

# Bem Estar Mental

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

## Controle de Entregas Parciais

	Entrega Inicial	Entrega Parcial 1	Entrega Parcial 2	Entrega Parcial 3	Entrega Final
Participantes	20 pts	15 pts	15 pts	15 pts	35 pts
Arthur Athayde	Grupo	Arquitetura de Solução	Funcionalidade - Tela de Login	Plano de Testes de Software	Grupo
Henrique Azevedo		Projeto de Interface	Funcionalidade - Tela Cadastro	Registro do Teste de Software	
Matheus Silveira		Metodologia	Plano de testes de usabilidade	Registro do Teste de Usabilidade	
Rafael Cristino		Template do Site	Funcionalidade - Tela Home e Tela Sala	Funcionalidade - Calendário	

# Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
PROBLEMA .....	3
OBJETIVOS .....	3
JUSTIFICATIVA .....	3
PÚBLICO ALVO .....	3
<b>2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO.....</b>	<b>4</b>
PERSONAS.....	4
HISTÓRIAS DE USUÁRIOS .....	5
REQUISITOS DO PROJETO .....	6
<i>Requisitos Funcionais</i> .....	6
<i>Requisitos não funcionais</i> .....	6
<i>Restrições</i> .....	6
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>7</b>
RELAÇÃO DOS AMBIENTES DE TRABALHO .....	7
GESTÃO DE CÓDIGO FONTE .....	7
GERENCIAMENTO DO PROJETO.....	8
<b>4. PROJETO DE INTERFACE .....</b>	<b>9</b>
FLUXO DO USUÁRIO .....	9
WIREFRAMES.....	9
<i>Tela- Login</i> .....	10
<i>Tela - Home</i> .....	11
<i>Tela - Menu</i> .....	11
<i>Tela - Interface da Reunião</i> .....	12
<i>Tela - Agenda</i> .....	12
<i>Tela - Amigos</i> .....	13
<i>Tela - Meu Perfil</i> .....	13
<b>5. IMPLEMENTAÇÃO DE SOLUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
ARQUITETURA DE SOLUÇÃO.....	14
<i>Diagrama de Componentes</i> .....	14
<i>Hospedagem</i> .....	15
TEMPLATE DO SITE.....	15
<i>Logo</i> .....	16
<i>Tela Inicial</i> .....	16
<i>Tela Sobre</i> .....	16
<i>Tela Ajuda</i> .....	17
<b>6. FUNCIONALIDADES DO SISTEMA .....</b>	<b>18</b>
TELA CADASTRO .....	18
TELA DE LOGIN.....	18
TELA HOME.....	19
TELA SALAS .....	19
TELA CALENDÁRIO .....	20
<b>7. PLANO DE TESTES DE USABILIDADE: .....</b>	<b>21</b>
<b>8. PLANO DE TESTES DE SOFTWARE: .....</b>	<b>24</b>
<b>9. REGISTROS DOS TESTES DE USABILIDADE.....</b>	<b>29</b>
<b>10. REGISTROS DOS TESTES DE SOFTWARE .....</b>	<b>32</b>
RELATÓRIO GERAL DOS TESTES DE SOFTWARE .....	34
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>35</b>

# 1. Introdução

Durante a pandemia foi estipulado manter o distanciamento social, o que trouxe diversos impactos principalmente para a população idosa, que além de ser um dos principais grupos de risco, sofreu muito por causa desse isolamento. Devido à essa solidão e o temor perante à Covid-19 houve um expressivo aumento nos casos de depressão e ansiedade.

Como nós estamos vivenciando esse período, nós conseguimos perceber que é extremamente importante manter o bem-estar mental para realizar as atividades do dia-a-dia, assim como, para enfrentar esse isolamento.

O ebook Pandemias e Seus Impactos Na Saúde Mental demonstra que é de extrema importância falar de bem estar mental nos dias atuais já que atinge grande parte da população. A obra se configura fazendo um apanhado histórico salientando três pontos, sendo eles: A Reforma Psiquiátrica como marco central a luta referente à Saúde Mental. A história de Pandemias. A Covid-19 vivenciada atualmente e seus danos à Saúde Mental da população.

## Problema

Com o distanciamento social muitos idosos tiveram problemas para se socializar, já que a maioria das pessoas dessa faixa etária não acompanham o desenvolvimento tecnológico, e isso acarretou em diversos problemas como apresentado anteriormente.

## Objetivos

O objetivo deste trabalho é proporcionar apoio para o bem-estar mental das pessoas durante o período de pandemia, aliviar o isolamento social através de uma plataforma online onde várias pessoas podem interagir entre si.

- Promover uma maior interação entre idosos dentro da pandemia;
- Facilitar o acesso dos idosos na web;

## Justificativa

Pesquisas feitas pelo Instituto de Psicologia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) entrevistaram 1.460 pessoas em 23 estados de todas as regiões do Brasil. E é possível identificar que durante o período de pandemia os casos de depressão dobraram, assim como os casos de ansiedade aumentaram em 80%.

Baseado na pesquisa pode-se afirmar que houve um comprometimento no bem estar mental da maioria dos idosos.

Além disso, outros estudos realizados com pessoas desse mesmo grupo de risco evidenciaram aumento da prevalência de sintomas de estresse pós-traumático, irritabilidade, raiva e medo, que podem resistir por anos.

## Público alvo

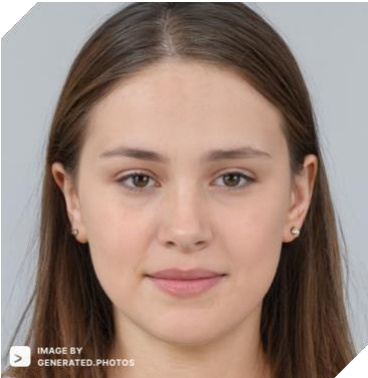
Embora sejamos conhecidos como "A era da tecnologia", nem todas as idades acompanham esse rápido crescimento, sendo o nosso objetivo incluir essas pessoas, focando no público acima de 50 anos em busca de estimular o aprendizado dos mecanismos e ferramentas que a Web proporciona, e consequentemente aumentando a interação através dela.


## 2. Especificação do Projeto


A definição exata do problema e os pontos mais relevantes a serem tratados neste projeto foi consolidada com a participação dos usuários em um trabalho de imersão feita pelos membros da equipe por meio de entrevistas, utilizando o ambiente do Google Forms. Os detalhes levantados nesse processo foram consolidados na forma de personas e histórias de usuários.

### Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

			<b>Jovem: Suzana Carla</b>		
<b>Idade:</b> 19 <b>Ocupação:</b> Estudante “caloura” Universitária. <b>Informações Extras:</b> Passa a maior do seu tempo estudando, foca muito em tirar notas boas e passar em seus exames, não conhece ninguém na faculdade.			<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instagram</li> <li>• Twitter</li> <li>• Youtube</li> <li>• Netflix</li> <li>• WhatsApp</li> </ul>		
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melhorar as notas.</li> <li>• Melhorar disposição.</li> <li>• Fazer amigos.</li> </ul>			<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Não tem muito contato com seu avô, e acha que ele está recluso.</li> </ul>		
			<b>Hobbies</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ler</li> <li>• Filmes</li> <li>• Ciências</li> <li>• Matemática</li> </ul>		

			<b>Idoso: Seu Zé</b>		
<b>Idade:</b> 67 <b>Ocupação:</b> Aposentado pelo Estado. <b>Informações Extras:</b> Se preocupa mais com os netos do que a própria saúde. Esquece de tomar seus remédios de pressão e precisa de cuidados extras.			<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• WhatsApp</li> </ul>		
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falar mais com familiares e amigos.</li> <li>• Conseguir realizar coisas na internet.</li> </ul>			<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pouco contato com familiares e amigos durante a pandemia</li> <li>• Dificuldade com a Web</li> </ul>		
			<b>Hobbies</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ler jornal</li> <li>• Palavras cruzadas</li> <li>• Televisão</li> </ul>		

	<b>Psicólogo: Alexandre</b>	
	<b>Idade:</b> 54 <b>Ocupação:</b> Terapeuta. <b>Informações Extras:</b> Formado em psicologia pela PUC Minas, Mestrado em psicologia social na USP, atendendo pessoas de diversas idades.	<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook</li> <li>• WhatsApp</li> <li>• LinkedIn</li> <li>• Netflix</li> </ul>
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procurar Clientes</li> <li>• Manter Família</li> <li>• Adquirir Contatos</li> </ul>	<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perdeu muitos clientes durante a pandemia</li> <li>• Dificuldade de arrumar clientes online</li> </ul>	<b>Hobbies</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ler</li> <li>• Artigos da área de Psicologia</li> </ul>

## Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

<b>Eu como ... [PERSONA]</b>	<b>... quero/desejo ... [O QUE]</b>	<b>...para... [POR QUE]</b>
Suzana Carla	Poder conversar com seu avô	Porque sente muita falta dele.
Seu Zé	Conversar com alguém	Diminuir o sentimento de solidão do isolamento social
Suzana Carla	Horários marcados para conversar com seu avô	Já que tem sua agenda muito apertada
Alexandre	Deseja encontrar uma ocupação que necessite de sua formação.	Devido a pandemia, muitos perderam seus empregos e Alexandre foi um deles.
Seu Zé	Deseja participar de grupos de apoio.	Porque durante a pandemia e com o isolamento social, não foi possível realizar os encontros como fazia normalmente.
Alexandre	Deseja uma plataforma online para trabalhar durante a pandemia.	Porque com a plataforma online, ele consegue ajudar uma quantidade maior de pessoas garantindo a sua segurança em tempos de pandemia.

## Requisitos do Projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades interação dos usuários, bem como os requisitos não funcionais que descrevem os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. Estes requisitos são apresentados a seguir.

### ***Requisitos Funcionais***

A tabela a seguir apresenta os requisitos do projeto, identificando a prioridade em que os mesmos devem ser entregues.

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve conter um sistema de login	Alta
RF-02	O site deve apresentar uma interface simples e interativa paratodas as idades	Alta
RF-03	O site deve conter um sistema de cadastro de usuários	Alta

### ***Requisitos não funcionais***

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Médio
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta

### ***Restrições***

As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claraspara o desenvolvimento do projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 06/07/2021.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

### 3. Metodologia

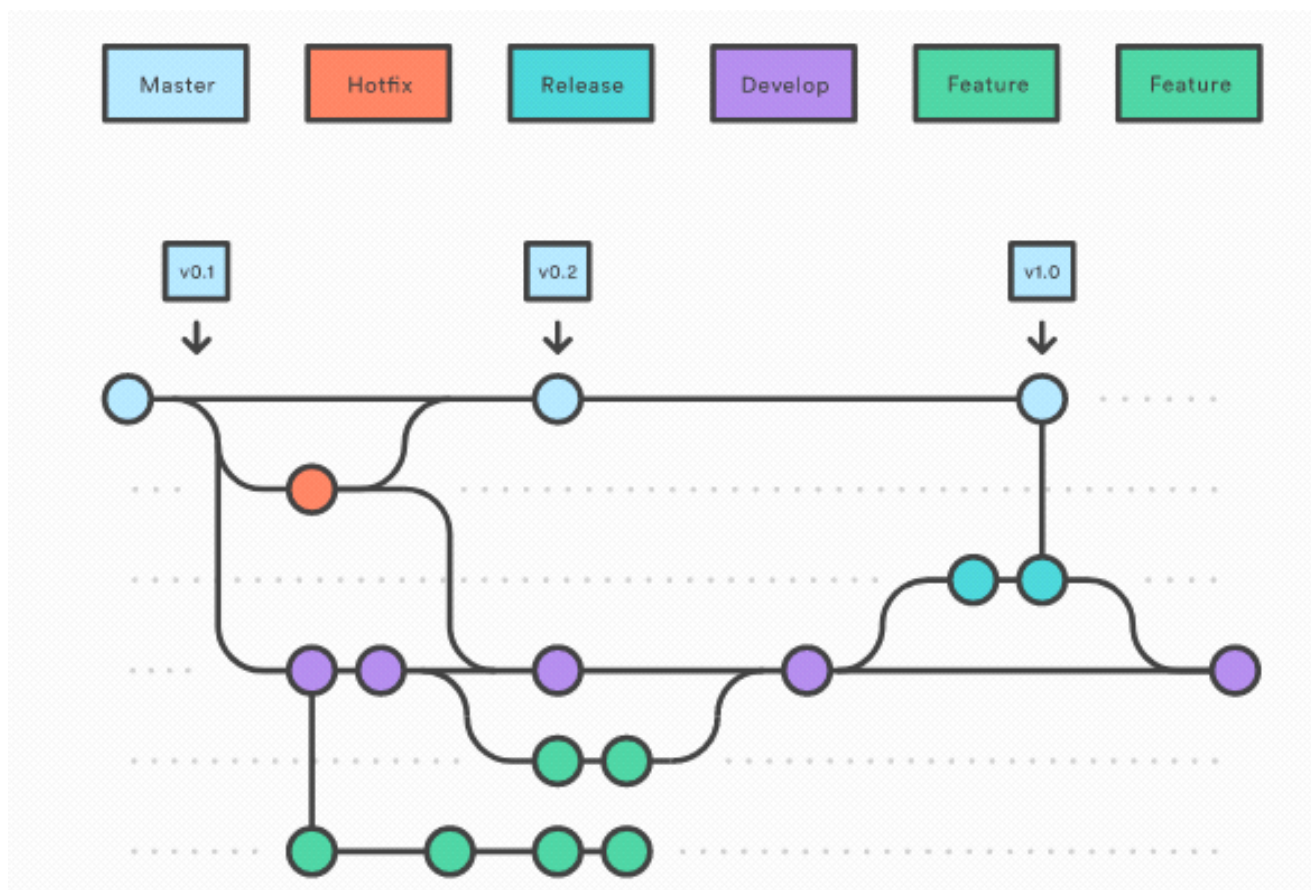
Definição dos métodos utilizados para o desenvolvimento do projeto

#### Relação dos ambientes de trabalho

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte no GitHub	Github	<a href="https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmq-cc-m-20211-bem-estar-mental">https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmq-cc-m-20211-bem-estar-mental</a>
Documento	Word	<a href="https://sgapucminasbr.sharepoint.com/:w:/s/team_sga_38_2021_17484100-01-Bemestarmental/EUTARupCHulPnapjioCoXtEBiZmW67RG5Cq-li1-utk8bg?e=jJCaiF">https://sgapucminasbr.sharepoint.com/:w:/s/team_sga_38_2021_17484100-01-Bemestarmental/EUTARupCHulPnapjioCoXtEBiZmW67RG5Cq-li1-utk8bg?e=jJCaiF</a>
Gerenciamento do projeto	Trello	<a href="https://trello.com/b/qCfMOQcy/kanban-bem-estar-mental">https://trello.com/b/qCfMOQcy/kanban-bem-estar-mental</a>
Repositório de código fonte no Replit	Replit	<a href="https://replit.com/@seubemestar/seubemestar#index.html">https://replit.com/@seubemestar/seubemestar#index.html</a>
Wireframe	MarvelApp	<a href="https://marvelapp.com/prototype/71j4747">https://marvelapp.com/prototype/71j4747</a>

#### Gestão de Código Fonte

O fluxo de gestão de código que será utilizado será o Gitflow Workflow, publicado e popularizado por Vincent Driessen em 2015. O sistema se baseia em uma estrutura de ramificações.



Na figura acima podemos ver que existem duas branches: “principal” e “desenvolvimento”. A branch “principal” contém os lançamentos das versões do projeto enquanto a branch “desenvolvimento” são os conjuntos de recursos que vão sendo adicionados até chegar em uma versão de lançamento. Os recursos são os itens que vão incorporando o código. Os hotfixes, por outro lado, são correções rápidas do código e são ligadas a branch principal. Para mais detalhes acesse:

<https://www.atlassian.com/br/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow>

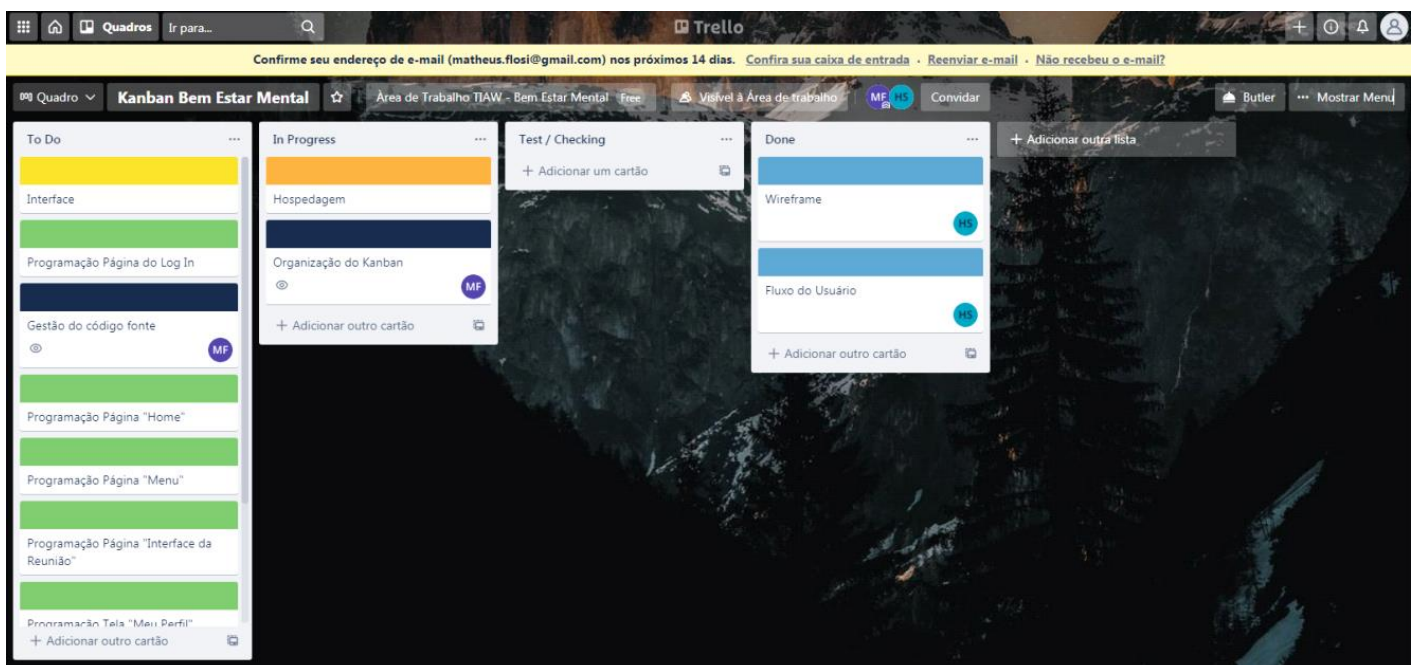
## Gerenciamento do Projeto

A equipe irá utilizar a metodologia Scrum para o desenvolvimento do projeto. Será dividida da seguinte maneira:

- **Product Owner:** Matheus Silveira Flosi
- **Scrum Master:** Henrique Azevedo Andrade Silva
- **Equipe de Desenvolvimento:** Arthur Athayde de Queiroz e Rafael Guimarães Cristino

As tarefas no Kanban foram organizadas em 4 momentos:

- **To Do:** Tarefas que ainda irão ser desenvolvidas;
- **In Progress:** Tarefas que estão em desenvolvimento;
- **Test/Checking:** Tarefas que estão em fase de testes;
- **Done:** Tarefas concluídas.





## 4. Projeto de Interface

Uma das principais preocupações para a construção do projeto de interface foi projetar um sistema simples, porém funcional destinado a pessoas com idade mais avançada, portanto, não são exibidas muitas informações na tela, assim como houve uma priorização por botões com um tamanho grande para garantir uma boa experiência ao usar o sistema. Uma das principais preocupações para a construção do projeto de interface foi projetar um sistema simples, porém funcional destinado a pessoas com idade mais avançada, portanto, não são exibidas muitas informações na tela, assim como houve uma priorização por botões com um tamanho grande para garantir uma boa experiência ao usar o sistema. Além disso, foi pensado em uma padronização das telas objetivando uma interface simples para ser facilmente entendida e utilizada por pessoas idosas. Desta maneira, é possível focar em questões como uma fácil acessibilidade, agilidade e usabilidade.

### Fluxo do Usuário

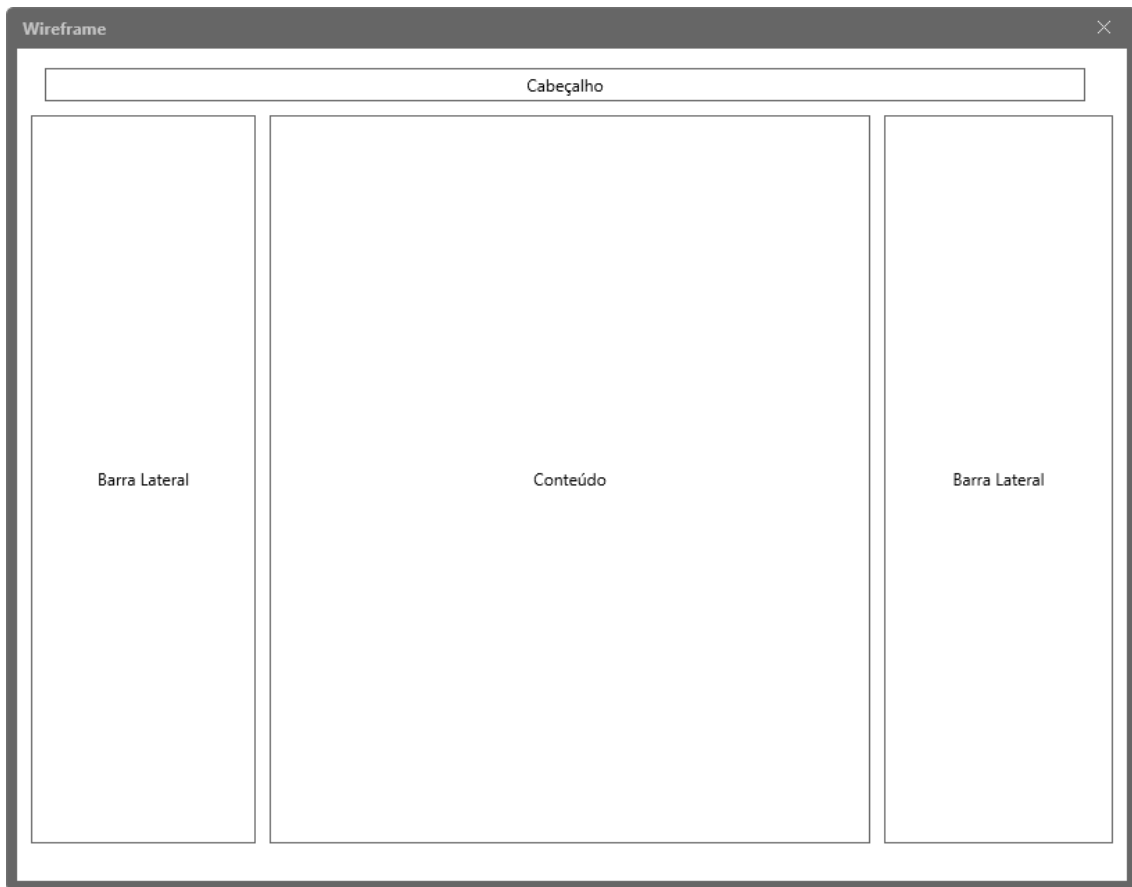
O diagrama da figura abaixo demonstra a interação do usuário pelas telas do sistema. Cada uma das telas será detalhada na seção de Wireframes, após o fluxo do usuário. Para a visualização do wireframe interativo acesse o ambiente do [Marvel App do projeto](#).



### Wireframes

De acordo com as telas do fluxo de usuário apresentadas no item anterior, há uma padronização no que se refere a estrutura de cada tela, na qual são compostas por três blocos:

- **Cabeçalho**- região do site onde são dispostos a logo e a navegação principal do site;
- **Conteúdo**- apresenta o conteúdo de cada página em questão;
- **Barra Lateral**- apresenta os elementos de navegação secundária, que podem levar a outras telas.



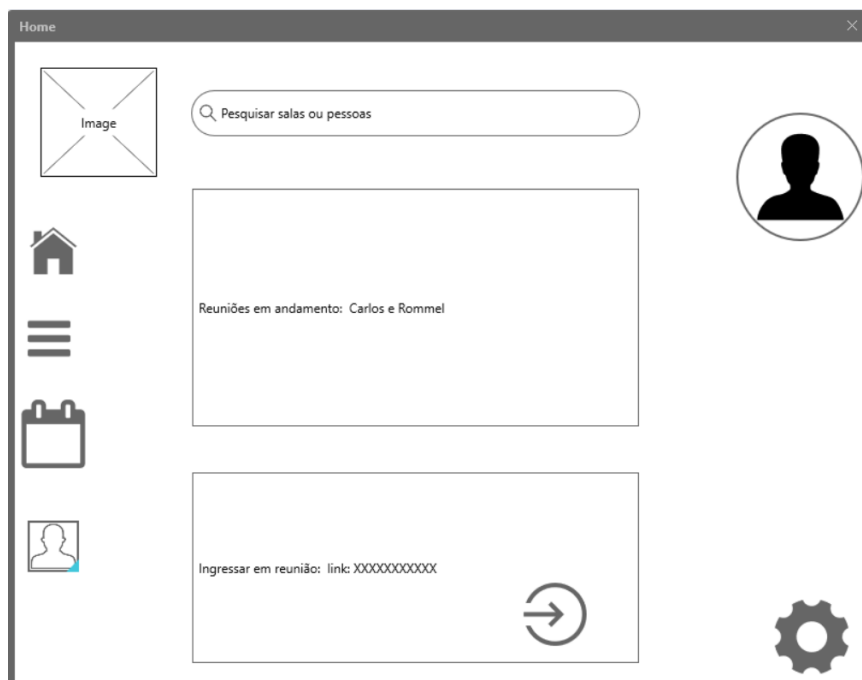
## ***Tela- Login***

Tela na qual o usuário coloca suas informações para acessar o site e realizar o seu login para acessar o que desejar do site.

A wireframe of a login form. The form is centered on a light blue background. It features a title "Sign in" in bold. Below the title is a line of placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In nec nibh vitae...". There are two input fields: one labeled "Email" and one labeled "Password". Below these fields is a dark gray button labeled "Sign in". At the bottom of the form is a link that says "Forgot your password?".

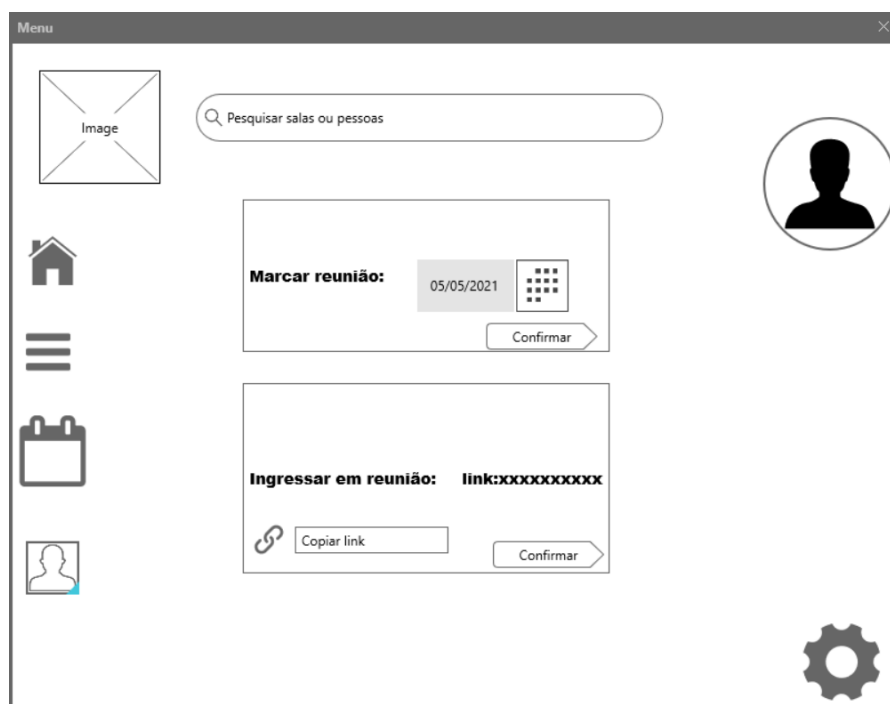
## Tela - Home

A tela home é a página inicial, na qual mostra os eventos que estão ocorrendo no momento, assim como, as salas que podem ser ingressadas e iniciadas. Além disso, há também os botões de navegação que levam o usuário às outras páginas do sistema. E ainda apresenta um instrumento de pesquisa que permite substituir o conteúdo original da página pelo resultado da busca solicitada pelo usuário.



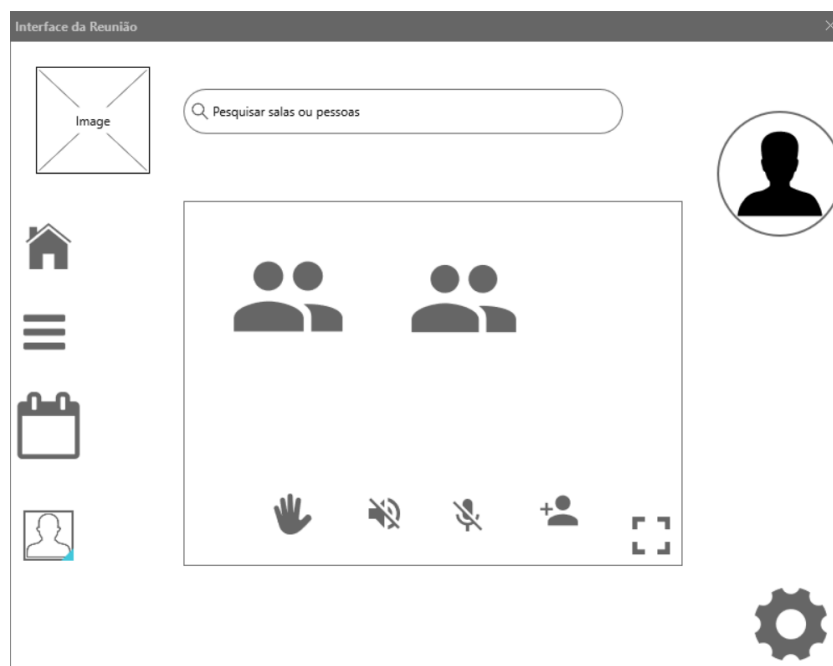
## Tela - Menu

A tela de menu apresenta dois blocos que permitem o usuário marcar uma determinada reunião em alguma data e horário específicos, assim como, uma opção para que ele copie o link de uma reunião para enviar a alguém. E assim como, todas as páginas, ele apresenta botões que redirecionam a página do sistema de acordo com as necessidades do usuário, garantindo assim uma tranquila acessibilidade do sistema.



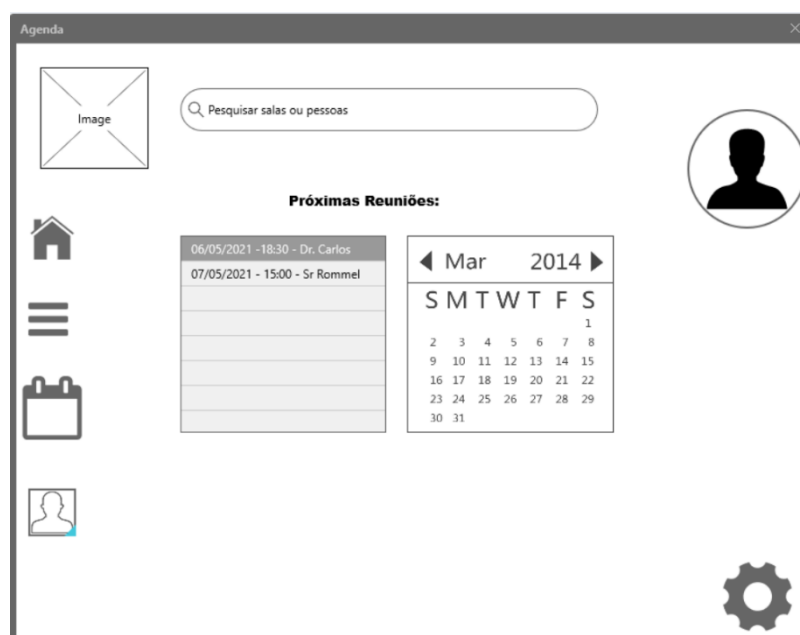
## Tela - Interface da Reunião

Na tela de interface da reunião, é apresentado o modelo de como o usuário irá ver e as possibilidades de interação com o sistema, que permitem uma comunicação eficaz com a pessoa desejada. Nela será possível visualizar as pessoas que participam da reunião, além de várias outras funcionalidades como o botão de “mute”, o de silenciar o microfone, o de adicionar pessoas a reunião, e também o botão de erguer a mão para ter a sua oportunidade de fala.



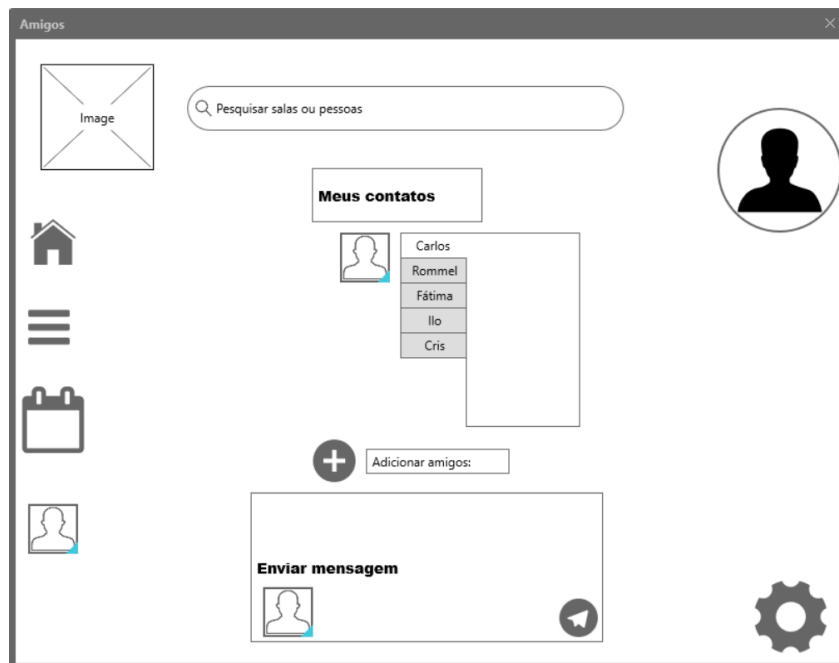
## Tela - Agenda

Na tela agenda é possível visualizar as próximas reuniões que foram marcadas, além de que também é possível ver quem irá participar das mesmas. E ao lado desse bloco, há um calendário ao lado para auxiliar o usuário no planejamento para que sua participação da reunião seja possível.



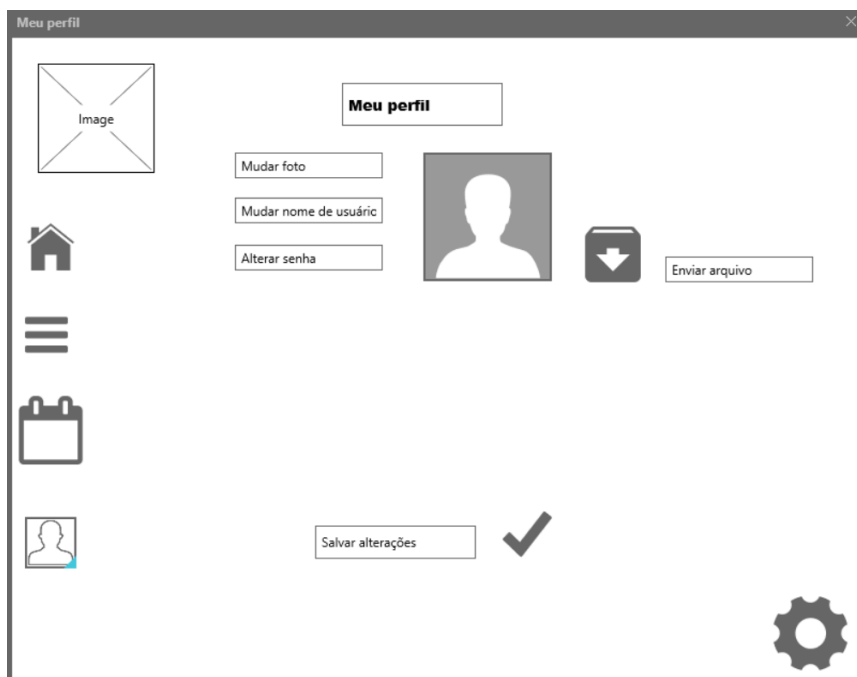
## Tela - Amigos

Nessa tela é possível identificar quais são as pessoas que estão adicionadas como amigos do usuário, garantindo uma fácil acessibilidade para ele quando for necessário realizar alguma reunião com uma pessoa desejada. Além dessa ferramenta, há também como enviar mensagens para esses amigos, o que facilita sua comunicação com a outra pessoa caso não há uma reunião em aberto. Também é possível adicionar amigos pela barra de pesquisa.



## Tela - Meu Perfil

Nessa tela o usuário tem a possibilidade de alterar o seu perfil, podendo mudar seu nome de usuário, sua senha, e sua foto. Assim como, pode enviar arquivos para alterar sua imagem. E caso sejam feitas alterações, há um botão para ele salvar e confirmar essas alterações.

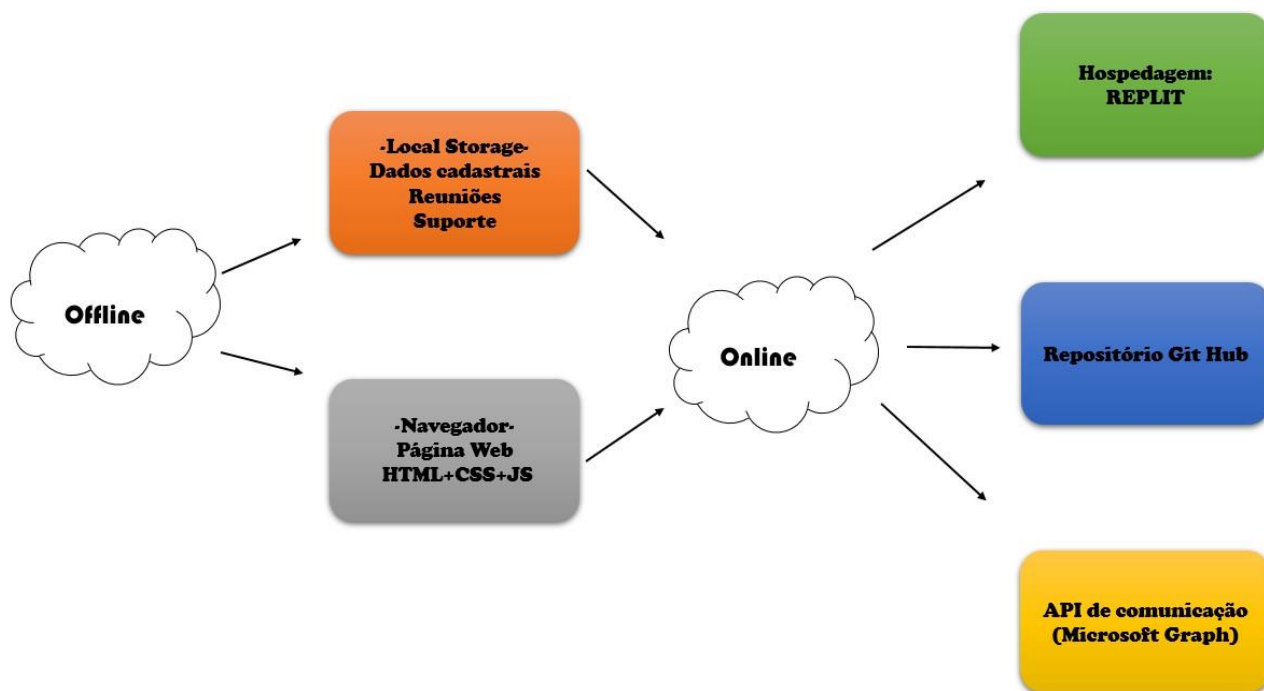


## 5. Implementação de Solução

### Arquitetura de Solução

#### Diagrama de Componentes

Os componentes que fazem parte da solução são apresentados na Figura que se segue.



-Diagrama da arquitetura de solução-

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Página Web:** Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que compõem e implementam as funcionalidades do sistema.
- **Local Storage:** Armazenamento que ficará mantido no navegador, onde são ativados bancos de dados baseado em JSON. São eles:
  - **Dados cadastrais:** Registro de dados e preferências de acordo com o perfil do usuário.
  - **Reuniões:** Lista de reuniões realizadas, como também de agendamentos.
  - **Suporte:** Registro de dúvidas, opiniões e críticas feitas pelos usuários.
- **API de comunicação (Microsoft Graph):** Plataforma que permite a criação de reuniões em vídeo chamadas, além de criar e recuperar coordenadas da reunião e verificar a presença dos usuários.
- **Repositório Git Hub:** Ambiente na plataforma Git Hub dedicado ao armazenamento, acesso e preservação dos dados digitais do projeto.
- **Hospedagem:** local na internet onde se mantém e acessa a página.

## Hospedagem

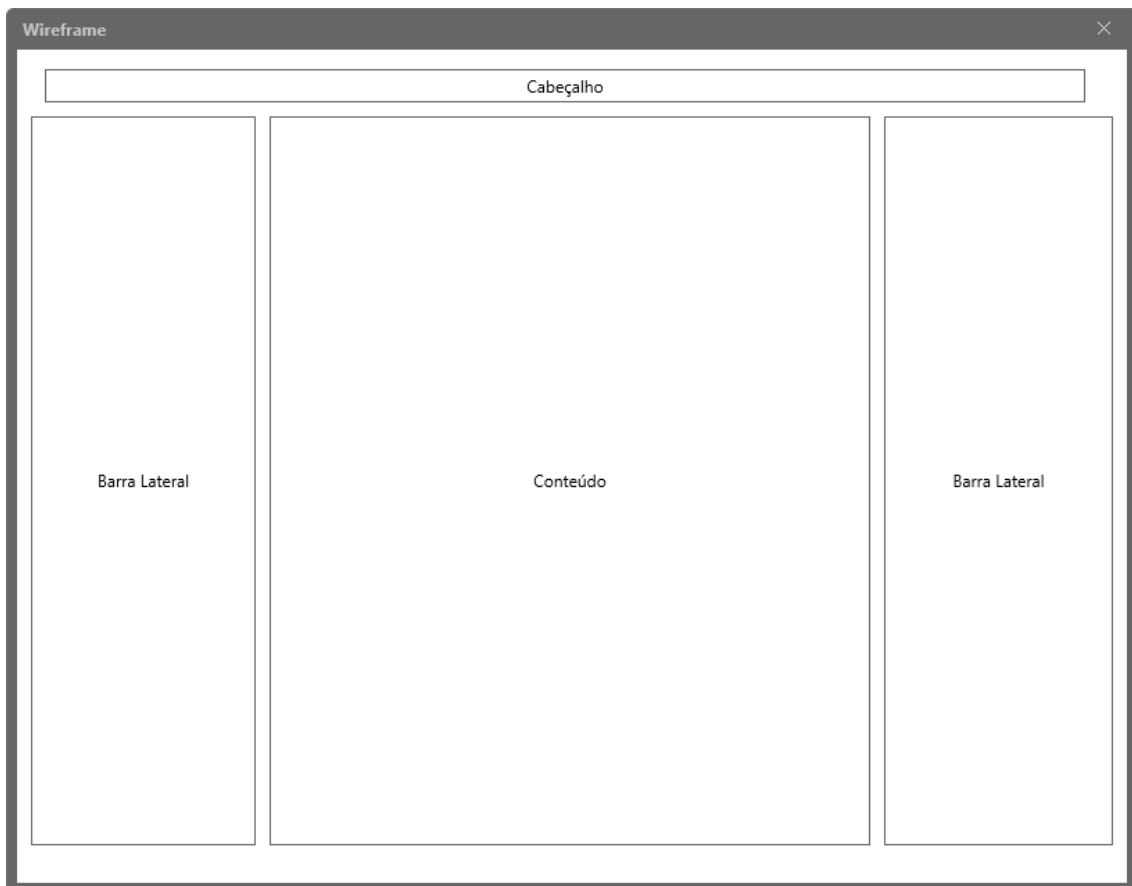
O site utiliza a plataforma do Replit para hospedagem do site do projeto.

O site se encontra na URL: <https://seubemestar.repl.co/>

A publicação do site na rede é feita por meio da função de programação colaborativa no Replit, em que automaticamente é gerado e hospedado o link da página, sendo tudo salvo na plataforma e também nos repositórios do Git Hub ao se conectar a conta Replit com a conta Git.

## Template do Site

O padrão de layout a ser utilizado pelo site tem correspondência ao projeto de Interface elaborado anteriormente.



O template criado está disponível no site [repositório no repl.it](https://seubemestar.repl.co/) . O código está na pasta de artefatos e de código e é composto pelos seguintes layouts:

- Home
- Sobre
- Ajuda

A responsividade segue o padrão do Bootstrap.

## Logo

Uma logo foi criada a partir de um site de criação de logos gratuitos: <https://hatchful.shopify.com/pt-BR/> e foi feito a partir de um design simples e fácil de entender.



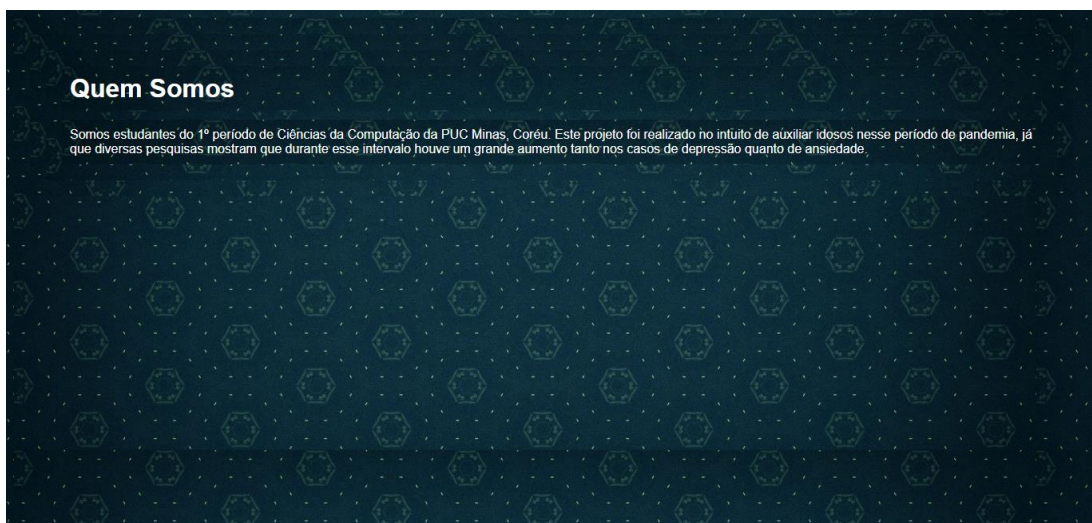
## Tela Inicial

A Tela Home será onde a logo será facilmente visível e será possível acessar as outras funções do site na pequena aba pop-up.



## Tela Sobre

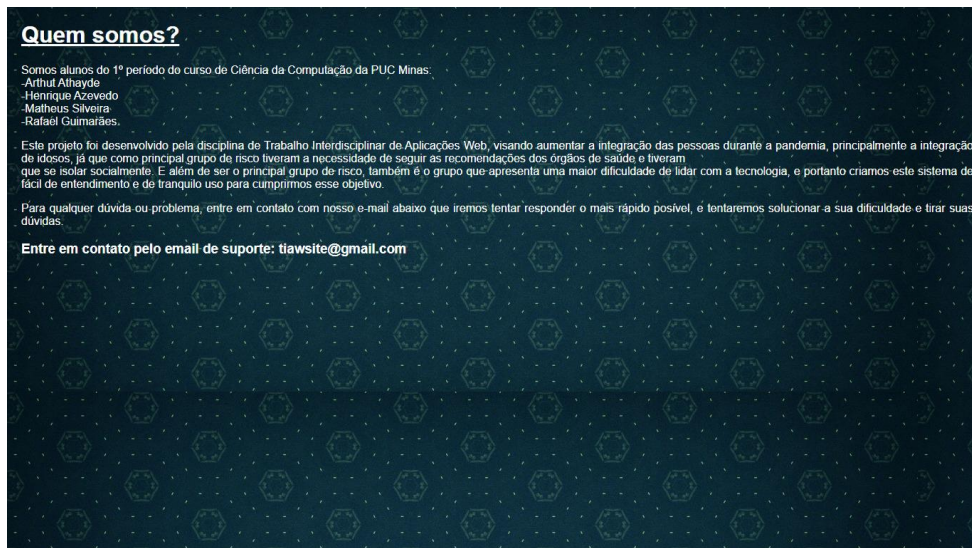
Aqui será onde o consumidor poderá adquirir informações sobre os criadores do site.





## Tela Ajuda

Aqui será onde os consumidores poderão adquirir informações de contato com os criadores do site se necessitando de algum suporte.



## 6. Funcionalidades do Sistema

Nesta parte serão apresentadas as funcionalidades relativas à tabela de funcionalidades.

### Tela Cadastro

Nesta tela o usuário será capaz de criar a sua conta no nosso sistema, e por meio do uso do Local Storage é possível que seus dados fiquem armazenados para futuras entradas no site.



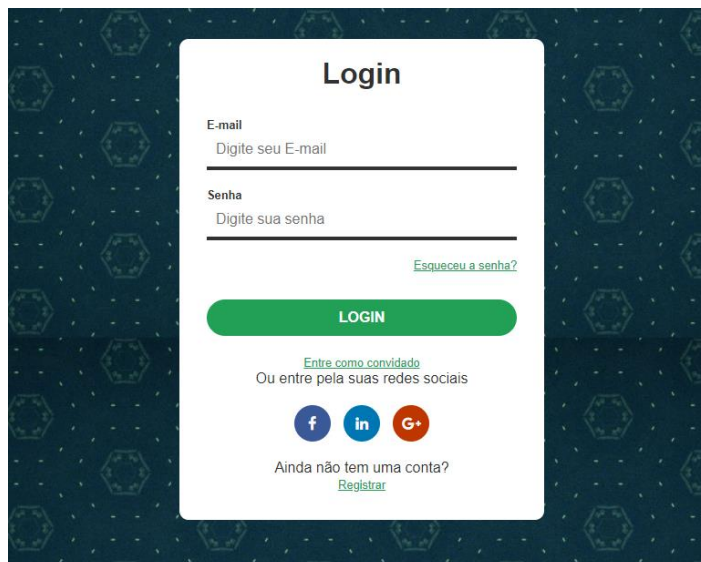
A tela de cadastro, intitulada "Cadastre-se", apresenta um formulário com os seguintes campos: "E-mail" (com o placeholder "Digite seu e-mail"), "Nome" (com o placeholder "Digite seu nome") e "Sobrenome" (com o placeholder "Digite seu sobrenome"). Abaixo, há campos para "Senha" (com o placeholder "Digite a sua senha") e "Confirmar Senha" (com o placeholder "Confirme sua senha"). No rodapé do formulário, há uma caixa de seleção vazia seguida pelo texto "Eu li e aceito os [termos de uso](#)". Um botão verde arredondado com o texto "Registrar" está posicionado na base do formulário.

Para a visualização da tela de cadastro em pleno funcionamento entre em nosso site: <https://seubemestar.repl.co>, e vá para o nosso menu, localizado no canto superior esquerdo da tela e clique em “**cadastrar**”, após o cadastro, vá na opção inspecionar, clicando com o botão direito, e vá em aplicação, feito isso, vá em Local Storage para verificar os dados do usuário sendo persistido pelo browser. Repare que após clicar no botão “Registrar”, o usuário não será enviado para nenhuma página pois essas funcionalidades não foram realizadas.

Para verificar o código em sua plenitude acesse nosso [repositório no repl.it](#) com o código tanto da página quanto o dos artefatos.

### Tela de Login

Nesta tela o usuário poderá acessar sua conta no site, e consequentemente usufruir de suas funcionalidades. Por meio do Local Storage, seus dados poderão ficar armazenados na Web para futuros Login's.



A tela de login, intitulada "Login", apresenta um formulário com os campos "E-mail" (com o placeholder "Digite seu E-mail") e "Senha" (com o placeholder "Digite sua senha"). Abaixo dos campos, há um link azul "Esqueceu a senha?". Um botão verde arredondado com o texto "LOGIN" está centralizado. Abaixo do botão, há o link "Entre como convidado" e o texto "Ou entre pela suas redes sociais". Seguem-se três ícones circulares para o Facebook, LinkedIn e Google+. No rodapé, há o texto "Ainda não tem uma conta?" seguido pelo link "Registrar".

Para a visualização da tela de Login, como também de seu funcionamento entre em nosso site: <https://seubemestar.repl.co>, e vá para o nosso menu, localizado no canto superior esquerdo da tela e clique em “**Login**”, após o Login, vá na opção inspecionar, clicando com o botão direito, e vá em aplicação, feito isso, vá em Local Storage para verificar os dados do usuário sendo persistido pelo browser.

Para verificar o código em sua plenitude acesse nosso [repositório no repl.it](https://seubemestar.repl.co) com o código tanto da página quanto o dos artefatos.

## Tela Home

Esta será a tela em que o usuário será redirecionado após um login é realizado com sucesso, ou quando utilizar a função entrar como convidado.



Para a visualização da tela Home, como também de seu funcionamento entre em nosso site: <https://seubemestar.repl.co>, e vá para o nosso menu, localizado no canto superior esquerdo da tela e clique em “**Login**”, após o Login, utilizando um login realizado através do cadastro ou utilizando o botão entrar como convidado você será redirecionado a esta página.

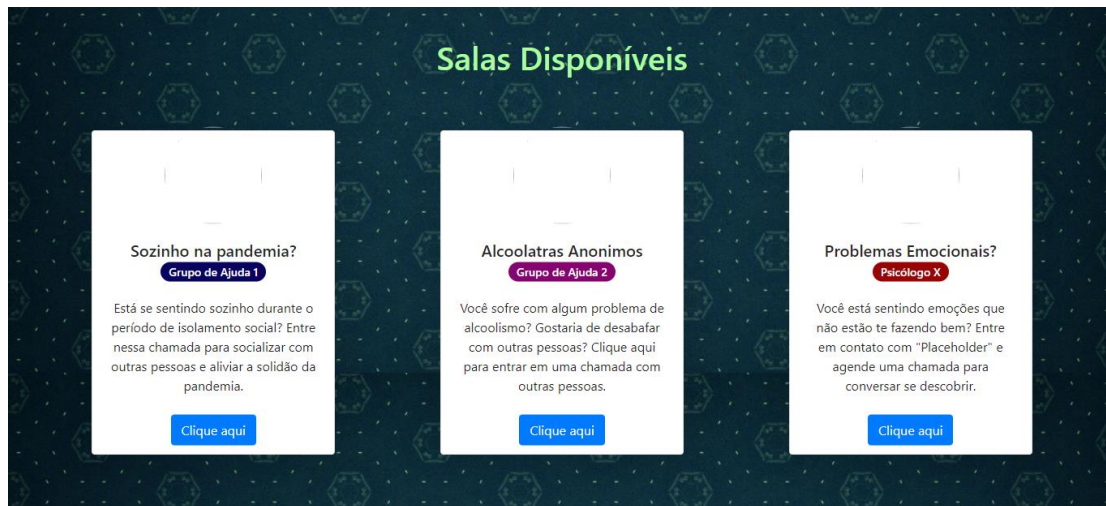
Ela funciona de mesma maneira a tela inicial, mas agora mudando login e cadastro para salas e calendário, onde será possível acessar as outras funcionalidades do site.

Para verificar o código em sua plenitude acesse nosso [repositório no repl.it](https://seubemestar.repl.co) com o código tanto da página quanto o dos artefatos.

## Tela Salas

Esta será a tela em que o usuário poderá acessar as salas criadas por terapeutas ou organizadores para diversas situações e necessidades. Poderá acessar as reuniões a partir do link presente no “clique aqui”, o qual levará para uma sala de reuniões criadas gratuitamente pelo sistema “Google Meet”, e que o organizador/terapeuta terá a permissão de aceitar ou não a sua entrada na reunião.

Os horários das reuniões e suas datas ficaram na tela calendario.

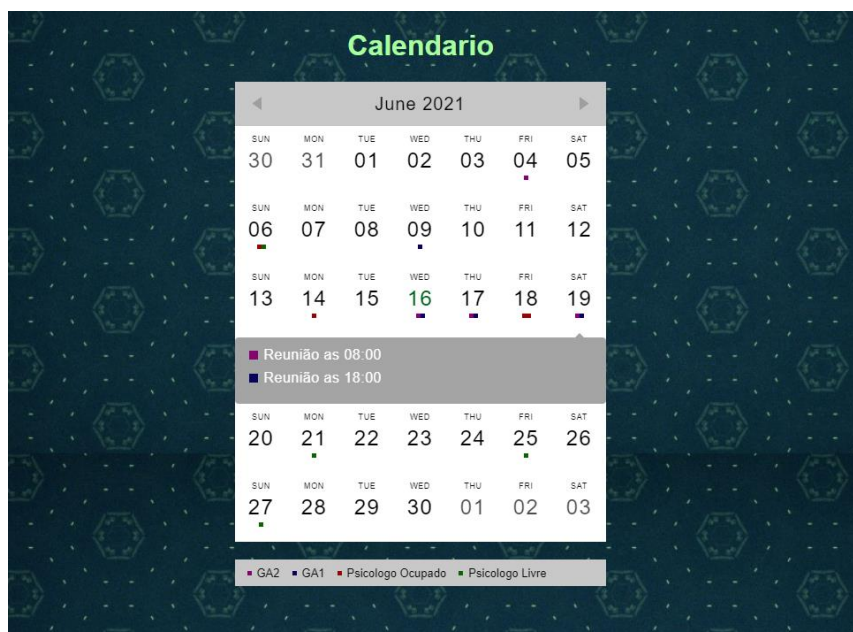


Para a visualização da tela Salas, como também de seu funcionamento entre em nosso site: <https://seubemestar.repl.co>, e vá para o nosso menu, localizado no canto superior esquerdo da tela e clique em **“Login”**, após o Login, utilizando um login realizado através do cadastro ou utilizando o botão entrar como convidado você será redirecionado a página home e poderá selecionar “Salas” no mesmo menu dito acima.

Para verificar o código em sua plenitude acesse nosso [repositório no repl.it](https://repositorio.no.repl.it) com o código tanto da página quanto o dos artefatos.

## Tela Calendário

Esta será a tela em que o usuário poderá visualizar as datas e horários das reuniões de grupos de apoio, ou de terapeutas com seus horários livres e ocupados.



Para a visualização da tela Calendário, como também de seu funcionamento entre em nosso site: <https://seubemestar.repl.co>, e vá para o nosso menu, localizado no canto superior esquerdo da tela e clique em **“Login”**, após o Login, utilizando um login realizado através do cadastro ou utilizando o botão entrar como convidado você será redirecionado a página home e poderá selecionar “Calendário” no mesmo menu dito acima.

Para verificar o código em sua plenitude acesse nosso [repositório no repl.it](https://repositorio.no.repl.it) com o código tanto da página quanto o dos artefatos.

## 7. Plano de testes de usabilidade:

O plano de teste de usabilidade irá acontecer de acordo com a tabela abaixo:

<b>Primeiro Teste</b>	Objetivo	Verificar se o usuário tem alguma dificuldade na hora de se cadastrar
	Público	Executar o teste com o público alvo, ou seja, pessoas mais velhas
	Tarefas a ser executadas	1) Abrir o site 2) Achar a opção de cadastro 3) Preencher as informações 4) Confirmar se o usuário encontrou alguma dificuldade no processo e ouvir sugestões
<b>Segundo Teste</b>	Objetivo	Verificar se o usuário tem alguma dificuldade na hora de efetuar Log In
	Público	Executar o teste com o público alvo, ou seja, pessoas mais velhas
	Tarefas a ser executadas	1) Abrir o site 2) Achar a opção de Log In 3) Preencher os campos 4) Confirmar se o usuário encontrou alguma dificuldade no processo e ouvir sugestões



<b>Terceiro Teste</b>	Objetivo	Verificar se o usuário entende como entrar no servidor do Google Meet para poder entrar na chamada com o psicólogo
	Público	Executar o teste com o público alvo, ou seja, pessoas mais velhas
	Tarefas a ser executadas	1) Abrir o site 2) Achar o botão de entrar nas salas para o redirecionamento para o Google Meet 3) Aceitar a Solicitação 4) Confirmar se o usuário encontrou alguma dificuldade no processo e ouvir sugestões
	Objetivo	Verificar se o usuário entendeu as instruções do guia de uso do redirecionamento entre plataformas para entrar na chamada
<b>Quarto Teste</b>	Público	Executar o teste com o público alvo, ou seja, pessoas mais velhas
	Tarefas a ser executadas	1) Abrir o site 2) Encontrar o menu na barra lateral 3) Confirmar se o usuário entendeu como usar o menu e ouvir sugestões para melhorar o guia

<b>Quinto Teste</b>	Objetivo	Verificar se o usuário entendeu a interface do site e verificar se ele consegue acessar o que ele deseja com facilidade
	Público	Executar o teste com o público alvo, ou seja, pessoas mais velhas
	Tarefas a ser executadas	1) Abrir o site 2) Ver se o usuário entende todos os itens que ele pode clicar no site e aonde ele será levado ao clicar naquela página
<b>Sexto Teste</b>	Objetivo	Verificar se o usuário é capaz de entrar em contato com o desenvolvedor para resolver dúvidas sobre a plataforma
	Público	Executar o teste com o público alvo, ou seja, pessoas mais velhas
	Tarefas a ser executadas	1) Abrir o site 2) Entrar em "Ajuda" 3) Verificar se o usuário é capaz de escolher algum dos meios de contato e ver se ele tem alguma dúvida ou sugestão em relação a este processo

## 8. Plano de testes de Software:

O plano de teste de Software irá acontecer de acordo com a tabela abaixo:

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-01 - Visualizar Tela de Login</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-01 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-02 – O site deve apresentar uma tela de Login funcional
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Login está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o link: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a tela de login 5) Verificar se a tela de Login redireciona para a tela de Usuário ao clicar em “Login”
<b>Critérios de Êxito</b>	A tela de Login deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-02 – Visualizar tela de Cadastro</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF- 03 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-04 - O site deve apresentar uma tela de Cadastro funcional
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Cadastro está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o site: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a exibição da Tela de Cadastro
<b>Critérios de Êxito</b>	A página de Cadastro deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela



<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-03 – Local Storage Tela de Cadastro</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-05 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-06 - O site deve apresentar uma tela de Cadastro funcional
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Cadastro está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o site: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a Tela de Cadastro 5) Verificar se a Tela de Cadastro realiza o Local Storage ao clicar em “Cadastrar”
<b>Critérios de Êxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A página deve realizar o Local Storage no Navegador Web</li> <li>A página de Cadastro deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela</li> </ul>

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-04– Visualizar tela de Ajuda</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-07 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-08 - O site deve apresentar uma tela de Ajuda
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Ajuda está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o site: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a exibição da Tela de Ajuda
<b>Critérios de Êxito</b>	A página de Ajuda deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-05– Visualizar tela de Salas</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-09 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-10 - O site deve apresentar uma tela de Salas
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Salas está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o site: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a exibição da Tela de Salas
<b>Critérios de Êxito</b>	A página de Salas deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-06– Verificar redirecionamento do Cadastro pro Login</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-11 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-12 - O site deve apresentar uma tela de Cadastro RF-13- O site deve ter um link na tela de cadastro “Já tem uma conta?” RF-14- O site deve ter uma Tela de Login
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Cadastro redireciona para a Tela de Login está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o site: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a exibição da Tela de Cadastro 5) Clicar em “Já tem uma conta?”
<b>CrITÉrios de Êxito</b>	A Tela de Cadastro deve redirecionar para Tela de Login clicando em “Já tem uma conta?”

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-07 – Verificar redirecionamento da Tela de Login para a Tela de Usuário</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-15 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-16 – O site deve apresentar uma tela de Login funcional
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se o Login está sendo redirecionado para a tela de usuário
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o link: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a tela de login 5) Verificar se a tela de Login redireciona para a tela de Usuário ao clicar em “Login”
<b>CrITÉrios de Êxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A tela de Login deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela</li> <li>A tela de Login redireciona para a de Usuário ao clicar em “Login”</li> </ul>

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-08 - Visualizar Tela de Usuário</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-17 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela RF-18 – O site deve apresentar uma tela de Login funcional RF-19- Ao clicar em Login, o site deve apresentar uma tela de usuário funcional
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Usuário está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o link: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Verificar a Tela de Login 5) Verificar se a tela de Login redireciona para a tela de Usuário ao clicar em “Login” 6) Verificar a Tela de Usuário
<b>Critérios de Êxito</b>	A Tela de Usuário deve ser redirecionada pela Tela de Login

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-09 - Visualizar Tela de Menu Principal</b>
<b>Requisitos Associados</b>	RF-20- O site deve apresentar uma Tela de Menu Principal com uma aba no canto superior esquerdo da tela para ser redirecionado para onde o usuário deseja
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Menu Principal está funcional
<b>Passos</b>	1) Acessar o Navegador 2) Acessar o link: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a> 3) Visualizar a página principal 4) Clicar na aba no canto superior esquerdo da tela
<b>Critérios de Êxito</b>	A Tela de Menu Principal deve ser responsiva

<b>Caso de Teste</b>	<b>CT-10 – Verificar redirecionamento da Tela de Salas</b>
<b>Requisitos Associados</b>	<p>RF-21 - O site deve apresentar na página principal uma aba para selecionar o destino onde deseja nela</p> <p>RF-22 – O site deve apresentar uma tela de Salas funcional</p> <p>RF-23- Ao clicar na sala desejada, o site deve redirecionar para uma reunião no Google Meet</p>
<b>Objetivo do Teste</b>	Verificar se a Tela de Salas está redirecionando para uma reunião no Google Meet
<b>Passos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Acessar o Navegador</li> <li>2) Acessar o link: <a href="#">Seu Bem Estar Mental</a></li> <li>3) Visualizar a página principal</li> <li>4) Verificar a Tela de Salas</li> <li>5) Selecionar a sala que deseja entrar na Tela de Salas</li> <li>6) Verificar se ao clicar na sala selecionada redireciona para uma reunião no Google Meet</li> </ol>
<b>Critérios de Êxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A tela de Salas deve ser redirecionada pelo menu triangular no canto superior da tela</li> <li>• A reunião no Google Meet deve ser redirecionada através da Tela de Salas</li> </ul>

## 9. Registros dos Testes de Usabilidade

Os registros dos Testes de Usabilidade foram feitos com pessoas de diferentes faixas etárias com a finalidade de obter diferentes respostas e opiniões a respeito do sistema em questão. É possível afirmar que levando nosso sistema a uma certa faixa etária, como os jovens, eles encontraram menos dificuldades em explorar o site, fato que não ocorreu com as pessoas mais velhas, que ficaram em dúvida em como prosseguir. Portanto, a conclusão feita mostra que é necessário implementar na tela home, um pequeno texto explicando um pouco do site e algumas informações para orientar o usuário. Além de desenvolver outras funcionalidades que não estão operando de maneira correta.

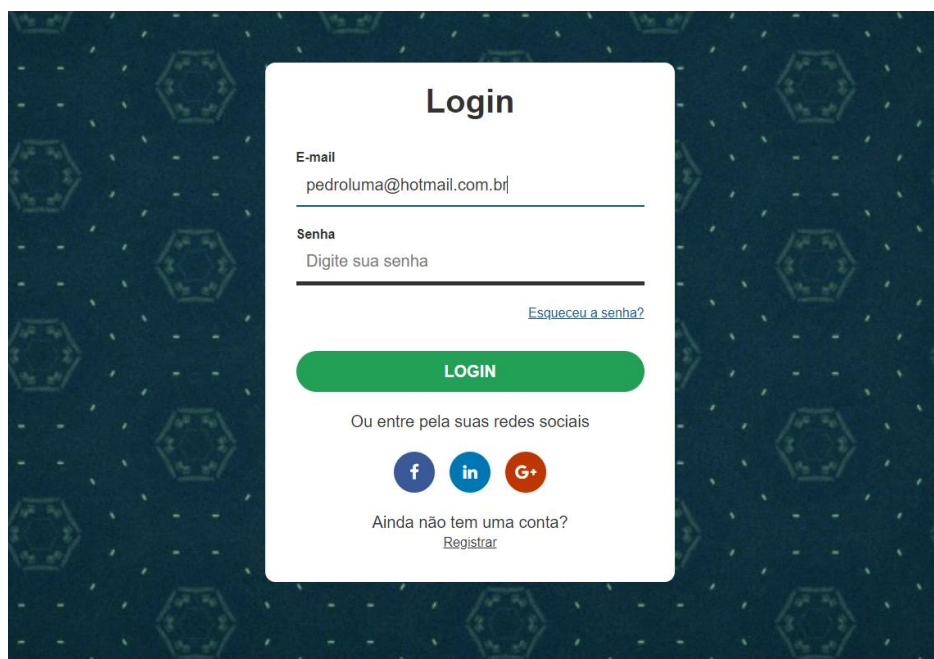
### Isabella Azevedo Andrade Silva – 20 anos – Estudante

“Gostei muito da ideia e do objetivo do site. É uma ótima oportunidade de inclusão dos idosos nesse período de pandemia. Achei o site bastante simples e direto; fácil de entender. Mas acho que algumas questões devem ser levadas em consideração para facilitar ainda mais o entendimento dos mais velhos a mexer no sistema. Como falar do que se trata esse projeto na tela inicial do site”.



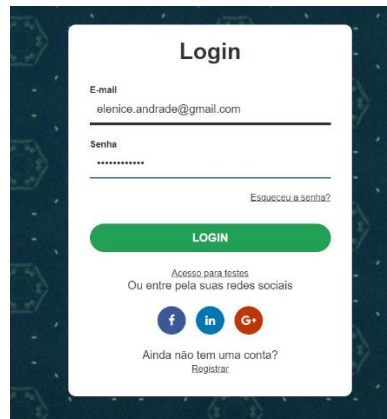
### Pedro Gabriel Pereira Brasil Ribeiro – 19 anos – Estudante

“Muito bom o site! Dinâmica muito simples e de interação muito fluída entre os usuários. Excelente passatempo para os idosos que estão, em sua maioria, muito isolados devido a pandemia. É uma grande porta de entrada para a tecnologia e o contato com os familiares. Entretanto, o sistema é falho no quesito da recuperação de senha, já que não há um redirecionamento para uma outra página para, dessa forma, realizar a mudança de senha.”



## Elenice Azevedo de Andrade – 60 anos – Engenheira Florestal

“Gostei bastante da ideia do site Seu Bem Estar Mental; achei bastante interessante tentarem incluir os adultos mais velhos na tecnologia e aproximá-los dos familiares e amigos de forma geral. Porém, há uma falha no sistema ao passo que quando fazemos login não acontece nada e permaneço na mesma página. Levando em conta outros sites que já entrei, acredito que fazendo o login o site deveria me levar para outra página e o menu.”



## Libério Aparecido da Silva – 54 anos – Motorista de caminhão

“Achei o site bem legal, dinâmico e a tela principal bem limpa, sem informação excessiva. Acredito que tenha alguns pontos que podem ser aprimorados, tais como: explicar ao usuário o objetivo e o funcionamento do site por meio de explicações mais interativas que não cansem a leitura das pessoas, e deixar a aba ajuda apenas com as informações dos desenvolvedores para solicitar suporte técnico.”



## Lucas Arruda dos Santos - 19 anos – Estudante

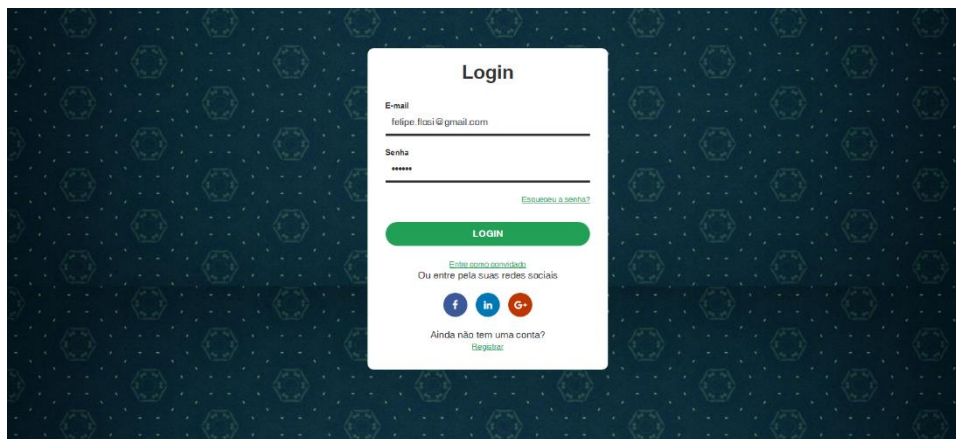
“Consegui acessar todas as páginas do site e achei um projeto muito interessante. Minhas sugestões são uma orientação na página principal mostrando que existe o menu no canto superior esquerdo e que mostre o fluxo do usuário no site. Outra coisa que acho importante é colocar o menu em todas as páginas, para facilitar a navegação. Achei a escolha do Google Meet muito boa pois ele pode ser acessado pela web sem a necessidade de um aplicativo.”





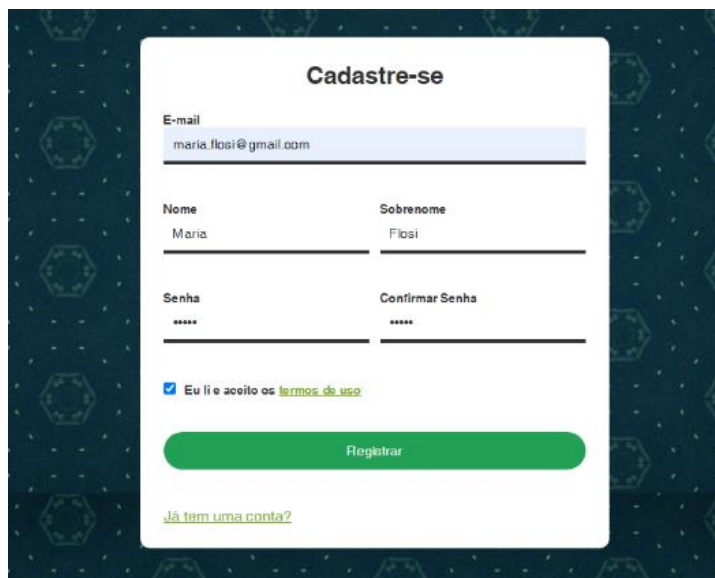
### Felipe Luiz Gonçalves Flosi- 63 anos – Fiscal

“O projeto é uma boa solução ao problema proposto. Existem vários pontos que podem ser melhorados, por exemplo a tela de salas disponíveis pode ser usada sem fazer o login. Outro ponto a ser melhorado é a parte da navegação, algumas páginas não tem o menu para voltar a home ou ir para outras seções do site e isso dificulta um pouco o fluxo na navegação do site.”



### Maria do Socorro Silveira Flosi - 58 anos – Advogada

“Achei uma proposta muito interessante e com muito potencial. Eu sugiro que na tela inicial tenha orientações do que é possível fazer na plataforma, dizendo para onde cada seção no menu vai te levar e o que pode ser feito nelas. Além disso, acho que o site está muito escuro e isso não ajuda as pessoas a se animarem, já que é uma plataforma para aliviar emoções ruins durante a pandemia.”



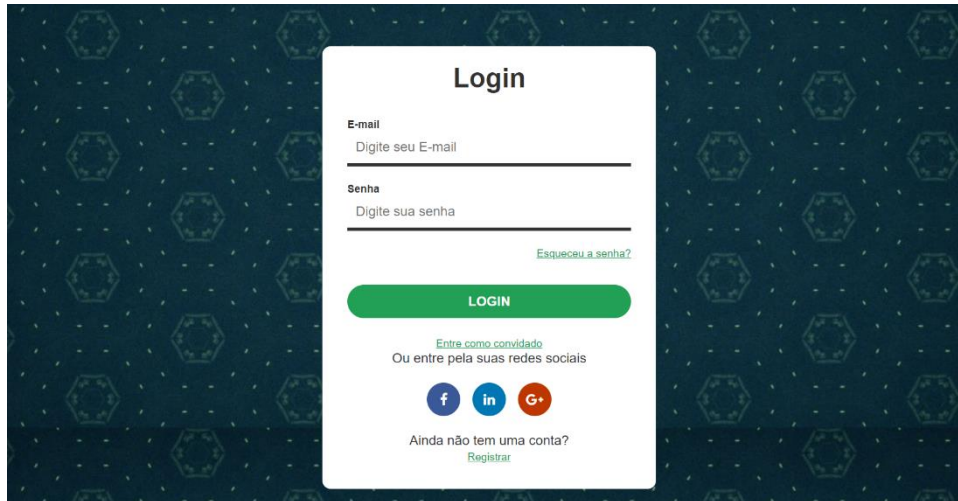
### Breno Silveira de Oliveira - 19 anos – Estudante

“Uma ótima ideia. Sobre o site em si, acho que a página inicial ficou um pouco vazia parecendo uma apresentação de Powerpoint, poderia colocar algum conteúdo que ajudasse o usuário a entender o site e aprender a navegar nele. Também sobre a página inicial, acho que poderia ter alguma coisa que indicasse o menu, alguns usuários podem achar que ele ficou escondido. A tela de cadastro e Log In ficaram boas para o entendimento do usuário. O Google Meet para as reuniões é uma plataforma que não precisa de aplicativo e não é tão difícil para o uso do cliente. Para melhorar a navegação no site, recomendo colocar o menu lateral em todas as páginas.”

# 10. Registros dos Testes de Software

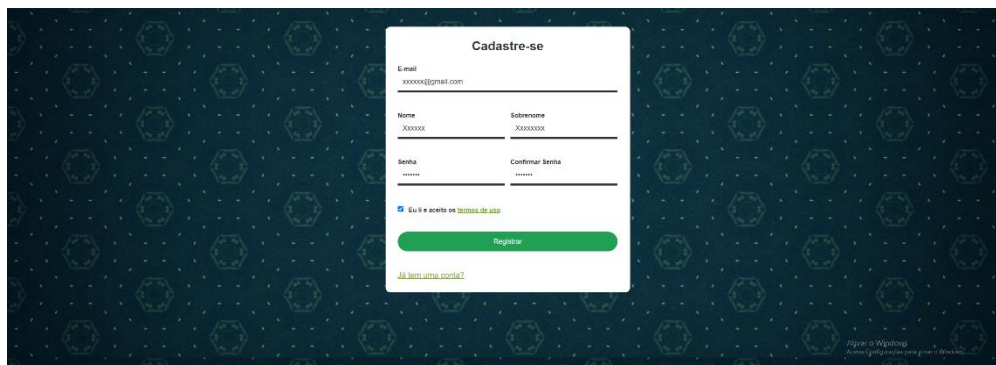
## Teste 01

Tela de Login apresenta problemas na confirmação do usuário, no qual o usuário não é redirecionado para nenhuma outra página, onde apenas a tela de login recarrega e pede para o usuário entrar com seus dados novamente.



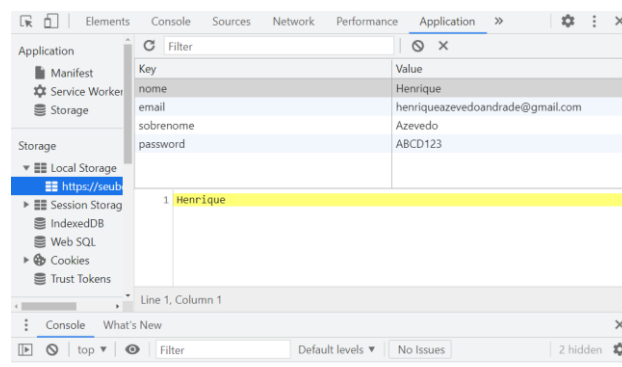
## Teste 02

Tela Cadastro apresenta um pequeno problema, no qual quando o usuário tenta enviar seus dados aparece uma rápida mensagem de erro pedindo para ele digitar a senha novamente, mesmo estando tudo correto, e salva os dados do usuário em Local Storage.



## Teste 03

Em relação ao Local Storage não houve nenhum problema registrado.





## Teste 04

Tela de ajuda não foram encontrados nenhum problema que afete a funcionalidade do sistema.



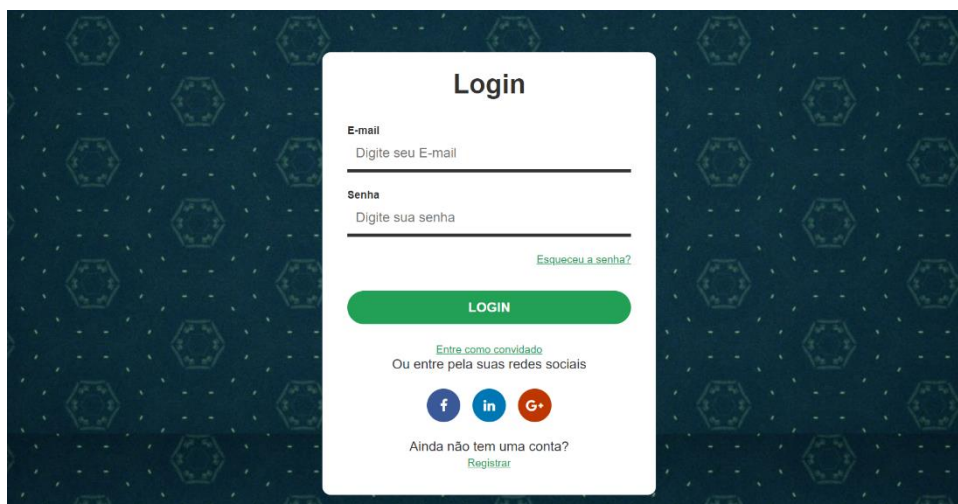
## Teste 05

Tela de salas apenas apresenta o problema de não aparecer imagens ilustrativas em cada tabela.



## Teste 06

Teste realizado com êxito, nenhum problema foi constatado. O usuário ao clicar em “Entre como convidado” será redirecionado a tela do usuário.



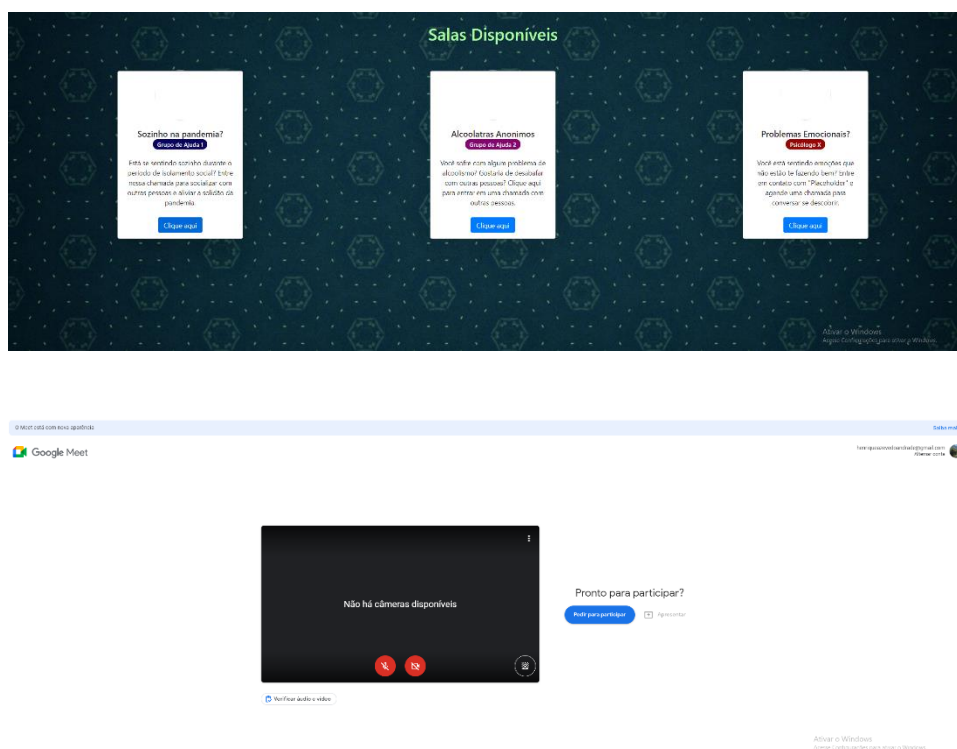
## Teste 07

Ao clicar em “Entre como convidado” na tela de login, o usuário será redirecionado para a futura tela de usuário. Portanto, pode-se concluir que esta parte ainda está em processo de produção. No qual, a partir desta tela será possível encontrar o menu localizado no canto superior esquerdo da tela e o usuário irá conseguir ter acesso às páginas de salas e do calendário.



## Teste 08

Teste realizado com êxito, todas as salas são redirecionadas para o Google Meet, onde serão realizadas as reuniões com as pessoas responsáveis.



## Relatório Geral dos Testes de Software

A partir dos testes feitos é possível concluir que ainda há alterações a serem feitas, com alguns problemas já localizados. Mas esses problemas não afetam totalmente nosso site. Portanto, a partir da identificação destes erros, nas próximas semanas esses artefatos terão um maior foco para serem solucionados. Logo, percebemos que alguns problemas deverão ser avaliados na parte dos scripts como o problema apresentado na tela de cadastro e na tela de login, enquanto outros devem ser analisados a partir da sua estrutura HTML, e na tela de salas as imagens devem ser adicionadas.

# Referências

A lista a seguir traz as referências utilizadas nesse trabalho. são elas:

- Equipe Gero360. **Saúde mental dos idosos durante a pandemia**. 2021. Disponível em: <https://gero360.com/saude-mental-idoso-pandemia/>. Acessado em 01/05/2021.
- Hannah R., Max R., Esteban O. **Suicide**. 2015. Disponível em: <https://ourworldindata.org/suicide>. Acessado em 01/05/2021.
- A pesquisa realizada pelos membros dessa equipe com vários voluntários. Disponível em: [https://docs.google.com/forms/d/1B-bwqtT\\_u3EOt9A8OY2hzHP7HfEnBVK9TwXMm0aEWpM/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1B-bwqtT_u3EOt9A8OY2hzHP7HfEnBVK9TwXMm0aEWpM/viewform?edit_requested=true). Acessado em 01/05/2021.
- O resultado da pesquisa acima. Disponível em: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m\\_PI-RygLIS5IRI11kOje7vij\\_EEtq3RZ6rxN9nltCg/edit#gid=480396817](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m_PI-RygLIS5IRI11kOje7vij_EEtq3RZ6rxN9nltCg/edit#gid=480396817). Acessado em 01/05/2021.