

Fatec
Desenvolvimento de Software Multiplataforma
Experiência do Usuário

Personas Projeto LifePlus

Renan Fabiani de Almeida
Arthur Silva Carvalho
Rafael Brito
Guilherme Rocha

São Paulo - SP

Renan Fabiani de Almeida

Arthur Silva Carvalho

Rafael Brito

Guilherme Rocha

Personas Projeto LifePlus

Trabalho apresentado à disciplina Experiência do Usuário do curso Desenvolvimento de Software Multiplataforma da Instituição Fatec Zona Leste, como requisito parcial para obtenção de nota.

Orientador(a): Prof. Giane Rodrigues

São Paulo - SP

SUMÁRIO

1. RESUMO DO PROJETO.....	3
2. DESCRIÇÃO DO PROJETO.....	4
2.1 Apresentação do Tema.....	4
2.2 Problema de Pesquisa.....	4
2.3 Justificativa.....	4
2.4 Objetivos.....	5
2.5 Metodologia.....	5
3. CRIAÇÃO DO PERSONA.....	6
3.1 Método Utilizado.....	6
3.2 Justificativa.....	6
3.3 Personas.....	7
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	9

1. RESUMO DO PROJETO

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo voltado para a gestão integrada da saúde do usuário, com foco no acompanhamento de medicamentos, exames e hábitos de vida. A iniciativa busca atender à crescente necessidade de ferramentas digitais que promovam autonomia, segurança e praticidade na organização de informações pessoais de saúde.

Entre as funcionalidades previstas, destacam-se: cadastro e gerenciamento de medicamentos, envio de lembretes e notificações personalizadas, registro, histórico e organização de exames médicos, localização de farmácias e acompanhamento de sintomas com remédios capazes de ajudar. Tais recursos visam não apenas facilitar o cotidiano dos usuários, mas também fornecer relatórios organizados que possam ser compartilhados com profissionais da saúde.

O projeto considera ainda requisitos não funcionais essenciais, como segurança da informação por meio de criptografia de dados, autenticação segura, desempenho adequado e usabilidade acessível. Dessa forma, o aplicativo busca oferecer uma experiência eficiente, intuitiva e inclusiva, capaz de atender diferentes perfis de usuários.

Conclui-se que este sistema tem potencial para auxiliar no autocuidado, promovendo maior controle individual da saúde e contribuindo para a melhoria da qualidade de vida.

Palavras-chave: Saúde digital; Autonomia do usuário; Gestão de medicamentos; Exames médicos; Usabilidade.

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

2.1 Apresentação do Tema

O projeto insere-se no contexto da saúde digital, área em expansão que visa integrar tecnologia e bem-estar por meio de soluções acessíveis e eficazes. A proposta é o desenvolvimento de um aplicativo de saúde pessoal que possibilite ao usuário organizar informações médicas e receber lembretes de uso de medicamentos, promovendo maior autonomia e praticidade no acompanhamento do próprio estado de saúde.

2.2 Problema de Pesquisa

Grande parte da população enfrenta dificuldades em gerenciar informações relacionadas à saúde, como horários de medicação, resultados de exames e acompanhamento de sintomas. Essa desorganização pode comprometer tratamentos médicos, reduzir a adesão a prescrições e dificultar o monitoramento clínico. Assim, o problema central é: como desenvolver uma ferramenta digital capaz de centralizar e organizar informações de saúde do usuário de forma prática, segura e acessível?

2.3 Justificativa

A relevância deste projeto está diretamente ligada à necessidade crescente de autonomia do paciente frente ao cuidado com sua saúde. Em um cenário de sobrecarga dos sistemas de saúde e de aumento no uso de tecnologias móveis, oferecer um aplicativo simples, seguro e inclusivo representa uma oportunidade de impacto social significativo. A iniciativa justifica-se pela capacidade de reduzir falhas no uso de medicamentos, facilitar a consulta a resultados médicos e ampliar a acessibilidade de informações de saúde para diferentes perfis de usuários.

2.4 Objetivos

Objetivo Geral:

Desenvolver um aplicativo móvel que permita ao usuário gerenciar de forma centralizada e segura informações relacionadas a medicamentos, exames e acompanhamento da saúde.

Objetivos Específicos:

- Permitir o cadastro de medicamentos, com lembretes e notificações automáticas;
- Disponibilizar histórico de medicamentos tomados e exames realizados;
- Possibilitar o registro e acompanhamento de sintomas e hábitos de vida;
- Garantir a segurança dos dados por meio de criptografia e autenticação segura;
- Proporcionar uma interface simples, intuitiva e acessível, atendendo às normas de usabilidade e acessibilidade.

2.5 Metodologia

A metodologia a ser adotada baseia-se em uma abordagem centrada no usuário, utilizando práticas de Design Thinking para identificar as reais necessidades dos usuários e propor soluções adequadas. Serão aplicadas etapas de levantamento de requisitos, prototipagem e validação com potenciais usuários, garantindo que o sistema seja eficaz, funcional e usável. Além disso, serão utilizadas técnicas de engenharia de software para o desenvolvimento iterativo e incremental do aplicativo, assegurando escalabilidade e compatibilidade com diferentes dispositivos.

3. CRIAÇÃO DO PERSONA

3.1 Método Utilizado

Foi utilizado o Design Thinking e a pesquisa de campo para encontrarmos pessoas que combine com o público-alvo do projeto. Design Thinking foi utilizado para entender as necessidades, gerar ideias, prototipar soluções e buscar converter desafios e ideias em benefícios para o cliente. O Design Thinking foi usado entre os integrantes do grupo para fazer uma espécie de brainstorm sobre o projeto. A pesquisa de campo foi utilizada para pesquisa de pessoas que gostariam de aproveitar as utilidades do projeto e o respectivo motivo para tal, que foi crucial para decisão de personas. Ela foi realizada pelo bairro em que moramos, falando com pessoas que conhecemos perguntando sobre se um projeto como o nosso seria útil, se eles usariam e a motivação para eles usarem.

3.2 Justificativa

Ambos métodos foram escolhidos para definir os objetivos e hipóteses da pesquisa. O Design Thinking foi responsável por ajudar a visualizar e organizar informações sobre as necessidades, pensamentos e sentimentos de um público. A pesquisa de campo foi capaz de retornar estudos com base em pessoas reais sobre suas motivações de uso do projeto por conta da observação, coleta, análise e interpretação de fatos que é possível ser feita pela utilização do método

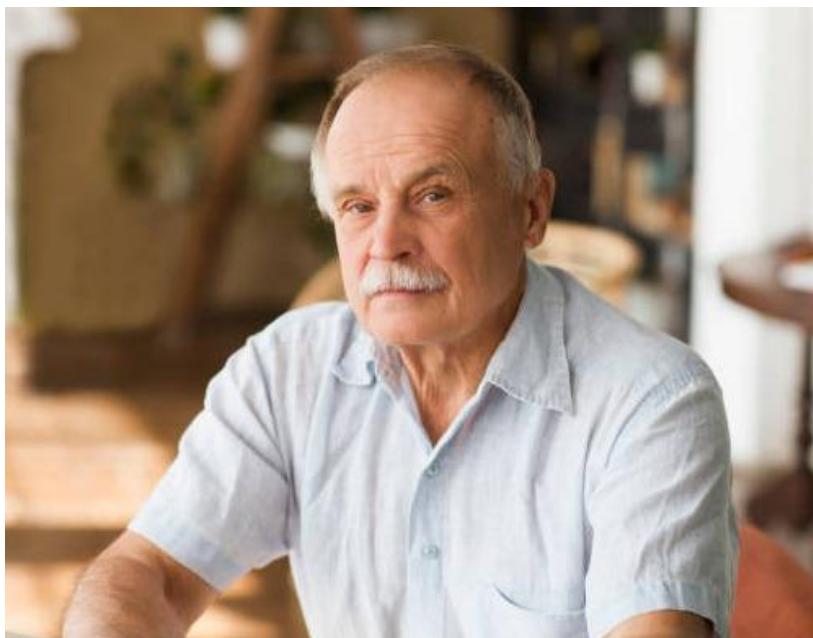
3.3 Personas

Persona 1

Cleber;

60 anos;

Bancário;



Está tentando regular os exames após anos de displicência alimentar. Mas a mudança de hábito gerou estranheza e problemas de costume. Foi receitado remédios com horário certo para ser tomado durante um longo período de meses. Por ser alguém que não era acostumado a ter tanta disciplina sobre remédios, às vezes acontecia de esquecer de tomar o respectivo medicamento, o que não era indicado pela sua médica. Além disso, vivia esquecendo-se de onde os arquivos de resultado de seus exames estavam, assim como suas dietas e receitas médicas.

Portanto, devido a sua necessidade de um costume maior e disciplina, nosso projeto está pronto para ajudar pessoas como ele que precisam de um lembrete sobre os medicamentos e de uma melhor organização no que diz respeito a seus exames médicos.

Persona 2

Mariana Ferreira;

32 anos;

Professora de Ensino Fundamental;



Mariana é uma jovem professora que leva uma rotina bastante corrida entre o trabalho, a pós-graduação e os cuidados com a família. Ela foi diagnosticada com enxaqueca crônica e precisa tomar medicações específicas em horários determinados, além de realizar exames regulares para acompanhar seu quadro.

Apesar de ser organizada em sala de aula, Mariana frequentemente se esquece de tomar os remédios nos momentos corretos, já que está sempre envolvida em múltiplas tarefas. Além disso, tem dificuldade em armazenar e encontrar facilmente os resultados de seus exames médicos, o que gera estresse nas consultas, pois muitas vezes chega sem os documentos necessários. Não é muito acostumada a lidar com aplicativos mais avançados. No dia a dia, usa apenas o básico do celular, como chamadas, mensagens e redes sociais. Sempre que precisa instalar algo novo, sente insegurança e demora para se adaptar. Isso faz com que ela evite ferramentas digitais mais complexas.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Imagens: <https://www.istockphoto.com>