

HELLPY

Lucca Gabriel Araújo Moreira

Letícia Batista Reis

- [1. Descrição geral do CONTEXTO \(Minimundo\)](#)
- [2. Conteúdos e Materiais de Referência](#)
- [3. Descrição sucinta da solução \(Sistema a ser desenvolvido\)](#)
- [5. Descrição dos Casos de uso](#)
- [6. Modelo de Dados Persistentes](#)
- [7. Protótipos de interface](#)
- [8. Repositório\(s\) do projeto](#)

1. Descrição geral do CONTEXTO (Minimundo)

A saúde mental é um tema que vem sendo fortemente debatido entre as pessoas, devido ao reconhecimento de sua importância. Atualmente as pessoas que necessitam de ajuda costumam procurar diferentes lugares em seus momentos de dificuldade. Um desses lugares é o Centro de Valorização da Vida - CVV, que se trata de uma organização que oferece apoio emocional e prevenção do suicídio, atendendo as pessoas através de seu e-mail, telefone e um chat online funcionando por 24h/dia esse serviço. Também há quem desabafe com amigos em suas redes sociais através de mensagens, onde espera-se que o amigo o ajude e seja sigiloso com sua situação diante de outras pessoas, entretanto, muitas vezes os amigos espalham fofocas que podem piorar ainda mais os problemas, além de também existir um julgamento do outro que está ouvindo..

Outra maneira que existe de procurar auxílio é através de psicólogos onde a conversa é totalmente assegurada pela ética do profissional e as pessoas realmente podem ser ajudadas, mas devido ao seu custo, muitas pessoas não têm acesso pela falta de dinheiro e até por tabus impostos pela sociedade, e diante de tal fragilidade é perigoso que acabe no pior, o suicídio.

A empresa HELPPY cuida da saúde mental das pessoas e está no mercado há 10 anos, e visando os atuais problemas na nossa sociedade, nos procurou com a demanda de uma aplicação que pudesse tornar a saúde mental mais acessível às pessoas.

No atual contexto, uma boa parte das pessoas possuem algum tipo de problema mental. Por exemplo, de acordo com especialistas da USP, no Brasil cerca de 63% das pessoas são ansiosas e 59% depressivas. Esse quadro se agravou ainda mais em 2020 e 2021 por causa das diversas perdas que ocorreram às pessoas.

O tratamento de saúde mental atualmente é muito preocupante e negligenciado no Brasil, visto que muitas pessoas não possuem acesso a uma rede de apoio com psicólogos, psiquiatras e etc, principalmente devido às condições financeiras, já que é muito caro terapia. Além disso, infelizmente a cultura brasileira não demonstra muita atenção ao estado mental das pessoas, o que influencia no quadro psicológico dos brasileiros. Por causa disso, mesmo quando se tem condição financeira, não possuem interesse em procurar ajuda psicológica e preferem lidar com seus problemas sozinhos.

Atualmente tem-se tido assistência psicológica em terapias, através do Centro de Valorização da Vida - CVV, conversando com amigos/pessoas confiáveis e/ou fazendo publicações nas redes sociais. Especificando os processos de como é feito hoje em dia:

- As pessoas procuram alguma agência de saúde, seja pública ou privada, entram em contato com a mesma e marca um horário para uma sessão com um psicólogo. Nas sessões, o psicólogo faz perguntas à pessoa (“O que lhe apetece? Como foi sua semana? Há algo que te marcou nestes últimos dias?”) e/ou orienta à pessoa formas de lidar com seus problemas.
- O Centro de Valorização da Vida - CVV, que se trata de uma organização que oferece apoio emocional e prevenção do suicídio, atendendo as pessoas através de seu e-mail, telefone e/ou um chat online funcionando por 24h/dia esse serviço.
- Agora em relação aos amigos, a pessoa entra em contato via whatsapp ou qualquer meio de comunicação online, no caso do whatsapp: a pessoa entra no aplicativo; depois de tudo cadastrado, o usuário e o número de seu amigo, é só entrar na conversa escolhida e mandar mensagem em uma espécie de chat. Esse diálogo entre amigos também pode ser feito pessoalmente e em diversos lugares e situações; por exemplo amigos que vão embora para casa juntos após a aula e acabam conversando sobre seus problemas.
- Nas redes sociais, como exemplo o twitter: primeiro, é necessário cadastrar-se (inserir seu nome, data de nascimento, seu número ou email) e/ou logar-se (inserindo seu email, número de telefone ou nome do usuário) para conectar à rede; segundo, a pessoa entra na rede, onde ela tem a opção de fazer postagens, e utiliza essas postagens como forma de desabafo; seja em forma de comentário ou imagens, e os outros usuários conseguem responder essas postagens com das mesma forma.

Através de simples postagens, as pessoas conseguem ao menos tirar uma parte do peso em seus ombros. Entretanto, muitos dos ambientes onde as pessoas desabafam não são próprios para isso, ou seja, as pessoas acabam sofrendo problemas como *hate*, mensagens de ódio e/ou ameaças (seja virtualmente ou pessoalmente). Em razão desse problema, as pessoas acabam sendo expostas a situações desconfortáveis e que podem acabar agravando sua situação mental; por isso costumam optar pelo anonimato, por conseguinte do medo de retaliação. Além

desses problemas, muitas vezes as pessoas se afundam em seu estado mental alimentando a sua condição “enferma”. Por exemplo, quando se está mal mentalmente e se escuta uma música triste ou se consome conteúdos relacionados à tristeza, isso trata-se de uma autossabotagem. Portanto, é de interesse evitar permitir essas autossabotagens, quando se está lidando com o psicológico de indivíduos.

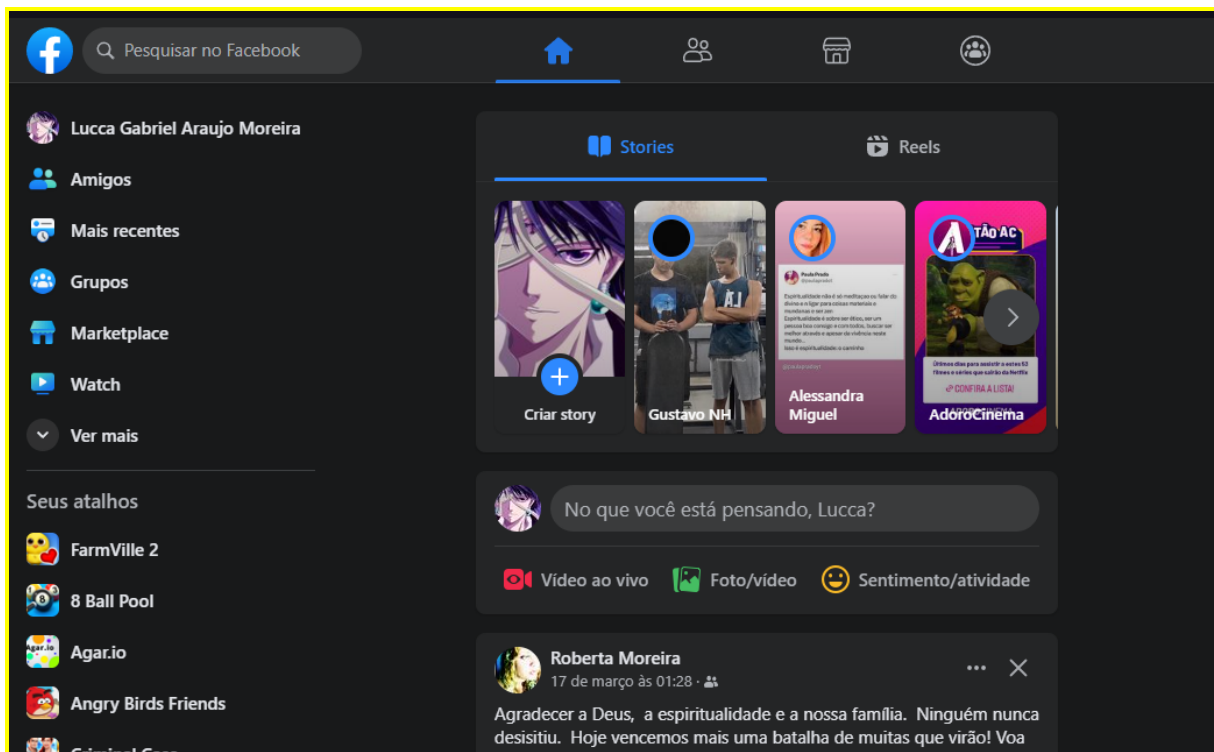
Os adolescentes vivem em um momento delicado de suas vidas, um momento de transição e descobrimento. Como os adolescentes possuem mais contato com a tecnologia do que os mais velhos, eles se adequam à tecnologia mais facilmente. Uma rede de desabafo permite com que as pessoas possam contar suas histórias de vida, seus momentos difíceis, coisas do seu cotidiano, não necessariamente precisando ser algo ruim, esse tipo de aplicação é para quem quer falar sobre o que pensa e sente sem ser identificado pela sociedade. Sendo assim, as pessoas que não possuem uma “válvula de escape” podem arranjar uma forma de tirar um pouco do peso de seus ombros; além de que esse tipo de aplicação também costuma ter algumas informações sobre outras formas de apoio às pessoas.

2. Conteúdos e Materiais de Referência



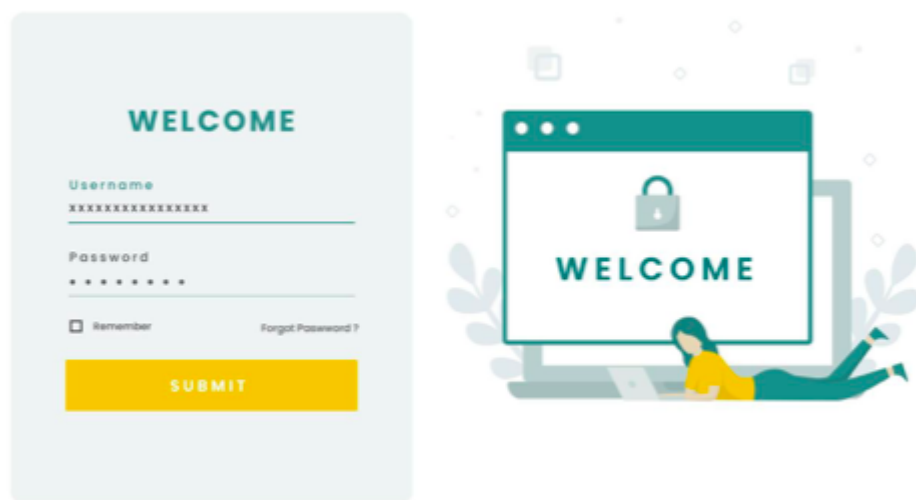
Print da timeline do Twitter.

O Twitter possui uma função muito semelhante à que iremos desenvolver, que é a de escrever algo e posteriormente postar. E abaixo é possível ver posts de outras pessoas.



Print da timeline do Facebook

O facebook possui diversas funções, como postar fotos, grupos de interação, atalho para jogos, dentre outros. A função que se assemelha ao nosso sistema é a sua timeline, onde as pessoas postam e veem publicações e comentários.



Modelo de tela de login obtida pelo Vecteezy.

Essa tela de login utiliza do nome do usuário e sua senha para se conectar, e queremos pegar esse esquema como característica do nosso sistema

A image showing a Facebook registration modal window. The title is "Cadastre-se" with a subtitle "É rápido e fácil." and a close button. The form includes fields for "Nome" (highlighted with a red border and an error icon), "Sobrenome", "Celular ou email", and "Nova senha". Below these are date of birth fields (day, month, year) and gender selection buttons ("Feminino", "Masculino", "Personalizado"). A disclaimer about data sharing with Facebook is present, followed by a green "Cadastre-se" button. The background shows a blurred Facebook login page with fields for "Telefone" and "Entrar", and a link for "Esqueceu a senha".

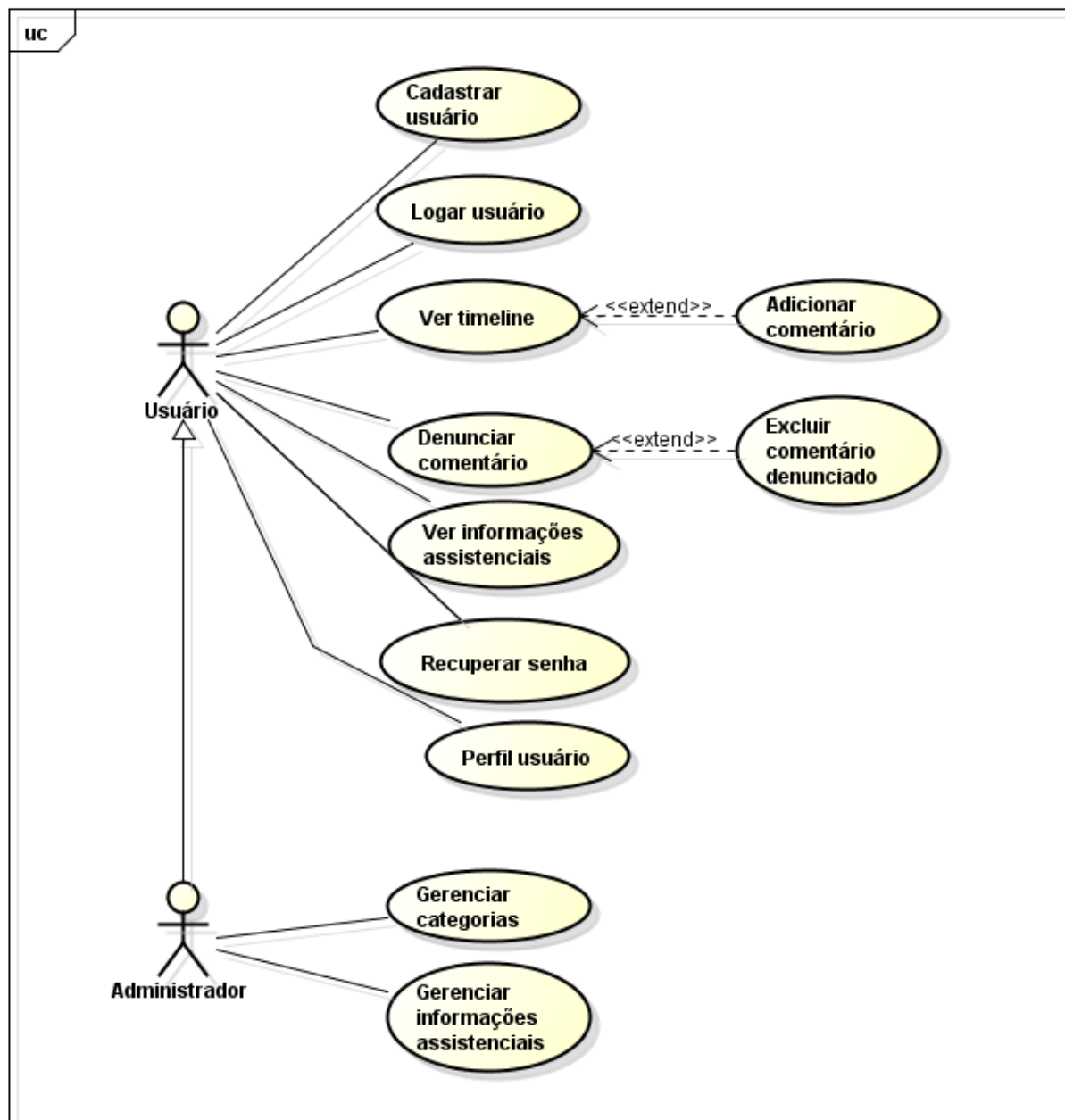
Print da tela de cadastro de usuário do Facebook

Nessa tela de cadastro do facebook, o usuário fornece seus dados (nome, email, sua senha). Nosso sistema trabalhará com dados parecidos com esses, mas será mais compendioso.

3. Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)

Será modelado e implementado um sistema web de forma que os usuários poderão, através de uma timeline, postar comentários. Os comentários terão categorias diferentes, por exemplo, o usuário coloca seu comentário na categoria comédia. Categorizando, podemos evitar que as pessoas vejam comentários que poderão lhe dar gatilho. Um detalhe muito importante: não haverá interação direta entre usuários, e as categorias irão ser controladas pelos administradores! Haverá: uma tela com as regras do aplicativo, uma forma de denunciar comentários que violem as regras do sistema de alguma forma, podendo eles serem excluídos, uma tela com informações de programas assistenciais ligados à saúde mental (Centro de Valorização da Vida e o Linha Vida); além de o cadastro e login de usuários. A motivação dos usuários para instalar/usar o sistema proposto é ajudá-los com seus momentos difíceis e proporcionar um ambiente seguro para o desabafo de suas emoções.

4. Diagrama de Casos de Uso



5. Descrição dos Casos de uso

Legenda

*	Caso de uso a ser implementado na primeira versão funcional da aplicação.
**	Caso de uso a ser implementado incrementalmente, no decorrer da disciplina, se der tempo.
***	Caso de uso previsto para ser implementado após o término da disciplina.

UC-001*	Cadastrar usuário
----------------	--------------------------

Ao entrar na aplicação, o usuário que não houver cadastro, deverá clicar num botão de cadastrar-se na tela, para ir à página de cadastro e informar os seus dados (nome, email, senha). Em seguida, para finalizar o seu cadastro, clicará em cadastrar-se. Observação: primeiro, após clicar em cadastrar-se, uma tela com as informações das regras de comportamento que o usuário tem que seguir será exibida; essas regras já são predefinidas pelo sistema. Caso o usuário que está sendo criado seja um do tipo administrador, é necessário selecionar uma opção para informar isso.

UC-002*	Logar usuário
----------------	----------------------

Ao entrar na aplicação, se o usuário já tiver um cadastro, deverá informar o seu email e senha, e em sequência clicar no “botão” entrar para ter acesso ao sistema.

UC-003*	Ver timeline
----------------	---------------------

O usuário ao entrar no aplicativo, contando que ele já esteja logado, irá se deparar com uma timeline, que seria uma mesclagem de todas as categorias, como se fosse um “geral”. Agora, o usuário também terá a opção de filtrar esse “geral”, podendo escolher outras categorias, por exemplo, categoria “Felicidade”.

UC-003a*	Adicionar comentário
-----------------	-----------------------------

Após o usuário fazer o seu login, ele irá clicar no botão localizado no canto inferior direito com o símbolo “+”, e poderá escrever o que quiser dizer, utilizando de caracteres. Ao acabar de digitar, ele deverá clicar no botão “Enviar”. E assim o comentário será inserido à timeline referente à sua categoria.

UC-004*	Denunciar comentário
----------------	-----------------------------

Com o login feito e acesso à aplicação, o usuário quando ver um comentário ofensivo poderá denunciar à aplicação através de um botão “denunciar”. O usuário terá de confirmar sua decisão e, caso queira prosseguir com a denúncia, essa informação será levada à aplicação que tomará as devidas providências.

UC-004a*	Excluir comentário denunciado
-----------------	--------------------------------------

Esse recurso será incorporado ao próprio sistema, e quando um comentário receber 15 denúncias, ele será automaticamente removido da aplicação.

UC-005*	Gerenciar categorias
----------------	-----------------------------

Este recurso estará disponível somente para o administrador do sistema, que terá a capacidade de adicionar novas categorias conforme necessário, bem como removê-las quando desejar.

UC-006*	Gerenciar informações assistenciais
----------------	--

Este recurso estará disponível somente para o administrador do sistema, que terá a capacidade de adicionar novas informações de programas assistenciais ligados à saúde mental conforme necessário, bem como removê-las quando desejar.

UC-006a*	Ver informações assistenciais
-----------------	--------------------------------------

Ao clicar em um botãozinho com um ponto de interrogação no meio novas informações de programas assistenciais ligados à saúde mental irão aparecer.

UC-007*	Perfil usuário
----------------	-----------------------

Este recurso está disponível tanto ao administrador quanto ao usuário comum, e seu intuito é em torno do usuário poder ver seus dados e modificá-los.

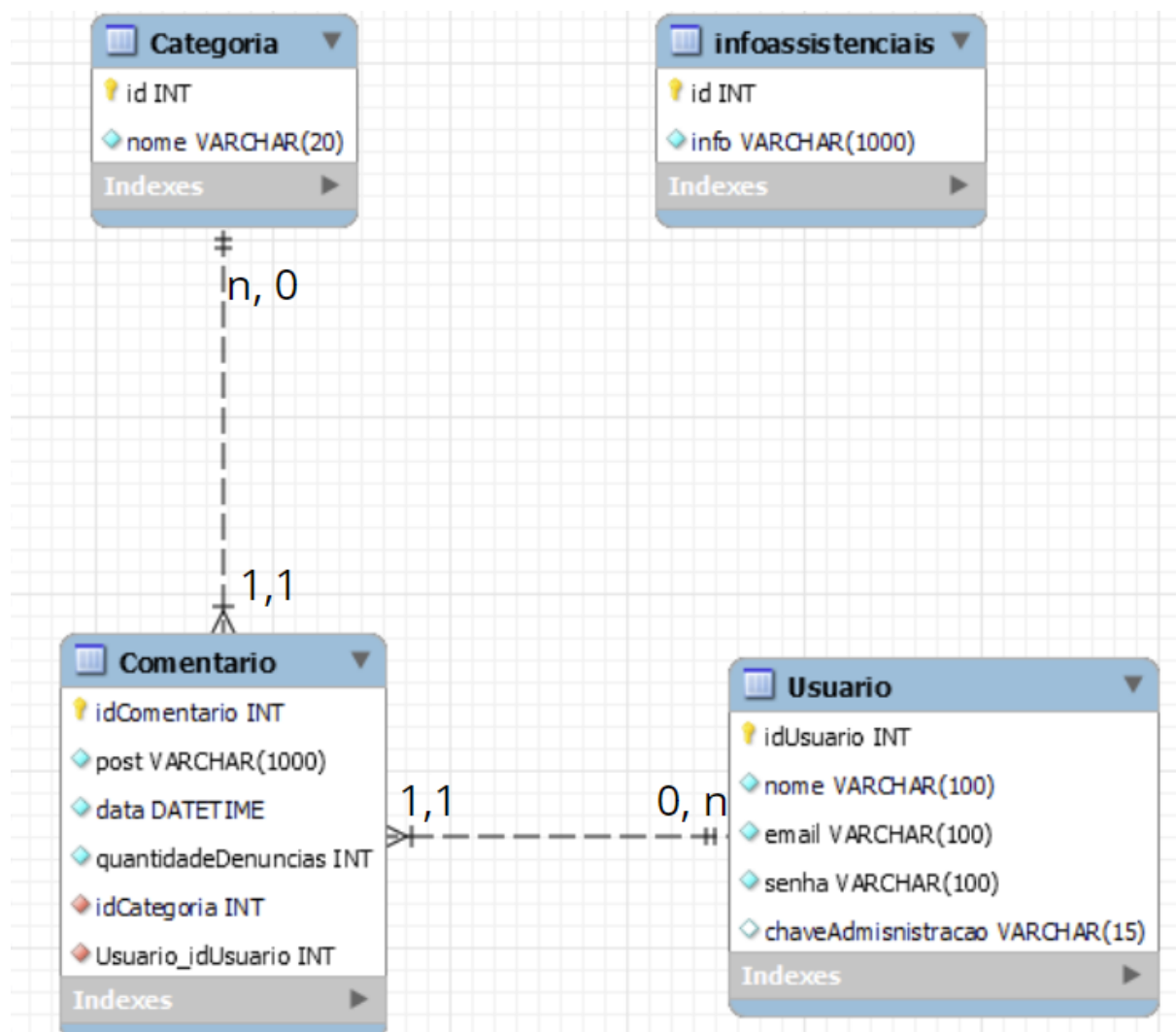
UC-008*	Recuperar senha
----------------	------------------------

Todo usuário que esquecer sua senha poderá ter sua conta recuperada através de uma nova senha que será enviada pelo email de sua conta. Detalhe: a nova senha pode ser trocada assim que o usuário acessar sua conta.

6. Modelo de Dados Persistentes

<Coloque aqui o DER/Esquema NoSQL ou o seu modelo de dados persistentes.

Dados persistentes são os dados que devem ser mantidos, mesmo quando o sistema é fechado ou o equipamento é desligado. Os dados persistentes devem estar disponíveis quando o sistema for aberto novamente>.



7. Protótipos de interface

PT-001	<Cadastrar usuários>
--------	----------------------

Helppy

CADASTRAR

Nome:

Email:

Senha:

Admin: ☒

CADASTRAR

VOLTAR

PT-002	<Logar usuário>
--------	-----------------

Helppy

LOGIN

Email:

Senha:

LOGIN

NOVA CONTA

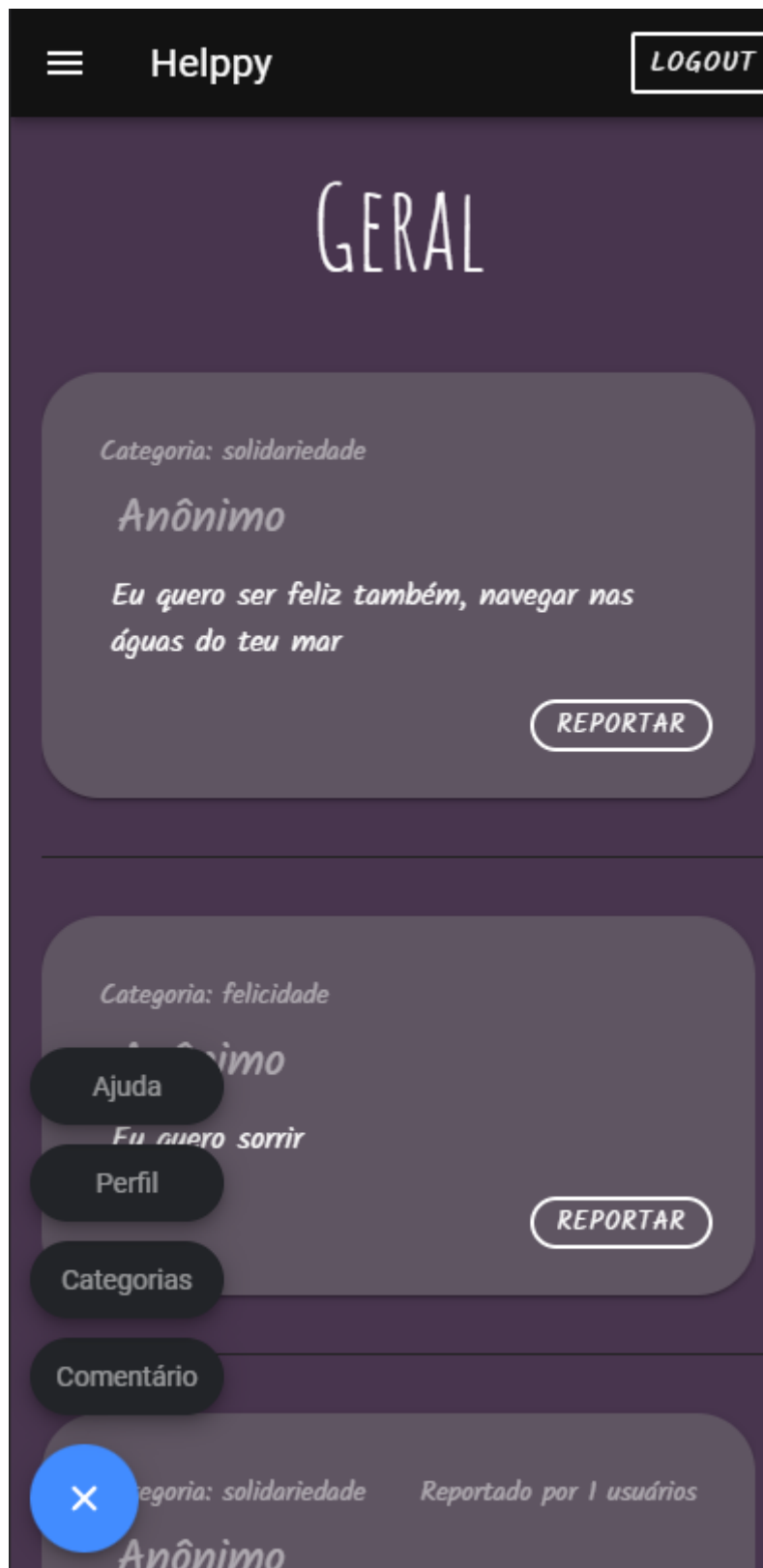
[Esqueci minha senha](#)

PT-003

[<Ver timeline>](#)




Tela de usuário comum



Tela de um administrador

PT-003a	<Adicionar comentários>
---------	-------------------------

 *Comentário*

Categoria

felicidade ▼

Comentário:

Hoje eu ajudei uma idosa a atravessar a rua.

POSTAR

PT-004	<Denunciar comentário>
--------	------------------------



PT-004a

<Excluir comentário denunciado>



Helppy

LOGOUT

Categoria: solidariedade

Reportado por 1 usuários

Anônimo

adasdsadasd

REPORTAR

Categoria: felicidade

Reportado por 1 usuários

Anônimo

asdasdasdasdasd

REPORTAR

Categoria: felicidade

Reportado por 2 usuários

Anônimo

12321321321

REPORTAR






O último comentário “123...” foi excluído após ter sido atingido o número de denúncias.

PT-005	<Gerenciar categorias>
--------	------------------------



PT-006

<Gerenciar informações assistenciais>

 *addInfoAssistenciais*

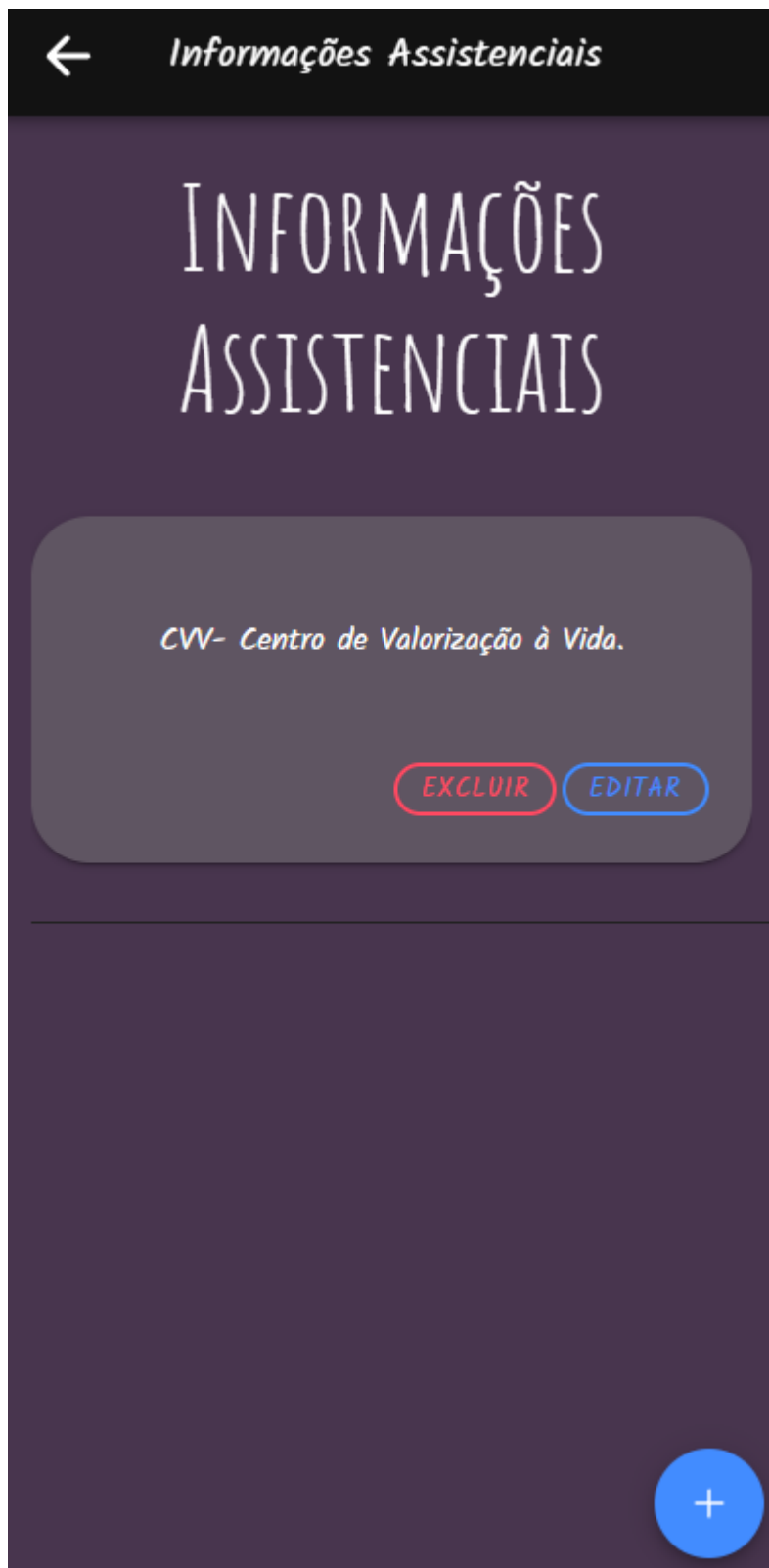
Nova Informação Assistencial

190

SALVAR

CANCELAR


PT-006a	<Ver informações assistenciais>
---------	---------------------------------



Tela do administrador



Tela de um usuário comum

 *Helppy*

PERFIL

Nome:

maria

Email:

marial@gmail.com

Senha:

...

Admin:

☐

SALVAR

VOLTAR

PT-008	<Recuperar senha>
--------	-------------------

Helppy

LOGIN

Email:

Senha:

LOGIN

NOVA CONTA

[Esqueci minha senha](#)

Recuperar Conta

Informe o email

cagmoreira@gmail.com

CONFIRMAR

CANCELAR



8. Repositório(s) do projeto

<https://github.com/batistaleticia/leticia>

9. Planejamento

<Nem sempre o Projeto Prático inclui os últimos itens da lista de atividades previstas. Apague as atividades que não estiverem previstas para o PROJETO da SUA EQUIPE>.

Nº. Atividade: Tempo Previsto em horas

- Cronograma de execução das atividades (atualize os meses da tabela e represente todas as atividades previstas acima, de acordo com a carga-horária que a equipe vai se dedicar ao projeto).

[illegible]

[illegible]