

CURSO DE GESTÃO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

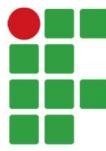
Projeto Interdisciplinar I

Leandro Zeni

Vinicius Andrade Henrique

Acessamente – Plataforma para Intermediação de Apoio Psicológico

PINHAIS
2025



Leandro Zeni

Vinicius Andrade Henrique

Acessamente – Plataforma para Intermediação de Apoio Psicológico

Projeto apresentado à disciplina de Projeto Interdisciplinar I, do curso de Gestão da Tecnologia da Informação, do Instituto Federal do Paraná Campus Pinhais, desenvolvido sob a orientação das professoras Eliana Maria dos Santos e Lauriana Paludo.



RESUMO

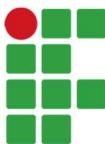
O presente projeto propõe o desenvolvimento do aplicativo Acessamente, uma plataforma digital voltada à ampliação de acesso à terapia psicológica para indivíduos pertencentes às classes sociais média e baixa. A proposta consiste em viabilizar atendimentos na modalidade online ou presencial, com valores sociais ou gratuitos, contribuindo para a democratização do cuidado em saúde mental. O público-alvo contempla dois segmentos: profissionais da psicologia interessados em oferecer atendimentos acessíveis de forma gratuita ou com valores sociais, e usuários que buscam iniciar terapia, mas enfrentam limitações financeiras. O aplicativo funcionará como um ambiente de conexão entre oferta e demanda, promovendo inclusão, acolhimento e redução das barreiras socioeconômicas que dificultam o acesso à terapia. A iniciativa fundamenta-se na valorização da saúde mental como direito universal, utilizando recursos tecnológicos para fomentar práticas terapêuticas éticas, acessíveis e socialmente comprometidas.

Palavras-chave: terapia; Acessamente; aplicativo; apoio psicológico; saúde mental.



SUMÁRIO

1.	Introdução	1
1.1	Objetivo geral.....	2
1.2	Objetivos específicos	2
2 .	Trabalhos Correlatos	3
3.	Materiais e métodos	4
3.1	Abordagem geral.....	4
3.2	Definição de persona e fundamentação.....	6
3.3	Etapa da Ideação	7
3.4	Organização do trabalho	8
3.5	Etapa da implementação	9
4.	Cronograma	11
5.	Resultados Esperados	12
7.	Diagrama de Contexto	14
7.	Referências	15



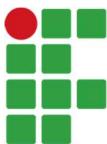
1. Introdução

O acesso à saúde mental no Brasil ainda é marcado por desigualdades socioeconômicas, dificultando o atendimento psicológico para populações de baixa e média renda, especialmente em contextos de vulnerabilidade social e restrição orçamentária dos serviços públicos (SILVA ET AL., 2021). Embora a terapia seja reconhecida como uma ferramenta essencial para o bem-estar emocional e o desenvolvimento pessoal, os custos envolvidos e a burocracia de acesso a serviços públicos especializados tornam esse cuidado inacessível para grande parte da população, em especial aqueles com renda limitada.

Diante desse cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento do aplicativo Acessamente, uma plataforma digital voltada à promoção da inclusão terapêutica por meio da oferta de atendimentos psicológicos online com valores sociais ou gratuitos. O sistema tem como objetivo conectar profissionais da psicologia dispostos a oferecer serviços acessíveis com usuários que necessitam de acompanhamento terapêutico, mas enfrentam limitações financeiras.

O aplicativo será estruturado da seguinte forma: Cadastro de psicólogos que desejam contribuir com práticas socialmente responsáveis e ampliar sua atuação profissional, e cadastro de indivíduos pertencentes às classes sociais média e baixa que buscam apoio psicológico. A interface será desenvolvida com foco na busca de profissionais que fornecem os serviços na modalidade presencial, online ou ambos, permitindo o cadastro de profissionais, a busca por atendimentos disponíveis e a realização de sessões online pela plataforma de terceiros, como o Google Meet ou Zoom.

A proposta do Acessamente se insere no contexto de inovação tecnológica aplicada à saúde mental, com o intuito de reduzir barreiras estruturais e fomentar uma cultura de cuidado acessível, ético e inclusivo. Ao unir tecnologia e compromisso social, o sistema visa contribuir para a ampliação do acesso à terapia e para a valorização da saúde mental como direito fundamental.



1.1 Objetivo geral

Desenvolver um aplicativo acessível e funcional que promova o atendimento psicológico online com valores sociais ou gratuitos, visando ampliar o acesso à saúde mental para populações de baixa e média renda, por meio da conexão entre profissionais da psicologia e usuários que necessitam de suporte terapêutico.

1.2 Objetivos específicos

- Permitir o cadastro de psicólogos na plataforma para prover serviços de consultas terapêuticas com valores populares ou acessíveis.
- Desenvolver funcionalidade que viabilize o cadastro de indivíduos pertencentes às classes baixa e média, com o objetivo de facilitar o início do tratamento psicológico.
- Viabilizar a interação entre terapeuta e paciente, seja presencial ou realizada por meios online externos à plataforma.
- Estabelecer critérios de elegibilidade e triagem para garantir que os atendimentos sejam direcionados a quem realmente necessita.
- Promover a inclusão social por meio da democratização do acesso à saúde mental.
- Garantir a proteção de dados e a confidencialidade das informações compartilhadas entre profissionais e pacientes.

A saúde mental tem ganhado crescente relevância nas discussões sociais e acadêmicas, especialmente diante do aumento de casos de ansiedade, depressão e outras condições psicológicas agravadas por fatores como desigualdade social, instabilidade econômica e isolamento (ARAUJO, TORRENTÉ, 2023). No entanto, o acesso ao atendimento psicológico ainda é limitado para grande parte da população brasileira, sobretudo para indivíduos das classes média e baixa, que enfrentam barreiras financeiras e geográficas para obter suporte terapêutico adequado.



Embora haja uma demanda crescente por serviços de psicologia, os sistemas públicos de saúde não conseguem atender a todos os casos com a frequência e profundidade necessárias. Simultaneamente, os atendimentos particulares apresentam custos elevados, tornando-se inviáveis para grande parte da população. Essa lacuna evidencia a necessidade de soluções tecnológicas que democratizem o acesso à terapia, promovendo inclusão e bem-estar (WALTER, OLIVEIRA 2025).

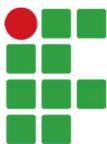
Segundo Frankl, Viktor (2022) “a saúde mental está baseada em certo grau de tensão, tensão entre aquilo que já se alcançou e aquilo que ainda se deveria alcançar, ou o hiato entre o que se é e o que se deveria ser”. Essa reflexão reforça a importância de oferecer suporte psicológico contínuo e acessível, especialmente para indivíduos que enfrentam desafios existenciais e sociais sem recursos adequados para buscar ajuda profissional.

2 . Trabalhos Correlatos

Diversas pesquisas recentes investigam o uso de plataformas digitais como estratégia para ampliar o acesso à terapia psicológica, fornecendo subsídios importantes para o desenvolvimento do aplicativo.

Antunes (2022) discute a inserção da psicoterapia na chamada de economia do compartilhamento, analisando o papel das plataformas digitais na mediação entre psicólogos e pacientes. O estudo evidencia vantagens da modalidade on-line, como flexibilidade e alcance, mas alerta para dilemas éticos para a necessidade de políticas que garantam valores justos e proteção de dados. Essa reflexão se relaciona diretamente à proposta do Acessamente, que busca oferecer atendimentos a preços sociais sem comprometer a qualidade e a confidencialidade.

Silva Santos et al. (2021) apresentam uma revisão integrativa sobre as práticas psicológicas on-line no Brasil, destacando o avanço da tele psicologia e os desafios regulatórios impostos pelo Conselho Federal de Psicologia. O levantamento demonstra a viabilidade do atendimento remoto e reforça a importância de conformidade com normas éticas e de segurança, aspectos centrais do nosso projeto.



Estudos voltados especificamente para plataformas de intermediação, como o de Vale (2025) e a análise de Souza e Lima (2022), publicada na revista Psicologia em Pesquisa, descrevem funcionalidades, critérios de cadastro e mecanismos de precificação utilizados em serviços de psicoterapia on-line. Esses trabalhos mostram que a adoção de interfaces intuitivas, a verificação de credenciais dos profissionais e a clareza nos termos de uso são fatores determinantes para a credibilidade e para a adesão de usuários, elementos que norteiam o desenho funcional da aplicação.

Por outro lado, pesquisas de caráter social, como a de Pereira e Oliveira (2023), evidenciam as barreiras enfrentadas por populações de baixa renda para obter atendimento psicológicos, incluindo custos elevados e escassez de serviços públicos especializados. Esses achados sustentam a relevância social da iniciativa aqui proposta, que pretende conectar profissionais dispostos a oferecer sessões gratuitas ou a valores acessíveis com indivíduos em situação de vulnerabilidade econômica.

Em conjunto, esses trabalhos demostram que já existe esforços para integrar tecnologias e saúde mental, mas também revelam lacunas: poucos estudos tratam de mecanismos de triagem para garantir que o atendimento chegue a quem mais necessita, e raramente são explorados modelos de sustentabilidade para terapias gratuitas ou de baixo custo. O Acessamente pretende avançar nesse cenário, incorporando critérios de elegibilidade, recursos de segurança da informação e um desenho de plataforma que priorize inclusão e democratização do cuidado psicológico.

3. Materiais e métodos

3.1 Abordagem geral

O desenvolvimento do aplicativo Acessamente será realizado utilizando as abordagens de Design Thinking e Design Centrado no Usuário (DCU), garantindo que a solução final atenda às necessidades reais dos usuários e psicólogos. O Design Thinking será responsável pelo processo de criação, geração de ideias e iteração do produto, enquanto o DCU assegurará que cada decisão de design seja fundamentada na experiência, nas necessidades e nas expectativas do usuário final.



O projeto será alinhado com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente o ODS 3 – Saúde e Bem-Estar, promovendo acesso a serviços de saúde mental, e o ODS 10 – Redução das Desigualdades, ao oferecer terapia acessível para pessoas de baixa e média renda.

O Design Thinking e o DCU serão aplicados como metodologia para estruturar o desenvolvimento do aplicativo, seguindo suas principais fases:

- **Inspiração:** tem como objetivo compreender o contexto do problema e mapear os desafios enfrentados por psicólogos e usuários. Nesta fase, serão coletadas informações através de entrevistas semiestruturadas, observações e pesquisas com questionários, permitindo identificar oportunidades de inovação e gerar insights para o desenvolvimento do produto.
- **Ideação:** concentra-se na criação de soluções a partir dos dados coletados na fase de inspiração. Serão elaborados storyboards para ilustrar a jornada do usuário e identificar pontos críticos de interação, bem como o product backlog, que organiza as funcionalidades e tarefas priorizadas para o desenvolvimento do aplicativo.
- **Implementação:** envolve a construção efetiva do aplicativo, testes de usabilidade e monitoramento de desempenho. As tecnologias que serão utilizadas incluem React Native para o front-end, PHP no back-end, e PostgreSQL ou Firebase para armazenamento de dados. Para sessões online, serão integradas plataformas como Google Meet. Ferramentas de análise, como Firebase Analytics, permitirão monitorar a experiência do usuário e realizar melhorias contínuas.

Ferramentas de suporte: Figma para prototipagem, Trello ou Jira para gerenciamento do backlog e acompanhamento das tarefas.

A utilização de ambas as ferramentas irá garantir que tenhamos as métricas e informações necessárias para a elaboração e desenvolvimento da aplicação, de forma a atender de forma completa as necessidades dos usuários, sejam pacientes ou profissionais da saúde mental.



3.2 Definição de persona e fundamentação

A primeira etapa visa compreender o contexto do problema e as necessidades do público-alvo, para isso foram realizadas entrevistas semiestruturadas com usuários interessados em iniciar terapia, coletando dados sobre limitações financeiras, barreiras de acesso e expectativas quanto ao atendimento psicológico, além de outros dados importantes para se definir o que o público-alvo de nossa aplicação espera.

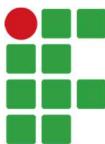
Após análise detalhada das respostas e dados expostos na pesquisa, pudemos definir uma imagem representativa do nosso público, ou seja, a persona que utilizará nos aplicação. A persona identificada como “Mariana Ferreira”, que não corresponde a uma pessoa real, mas a um perfil fictício construído a partir das informações coletadas nos questionários, entrevistas, estudos e observação de mercado.

A persona criada possui 28 anos, gênero feminino, ocupa o cargo de assistente administrativa em uma empresa de médio porte e apresenta renda familiar per capita entre R\$ 1000 e R\$2000. Reside em uma cidade metropolitana, trabalha em período integral, faz faculdade durante a noite, e utiliza com diariamente as redes sociais, como Instagram, WhatsApp, TikTok e Youtube. Durante a coleta dos dados, identificou-se que barreiras como o custo elevado e dificuldades de agenda dificultam o acesso a atendimento psicológico presencial, demonstrando a necessidade de alternativas remotas e economicamente viáveis.

As escolhas para a persona foram feitas de acordo com as pesquisas, pois em sua maioria (cerca de 70%), as entrevistas foram com pessoas do sexo feminino, por exemplo, além disso vimos que muitos dos entrevistados (cerca de 80%), já pensaram em procurar ajuda dessa natureza, mas que acabam não procurando ajuda, ou não marcando consultas e tratamentos pelos motivos de preços e disponibilidade de consulta em tempo hábil.

Por isso nossa análise revelou que o público representado pela persona busca nesse tipo de aplicação, uma terapia online com flexibilidade de horários e preço acessível, conteúdos educativos e dicas de bem-estar integrados ao aplicativo, garantia de segurança e privacidade no armazenamento de dados pessoais.

Outra característica observada é a do uso diário com plataformas online e redes sociais, plataformas essas que não foram bem-vistas pelos entrevistados, que mesmo



as conhecendo e as utilizando, não tiveram uma boa experiência de utilização, o que dá ao nosso produto, uma compreensão de que mesmo sendo um assunto e abordagem já vista no mercado, os concorrentes não possuem a qualidade e ferramentas que satisfazem os consumidores.

Uma das motivações para a adoção de um novo serviço incluem facilidade de agendamento, lembretes automáticos, interação direta com profissionais de confiança por vídeo ou chat e recursos complementares, como mensagens motivacionais e exercícios guiados.

As principais preocupações concentram-se na confidencialidade das informações e na qualidade do atendimento, com ênfase em profissionais qualificados e devidamente registrados. A pesquisa também evidenciou que preço e tempo são obstáculos recorrentes para a adesão a serviços de saúde mental, já que o deslocamento e a espera ampliam a dificuldade de acesso.

Essa persona orienta as decisões de design e funcionalidades do aplicativo, servindo como referência para priorização de recursos e definição da jornada do usuário. A partir dos dados coletados, conclui-se que uma solução digital pode reduzir as barreiras entre a intenção de buscar tratamento e a efetiva adesão, tornando o atendimento em saúde mental mais acessível, prático e seguro.

3.3 Etapa da Ideação

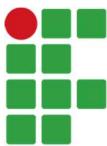
Nesta fase inicial do projeto, foram realizadas atividades de brainstorming com o objetivo de definir as funcionalidades previstas para o aplicativo. A equipe planeja produzir um storyboard como recurso visual para ilustrar a jornada do usuário e validar o fluxo de interação. Paralelamente, será elaborado um guia de estilo (design system), contemplando paleta de cores, tipografia e elementos visuais que assegurem consistência entre as telas. Também está prevista a organização de um product backlog com user stories detalhadas e priorizadas, visando facilitar o planejamento e a execução das etapas subsequentes.

Storyboard

—

Narrativa

O storyboard apresenta, em sequência, as principais situações que o usuário vivencia ao utilizar o aplicativo:

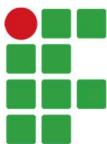


1. Identificação da Necessidade: A personagem percebe a necessidade de apoio emocional, mas enfrenta barreiras como custos elevados e dificuldade de agenda para consultas presenciais.
2. Busca pela Solução: Ela pesquisa na internet e encontra o aplicativo, que oferece atendimento psicológico remoto, com profissionais qualificados e preço acessível.
3. Primeiro Contato e Agendamento: Após explorar as funcionalidades, a personagem agenda a primeira sessão diretamente pelo app, de forma prática e sem burocracia.
4. Experiência da Consulta: A usuária participa da consulta por vídeo, em ambiente seguro e confortável, sentindo-se acolhida pelo profissional.
5. Acompanhamento e Recursos Extras: Ao longo do uso, aproveita recursos complementares, como mensagens motivacionais, exercícios guiados e lembretes automáticos, fortalecendo a continuidade do cuidado.
6. Resultados e Recomendações: Com o progresso obtido, a personagem relata bem-estar, reforçando a eficácia da solução e recomendando o aplicativo para outras pessoas que buscam terapia online.

Esse storyboard serviu como base para testes de usabilidade e refinamento das funcionalidades, garantindo que a experiência do usuário estivesse alinhada às necessidades identificadas na pesquisa e refletisse fielmente o objetivo do projeto.

3.4 Organização do trabalho

Para garantir o acompanhamento sistemático do desenvolvimento do projeto, será adotada uma metodologia de gestão baseada em ferramentas digitais colaborativas. O Trello será utilizado como principal recurso de monitoramento das etapas macro do trabalho, permitindo a organização das atividades em quadros e listas de fácil visualização. Para o desenvolvimento técnico da aplicação, será empregado o GitHub, especificamente seu recurso de project backlog, que possibilita registrar, acompanhar e priorizar as tarefas relacionadas ao código-fonte e às entregas parciais do software.



Ambas as plataformas serão estruturadas segundo a lógica do método Kanban, que oferece um fluxo visual de tarefas distribuídas em colunas de “A Fazer”, “Em Andamento” e “Concluído”. Essa abordagem facilita o controle de prazos e o cumprimento do cronograma previamente definido, além de favorecer a comunicação entre os integrantes da equipe e a rápida identificação de gargalos.

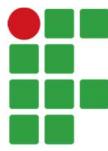
O uso integrado dessas ferramentas proporciona transparência, rastreabilidade e agilidade em todo o ciclo de vida do projeto, garantindo que cada etapa – desde a concepção até a implementação – seja monitorada e ajustada de forma contínua, contribuindo para a eficiência do processo de desenvolvimento e para a qualidade final da aplicação proposta.

3.5 Etapa da implementação

A implementação do aplicativo Acessamente exige um conjunto de ferramentas e tecnologias que garantam desempenho, escalabilidade e uma experiência de uso satisfatória em dispositivos móveis. Considerando que o produto será uma aplicação multiplataforma, optou-se pelo React Native como principal tecnologia de desenvolvimento do front-end. Essa escolha possibilita a criação de interfaces nativas para os sistemas operacionais Android e iOS a partir de um único código-fonte, reduzindo custos de manutenção e assegurando consistência na experiência do usuário.

No back-end, será utilizada a linguagem PHP, em conjunto com frameworks e bibliotecas que viabilizam a construção de uma API robusta e segura. O PHP oferece ampla documentação, compatibilidade com diversos serviços e facilidade de integração com bancos de dados, além de apresentar estabilidade comprovada em aplicações de médio e grande porte.

Para o armazenamento e gerenciamento de dados, o projeto prevê duas alternativas complementares: PostgreSQL, um sistema gerenciador de banco de dados relacional reconhecido por sua confiabilidade e suporte a consultas complexas; e Firebase, que disponibiliza recursos em tempo real e maior flexibilidade para sincronização de dados, o que é especialmente relevante em aplicações móveis que



demandam alta disponibilidade. A escolha ou combinação dessas soluções permitirá atender tanto a escalabilidade do aplicativo quanto à segurança das informações sensíveis dos usuários.

Considerando a funcionalidade de sessões online entre psicólogos e pacientes, será realizada a integração com plataformas consolidadas, como Google Meet, de modo a assegurar transmissões estáveis e criptografadas, além de facilitar o acesso a partir de diferentes dispositivos.

Para o monitoramento de desempenho e análise de métricas de uso, será empregada a ferramenta Firebase Analytics, que possibilita acompanhar o comportamento dos usuários em tempo real, identificando padrões de navegação, pontos de abandono e oportunidades de melhoria contínua. Essa análise orientará a tomada de decisões em atualizações futuras, garantindo que o aplicativo se mantenha alinhado às necessidades do público-alvo.

A combinação dessas tecnologias cria uma base sólida para o desenvolvimento do Acessamente, permitindo a construção de uma solução mobile eficiente, escalável e com alta qualidade de experiência para usuários e profissionais da saúde mental.



4. Cronograma

TÓPICO	DATA INÍCIO	DATA FIM
REQUISITOS INICIAIS	06/08/2025	01/10/2025
Documento de Requisitos	06/08/2025	30/09/2025
Delimitação do Tema	06/08/2025	13/08/2025
Problema/Hipótese	06/08/2025	20/08/2025
Objetivos	06/08/2025	27/08/2025
Identidade Visual	27/08/2025	03/09/2025
Público-alvo / Personas / Pesquisa	03/09/2025	24/09/2025
Storyboard	17/09/2025	24/09/2025
Ferramentas de Desenvolvimento	24/09/2025	30/09/2025
Recursos / Referências	24/09/2025	30/09/2025
Diagrama de Contexto	17/09/2025	24/09/2025
Revisão Cronograma	17/09/2025	24/09/2025
Revisão Geral	30/09/2025	30/09/2025
Entrega - Requisitos Iniciais	01/10/2025	01/10/2025



DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA	01/10/2025	03/12/2025
Requisitos Funcionais / Não Funcionais	01/10/2025	08/10/2025
Diagrama Casos de Uso	08/10/2025	15/10/2025
Modelagem Banco de Dados	15/10/2025	22/10/2025
Testes Teóricos / Caixa Preta	22/10/2025	29/10/2025
Design Previsto Frontend	29/10/2025	05/11/2025
Revisão Geral / Entrega APS 2	05/11/2025	08/11/2025
Entrega - GitHub e protótipo quant-ux	19/11/2025	19/11/2025
Entrega - Apresentação	03/12/2025	03/12/2025
DESENVOLVIMENTO	02/03/2026	13/07/2026
Configuração do ambiente, repositório	02/03/2026	02/03/2026
Estruturação da arquitetura base (pastas, módulos, rotas)	02/03/2026	09/03/2026
Implementação do banco de dados e modelos iniciais	09/03/2026	16/03/2026
Implementação APIs	16/03/2026	23/03/2026
Testes unitários das APIs e ajustes	16/03/2026	23/03/2026
Desenvolvimento Frontend	23/03/2026	29/05/2026
Desenvolvimento Backend	23/03/2026	29/05/2026
Testes Funcionais e de Desempenho	01/06/2026	29/06/2026
Refatoração de Código / Otimizações de Segurança	01/06/2026	29/06/2026
Testes de Regressão e Preparação para Deploy	30/06/2026	10/07/2026
Enviar para Produção / Lançamento	13/07/2026	13/07/2026

5. Resultados Esperados

Com o desenvolvimento do aplicativo Acessamente, espera-se atingir resultados que transcendam a simples criação de uma solução tecnológica, promovendo impacto social direto e contribuição acadêmica.



Do ponto de vista social, o principal resultado esperado é a ampliação do acesso à terapia psicológica para indivíduos das classes média e baixa, reduzindo barreiras financeiras, geográficas e burocráticas que dificultam a busca por apoio em saúde mental. A plataforma deverá possibilitar a realização de atendimentos online e presenciais, com valores sociais ou gratuitos, fomentando a inclusão e o cuidado ético. Espera-se, ainda, incrementar a rede de profissionais voluntários ou que pratiquem valores acessíveis, fortalecendo a cultura de responsabilidade social dentro da psicologia.

Em termos tecnológicos, o trabalho visa entregar um aplicativo funcional, estável e multiplataforma, desenvolvido em React Native, com back-end em PHP e banco de dados PostgreSQL ou Firebase, plenamente integrado a ferramentas de videoconferência como o Google Meet. O sistema deverá apresentar interface intuitiva, desempenho otimizado e segurança robusta no tratamento de dados sensíveis, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Quanto ao monitoramento e evolução contínua, a aplicação de ferramentas como Firebase Analytics permitirá avaliar métricas de uso, tempo médio de sessão, taxa de agendamento e satisfação dos usuários, fornecendo dados concretos para futuras melhorias. Espera-se, assim, que o aplicativo mantenha alta usabilidade, confirmada por testes com usuários reais, e que os ajustes sejam implementados de forma ágil a partir da análise dessas métricas.

Do ponto de vista acadêmico, o projeto deverá demonstrar a viabilidade da integração entre Design Thinking e Design Centrado no Usuário (DCU) como metodologias eficazes para o desenvolvimento de soluções digitais voltadas à saúde mental. Espera-se que a pesquisa sirva como referência para novos estudos sobre tecnologias de inclusão terapêutica, ampliando o debate científico acerca da democratização do cuidado psicológico no Brasil.

Em síntese, os resultados esperados incluem:

- Impacto social mensurável na ampliação do acesso a serviços de saúde mental;



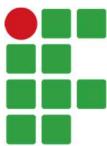
- Aplicativo multiplataforma funcional, seguro e escalável;
- Melhorias contínuas baseadas em métricas de desempenho e satisfação;
- Produção de conhecimento acadêmico sobre metodologias de design e tecnologia aplicada à saúde.

Esses desfechos pretendem não apenas validar a proposta do Acessamente, mas também consolidar a relevância do projeto como ferramenta prática e contribuição efetiva para a sociedade e para a área de desenvolvimento de software.

7. Diagrama de Contexto



O diagrama representa o fluxo de interação entre pacientes e terapeutas por meio da plataforma ACESSAMENTE. Ele ilustra as etapas desde o cadastro e busca por profissionais até o contato e agendamento, destacando o papel da plataforma como mediadora no processo de acesso à psicoterapia.



7. Referências

ANTUNES, D. C. Psicoterapia online e economia do compartilhamento: reflexões sobre a intermediação de plataformas digitais. *Psicologia USP*, São Paulo, v. 33, e210023, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0103-6564e210023>. Acesso em: 21 set. 2025.

PEREIRA, L.; OLIVEIRA, R. Vulnerabilidade social e acesso restrito aos serviços psicológicos e suas consequências. *Revista Interdisciplinar UNISEPE*, São Paulo, v. 9, n. 2, 2023. Disponível em: <https://portal.unisepe.com.br/repositorio/wp-content/uploads/sites/10011/2023/05/A-VULNERABILIDADE-SOCIAL-E-A-PSICOLOGIA-ACESSO-RESTRITO-AO-SERVI%C3%87OS-PSICOL%C3%93GICOS-E-SUAS-CONSEQU%C3%8ANCIAS.pdf>. Acesso em: 21 set. 2025.

PSICOLOGIA EM PESQUISA (UFJF). Regulação e reflexo nas plataformas de atendimento psicológico on-line. *Psicologia em Pesquisa*, Juiz de Fora, v. 16, n. 2, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/psicologiaempesquisa/article/view/32168>. Acesso em: 21 set. 2025.

SANTOS, Itallo Silva; et al. Práticas psicológicas on-line no Brasil: revisão integrativa (2000–2021). *Research, Society and Development*, [S. I.], v. 10, n. 12, p. e22266, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i12.22266>. Acesso em: 21 set. 2025.

VALE, O. L. Uso da tecnologia como ferramenta de atendimento psicológico: vantagens, desafios e perspectivas. *Revista Dialnet*, [S. I.], v. 7, n. 1, 2025. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10349809.pdf>. Acesso em: 21 set. 2025.

SILVA, A. G.; LIMA, M. C.; SOUZA, R. A. Desigualdades no acesso à saúde mental no Brasil: uma análise das barreiras socioeconômicas. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 26, n. 3, p. 1025–1034, 2021.



ARAÚJO, T. M.; TORRENTÉ, M. O. N. Saúde mental no Brasil: desafios para a construção de políticas de atenção e de monitoramento de seus determinantes. Epidemiologia e Serviços de Saúde, v. 32, n. 1, 2023. Disponível em:
<https://www.scielosp.org/article/ress/2023.v32n1/e2023098/pt/>

WALTER, L. T. K.; OLIVEIRA, F. de. Reformulações na política nacional de saúde mental: análise de dados de assistência no período de 2012 a 2022. Ciência & Saúde Coletiva, v. 30, n. 2, 2025. Disponível em:
<https://www.scielosp.org/article/csc/2025.v30n2/e13372023/>