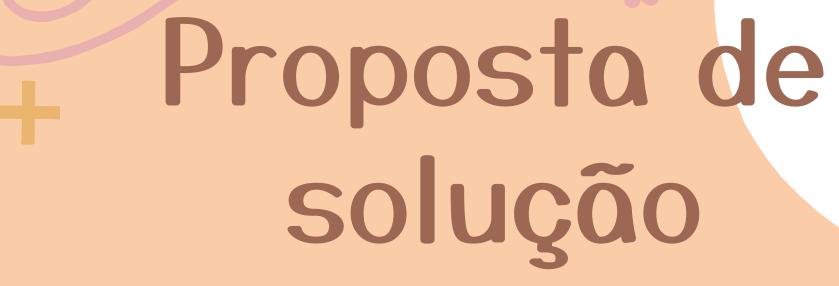


# Contexto do problema

- Os problemas de saúde mental são cada vez mais comuns em todo o mundo, afetando cerca de 1 bilhão de pessoas, sendo 14% jovens. Isso inclui transtornos como depressão, ansiedade, transtorno do pânico, etc.
- Durante a pandemia, 44% dos jovens do mundo enfrentaram algum problema de saúde mental.
- Muitos desses jovens acabam não tendo apoio familiar e de amigos, ou possuem condições de recorrer a um tratamento de saúde mental adequado.



A partir do problema pensado, decidimos criar o Affective Serenity para que possa auxiliar de forma imediata ou a longo prazo, jovens entre 15 à 21 anos que sofrem com esses problemas de saúde mental.

Objetivo principal do Serenity:

 Possuir diversas funcionalidades para que o usuário recorra quando necessário, onde ele possa se distrair, acalmar, praticar atividades físicas e recreativas a qualquer hora.



111111





#### Personas





Vitor Gomes da Silva

Idade: 21

Ocupação: Estudante

universitário.

Sofre com ansiedade e TDAH.



**Ana Ferreira Alves** 

Idade: 16

Ocupação: Estudante do 3°

ano do ensino médio.

Sofre de ansiedade e autocobrança excessiva.



Júlia Rodrigues

Idade: 19

Ocupação: Trabalha em

meio período.

Sofre de depressão ansiosa.



### Metodologia

A equipe utilizou metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento. Foram usadas as seguintes plataformas para cada processo.







Projeto de Interface e Wireframes



Trello

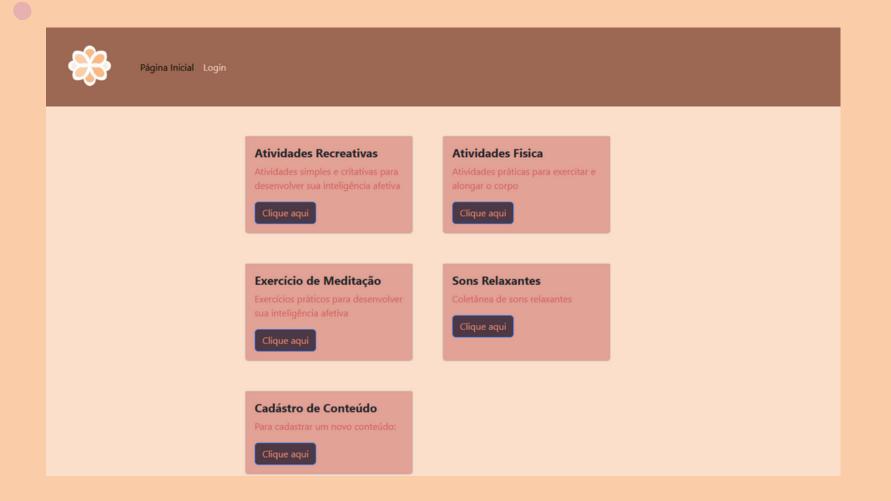
Gerenciamento do Projeto



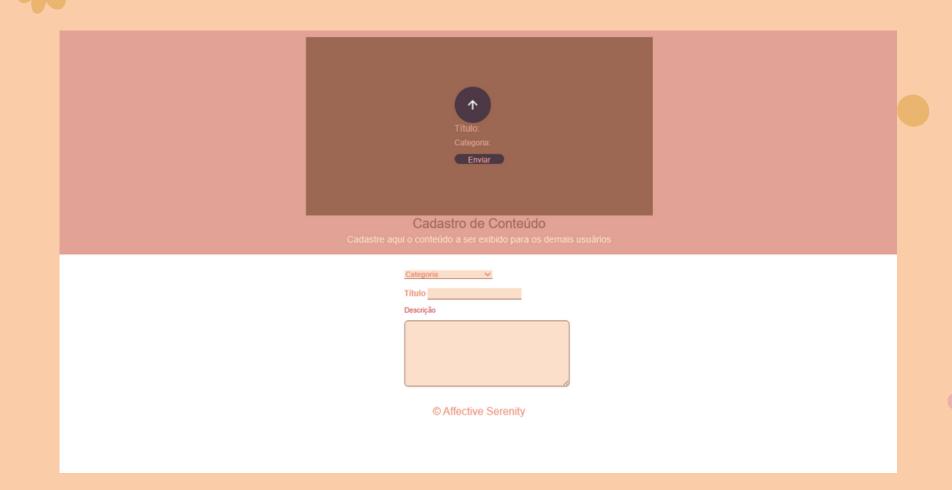


## 3 Componentes principais

#### Página inicial



#### Cadastro de conteúdo



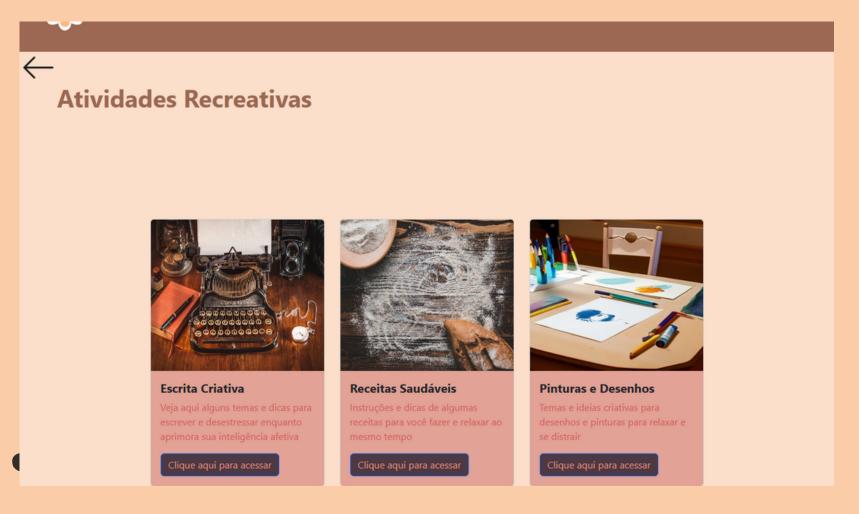




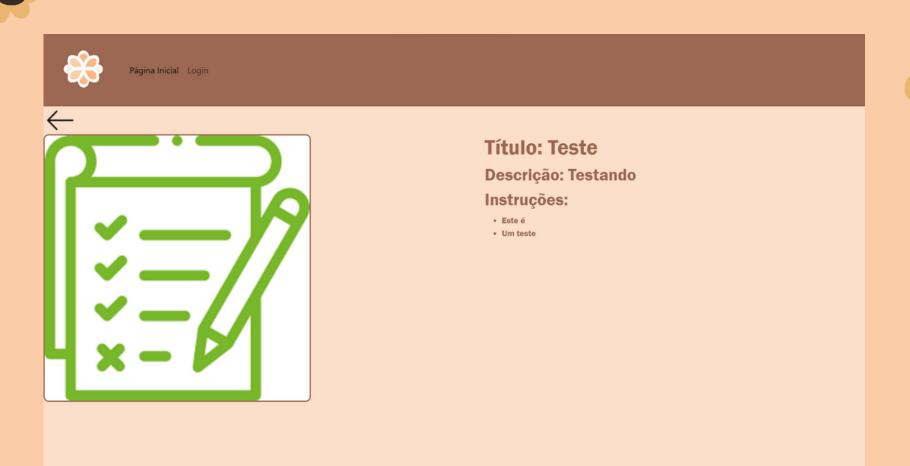


# 3 Componentes principais

#### Página de atividade recreativa



#### Página de conteúdo







# Obrigado!

CREDITS: This presentation template was created by <u>Slidesgo</u>, including icons by <u>Flaticon</u> and infographics & images by <u>Freepik</u>

