

NAIARA MARQUES SANTOS
MAYCON GOMES SILVA
DANIEL SCHLICKMANN BASTOS
MARCOS LUCAS DE MOURA LACERDA
DANIEL ARTHUR NEVES DA SILVA
CAIO HENRIQUE LUCAS GONÇALVES FURBINO
GIOVANI ANDRADE MALETTA

# SUMÁRIO

- Contexto.
- Solução Proposta.
- Projeto da Solução.
- Metodologia de Trabalho.
- Solução Implementada.
- Testes de Software.

#### CONTEXTO

- O problema a ser resolvido é a carência de informações que está presente na internet e a falta de meios de apoio para indivíduos sofrendo com saúde mental.
- O público alvo são indivíduos interessados em dados sobre saúde mental e indivíduos que estão sofrendo com sua saúde mental.
- O ponto de constante incômodo é a falta de informação entre familiares e amigos, e também a falta de um local seguro onde possam expor suas experiências e angústias.

# SOLUÇÃO PROPOSTA

- Criar um espaço seguro para indivíduos exporem anonimamente depoimentos sobre sua saúde mental.
- Incentivar na busca por ajuda profissional.

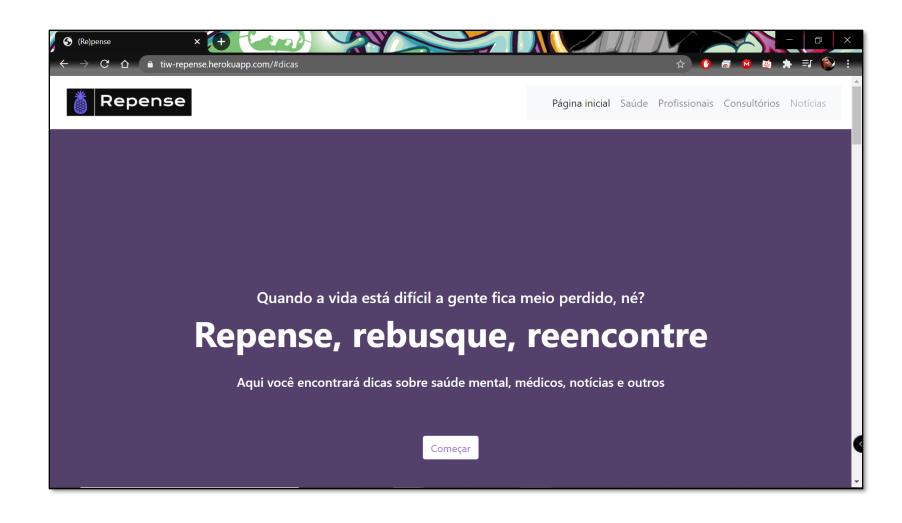
• Foram criados dez requisitos funcionais para suprir as necessidades das personas, três não funcionais para complementar os dez primeiros e três restrições.

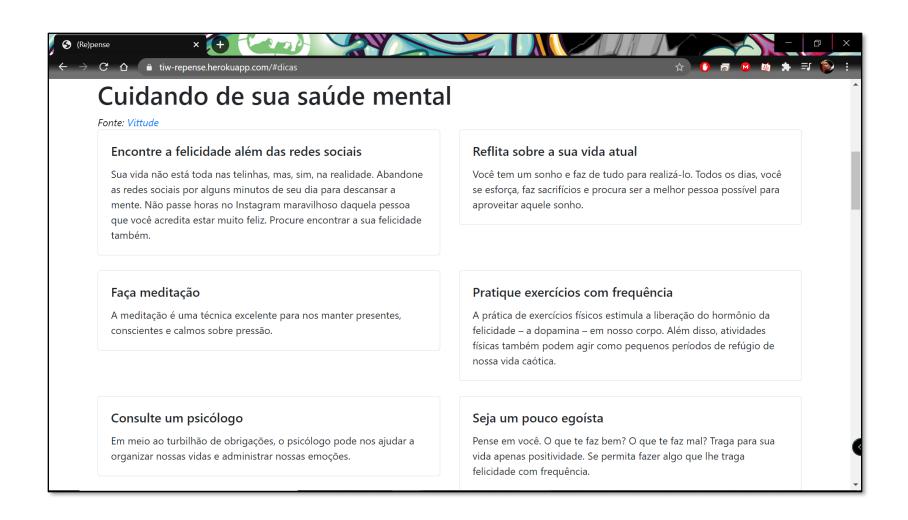
# PROJETO DE SOLUÇÃO

- Para a criação dos wireframes foi utilizado o Marvel App.
- A arquitetura consistiu em um frontend estático e com integração com o Google Maps
- Tecnologias utilizaram: HTML, CSS e JS

### METODOLOGIA DO TRABALHO

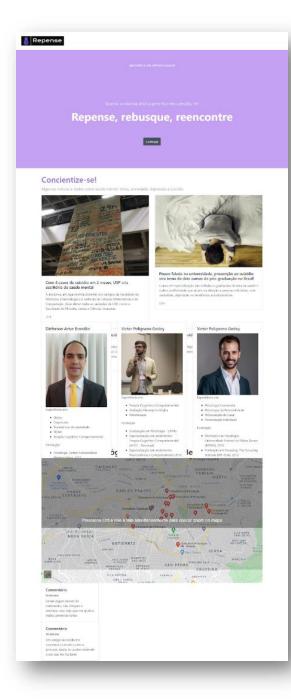
 Todo o trabalho foi baseado no processo ágil scrum, e os códigos foram armazenados no Github, e a hospedagem online está no Heroku.







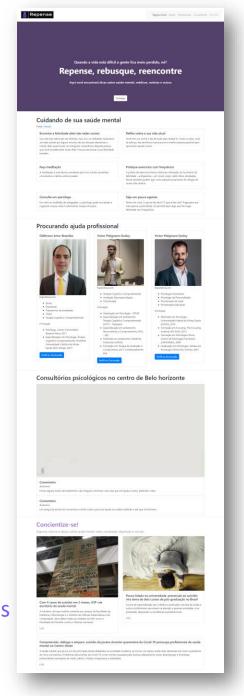




#### TESTES DE SOFTWARE

Precisava ajustar os conteúdos respeitando os espaços, também precisava inserir menu principal para acesso rápido.

Antes Depois



#### TESTES DE SOFTWARE



