

. . .

# Projeto TIAW

Equipe:
Arthur Alves Menezes
Camila André Houri
Mateus Fernandes Barbosa



## Contexto do Problema



Histórias de Usuários e Requisitos



Público-Alvo | Personas



Projeto da Interface

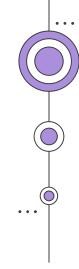


Proposta de solução | Objetivos

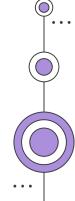


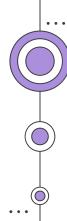
Metodologia





# O1 Contexto do Problema

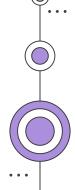


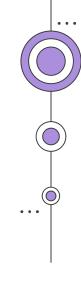


# Contexto do Problema

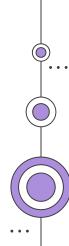
De acordo um levantamento feito pela Organização Mundial da Saúde (OMS), quase 1 bilhão de pessoas viviam com transtorno mental em 2019, sendo 14% adolescentes (NAÇÕES UNIDAS, 2022). Com a chegada do COVID-19, alavancou o índice de adolescentes com transtornos mentais, tendo um aumento de 12% entre os anos de 2013 até 2021 (FOLHA DE S. PAULO, 2023).

. . .





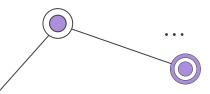
# **O2**Público-Alvo Personas





# Público Alvo

Por mais que uma parcela significativa da população tenha transtornos mentais, o nosso projeto foca em pessoas com faixa etária entre 15 à 21 anos. Com objetivo de auxiliar adolescentes durante o ensino médio e no ingresso à faculdade.



# Persona - 1

## **PERSONA**



NOME

Ana Ferreira Alves Pinto

**IDADE** 

16 anos

HOBBY

Escrita de poemas em fóruns virtuais

**TRABALHO** 

Estudante do 3º ano do EM

#### **PERSONALIDADE**

É determinada, e tem uma personalidade forte, apesar de ser mais reservada, é dedicada aos estudos es preocupa bastante em passar em uma faculdade pública, costuma ser bem ansiosa quanto ao futuro, principalmente quando se trata de sucesso académico

#### **SONHOS**

Ter sucesso no meio acadêmico e passar, na primeira tentativa, em uma faculdade pública e ter uma relação estável com um parceiro

#### **OBJETOS E LUGARES**

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Objetos físicos: Noteboke, celular, caderno de ideias, fichário

Objetos Digitais: wattpad, whatsapp, kindle, reddit, instagram, descomplica



#### **OBJETIVOS CHAVE**

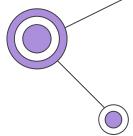
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

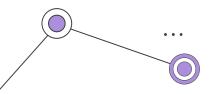
Aliviar o estresse proporcionado pela pressão auto infligida, bem como discutir formas de combater pensamentos ansiosos com pessoas que sofrem do mesmo problema

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Respeito, compreensivamente, apoio

Atividades voltadas para seus gostos e hobbies Ex: Conversar com amigos, jogar videogames, assistir a séries e resolver puzzle .





# Persona - 2

### **PERSONA**



NOME Júlia Rodrigues Carvalho dos

IDADE

19 anos

HOBBY

Ouvir k-pop, sair com as amigas, acompanhar seus artistas no Twitter e assistir doramas.

Trabalha em meio período TRABALHO como auxiliar de serviços

#### **PERSONALIDADE**

É uma pessoa muito forte e madura. Por conta de sua infância com pais separados e um relacionamento difícil com o pai, acabou desenvolvendo depressão ansiosa durante o período escolar e tem dificuldades em se abrir com próximos e profissionais. No tempo livre ela escuta música e troca mensagens com suas amigas, mas quando tem crises acaba se isolando e se afastando das pessoas.

#### SONHOS

Possuir total independência e morar sozinha, começar a fazer faculdade de medicina veterinária, poder ir aos shows dos seus artistas favoritos e conseguir ter um relacionamento saudável.

#### **OBJETOS E LUGARES**

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Objetos físicos: Fones de ouvido e celular. Usa normalmente durante o horário de almoco no trabalho, quando está em casa ou na rua.

Objetos digitais: Twitter, WhatsApp, TikTok, Spotify e Viki. Usa o Twitter como um diário pessoal as vezes, os demais aplicativos são usados no tempo livre.



#### **OBJETIVOS CHAVE**

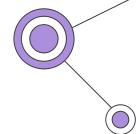
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

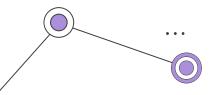
Conversar com pessoas com hobbies e problemas parecidos com os seus, conseguir minimamente se acalmar de suas crises de ansiedade e depressão sem precisar recorrer a alguém.

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Respeito, como uma amiga e não como um paciente para que se sinta segura e acolhida.

Com opções de atividades que possa despertar o seu interesse baseada em miro seus hobbies e comunicação.





# Persona - 3

## **PERSONA**



NOME Vitor Gomes da Silva

IDADE

HOBBY Navegar nas redes sociais, ler e sair com amigos.

TRABALHO

Faculdade

#### PERSONALIDADE

Ele é muito tranquilo e empático quando conversa com outras pessoas, na maior parte do tempo ele é muito sociável. Sua mente é ansiosa e aflita na maioria das vezes, sendo por maior parte pelo TDAH, por conta disso ele tem frequentemente surtos pensativos sobre a vida, sobre o futuro e sobre tarefas não finalizadas, por isso muitas vezes não consegue realizar as suas tarefas diárias.

#### SONHOS

Conseguir formar na faculdade, arrumar um emprego em uma grande empresa e ter uma relação estável com uma parceira.

#### **OBJETOS E LUGARES**

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Objetos Físicos: Celular, computador, livros e jogos puzzle.

Objetos Digitais: Instagram, Whatsapp, TikTok, Twitter e Chess.com.



#### **OBJETIVOS CHAVE**

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

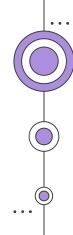
Buscar acalmar sua ansiedade diária, da sua vida e do TDAH, ajuda para distrair seus excessos de pensamentos negativos na comunidade do aplicativo e buscar pessoas com o mesmo pensamentos iguais.

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

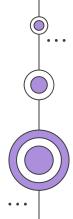
Respeito, compreensivamente,

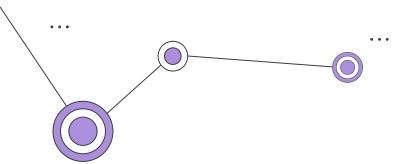
Atividades voltadas para seus gostos e hobbies Ex: Conversar com amigos, jogar videogames, assistir a séries e resolver puzzle.





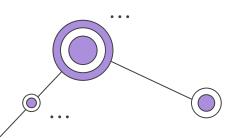
# Proposta de Solução Objetivos





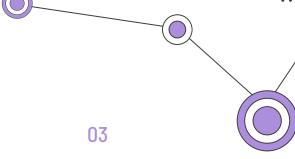
# Proposta de Solução

Proposta de solução: criar uma aplicação que permita auxiliar, com um suporte imediato, os jovens que enfrentam problemas de saúde mental, que nem sempre podem recorrer a um tratamento adequado, seja por questões financeiras, falta de apoio de familiares e amigos ou por até mesmo o medo do julgamento.



# **Objetivos**

S

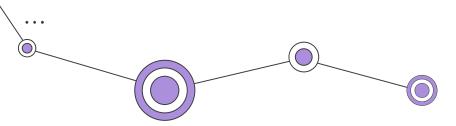


01

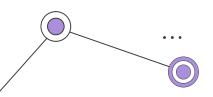
02

Permitir que o usuário consiga discutir mais abertamente sobre os seus problemas relacionados à saúde mental Fornecer diversas funcionalidades para que o usuário recorra quando necessário, onde possa se distrair, entreter, se acalmar e buscar ajuda a qualquer hora e lugar.

Uma das funcionalidades do aplicativo é um botão de emergência que fornece apoio para o usuário.







# **Requisitos Funcionais**





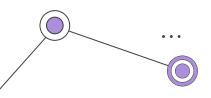
ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O Web App deve poder alterar a interface de acordo com o gosto do usuário.	Média
RF-02	O Web App deve apresentar funcionalidades de atividades desestressantes para o usuário poder acessar quando quiser.	Alta
RF-03	O Web App deve exibir mensagens motivacionais para o usuário como notificação, com a opção de desativá-lo com a escolha do usuário.	Alta
RF-04	O Web App deve oferecer a opção de botão de pânico caso o usuário sinta necessidade de usá-lo quando estiver em momentos de crise.	Baixa
RF-05	O Web App deve apresentar funcionalidade de auxílio na regulagem de sono para o usuário.	Média
RF-06	O Web App deve oferecer indicações de ajuda profissional especializada em saúde mental online.	Alta
RF-07	O Web App deve apresentar funcionalidade de busca de ajuda profissional especializada em saúde mental na região próxima ao usuário.	Baixa
RF-08	O Web App deve apresentar funcionalidade em que o usuário possa fazer exercícios de respiração a partir de instruções.	Alta
RF-09	O Web App deve oferecer indicações de músicas ou sons relaxantes que possam auxiliar o usuário a se acalmar e relaxar.	Alta
RF-10	O Web App deve apresentar uma interface de comunidade onde o usuário possa interagir com pessoas que tenham experiência de vida similar ou não.	Alta



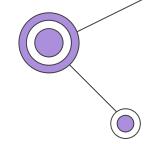






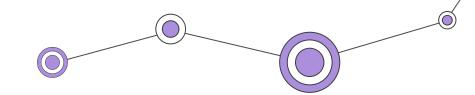


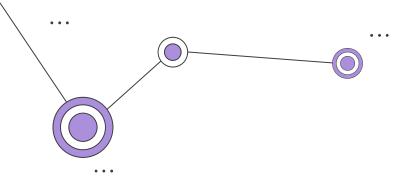
# Requisitos não Funcionais



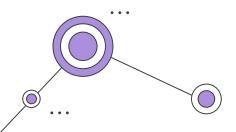


ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O Web App foi planejado para atuação principalmente em dispositivos móveis, com destaque a dispositivos Android.	Alta
RNF-02	O Web App deverá ter uma interface de usuário intuitiva.	Alta
RNF-03	O Web App deverá ter um bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade.	Baixa
RNF-04	O Web App deverá ter capacidade de integrar com outros aplicativos.	Baixa



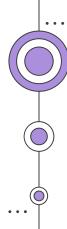


# Histórias de Usuários



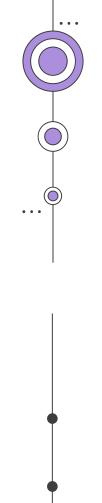
Eu como [PERSONA]	quero/desejo [O QUE]	para [POR QUE]
Ana Ferreira Alves	Diminuir meu medo de reprovação.	reduzir minha ansiedade ao elaborar trabalhos e realizar provas
Vitor Gomes da Silva	Ter uma melhora no meu TDAH.	Diminuir meu tempo gasto com coisas improdutivas, e gastar mais tempo com minhas tarefas.
Vitor Gomes da Silva	Quero ter uma noite melhor de sono	Melhorar meu empenho no dia a dia
Júlia Rodrigues Carvalho dos Santos	Conseguir me abrir com outras pessoas	Para ter uma relação saudável com outras pessoas
Ana Ferreira Alves	Organizar minha rotina de sono com atividades relaxantes	Melhorar meu desempenho durante o dia
Ana Ferreira Alves	Organizar playlists relaxantes	Me concentrar mais durante meus estudos CHUPA UMA PICA
Júlia Rodrigues Carvalho dos Santos	Conseguir pedir ajuda em momentos de crise, e não distanciar pessoas que eu gosto	Melhorar minha relação com outras pessoas e diminuir a quantidade de amigos que eu perco em momentos de crise
Júlia Rodrigues Carvalho dos Santos	Poder interagir em um chat ou fórum dentro do aplicativo	Conversar numa comunidade ou fórum com pessoas que tenham hobbies e experiências em comum
Vitor Gomes da Silva	Conseguir amigos e ter um relacionamento	Diminuir minha solidão que eu sinto diariamente





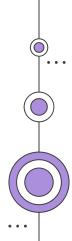
# Projeto da Interface



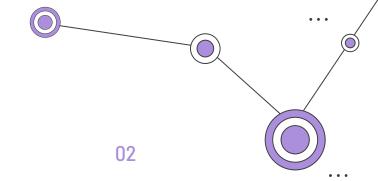


# 06

Metodologia



# **Objetivos**



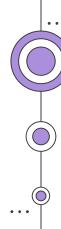
01

Processo de Trabalho (Design Thinking e Scrum) Divisão de Papéis: Trello

03

Ferramentas: Miro, GitHub, MarvelApp, Google Docs, Trello Controle de Versão: GitHub

04



# Metodologia

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC- Minas-PMGCC-TI/ti-1-pmg- cc-m-20231-tiaw-questoes- sobre-saude-mental
Documentos do projeto	Miro	https://miro.com/app/board/uX jVMVe-41U=/
Projeto de Interface e Wireframes	MarvelApp	https://marvelapp.com/prototy pe/jcb13h1/screen/91322958
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/b/LaQMPtpb/ ti-front-end

# Obrigado!



Camila André Houri Mateus Fernandes Barbosa

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, infographics & images by Freepik and illustrations by



