

Interações Sociais

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

**Controle de Entregas Parciais**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Participantes** | **Sprint 0** | **Sprint 01** | **Sprint 02** | **Sprint 03** | **Entrega Final** |
| **20 pts** | **15 pts** | **15 pts** | **15 pts** | **35 pts** |
| Andressa Felix | Grupo |  |  |  | Grupo |
| Christian Samuel | Arquitetura  Da  Solução |  |  |
| Igor Carneiro |  |  |  |
| Matheus Moreira |  |  |  |
| Omar Krauss | Cadastro  Dos  Usuários |  |  |

Belo Horizonte, Setembro/2020

Sumário

[**1.** **Introdução** 3](#_Toc53138821)

[**Problema** 3](#_Toc53138822)

[**Objetivos** 3](#_Toc53138823)

[**Justificativa** 3](#_Toc53138824)

[**Público alvo** 4](#_Toc53138825)

[**2.** **Especificação do Projeto** 5](#_Toc53138826)

[**Personas** 5](#_Toc53138827)

[Histórias de usuários 7](#_Toc53138828)

[**Requisitos do Projeto** 8](#_Toc53138829)

[**Requisitos Funcionais** 8](#_Toc53138830)

[**Requisitos não funcionais** 8](#_Toc53138831)

[**Restrições** 9](#_Toc53138832)

[**3. Metodologia** 10](#_Toc53138833)

[Ambientes de Trabalho 10](#_Toc53138834)

[Gerenciamento do Projeto 10](#_Toc53138835)

[**5. Implementação da Solução** 11](#_Toc53138836)

[Arquitetura da Solução 11](#_Toc53138837)

[Diagrama de Componentes 11](#_Toc53138838)

[Hospedagem 12](#_Toc53138839)

[Tecnologias utilizadas 12](#_Toc53138840)

[Funcionalidades do Sistema (Cadastro dos usuários) 13](#_Toc53138841)

[Tela de cadastro dos usuários 13](#_Toc53138842)

# 

# **Introdução**

Diariamente, bilhões e bilhões de palavras são ditas por todas as pessoas do mundo, e é por meio destas palavras que o mundo gira, negócios são fechados, promessas são feitas, casamentos são pedidos e tantas mil outras coisas podem ser feitas, ou desfeitas com o poder das palavras.

A cada dia que passa, torna mais necessário que as pessoas saibam como dialogar com seus semelhantes, para que ambos consigam atingir seus propósitos; porque sabe-se que a não muito tempo atrás os seres humanos usavam mais o poder militar para resolver os seus conflitos(não muito diferente dos dias atuais), e somente depois de milhões de pessoas morreram nas guerras mundiais é que as grandes nações do mundo viram que teriam de cooperar ainda mais umas com as outras para que o mundo pudesse viver períodos de paz.

Pudemos então ver que a Organização das nações unidas só foi criada com o poder do diálogo, e ela só se manteve até os dias atuais pelo mesmo motivo.

Sabe-se que sem o poder do diálogo, fica mais difícil alcançar os objetivos, tanto de nações como propósitos individuais de cada pessoa. Iremos focar nas relações entre pessoa-pessoa.

## **Problema**

Conforme exposto, o problema que se busca resolver com este projeto é a limitação que certos indivíduos têm de se expressar perante outras pessoas, e essas limitações podem trazer grandes problemas na vida destas pessoas, como dificuldade em conseguir empregos e até mesmo problemas psicológicos mais graves como a depressão.

## **Objetivos**

O objetivo geral deste trabalho é a criação de um aplicativo que irá tentar trazer uma luz e uma direção para as pessoas que sofrem esses problemas de relacionamentos.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

● Fornecer um espaço para que as pessoas que tenham o transtorno possam buscar ajuda de pessoas especializadas de forma rápida e acessível;

● Conectar psicólogos credenciados com possíveis pacientes.

## **Justificativa**

*“A fobia social afeta cerca de 9% das mulheres e 7% dos homens, mas a prevalência ao longo da vida pode ser de pelo menos 13% da população no geral”*.(DUARTE, et al; 2017). Os sintomas aparecem durante a infância, entretanto para ser considerado um transtorno é necessário que isto se prolongue até os 13 anos de idade. A partir dessa idade, se os sintomas persistirem, o indivíduo pode ser diagnosticado como tendo o Transtorno de Fobia Social.

Os dados apresentam que parte dos transtornos são levados ao longo de toda a vida. É um problema no qual essas pessoas tendem a se reservar e pode causar diversos sintomas físicos, consequência do medo de ser julgado por outras pessoas em situações que envolvem algum tipo de relacionamento social. Devido a esse problema, essas pessoas buscam se isolar e evitar determinadas situações com o intuito de escapar dessas ocasiões extremamente desagradáveis para elas como, por exemplo, se expressar publicamente de maneira geral.

A OMS descreve que é essencial para um tratamento eficiente do transtorno, a terapia cognitivo-comportamental ou psicoterapia. Entretanto, é conhecido também que o afastamento social que surge como um sintoma é um dos fatores que auxiliam na piora do quadro. Ao se afastar, o enfermo acaba oculto em meio a uma sociedade que dispõe de métodos terapêuticos para tratá-lo, o que acaba dificultando o paciente em buscar ajuda apesar de haver tratamentos disponíveis.

Desse modo, é necessário criar um meio para facilitar a busca de ajuda e tratamento para este tipo de usuário. Visto o afastamento social como um sintoma, um ambiente virtual seria o ideal para conectar possíveis pacientes aos profissionais qualificados, mantendo o anonimato e tornando mais fácil buscar por ajuda ou tratamento especializado. O projeto tem o objetivo de criar esta conexão.

## **Público alvo**

Qualquer pessoa que tem este transtorno pode e deve buscar ajuda de profissionais, mas não são todos que tem essas condições e até mesmo nem sabem que tem um problema em relação a si próprio.

Desta forma, estabeleceu-se como público-alvo desta solução: homens e as mulheres a partir de 15 anos, que tenham passado por algumas situações que desencadearam transtornos que os levaram a ter problemas de interações sociais e psicólogos formados e devidamente registrados no Conselho Nacional de Psicologia, sendo especificamente profissionais que trabalhem em Terapia Comportamental Cognitiva (TCC).

# **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 a partir da observação dos usuários em seu local natural e por meio de entrevistas. 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 nas Figuras que se seguem.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Alessandra Felix** | |
| **Idade**: 17  **Ocupação**: Estudante do ensino médio em escola pública, faz parte de programa do governo de arte e cultura, influencer digital com seu pseudônimo | Aplicativos:   * Instagram. * Facebook. * Pinterest. * DevianArt. * Telegram. * WhatsApp. |
| Motivações   * Se considera inteligente e criativa. * Utilizar o nome real em seus projetos. * Desenvolver suas habilidades para então trabalhar em um projeto reconhecido mundialmente. | Frustrações   * Tímida. * Insegura. * Sente a necessidade de usar um pseudônimo. * Não aceita críticas. | Hobbies, História   * Anime. * Memes. * Redes Sociais. * Desenhar. * Pais extremamente. conservadores. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Ellizabeth Silva** | |
| **Idade**: 51  **Ocupação**: Psicóloga particular, proprietária de um projeto comunitário, escritora de um blog | Aplicativos:   * Instagram. * Facebook. * Blogger * Portais de convênios. * WhatsApp. |
| Motivações   * Sonha em ver seus projetos comunitários. alcançando a todos * Os frutos do seu trabalho com seus pacientes. * Aposentar com uma boa condição financeira. | Frustrações   * Tabagista. * Sua profissão não ser valorizada. * Não alcançar tantos possíveis pacientes quanto gostaria. * Estar próxima à meia-idade. | Hobbies, História   * Ler. * Escrever em seu blog. * Ler notícias. * Participar do projeto comunitário. * Marido desaparecido. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **João Oliveira** | |
| **Idade**: 35  **Ocupação**: Técnico de manutenção de computadores empresariais. | Aplicativos:   * Facebook. * Instagram. * Steam. * Programas relacionados ao trabalho. * WhatsApp. |
| Motivações   * Seus animais de estimação. * Ser considerado excelente no seu trabalho. * Quer ter amigos. * Almeja ser contratado por uma empresa melhor. | Frustrações   * Não conseguir criar vínculos profundos e duradouros. * Ser órfão. * Não conseguir uma vaga onde realmente deseja. | Hobbies, História   * Gosta muito de jogar sozinho. * Trauma por perder os pais. * Desenvolver suas capacidades técnicas. |

## 

## Histórias de usuários

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Eu como … [PERSONA]** | **… quero/desejo …  [O QUE]** | **… para ....**  **[POR QUE]** |
| Alessandra Félix | Não exigir identificação dos usuários. | Ela, como tantas outras pessoas, não gostam de se identificar e se sentem mais seguras em anonimato. |
| Alessandra Félix | Poder acessar o aplicativo de graça. | Isso pode abranger possíveis novos pacientes. |
| Alessandra Félix | Acessar o aplicativo tanto pelo computador quanto pelo celular. | Aumenta a facilidade e a conveniência por permitir o acesso em qualquer lugar. |
| Alessandra Félix | Um filtro de preços dos valores das consultas dos psicólogos. | Poder adequar a condição financeira do usuário com a do psicólogo. |
| João Oliveira | Poder entrar em contato direto com o psicólogo. | Tornaria mais fácil a interação e o primeiro contato. |
| João Oliveira | Ter uma conexão estável. | Para não haver impedimentos durante uma conversa com um profissional. |
| Ellizabeth Silva | Que o aplicativo seja de fácil acesso e intuitivo. | Facilita e torna possível o acesso à pessoas que não tem tanto conhecimento tecnológico. |
| Ellizabeth Silva | Ter a garantia de que os psicólogos credenciados pelo CRP. | Ter a certeza de que o atendimento seria de qualidade e com pessoas especializadas. |

## **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 | Anonimato para os usuários. | Alta |
| RF-02 | Permitir apenas profissionais credenciados pela CRP. | Alta |
| RF-03 | O aplicativo deve pedir os dados cadastrais do usuário para ter um controle. | Média |
| RF-04 | O aplicativo deve ter um filtro de valores e localização dos profissionais. | Média |
| RF-05 | O aplicativo deve conter uma forma de os usuários e os profissionais entrarem em contato. | Alta |
| RF-06 | O aplicativo deve conter uma interface simples e intuitiva. | Média |
| RF-07 | Sem anúncios para quem escolher comprar | Baixa |
| RF-08 | Política de privacidade. | Baixa |
| RF-09 | Permitir que tanto os usuários quanto os psicólogos possam se descrever. | Baixa |
| RF-10 | O aplicativo deve ter a opção de usar câmera para realizar chamadas de vídeo. | Baixa |

### **Requisitos não funcionais**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Descrição** | **Prioridade** |
| RNF-01 | Compatibilidade entre computador e celular | Baixa |
| RNF-02 | O aplicativo deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge) | Baixa |
| RNF-03 | O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade | Média |
| RNF-04 | Ter uma conexão estável | Média |

## **Restrições**

As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claras para 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 01/12/2020. |
| 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**

A metodologia contempla as definições de ferramental utilizado pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

## Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ambiente** | **Plataforma** | **Link de Acesso** |
| Documentos do projeto | Google Drive | https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1\_LEllTGw9Sjr9biBNxHhznnZe\_6R9pOQ |
| Gerenciamento do Projeto | Trello | https://trello.com/b/RWj96CcL/dev-interação-social |
| Gerenciamento de edição em grupo | Miro | https://miro.com/app/board/o9J\_kl6O6Kw=/ |

## Gerenciamento do Projeto

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando o Trello estruturado com as seguintes listas:

* **Legenda**: Legenda definida por 4 cores, desde a menos prioritária até a mais urgente.
* **Coisas a fazer**: recebe as tarefas a serem trabalhadas.
* **Em andamento**: Esta lista representa as tarefas que estamos trabalhando atualmente
* **Concluído**: Mostras as tarefas que já estão prontas.

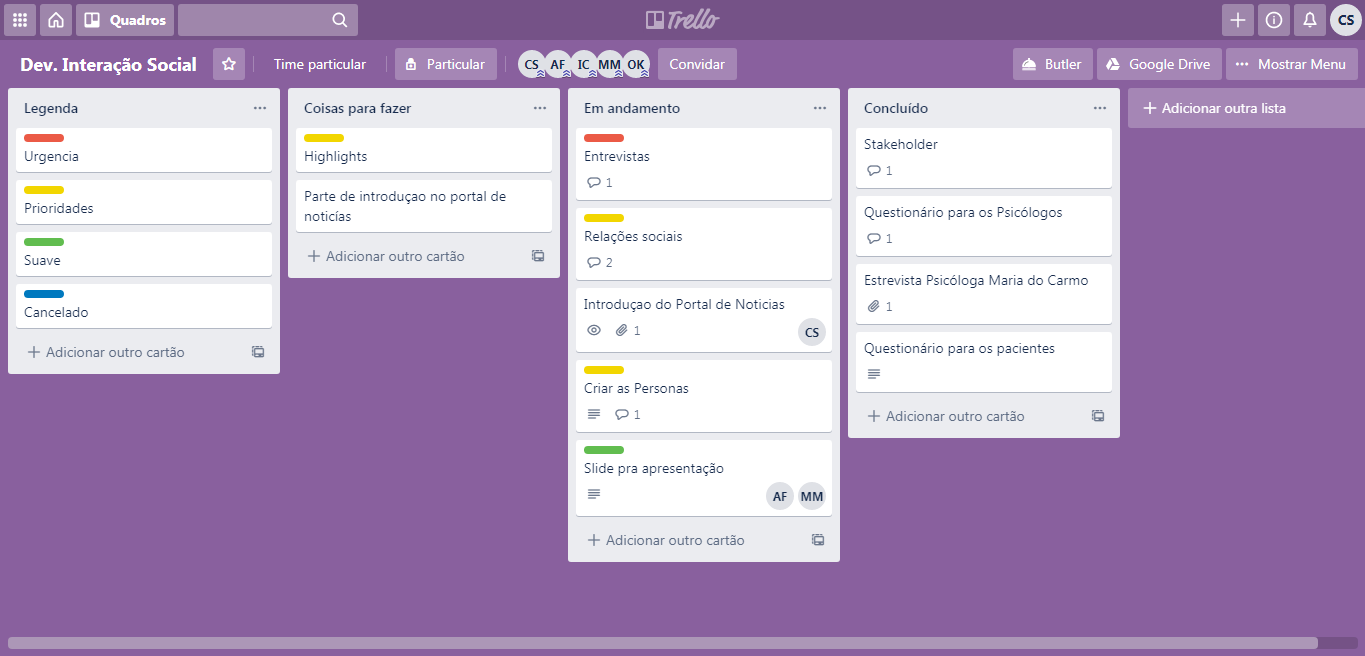


Figura 1 - Tela do Trello utilizada pelo grupo

# **5. Implementação da Solução**

Nesta seção são apresentados os detalhes técnicos da solução criada pelo equipe, tratando da Arquitetura da Solução, as estruturas de dados e as telas já implementadas.

## Arquitetura da Solução

Serão apresentados o diagrama de componentes de sua devida descrição, seguidamente das informações sobre a hospedagem e finalizando com as tecnologias utilizadas.

### Diagrama de Componentes

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

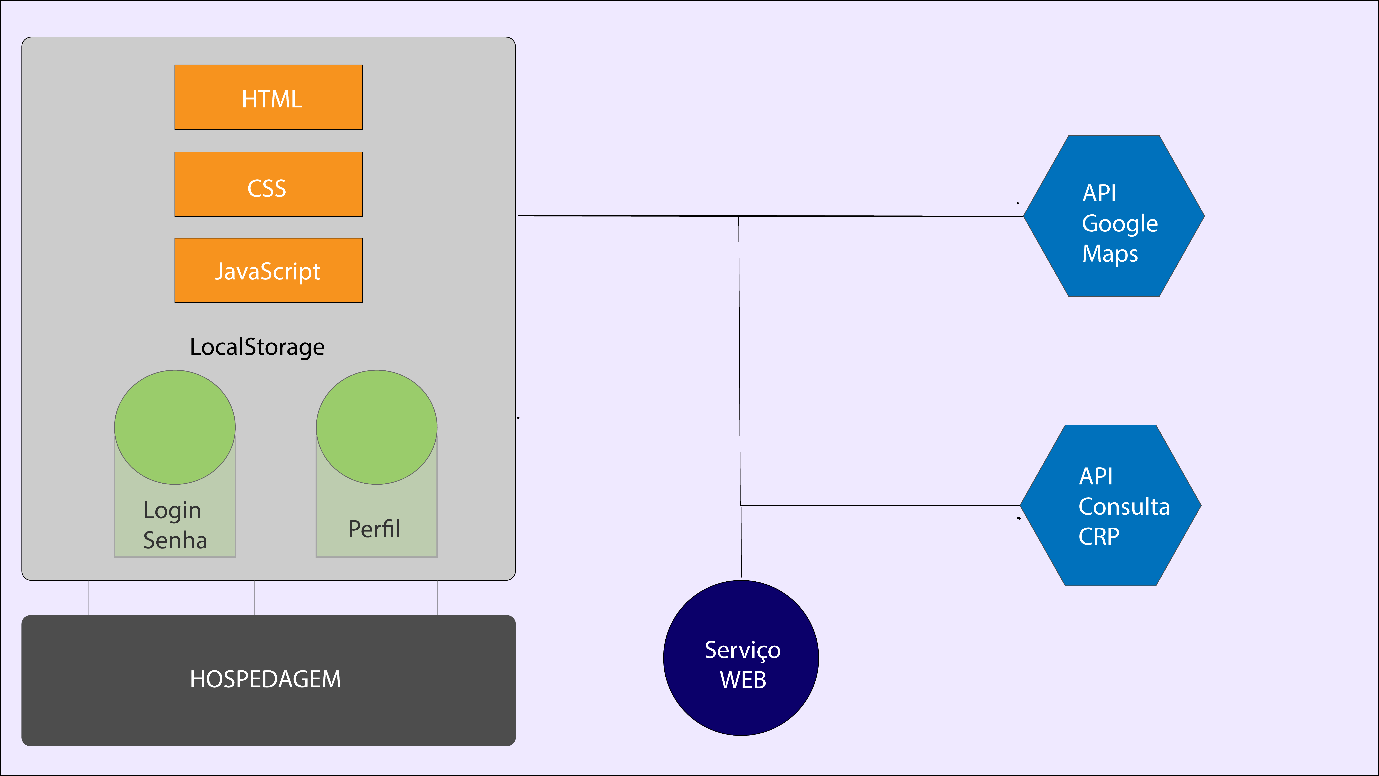


Figura 2 – Diagrama de Componentes

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

* **Navegador** - Interface básica do sistema
  + **Páginas Web** – Páginas construídas com HTML e BootStrap, e estilizadas com CSS. Funcionalidades complexas foram adicionadas com o JavaScript.
  + **Local Storage** - Armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
    - **Login/Senha**- Conjunto de dados que operam juntos para identificar e distinguir cada usuário
    - **Perfil** – Contém informações pessoais sobre cada usuário da aplicação web.
* **API Consulta CRP** – Será consultada a veracidade das informações prestadas pelos psicólogos que se cadastrarem.
* **API Google Maps** – Para calcular a distância entre os pacientes e psicólogos, e assim os usuários poderão delimitar um range como filtro.
* **Serviço Web** – Serviço web que irá ser utilizado para iniciar o contato, através de mensagens, entre o paciente e o psicólogo.
* **Hospedagem** - local na Internet onde as páginas são mantidas e acessadas pelo navegador.

### Hospedagem

O site utiliza a plataforma do Repl.it como ambiente de hospedagem do site do projeto. O site é mantido no ambiente da URL:

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

A publicação do site no Repl.it é feita por meio de uma submissão do projeto (push) via git para o repositório remoto que se encontra no endereço:

[\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*](https://git.heroku.com/link_exemplo.git)

### Tecnologias utilizadas

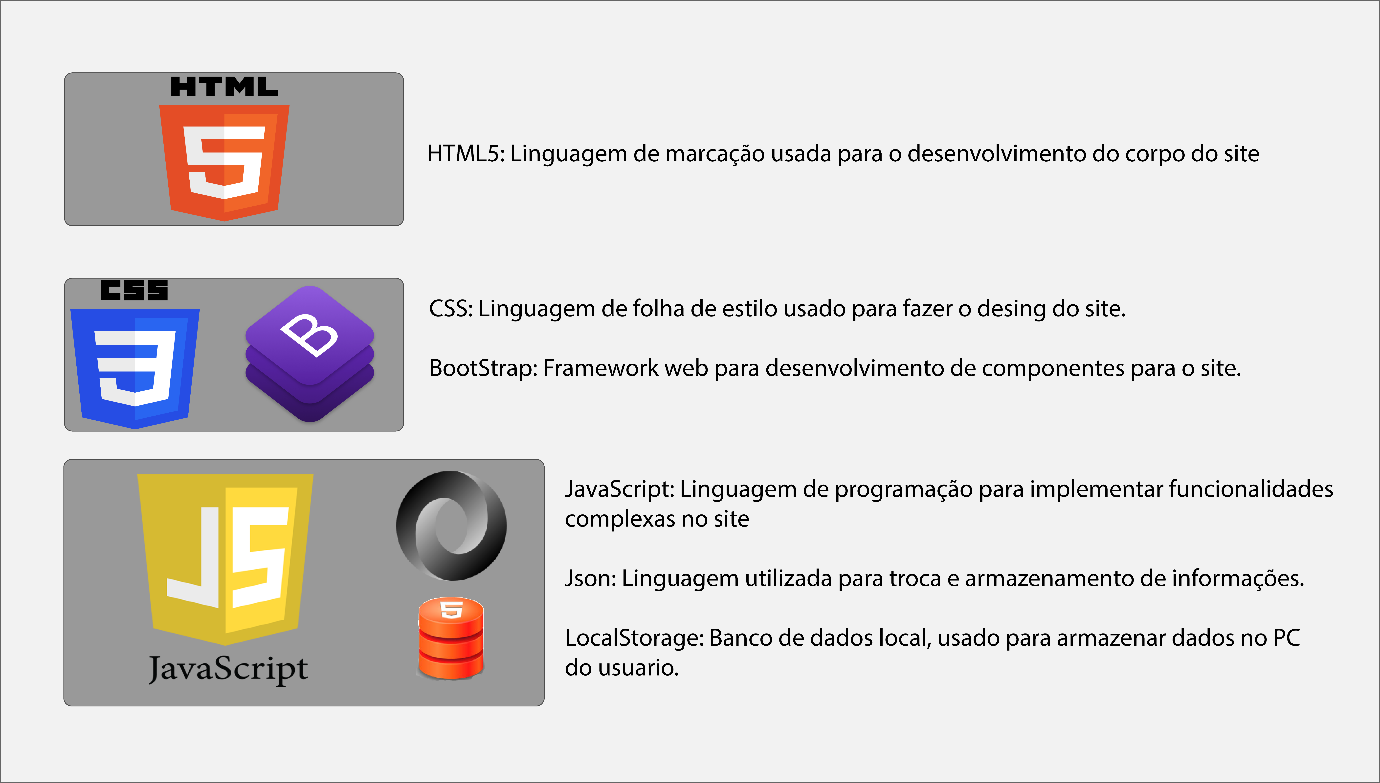


Figura 3 – Tecnologias Utilizadas

Páginas desenvolvidas com HTML, CSS e JavaScript. O bootstrap é utilizado para facilitar o desenvolvimento das páginas com componentes pré-moldados, o bootstrap também auxilia na responsividade do site  
.

Estas páginas estão utilizando o Json para trocar informações com o Local Storage, lugar que armazena informações dos usuários da aplicação web, algumas dessas informações precisam ser validadas, por isso o uso de uma API para consulta de dados.

Os usuários podem iniciar o contato uns com os outros, e este processo será feito pela ferramenta web “API WhatsApp”, esta ferramenta será usada para gera um link, e este link era redirecionar o paciente até o psicólogo escolhido.

## Funcionalidades do Sistema (Cadastro dos usuários)

Nesta seção é apresentada a tela desenvolvida para realizar o cadastro no sistema de usuários. O respectivo endereço (URL) e outras orientações de acesso são apresentadas na sequência.

### Tela de cadastro dos usuários

A tela de cadastro de usuários apresenta os diversos campos necessários para realizar o cadastro, além de salvar todos os dados informados em formato Json no Local Storage.

Caso não haja nenhum dado no Local Storage, o próprio site irá criar dois dados iniciais e exibirá a mensagem: “Dados de usuários não encontrados no localStorage. Fazendo carga inicial.”.

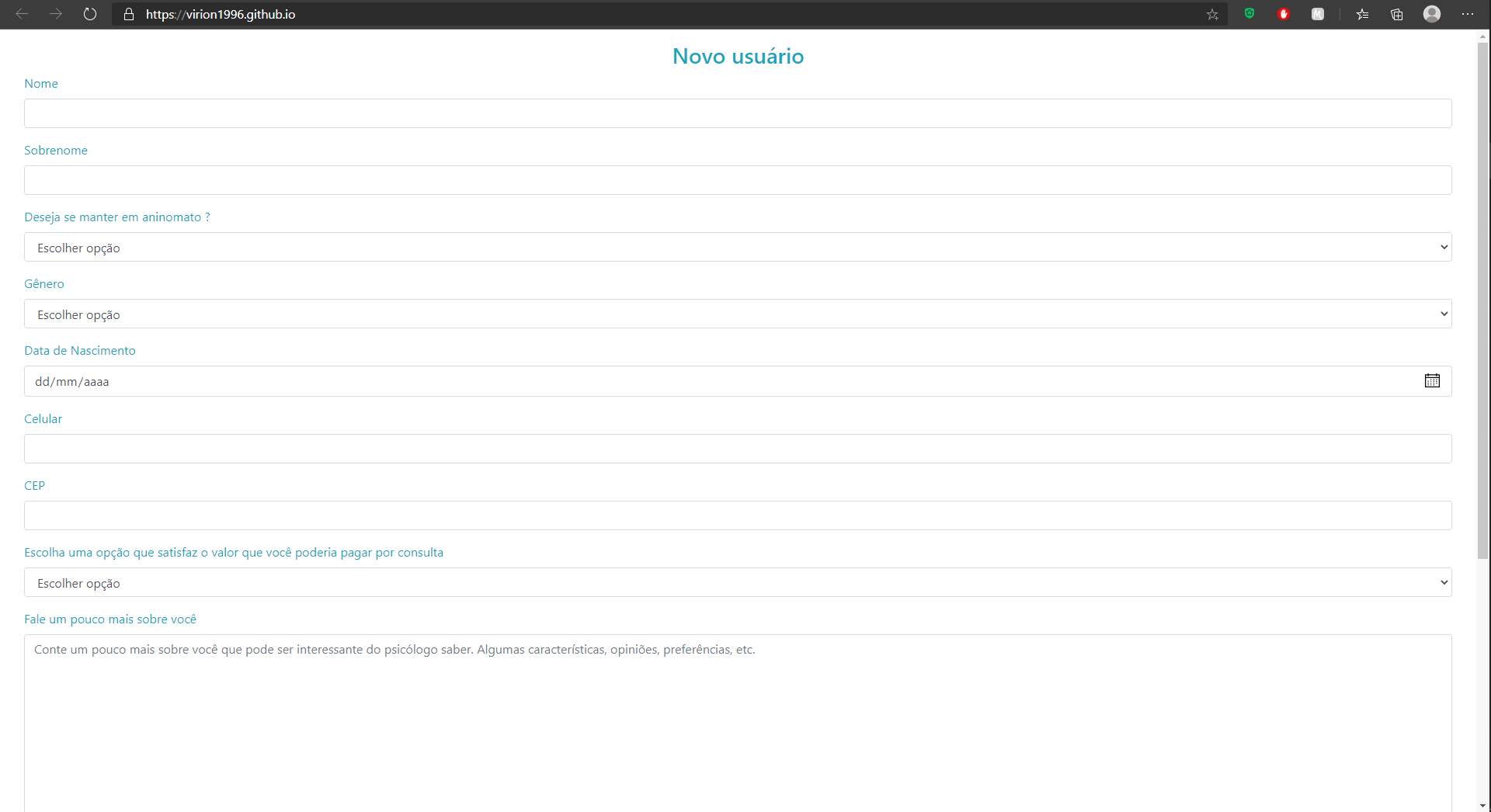


Figura 4 – Tela de Cadastro

**Instruções de acesso**

Existem duas maneiras distintas de acessar o site.

**A primeira maneira é:**

1a. Faça o download do arquivo do projeto (ZIP) ou clone do projeto no GitHub através do site <https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-t-20202-interacoes-sociais>;

2a. Descompacte o arquivo em uma pasta específica;

3a. Abra o Visual Studio Code e execute o Live Server;

4a. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:  
[http://localhost:5500/cadastro\_paciente.html](http://localhost:5500/index.html)

**A segunda maneira é:**

1b. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL: <https://virion1996.github.io/>.