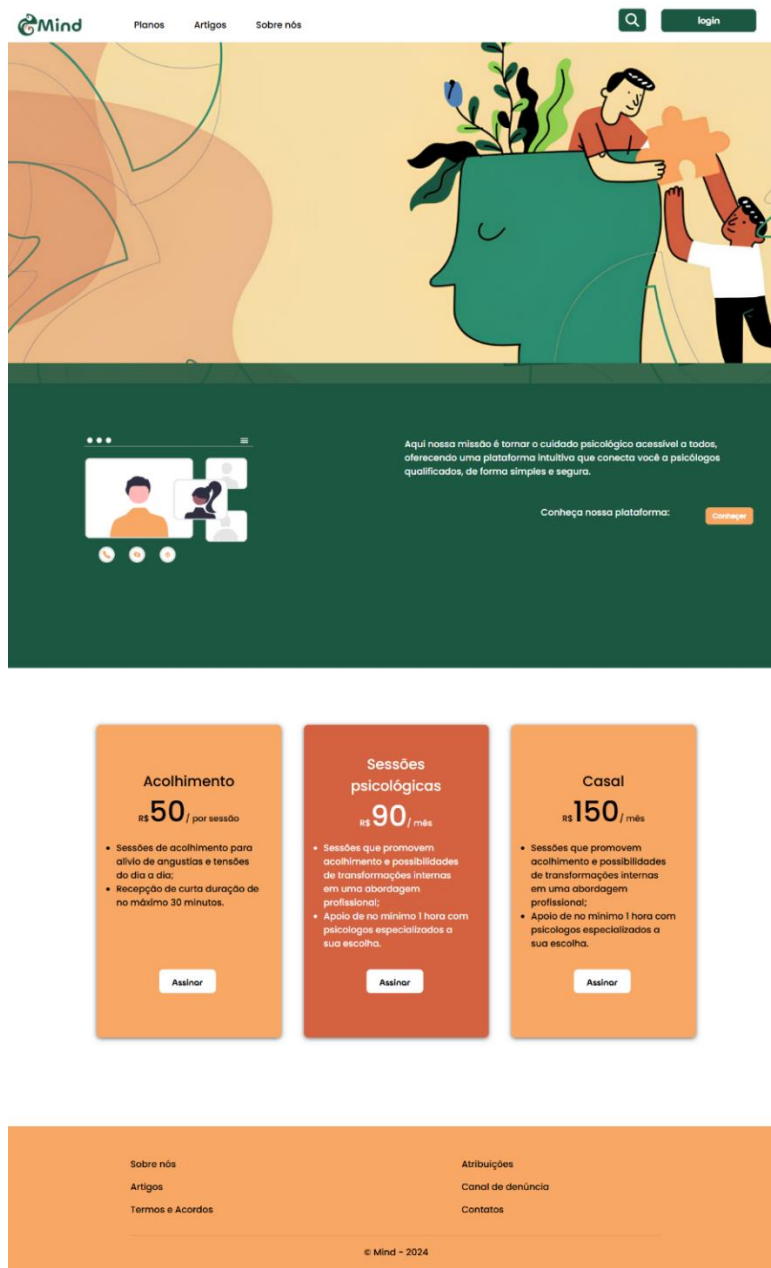
5.1 Páginas Web

A plataforma Mind, voltada para serviços de psicologia online, tem em suas páginas web uma harmonia de cores e formas com uma padronização de sua navbar e footer para a navegação intuitiva do usuário, sendo tais seções principais: Home, Sobre Nós, Artigos e Login.

5.1.1. Landing Page

Página inicial vista logo de início pelo usuário antes de qualquer entrada em sua conta na Mind.

Figura 6 - Landing Page

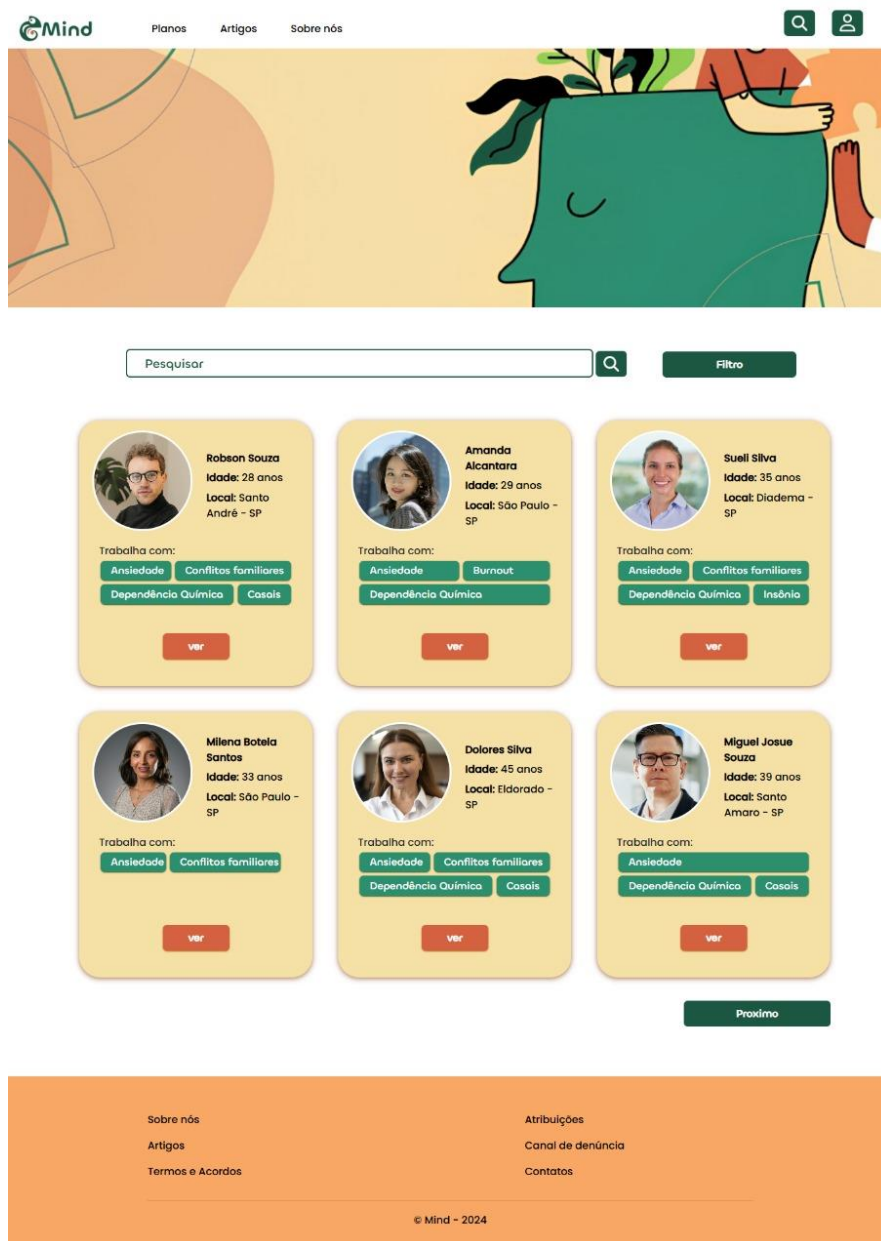


Fonte: autoral, 2024

5.1.2. Home

Página de acesso inicial logo quando se entra na conta e/ou cadastramento no site.

Figura 7 - Home

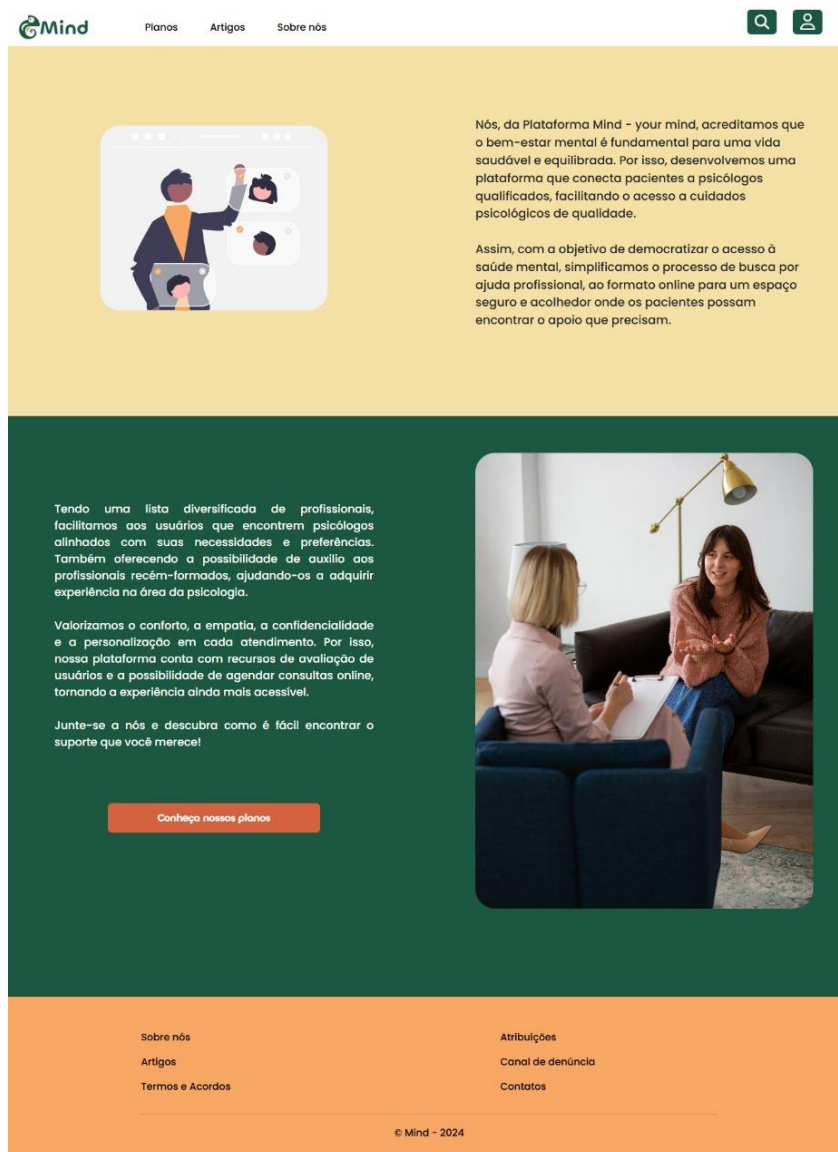


Fonte: autoral, 2024

5.1.3. Sobre nós

Página disponível aos usuários e visitantes da plataforma para o conhecimento sobre o que é o nosso site e como trabalhamos.

Figura 8 - Sobre nós

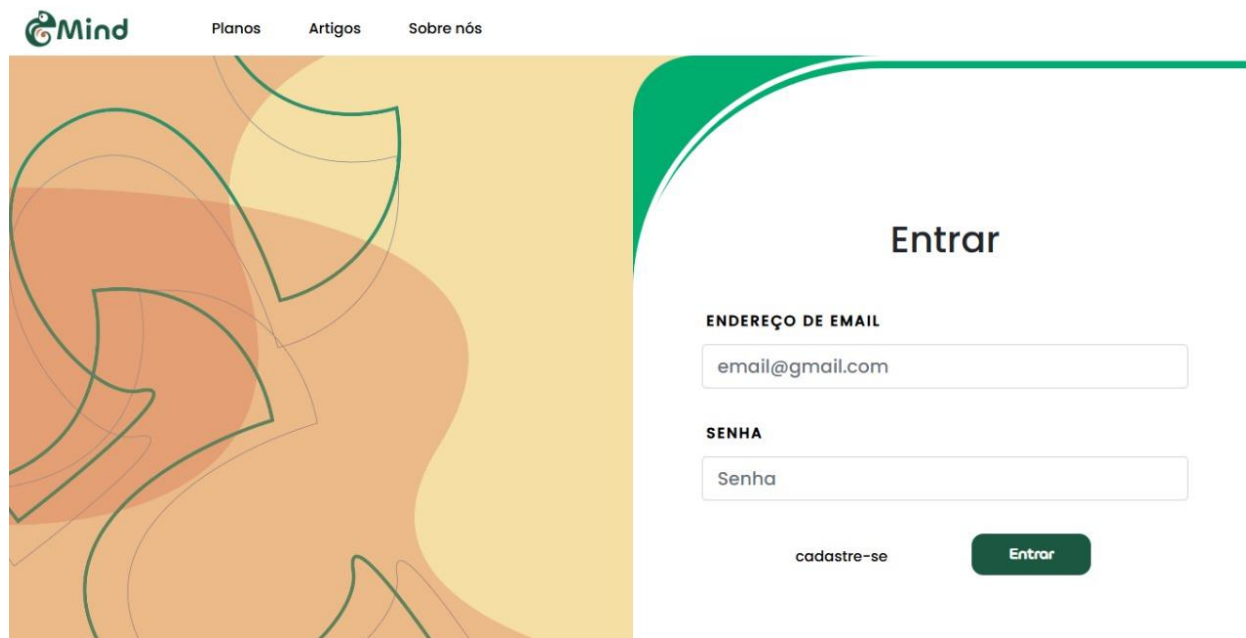


Fonte: autoral, 2024

5.1.4. Login

Página de login na plataforma Mind, colocando de entrada, quando se já tem uma conta cadastrada, o e-mail e senha.

Figura 9 - Login



Mind Planos Artigos Sobre nós

Entrar

ENDEREÇO DE EMAIL

SENHA

[cadastre-se](#) [Entrar](#)

Fonte: autoral, 2024

5.1.5. Termos de uso

Página de termos e condições de uso da plataforma, disponível aos usuários e visitantes da plataforma para a ciência do nosso compromisso, seus direitos e deveres,

5.1.6. Perfil

Página de acesso ao entrar na plataforma como usuário, tendo acesso aos seus dados, perfil e notificações de agendamentos confirmados, além de datas de sessões já solicitadas e em espera do dia e horário negociado para ser realizado.

Figura 11 - Perfil

The screenshot displays the user profile interface for 'Snoopy' on the Mind platform. The header includes the Mind logo and navigation links for 'Planos', 'Artigos', and 'Sobre nós'. The user's profile is shown on the left with a cartoon avatar, name, and contact details. The main content area features a calendar for November 2024, with the 7th highlighted. To the right, a 'Notificações' section lists two sessions: 'Sessão do dia 25/10 começa às 18:00' and 'Sessão do dia 28/10 começa às 18:00', each with an 'Entrar' button. Below the calendar are sections for 'Sobre mim' and 'Minha ficha'. The footer contains links for 'Sobre nós', 'Artigos', 'Termos e Acordos', 'Atribuições', 'Canal de denúncia', and 'Contatos'. The copyright notice '© Mind - 2024' is at the bottom.

Fonte: autoral, 2024

5.1.7. Tela de streaming - sessão online

Página exemplificada de um formato de uma sessão psicológica online

Figura 12 - Tela de streaming



Fonte: autoral, 2024

5.1.8. Página de Cadastro

Página de cadastramento aos usuários interessados no serviço da plataforma Mind

Figura 13 - Página de Cadastro

Mind Planos Artigos Sobre nós

Cadastrar

NOME

EMAIL

SENHA

Inscreva-se

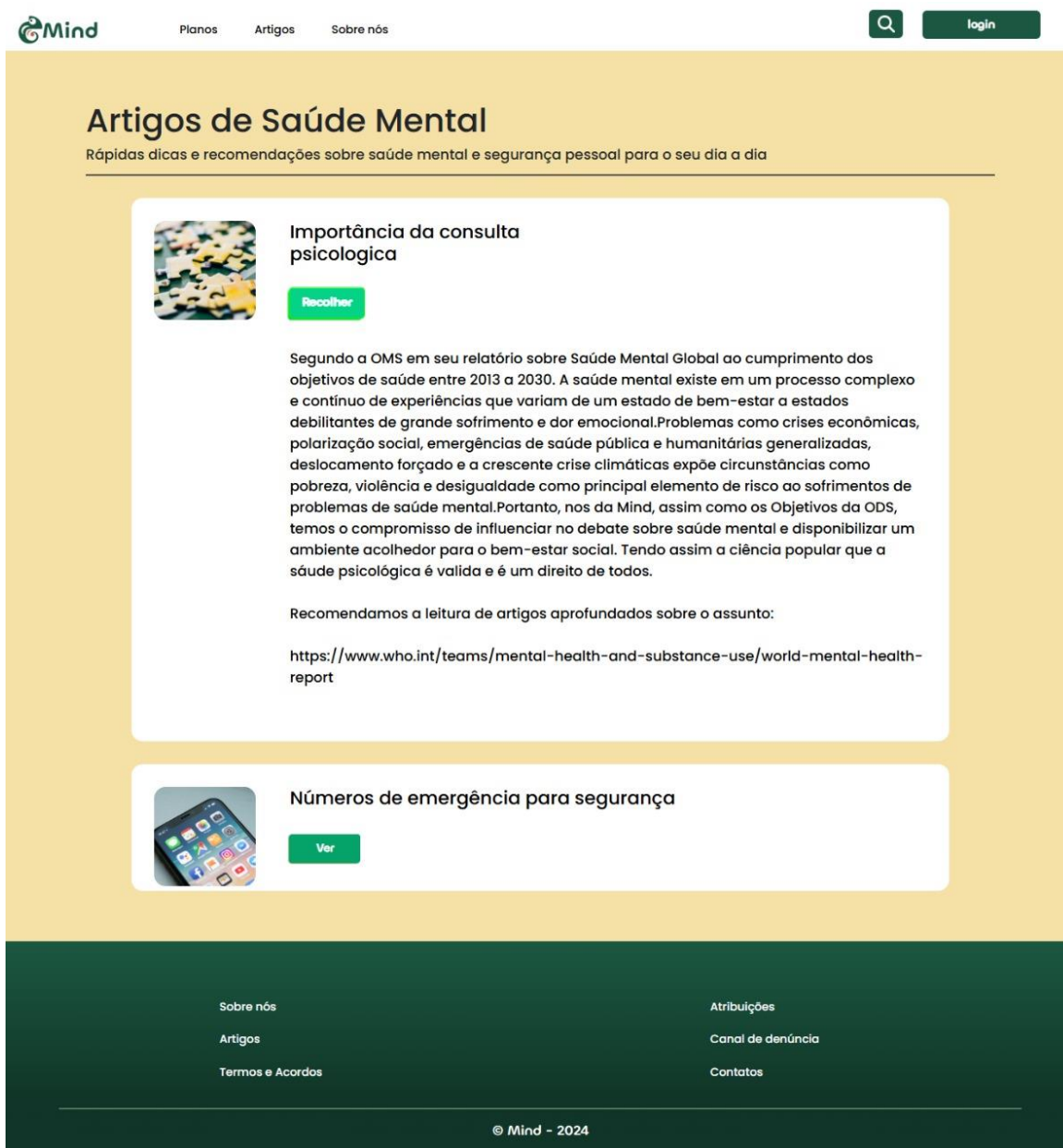
Ao clicar em **inscreva-se** você concorda com nossos **termos e condições**

Fonte: autoral, 2024

5.1.9. Página de Artigos

Página de breves artigos sobre psicologia e segurança, para incentivar o assunto sobre saúde mental na sociedade como direito humano, além de recomendações de sites e periódicos profissionais acerca dessa temática.

Figura 14 - Artigos de Saúde Mental

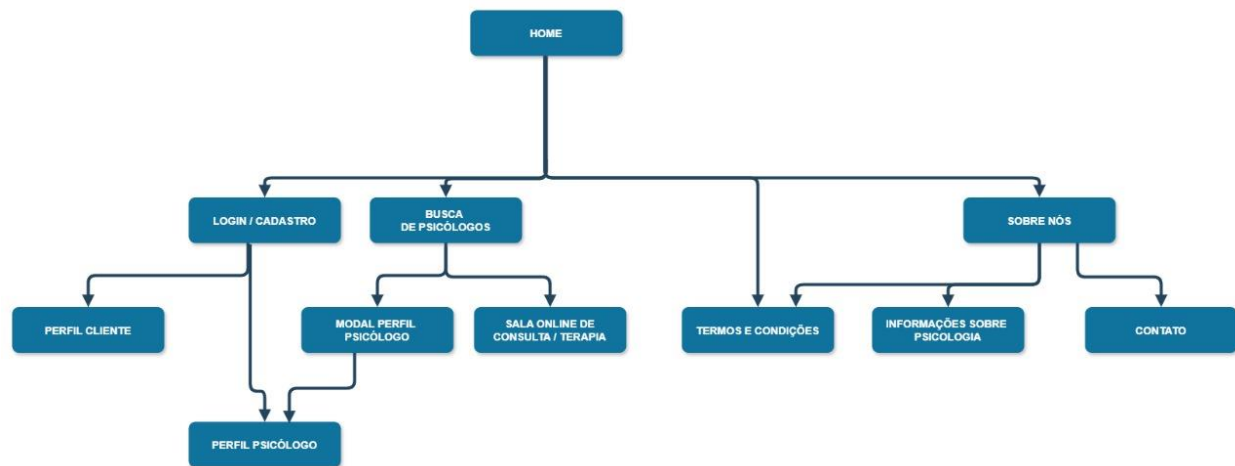


Fonte: autoral, 2024

5.2 Diagrama de Navegação

A seguir será apresentado o diagrama de navegação principal da plataforma Mind:

Figura 15 - Diagrama de Navegação



Fonte: Do próprio autor, 2024

5.3 Decisões do Design Digital

Em meio aos aprendizados da matéria de Design Digital, fora definido a identidade visual da plataforma com as seguintes características:

5.3.1. Como seria a identidade visual do site

Mediante as escolhas feitas ao visual da plataforma, a Mind apresenta uma identidade que transmite o apoio, profissionalismo e acolhimento oferecido aos usuários para um atendimento confortável. Deste modo, as cores balanceadas em marcantes e tons pastéis, traz o a comunicação que a plataforma tem como objetivo ao seu público, além das composições de formas que se combinam ao compromisso de trazer leveza ao olhar, sendo assim atrativa e representativa aos diferenciais da plataforma em seus serviços.

5.3.2. Logo do Projeto

A Mind, como uma plataforma de comunicação psicológica e profissional de forma online, transmite em sua logo ideias de seu serviço ao se utilizar como mascote o Camaleão, que tem como simbolismo as mudanças, flexibilidade e capacidade de adaptação, referentes ao cuidado psicológico, e o sinal de uma conexão sem fio para evidenciar o formato de comunicação oferecido pela plataforma, sendo está a distância, assim referente a adaptação de forma tecnológica e moderna como característica da marca.

Figura 16 - Logo do Projeto



Fonte: autoral, 2024

5.3.3. Cores da logo

As cores da logo foram escolhidas se baseando nas ideias de destaque, por uma cor escura, e transmissão da ideia de saúde e bem-estar, acolhidas pelo verde como combinação principal. Juntamente ao laranja, comunicando amadurecimento e calma alinhadas ao objetivo da plataforma.

Figura 17 - Cores da logo



Fonte: autoral, 2024

5.3.4 Tipografia

A fonte utilizada na criação da logo fora a Chillax, uma família geométrica de fonte sans modernista e com curvas harmônicas inspirada no estilo Bauhaus.

Já na plataforma, a sua utilização também fora feita juntamente com a fonte Poppins, um estilo sans geométrico altamente popular em utilização Web, escolhida principalmente pela sua flexibilidade aos navegadores, combinação com a primeira fonte e trazer simplicidade e visual limpo para legibilidade de textos.

5.3.5 Considerações Finais

Com a utilização do MIV (Manual de Identidade Visual) criado, em conjunto com protótipos do site no Figma, fora possível a definição, manutenção e padronização da identidade visual da marca para um design que traz propósito, ideias e comunicação dos serviços da plataforma Mind aos seus usuários.

Mind

Identificação e Organização do Projeto

Membros da Equipe e seu RA

Tabela 11 - Lista de Membros

RA	Nome Completo
2171392421003	Alice Laila Silva Pires
2171392421001	Gabriel Rodrigues Alves
2171392421031	Gustavo Robson Souza Silva
2171392421039	Janaina Mota Pinto
2171392421036	Luís Gustavo Lisboa Carvalho
2171392421021	Nycole Ferreira Oliveira
2171392421009	Vinicius Martines Alcantarilla

Fonte: Do próprio autor, 2024

Turma 1 DSM - 2024/2

Disciplinas

- Engenharia de Software I – Prof. Lucio Nunes de Lira
- Desenvolvimento Web I – Prof. Bruno Zolotareff dos Santos
- Design Digital – Prof.^a. Patrícia Gallo de França

Endereço dos Entregáveis

Tabela 12 - Lista de repositórios com os documentos e artefatos do projeto

Descrição	Endereço
Repositório da Documentação e do Código Fonte	https://github.com/Mind-your/Mind_Entrega_1_Semestre?tab=readme-ov-file
Pitch	Slides usados na aula de apresentação.

Portfolios	Alice Laila Silva Pires: https://github.com/AliceLSP/Mind_Entrega_1_Semestre
	Gabriel Rodrigues Alves https://github.com/GabrielAlves106/Mind_Entrega_1_Semestre
	Gustavo Robson Sousa Silva https://github.com/GustavoRobs-11/Mind_Entrega_1_Semestre
	Janaina Mota Pinto https://github.com/JanainaMotaFatec/Mind_Entrega_1_Semestre
	Luis Gustavo Lisboa Carvalho https://github.com/LuisCarvalho05095/Mind_Entrega_1_Semestre
	Nycole Ferreira Oliveira https://github.com/Nycolete/Mind_Entrega_1_Semestre
	Vinícius Martines Alcantarilla: https://github.com/Vinicius-Martines-01/Mind_Entrega_1_Semestre

Fonte: Do próprio autor, 2024

A documentação e o código-fonte deverão ser compartilhados com o professor por meio de repositórios. O código-fonte pode ser disponibilizado no GitHub ou outro repositório amplamente utilizado por empresas para armazenamento e controle de versões.

O pitch é uma apresentação, com duração de até 7 minutos, expondo de maneira coesa, clara e objetiva o projeto com o objetivo de despertar o interesse do ouvinte.

O portfólio deve ser individual e será elaborado com apoio de uma ferramenta, como as apresentadas no *Quadro 10*. Esta é uma maneira de evidenciar as competências desenvolvidas durante o curso e poderá ser apresentado em processos seletivos para estágio ou emprego.

Quadro 13 Ferramentas para elaboração de portfólio

Ferramenta	Endereço
VSCode	https://code.visualstudio.com/
Microsoft Office Word	https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/
Microsoft Office PowerPoint	https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/
Figma	https://www.figma.com/

Fonte: Do próprio autor, 2024

Elaboração do Especificação dos Requisitos do Sistema																	
Elaboração dos Modelos do Sistema																	
Elaboração da Implementação das Páginas Web																	
Apresentação do Projeto (Parcial e Final)																	
Entrega Parcial da Documentação																	
Entrega da Documentação Final em PDF no repositório																	

Fonte: Do Autor, 2024

Datas de Entrega:

Entrega da Documentação Parcial do Projeto.....: 14/09/2024.

Apresentação Parcial do Projeto.....: 16/09/2024.

Apresentação Final do Projeto.....: 21/10/2024.

Entrega da Documentação Parcial do Projeto.....: 14/09/2024.

Divulgação da nota unificada para os demais professores: ??/11/2024.

5.4. Funções dos Membros do Projeto

Os membros da equipe devem se revezar nas funções:

- Coordenador (abreviado para Co): responsável pela liderança, dinâmica e controle da execução das atividades do projeto para garantir a entrega no prazo e com qualidade;
- Secretário (abreviado para SE): responsável por organizar as reuniões e sua pauta, deve evitar a repetição de temas já finalizados e garantir a inclusão dos temas necessários para as reuniões;

- Analistas de Projeto e Desenvolvimento (abreviado para APD): responsável por um conjunto de requisitos;
- Analistas de Testes (abreviado para AT): responsável por testar um conjunto de requisitos;
- Programador (abreviado para PG): todos os membros da equipe deverão participar nessa função, cada um será responsável por implementar um conjunto de requisitos.

Tabela 14 - Atribuição das responsabilidades para os membros da equipe

Nome do Responsável	Período	Função (preencher na mesma linha uma ou mais funções) com o artefato de sua responsabilidade
Alice Laila Silva Pires:	05/08/2024 a 30/11/2024	APD e PG
Gabriel Rodrigues Alves	05/08/2024 a 30/11/2023	Co e PG
Janaina Mota Pinto	05/08/2024 a 30/11/2024	APD e PG
Gustavo Robson Souza Silva	05/08/2024 a 30/11/2023	AT e PG
Luis Gustavo Lisboa Carvalho	05/08/2024 a 30/11/2024	AT e PG
Nycole Ferreira Oliveira	05/08/2024 a 30/11/2023	SE e PG
Vinicius Martines Alcantarilla	05/08/2024 a 30/11/2024	AT e PG

Fonte: Do próprio autor, 2024

Parte III - Rubrica de Avaliação

Entregas Parciais

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao estudante os conceitos e pontuação (entre parênteses) definidos na linha de título.

Quadro 17 Rubrica para avaliação individual da entrega parcial

Entrega Parcial para Cada Estudante			
Item Avaliado	Excelente (2,0)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Pontualidade e Completude da Tarefa	A equipe entregou a tarefa no prazo e completa.	A equipe entregou a tarefa incompleta	A equipe não entregou a tarefa no prazo
Propor um projeto que atenda a problemas reais.	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	Não houve solução proposta.

Fonte: a autora

Quadro 18 Rubrica para avaliação em grupo da entrega parcial

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (6,0)	Bom (4,0)	Regular (2,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação, porém houve algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação, porém houve várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação.

Entrega Final

Avaliação em Grupo

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao grupo os conceitos e pontuação definidos na linha de título.

Quadro 19 Rubrica da avaliação em grupo da solução proposta

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (1,0)	Bom (0,6)	Regular (0,3)	Ruim (0)
Propor um projeto para um problema real	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	A solução proposta atende muito pouco este item.	Não houve solução proposta.
Resolver o problema e propor solução criativa e inovadora.	A equipe resolveu o problema e propôs uma ótima solução.	A equipe resolveu parcialmente o problema. E A solução foi parcialmente adequada.	A equipe resolveu parcialmente o problema e a solução foi ruim.	A equipe não resolveu o problema.

Fonte: a autora

Quadro 20 Rubrica de avaliação em grupo da documentação entregue

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (4,0)	Bom (2,5)	Regular (1,0)	Ruim (0)

Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação, porém houve algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação, porém houve várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação.
--	---	---	--	--

Fonte: a autora

Quadro 21 Rubrica da avaliação em grupo para a apresentação do projeto

Avaliação em Grupo			
Competência Avaliada	Excelente (0,5)	Bom (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	O projeto foi apresentado por mais de 8 minutos e não ultrapassou 10 minutos.	O projeto foi apresentado por mais de 5 minutos e não ultrapassou 8 minutos.	Não houve apresentação OU sua duração não ultrapassou 5 minutos.
	O conteúdo apresentado abrange todo o processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou mais da metade do processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou metade ou menos da metade do processo previsto na documentação solicitada OU Não houve apresentação.

Fonte: a autora

Avaliação Individual

Quadro 22 Rubrica da avaliação individual para portfólio, pitch e apresentação do projeto

Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Portfólio	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos não possuem erros.	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos possuem erros.	O estudante não entregou o portfólio no prazo ou está incompleto ou está totalmente incorreto.
Pitch	O estudante atendeu a todos os requisitos desta tarefa.	O estudante atendeu parcialmente os requisitos desta tarefa.	O estudante não atendeu os requisitos desta tarefa.
Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	Demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação não demonstrou segurança, não apresentou de forma clara e sintética, leu anotações ou slides e não utilizou adequadamente a

Fonte: a autora

Avaliação 360°

Pinte o quadrado com a opção em que você melhor descreve as competências do seu colega de grupo. Preencha uma tabela para cada colega de equipe. Será mantido o sigilo sobre quem atribuiu cada nota a determinado membro do grupo. A este item não

cabe solicitação de revisão de nota. **O aluno que entregar esta avaliação sobre todos os colegas de equipe recebe nota 0,75, caso não entregue ou falte a avaliação de algum colega de equipe, a nota será 0,0 (zero).**

Quadro 23 Rubrica da avaliação 360o.

Avaliação 360° – Estudante Avaliado: _____			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Propor soluções criativas e inovadoras.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar capacidade de resolver problemas.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Avaliação 360° – Estudante Avaliado: _____			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Administrar conflitos quando necessário, estabelecer relações e propor um ambiente colaborativo, incentivando o trabalho em equipe.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Atuar de forma autônoma na execução da tarefa que lhe foi destinada no projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Organizar a realização das suas tarefas evitando que cause atraso nas entregas parciais ou final.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar comprometimento na realização do projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Fonte: a autora

Avaliação Autoavaliação

Pinte o quadrado com a opção (Preciso melhorar, estou em desenvolvimento, Dentro das expectativas ou Exemplar) em que você melhor se encaixa. Esta avaliação é opcional, preencha pelo menos para refletir sobre os aspectos abordados.

Quadro 24 Rubrica de autoavaliação

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
Preciso melhorar Ainda não consigo me organizar para os estudos.	Estou em desenvolvimento Tenho conseguido melhorar minha organização.	Dentro das expectativas Tenho conseguido organizar bem meus estudos.	Exemplar Sou muito organizado(a). Recebo elogios por isso e sou exemplo para os(as) meus(minhas) colegas.
Exemplos de comportamentos: 1.1 - Poucas vezes estou	Exemplos de comportamentos:	Exemplos de comportamentos: 3.1 - Estou preparado(a) para as	Exemplos de comportamentos: 4.1 - Eu me preparo para praticamente
Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			

<p>preparado(a) para as minhas aulas.</p> <p>1.2 - Meu espaço de estudo está frequentemente desorganizado e os materiais de estudo necessários não estão devidamente separados.</p> <p>1.3 - Não consigo ou tenho muita dificuldade para organizar meu tempo, para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>1.4 - Poucas vezes sei como priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e muitas vezes atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.</p>	<p>2.1 - Consigo me preparar para algumas aulas.</p> <p>2.2 - Meu espaço de estudo está mais organizado e poucas vezes preciso pegar meus materiais de aula após seu início.</p> <p>2.3 - Com certa frequência, tenho conseguido organizar meu tempo para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>2.4 - Tenho melhorado a priorização das atividades passadas pelos(as) professores(as) mas, algumas vezes, ainda atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.</p>	<p>minhas aulas na maioria das vezes.</p> <p>3.2 - Meu espaço de estudo está quase sempre organizado e os materiais necessários devidamente separados.</p> <p>3.3 - Organizo sozinho(a) meu tempo, de modo que consigo cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>3.4 - Consigo priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e raramente atraso ou deixo de fazer uma entrega.</p>	<p>todas as minhas aulas do dia.</p> <p>4.2 - Meu espaço de estudo é organizado diariamente e os materiais necessários são separados antecipadamente.</p> <p>4.3 - Organizo com autonomia meu tempo para cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos, mantendo uma rotina saudável.</p> <p>4.5 - Sei priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e nunca atraso ou deixo de fazer uma entrega.</p> <p>4.6 - Apoio e dou dicas para os(as) meus(minhas) colegas em relação à organização. Muitas vezes, lembro e os(as) ajudam nas entregas.</p>
--	---	---	--

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU (2021)

Quadro 25 Rubrica de autoavaliação - Comprometimento

Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
Preciso melhorar Tenho me esforçado ou me dedicado pouco aos estudos.	Estou em desenvolvimento Tenho me esforçado e me dedicado com mais frequência aos estudos.	Dentro das expectativas Eu me esforço e me dedico aos estudos.	Exemplar Sou exemplo de esforço e dedicação aos estudos.

Exemplos de comportamentos: 1.1 - Raramente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado. 1.2 - Tenho dificuldades de dizer que não compreendi um conteúdo e raramente tento buscar ajuda.	Exemplos de comportamentos: 2.1 - Tenho me esforçado mais nos estudos, tentando encarar minhas dificuldades no aprendizado. 2.2 - Tenho tentado comunicar e buscar ajuda quando não compreendo um	Exemplos de comportamentos: 3.1 - Geralmente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado. 3.2 - Quando não compreendo algo, uso estratégias como a troca com outras pessoas e pesquisas individuais.	Exemplos de comportamentos: 4.1 - Eu me esforço bastante para encarar minhas dificuldades no aprendizado. 4.2 - Converso com colegas, professores(as) ou outras pessoas para me ajudar sempre que necessário, e também procuro pesquisar
Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
1.3 - Diversas vezes não presto atenção durante as aulas online. 1.4 - Em casa, dou preferência a outras atividades em relação aos meus estudos. 1.5 - Muitas vezes desisto de resolver um problema ou busco uma resposta pronta quando encontro dificuldade.	conteúdo. 2.3 - Tenho buscado prestar mais atenção durante as aulas <i>online</i> . 2.4 - Em casa, às vezes dou preferência a outras atividades, mas muitas vezes consigo retomar meus estudos e completar a maioria das minhas tarefas da escola. 2.5 - Diante de uma tarefa difícil, tento resolver por um tempo, mas frequentemente ainda desisto e passo para a próxima atividade.	3.3 - Permaneço frequentemente focado(a) durante as aulas <i>online</i> e busco participar da aula. 3.4 - Em casa, geralmente completo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo quase sempre entregar tudo. 3.5 - Quando tenho uma tarefa que considero difícil, procuro diferentes maneiras de resolver.	sozinho(a) para superar desafios semanalmente. -4.3 - Estou sempre muito focado(a) e participo ativamente das aulas <i>online</i> . 4.4 - Em casa, finalizo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo sempre entregar tudo e manter uma rotina de estudos saudável. 4.5 - Diante de tarefas difíceis, me sinto motivado a buscar soluções, independente do tempo dedicado. Gosto de sentir que fui desafiado.

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU (2021)

Referência Bibliográfica

AMANDA, Silva,; FURTADO, Lumena; TOFANI, Luis; *et al.* Arranjos e inovações para o cuidado em saúde mental no enfrentamento da COVID-19: revisão integrativa. **Ciência & Saúde Coletiva**, p. 8, 2024. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/csc/a/SN4wJ4wF3SpHBxNsMBP9HyM/?lang=pt#>. Acesso em: 16 set. 2024.

COSENZA, B. **Saúde Mental no Brasil: pesquisa exclusiva - Vittude**. Disponível em: <https://www.vittude.com/blog/pesquisa-saude-mental-no-brasil>. Acesso em: 15 set. 2024.

GAMA, Carlos; CAMPOS, Rosana ; FERRER, Ana. Saúde mental e vulnerabilidade social: a direção do tratamento. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, v. 17, p. 71, 76, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlpf/a/Lz5jfWb83DWPs7prFwC4XXL/?lang=pt>. Acesso em: 18 set. 2024.

GOVERNO FEDERAL - MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. **Ações realizadas pela Rede Ebserh/MEC buscam conscientizar sobre a importância da saúde mental**. Disponível em: <https://www.gov.br/ebserh/pt-br/comunicacao/noticias/acoes-realizadas-pela-rede-ebserh-mec-buscam-conscientizar-sobre-a-importancia-da-saude-mental>. Acesso em: 14 set. 2024.

GOVERNO FEDERAL - MINISTERIO DA SAÚDE. **Saúde mental**. Ministério da Saúde. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-mental>. Acesso em: 17 set. 2024.

HOSPITAL SANTA MÔNICA. **A saúde mental e a importância dela na vida das pessoas**. Hospital Santa Mônica. Disponível em: <https://hospitalsantamonica.com.br/a-saude-mental-e-a-importancia-dela-na-vida-das-pessoas/>. Acesso em: 17 set. 2014.

HOSPITAL SÃO CAMILO. **Falta de tratamento e estigma agravam saúde mental no país.** Hospital São Camilo SP. Disponível em: <https://hospitalsaocamilosp.org.br/falta-de-tratamento-e-estigma-agravam-saude-mental-no-pais/>. Acesso em: 18 out. 2024.

INSTITUTO RENÉ RACHOU - FIOCRUZ MINAS. **Menos de metade dos profissionais de saúde pública no país recebeu treinamento na pandemia – Fiocruz Minas.** Instituto René Rachou - Fiocruz Minas. Disponível em: <https://www.cpqrr.fiocruz.br/pg/menos-de-metade-dos-profissionais-de-saude-publica-no-pais-recebeu-treinamento-na-pandemia/>. Acesso em: 17 set. 2024.

IPSOS. **Brasil é o 4º país mais estressado do mundo com 42% da população relatando esse sentimento.** Ipsos. Disponível em: <https://www.ipsos.com/pt-br/world-mental-health-day-2024>. Acesso em: 14 out. 2024.

OPAS - ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **OMS destaca necessidade urgente de transformar saúde mental e atenção - OPAS/OMS | Organização Pan-Americana da Saúde.** PAHO. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/17-6-2022-oms-destaca-necessidade-urgente-transformar-saude-mental-e-atencao>. Acesso em: 14 set. 2024.

PRADO, Alessandra ; BRESSAN, Rodrigo. O estigma da mente: transformando o medo em conhecimento. **PePsic - Periódicos de Psicologia**, 2016. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000100012#:~:text=O%20estigma%20em%20sa%C3%BAde%20mental,de%20preconceito%20e%20de%20discrimina%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 14 set. 2024.

SALEME, Isabelle. **Sete em cada 10 pessoas com depressão ou ansiedade são mulheres, aponta pesquisa.** CNN Brasil. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/sete-em-cada-10-pessoas-com-depressao-ou-ansiedade-sao-mulheres-aponta-pesquisa/#:~:text=Dados%20da%20Organiza%C3%A7%C3%A3o%20Mundial%20de>. Acesso em: 14 set. 2024.

SIEGMUND, Gerson ; LISBOA, Carolina . Artigo. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 35, p. 171, 172, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pcp/v35n1/1414-9893-pcp-35-01-00168.pdf>. Acesso em: 14 set. 2020.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Comprehensive Mental Health Action Plan 2013-2030**World Health Organization. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240031029>. Acesso em: 15 set. 2024.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **World Mental Health**World Health Organization. Disponível em: <https://www.who.int/teams/mental-health-and-substance-use/world-mental-health-report>. Acesso em: 17 set. 2024.

ZELLO SAÚDE. **Telemedicina: como funciona e qual sua importância? - Zello Saúde**. Zello Saúde. Disponível em: <https://zellosaude.app/telemedicina-como-funciona-e-qual-sua-importancia/>. Acesso em: 14 set. 2024.