**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC ZONA LESTE**

**Desenvolvimento De Sistemas**

**Carlos Hetiel Pinheiro Silva**

**Gustavo Alves Brito de Almeida**

**Gustavo Feliciano Fonseca**

**Marcos Gabriel Cesar Veloso**

**Renan Bomfim De Sousa Nixdorf**

**VACINEI: CARTEIRA DE VACINA ONLINE**

**São Paulo**

**2020**

**Carlos Hetiel Pinheiro Silva**

**Gustavo Alves Brito de Almeida**

**Gustavo Feliciano Fonseca**

**Marcos Gabriel Cesar Veloso**

**Renan Bomfim De Sousa Nixdorf**

**VACINEI: CARTEIRA DE VACINA ONLINE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico de Desenvolvimento de Sistemas na ETEC Zona Leste, orientado pelo Prof. Luciano Aparecido Leme como requisito parcial para a obtenção do título técnico em desenvolvimento de sistemas.

Orientador (a): Luciano Aparecido Leme

**São Paulo**

**2020**

# RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma aplicação mobile que auxilie a população na administração de vacinas tomadas, que funcionará de forma independente, sem conexão com o Sistema Único de Saúde (SUS).

Primeiramente, fora feito um “brainstorm” sobre como a tecnologia poderia colaborar com a saúde e a população, a conclusão foi que grande parte das pessoas tem dificuldade de acessar dados pessoais sobre quais vacinas foram tomadas e quais ainda são necessárias tomar, considerando o fato de que muitas nem sabem do paradeiro de sua carteira de vacinação.

Determinada a problemática, foi decidido que uma carteira de vacina digital que administrasse essas vacinas seria uma solução eficaz, pois o usuário que utilizá-la terá sempre registrado em seu smartphone suas vacinas antes aplicadas e recebendo alertas de novas vacinas, resolvendo o problema inicial.

A aplicação também irá resultar na diminuição nos números recorrentes da perda da carteira de vacinação, pois o usuário que instalá-la não precisará acionar a caderneta de papel toda vez que precisar consulta-la, assim, diminuindo as chances da perda.

Palavras-Chave: Vacinas, Sistema Único de Saúde, Gestão, Carteira de Vacinação.

# ABSTRACT

This work aims to develop an application mobile device that assists the population in the management of vaccines taken that will work independent, without connection with the Unified Health System (SUS). First, there was a “brainstorm” about how technology could collaborate with health and the population, and the result was that most people have difficulty accessing data on which vaccines were taken during the course of time and which ones still need to be taken, considering the fact that many they know the whereabouts of their vaccination card. Once the problem was determined, it was decided that a digital vaccine wallet management of these vaccines for the population would be an effective solution, the person using it will always have their vaccines registered on their smartphone, and receiving alerts for new vaccines, solving the initial problem. The application will also result in decreasing numbers in the loss of vaccination card, as the person who installs it will not need to activate the passbook of paper every time you need to consult it, thus decreasing the chances of loss.

Keywords: Vaccines, Unified Health System, Management, Vaccination Card.

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 7](#_Toc56450180)

[1.1. Tema 7](#_Toc56450181)

[1.2. Problema 7](#_Toc56450182)

[1.3. Justificativa 8](#_Toc56450183)

[1.4. Hipóteses 8](#_Toc56450184)

[1.5. Objetivos 8](#_Toc56450185)

[1.5.1. Objetivo geral 8](#_Toc56450186)

[1.5.2. Objetivo específico 9](#_Toc56450187)

[1.6. Metodologia 9](#_Toc56450188)

[1.7. Cronograma 9](#_Toc56450189)

[2. DESENVOLVIMENTO 10](#_Toc56450190)

[2.1. Fundamentação científica 10](#_Toc56450191)

[2.2. Ferramentas de desenvolvimento 10](#_Toc56450192)

[2.2.1. Linguagens utilizadas 10](#_Toc56450193)

[2.2.2. Ferramentas de base de dados 11](#_Toc56450194)

[2.2.3. Ferramentas gráficas 11](#_Toc56450195)

[2.2.4. Ferramentas de apoio 11](#_Toc56450196)

[2.3. Projeto 11](#_Toc56450197)

[2.3.1. Modelagem de sistema 11](#_Toc56450198)

[3. CONCLUSÃO 12](#_Toc56450199)

# INTRODUÇÃO

## Tema

O tema a que se propõe esse trabalho é desenvolver uma aplicação mobile que funcione como forma de administrara carteira de vacinação do SUS pessoal do usuário. Nesse sistema, a proposta é implementar a gestão das vacinas tomadas num “layout” semelhante a carteira de vacina real. Com isso usuários poderão administrar as vacinas já tomadas; receber notificações de novas aplicações conforme sua idade e situação e ler a função de cada vacina.

## Problema

A integridade e o paradeiro da carteira de vacinação sempre fora um problema para as pessoas, é muito difícil questionar alguém sobre e receber uma resposta positiva. Mesmo havendo no SUS uma maneira de recuperar os dados pessoais nos dias de hoje, o processo é muito específico, burocrático, leva tempo, existindo ainda as exceções.

As vezes queremos apenas tirar uma dúvida sobre uma vacina e para isso é preciso procurar a carteira ou pesquisar sobre suas especificações, esse processo é manual e lento.

## Justificativa

O uso de dispositivos móveis torna-se cada vez mais indispensável no dia a dia das pessoas. Tornando-se cada vez mais comum a utilização de documentos digitais. Por isso, esse projeto busca desenvolver uma aplicação mobile para gestão das vacinas do usuário.

A vacinação é importante pois ela estimula o sistema imunológico a combater agentes patogênicos e virais, assim como outros tipos de doenças. Muitas pessoas esquecem a importância da carteira de vacinação que atua como comprovante de imunidade, por isso a criação de um sistema que tem como função gerenciar as aplicações e alertar o usuário sobre novas dosagens é importante, tornando prática a utilização da carteira de vacinação, além de reforçar sobre sua importância e estimular cada vez mais a prevenção de doenças.

## Hipóteses

O Aumento de aplicativos em dispositivos móveis e a desvalorização de documentos impressos faz com que se crie a necessidade da digitalização e gestão desses mesmos documentos, para que facilite sua usabilidade através de aplicativos.

## Objetivos

O objetivo do trabalho é desenvolver uma aplicação “mobile” onde estarão disponíveis para consulta nome, dados e informações de todas as vacinas; aplicações já realizadas, com data; Calendário Nacional de Vacinação e alertas de novas aplicações.

### Objetivo geral

Evitar perda da carteira de vacinação; facilitar o acesso aos dados pessoais; ficar atento a datas de novas aplicações e se informar sobre a função das vacinas, e o que a compõe.

### Objetivo específico

Facilitar o manuseio pessoal da carteira de vacinação, seja organizando suas doses, quanto definindo datas de novas aplicações, o aplicativo tem como público alvo pessoas de todos os gêneros, de idades entre 16 anos a 60 anos, sendo de fácil acesso a todos e com “huds” simples.

## Metodologia

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:

## Cronograma

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Meses X Atividades** | **Agosto** | | | **Setembro** | | | | **Outubro** | | | | **Novembro** | | | | **Dezembro** | | | |
| Estudo do cenário da área profissional. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Identificação de lacunas / situações-problema do setor; Identificação de possíveis temas p/ desenvolvimento do TCC. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Introdução: Problematização. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Introdução: Construção de hipóteses (possíveis soluções). |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Introdução: Objetivos - Geral e específicos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Introdução: Justificativa. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Introdução: Metodologia - Técnicas de pesquisa. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Elaboração da apresentação em PPT e trabalho escrito em PDF formato ABNT. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pré apresentação em PPT e entrega do trabalho escrito em PDF formato ABNT. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Apresentação e validação do trabalho. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Referencial Teórico |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Considerações Finais |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Modelagem de Negócios e dos Dados |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Requisitos do Sistema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Capa e Folha de Rosto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Considerações Finais |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Estudo do Cronograma |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sumário |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Referências |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# DESENVOLVIMENTO

## Fundamentação científica

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:

## Ferramentas de desenvolvimento

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:

### Linguagens utilizadas

**HTML** – de acordo com o portal developer.mozilla.org, (Linguagem de Marcação de HiperTexto) é o bloco de construção mais básico da web. Define o significado e a estrutura do conteúdo da web.

"Hipertexto" refere-se aos *links* que conectam páginas da Web entre si, seja dentro de um único site ou entre sites. Links são um aspecto fundamental da web. Ao carregar conteúdo na Internet e vinculá-lo a páginas criadas por outras pessoas, você se torna um participante ativo na world wide web.

O HTML usa "Marcação" para anotar texto, imagem e outros conteúdos para exibição em um navegador da Web. A marcação HTML inclui "elementos" especiais.

**CSS** – o developer.mozilla.org diz que CSS (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de estilo usada para descrever a apresentação de um documento escrito em HTML ou em XML (incluindo várias linguagens em XML como SVG, MathML ou XHTML). O CSS descreve como elementos são mostrados na tela, no papel, na fala ou em outras mídias.

CSS é uma das principais linguagens da open web e é padronizada em navegadores web de acordo com as especificação da W3C.

**JS** – o developer.mozilla.org diz que JavaScript (às vezes abreviado para JS) é uma linguagem leve, interpretada e baseada em objetos com funções de primeira classe. O JavaScript é uma linguagem baseada em protótipos, multi-paradigma e dinâmica, suportando estilos de orientação a objetos, imperativos e declarativos (como por exemplo a programação funcional).

### Ferramentas de base de dados

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:

### Ferramentas gráficas

**Figma** – O Figma é uma ferramenta de design de interface na qual todo o trabalho é feito através do navegador, logo ela é compatível com Windows, Linux, Chrome e Mac.

É multitarefa, ou seja, equipes multidisciplinares podem explorar o mesmo projeto juntas vendo as alterações em tempo real. Cada integrante pode acessá-la com o seu login e tudo isso é feito por um simples link.

### Ferramentas de apoio

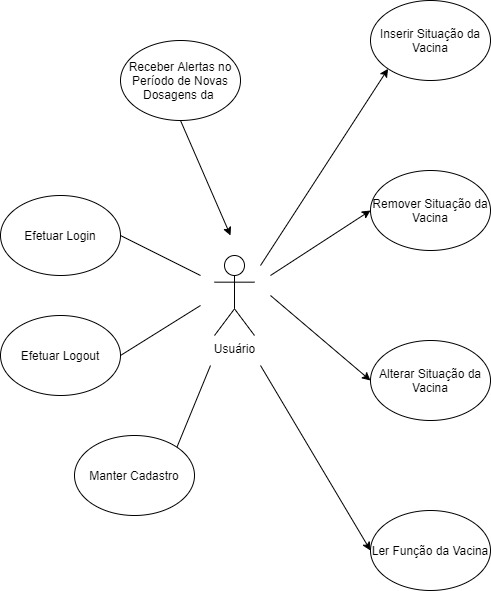
**VSCode** – de acordo com o DevMedia o software foi lançado pela Microsoft, um editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web chamado de Visual Studio Code, ou simplesmente VSCode. Trata-se de uma ferramenta leve e multiplataforma que está disponível tanto para Windows, quanto para Mac OS e Linux e atende a uma gama enorme de projetos.

## Projeto

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:

### Modelagem de sistema

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:



# CONCLUSÃO

Switch/case é uma estrutura de condição que define o código a ser executado com base em uma comparação de valores. Para que isso fique mais claro, vejamos a sintaxe do switch/case:

# REFERÊNCIAS

[HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto | MDN (mozilla.org)](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML)

[CSS | MDN (mozilla.org)](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS)

[JavaScript | MDN (mozilla.org)](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript)

[Cascading Style Sheets (w3.org)](https://www.w3.org/Style/CSS/#specs)

[Introdução ao Visual Studio Code (devmedia.com.br)](https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-visual-studio-code/34418)