

→ **Grupo:** João Pedro Silva, Lucas Grohe Gomes, Arthur Canofre Simões, Diogo Pastor, João Vinicius de Aquino Farias, Nicolay Silva de Castro.

→ **Turma:** 3C

→ **Brainstorming:**

1. Your Friend You(aplicativo gamificado de suporte emocional);
2. Restaurante(Sobras);
3. Dieta contra anorexia e bulimia;
4. App para música;
5. Sugestão de receitas de acordo com ingredientes disponíveis;
6. App de notícias recomendado por I.A.;
7. Plataforma de divulgação de artistas em ascensão;
8. App para verificar os postos de gasolina a parte do preço;
9. App para verificar os produtos do mercado a partir do preço;
10. App que diz o estoque em pequenas lojas;
11. App que verifica as qualidades de um celular e compara;
12. Distribuidora de peças adjacentes;
13. Loja de adaptadores de tomadas universais;
14. Site de pontos de desconto;
15. Site de links da bio;
16. App de beleza que analisa;
17. App de suporte para PCDs;
18. App que verifica bolsas no exterior/interior;
19. App de informar poluição;
20. App de Libras em tempo real;

→ **Seleção de ideias do brainstorming:**

1. Your Friend You(aplicativo gamificado de suporte emocional);
2. Sugestão de receitas de acordo com ingredientes disponíveis;
3. App de notícias recomendado por I.A.;
4. App de suporte para PCDs;
5. App que verifica bolsas no exterior/interior;

→ **Ideia escolhida**

★ Your Friend You(aplicativo gamificado de suporte emocional);

→ **Por que escolhemos essa ideia?**

Diversos tópicos contribuíram para a escolha do conceito Your Friend You, entre eles o fato de alguns membros do nosso grupo já estarem familiarizados com a ideia, pois já haviam trabalhado com ela nos anos anteriores, a aperfeiçoando, tentando colocá-la em prática e pensando em usá-la como trabalho final. Ao apresentarmos aos demais membros do grupo, na seção de brainstorming, todos gostaram da ideia e resolveram prosseguir com ela. Além disso, vale destacar, que algo que também

pesou na decisão da escolha do conceito, foi o fato do grande índice de problemas socioemocionais que assombra nossa sociedade atual.

→ **Conceito do Your Friend You:**

É basicamente um aplicativo de desenvolvimento socioemocional, focado em adolescentes, sem fins lucrativos(todo o dinheiro ganho no aplicativo, é usado para o aplicativo), no qual os ajuda a treinar diversas soft skills, voltando-se principalmente para o desenvolvimento pessoal, mas também de certa forma ajudando com o desenvolvimento profissional, tanto com os mini games e simulações, mas também com dicas e o próprio ambiente acolhedor do jogo.

→ **História da criação do conceito:**

No primeiro ano do ensino médio criamos um conceito inicial e as apresentamos para os professores da matéria Mundo do Trabalho, porém não possuíamos o conhecimento necessário para programá-lo ainda. No segundo ano já tínhamos aprendido alguns fundamentos da programação, porém não o suficiente para fazermos o aplicativo, por isso reunimos uma equipe de estudantes com mais experiência na área(que já haviam feito cursos e estágios de programação) e com a ajuda deles fizemos uma Demo. Já agora no terceiro ano, com o acúmulo de conhecimentos sobre programação, esperamos conseguir colocar em prática ao menos uma versão beta para a apresentação do trabalho final e disponibilização ao público geral.

Regras de Negócios:

1. O usuário deve aceitar os termos e condições para entrar no aplicativo;
2. Login obrigatório caso uso do chat;
3. O sistema precisa verificar os dados legais para conferir a idade do usuário;
4. Envio de notificação de sugestão de pausa, caso o usuário passe mais de 4 horas no app;
5. A pessoa deve preencher um formulário para usar determinadas funções do app, para que assim, elas sejam personalizadas de acordo com suas necessidades;

6. O botão de emergência deve ficar em um local de destaque;
7. Todo dinheiro ganho com o aplicativo deve ir para o aplicativo;
8. O aplicativo deve seguir as regras da comunidade, ou seja, está proibido discursos de ódio, comportamentos enganosos, pornografia e discriminação;
9. No descumprimento das regras da comunidade, o usuário deverá ser suspenso e dependendo do nível e será banido do aplicativo;
10. O sistema deve limitar os recursos para usuários não assinantes;
11. Senhas devem ter, no mínimo, 8 caracteres entre números letras e símbolos;
12. O profissional que servirá como suporte no chat(psicólogo) deverá passar por uma análise antes de trabalhar no aplicativo;
13. Em caso de riscos referentes ao paciente, a regra de não compartilhamento de dados poderá ser quebrada;
14. A interação entre usuários e profissionais, deve ser estritamente profissional, não podendo conter flertes ou abordagens de natureza pessoal, correndo risco de perder o sua carteira de trabalho dentro da área por meio do CRP, conselho regional de psicologia;
15. Não será permitida a filmagem do app, por isso ele contará com uma função bloquear os recursos de gravação;
16. Usuários abaixo de 14 anos, deverão obter autorização dos responsáveis;
17. Caso a autorização seja falsa, o aplicativo não será responsabilizado;
18. Os recursos de gamificação, como pontos ou distintivos, devem ser usados para incentivar o engajamento positivo e a participação construtiva dos usuários;

19. Os profissionais contratados pelo app devem seguir recursos de atualização e aprimoração constante dentro da área, obtendo avaliações e certificações dentro da área;

20. Os moderadores do aplicativo devem ser treinados em técnicas de mediação de conflitos e resolução de problemas para lidar com disputas entre usuários de forma eficaz e imparcial;

21. O aplicativo deve oferecer suporte Bilíngue (inglês e português pt-br) para atender às necessidades de uma base diversificada de usuários ao redor do mundo;

22. Deve haver um sistema de recompensas e reconhecimento para os usuários que contribuírem de maneira significativa para a comunidade do aplicativo, incentivando assim a participação ativa e positiva dos membros;

23. O aplicativo deve oferecer recursos de educação e conscientização sobre saúde mental, promovendo a compreensão e desestigmatização das questões emocionais e psicológicas entre os usuários;

24. O aplicativo deve permitir que os usuários personalizem sua experiência de uso, incluindo opções de configuração de privacidade, preferências de comunicação e ajustes de acessibilidade, garantindo assim uma experiência adaptada às necessidades individuais de cada usuário;

25. O aplicativo deve promover a diversidade e inclusão em sua representação de personagens e conteúdos, garantindo que todos os usuários se sintam representados e valorizados, independentemente de sua origem étnica, cultural, sexual, ou de outra natureza;

26. Deve haver um sistema de avaliação e feedback para os usuários compartilharem suas experiências com os serviços de suporte emocional, permitindo que o aplicativo melhore continuamente com base nas necessidades e opiniões da comunidade;