



PUC Minas

QuitVapingNow

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

Belo Horizonte, Abril/2022

Sumário

Introdução	3
Problema	3
Objetivos	3
Justificativa	4
Público alvo	4
Especificação do Projeto	5
Personas	5
Histórias de usuários	7
Requisitos do Projeto	8
Requisitos Funcionais	8
Requisitos não funcionais	8
Restrições	9
Metodologia	9
Relação de Ambientes de Trabalho	9
Gestão de código fonte	10
Gerenciamento do Projeto	10
Projeto de Interface	12
Fluxo do Usuário	12
Wireframes	13
Tela - Login	14
Tela - Página de registrar	14
Tela - Questionário	15
Tela - Inicial	15
Tela - Conquistas e desafios	16
Tela - Videos e notícias	16
Tela - Experiências dos usuários	17
Tela - Benefícios e Malefícios	17
Tela - Causas, prevenção e tratamento	18
Tela - Perfil	18
Tela - Sobre	19
Tela - Buscar	19
Referências Bibliográficas	20

1. Introdução

O contexto contemporâneo é caracterizado pela velocidade e praticidade. É notório que, a cada dia que se passa, a sociedade vem se adaptando para inserir-se nesse ambiente, criando, modificando, destruindo e transformando o mundo e os objetos nele presente.

Um exemplo dessa ideia, é criação de dispositivos eletrônicos para fumar (DEF 'S), em uma tentativa de acelerar e aumentar a facilidade e a usabilidade do hábito do tabagismo. A ideia de um “cigarro elétrico” aparece pela primeira vez no ano de 1960, nos Estados Unidos, desenvolvido e patenteado em 1963, por Herbert Gilbert, como um possível substituto menos maléfico para os cigarros. Entretanto, no século XXI, esse dispositivo se transformou, muitas vezes, numa porta de entrada para o tabagismo, conseqüentemente, crescendo o número de pessoas viciadas em nicotina, provocando dermatite, doenças cardiovasculares, câncer e inúmeros outros malefícios à saúde.

Além disso, vale ressaltar o grande número de jovens e adolescentes que estão usufruindo desses aparelhos, sendo assim ainda mais prejudiciais, por causa do corpo humano em desenvolvimento. É possível perceber a “febre” que os cigarros eletrônicos viraram internacionalmente, visto que, diversos países e organizações sanitárias proibiram a venda e comercialização, em uma tentativa de frear essa onda e proteger a saúde dos cidadãos.

Problema

Conforme exposto, muitos usuários acreditam que os cigarros eletrônicos são menos maléficos do que os cigarros convencionais, justificando a troca, dessa forma, sustentando o vício pela nicotina de uma maneira “mais saudável”. Todavia, para combater a dependência é necessário a busca de auxílio de profissionais de saúde, além da redução gradativa do hábito de fumar.

Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é a criação de uma plataforma que auxilia as pessoas que fumam cigarros eletrônicos a reduzirem este hábito, visando a interrupção por completa dessa prática, assim reduzindo a prevalência de fumantes e a conseqüente morbimortalidade relacionada ao consumo de derivados do tabaco.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

- Fornecer funcionalidades que permitam acompanhar o uso, por meio de uma gamificação.
- Fornecer funcionalidades que permitam acompanhar a economia feita ao cessar tal hábito.

Justificativa

Em estudo realizado pela Global Clinical Research Journal, é evidente que os cigarros eletrônicos foram introduzidos na sociedade como um substituto do cigarro tradicional, entretanto viraram, em muitos dos casos, uma porta de entrada para o tabagismo . Além disso, é notório um grande número de jovens seduzidos pela modernidade e particularidades dos dispositivos, utilizando-os sem saber dos malefícios à saúde(DA SILVA et al ; 2021). Adicionalmente, existe uma grande parcela de pessoas que estão viciadas em DEF`S, graças a presença de nicotina nos mesmos.

Portanto, o trabalho foi desenvolvido para reduzir a predominância de fumantes e a consequente morbimortalidade e danos à saúde relacionados ao consumo de cigarros eletrônicos.

Público alvo

Embora todas as pessoas possam se beneficiar da plataforma para se informarem sobre dispositivos eletrônicos para fumar, considerados como o novo cigarro do século XXI, a plataforma especificamente visa auxiliar aqueles que pretendem parar de fumar.

Desta forma, estabeleceu-se como público-alvo desta solução as pessoas que procuram interromper o hábito do tabagismo, ressaltando os jovens, maioria dos usuários de DEF`S, além de familiares e amigos de usuários que estão preocupados com o uso excessivo.


2. Especificação do Projeto


Após o trabalho de imersão nos proporcionado, com foco em discutir e debater problemas atuais, decidimos os membros da equipe responsável por esse problema e seus pontos mais relevantes a serem tratados. Os detalhes levantados nesse processo foram consolidados na forma de personas e histórias de usuários.

Personas

Nas figuras a seguir, são apresentadas as personas levantadas durante o processo de entendimento do problema.

	Jorge Matheus Otoni	
	Idade: 46 Ocupação: empresário, abriu uma empresa de agenciador de talentos e hoje trabalha com diversos pequenos e médios artistas pelo Brasil.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Instagram.• TikTok.• Twitter.• LinkedIn.
Motivações <ul style="list-style-type: none">• Se tornar o maior agente de talentos do Brasil.• Juntar dinheiro suficiente para a educação de seus filhos.• Manter uma condição de vida alta para seus filhos.	Frustrações <ul style="list-style-type: none">• Não consegui parar de fumar.• Dificuldade de realizar exercícios físicos.• É julgado sempre que o assunto é tabagismo.• Teme o risco de obter doenças pulmonares.	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none">• Viajar com a família.• Ir ao clube com os amigos.• Frequentar sua casa de campo aos finais de semana.

	<h2 style="text-align: center;">Gabriel Souza</h2>	
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Se formar na faculdade. • Construir uma família. • Adquirir sua independência financeira. 	Idade: 18 Ocupação: Estudante Universitário de engenharia da computação. Frequenta faculdade particular.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • TikTok • Instagram • Twitter • WhatsApp
	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Já teve problemas de saúde relacionados ao seu vício. • Não conseguir controlar a ansiedade. • Dificuldade de controlar o vício em cigarros. • Medo de sentir-se excluído como consequência de seu vício. 	Hobbies, História. <ul style="list-style-type: none"> • Ler livros. • Sair com amigos. • Andar de skate.

	<h2 style="text-align: center;">Pietra Silva</h2>	
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Ser uma jogadora de futebol. • Ter uma boa relação familiar. • Se tornar uma influenciadora digital de sucesso. 	Idade: 14 Ocupação: Estudante do ensino Médio . Frequenta escola estadual.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Tiktok. • Instagram. • Pinterest. • Twitter. • WhatsApp.
	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Seu irmão de 16 anos já é fumante. • Seu pai morreu devido a problemas com cigarro. • Ser rejeitada por diversos times de futebol. 	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none"> • Jogar bola. • Sair com os amigos. • Jogar videogame.

Histórias de usuários

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

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
Jorge Matheus Otoni	Parar com o uso dos cigarros em geral.	Devido ao conhecimento de que cigarros eletrônicos são tão prejudiciais à saúde quanto os cigarros convencionais.
Jorge Matheus Otoni	Construir uma melhor relação familiar.	medo tornar-se uma pessoa excluída por sua própria família.
Jorge Matheus Otoni	Parar de mentir para as pessoas quando o assunto é cigarros.	não consegue admitir seu vício à seus amigos e familiares, prejudicando cada vez mais o processo de ajuda ao seu problema.
Pietra Silva	Deixar sua mãe feliz e despreocupada.	a mãe de Pietra vive preocupada com o vício de seu irmão, devido a grande quantidade de tempo que ele pratica o uso de cigarros.
Pietra Silva	Ajudar seu irmão a parar de fumar.	Possui um irmão viciado em cigarros a muito tempo e passando por situações complicadas como consequência desse ato.
Pietra Silva	Um futuro próspero para seu irmão.	Sabe das consequência do vício, uma vez que seu pai veio a falecer por causa disso..
Gabriel Souza	Parar de utilizar cigarros convencionais.	sente-se incomodado com o cheiro da fumaça.
Gabriel Souza	Um Incentivo e uma ajuda para parar de fumar.	Teme por sua saúde pulmonar.

Requisitos do Projeto

Por meio das obrigаторiedades que descrevem as possíveis interações entre os usuários, o escopo funcional do projeto é definido. Além disso, os requisitos não funcionais evidenciam os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. A seguir, são apresentados estes requisitos.

Requisitos Funcionais

A seguir está a tabela que aborda os requisitos do projeto, por meio da identificação da prioridade em que esses devem ser entregues.

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve apresentar um sistema de identificação dos usuários.	Média
RF-02	O site deve apresentar um sistema de acompanhamento do uso do usuário(página usuário) em gráficos e cards.	Alta
RF-03	O site deve acompanhar os benefícios financeiros de não usar cigarros/DEF 's.	Média
RF-04	O site deve oferecer um menu mobile.	Média
RF-05	O site deve ter uma página que apresenta indicações de profissionais de saúde.	Média
RF-06	O site deve possuir um sistema de recompensas, desafios e conquistas, a fim de incentivar o fim do hábito de fumar	Média
RF-07	O site deve possuir um questionário para identificar o perfil e vício do usuário.	Média
RF-08	O site deve ter uma página com os malefícios do cigarro eletrônico.	Baixa
RF-09	O site deve ter uma página vídeos e sobre o tabagismo.	Baixa
RF-10	O site deve permitir que usuários possam comentar suas experiências em relação ao site e abstinência.	Média

Requisitos não funcionais

Os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender são apresentados na tabela abaixo.

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

	celular de forma adequada.	
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade.	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge).	Alta
RNF-05	O site deve ter uma estética boa, a fim de atrair usuários.	Alta
RNF -06	O site deve ser uma experiência divertida para os usuários.	Média

Restrições

Questões responsáveis pela limitação da execução do projeto e que se configuram como obrigações evidentes 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 03/07/2022.
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.
RE-04	Falta de recursos financeiros para aprimorar recompensas.

Metodologia

A metodologia exerce a função de contemplar as definições de ferramentas utilizadas pela equipe. Nesse caso, ela é responsável tanto pela manutenção dos códigos e demais artefatos quanto pela organização do time na execução das tarefas do projeto.

Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diferentes plataformas. Na tabela a seguir, é apresentada pelos ambientes com seus respectivos objetivos.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tia-w-pmg-cc-m-20221-uso-excessivo-de-cigarros-eletronicos
Design Thinking	Miro	https://docs.google.com/folder/d/1xE9t6zD78VnVkeOSgDfss33QWe85ogqYpx9x-tuG24

Projeto de Interface e Wireframes	MarvelApp	https://marvelapp.com/4hd6091
Gerenciamento de tarefas	Trello	https://trello.com/b/BoOabyw9/tiaw-uso-excessivo-de-cigarros-eletronicos

Gestão de código fonte

Na figura a seguir, é apresentado um processo que tem como base o **Git Feature Branch Workflow**. Esse, é utilizado pelo grupo para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe. De tal maneira, todas as manutenções do código são realizadas em branches separadas. No site, "[5 Git Workflows & Branching Strategy to deliver better code](#)", é encontrada uma explicação rápida sobre este processo.

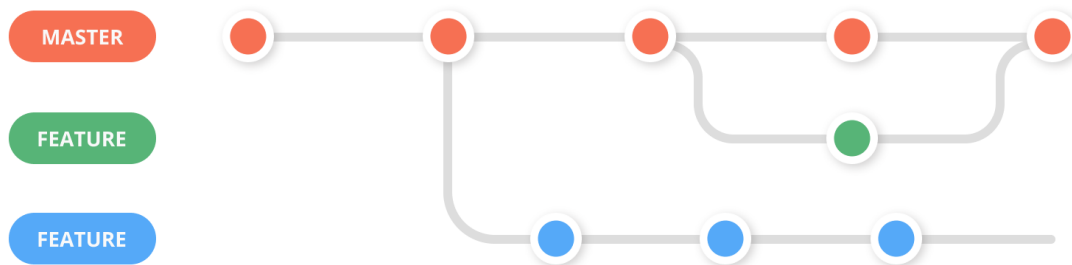


Figura X - Fluxo de controle do código fonte no repositório git

Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Rommel Carneiro .
- Product Owner: Rafael Lana Mascarenhas Diegues.
- Equipe de Desenvolvimento
 - Felipe Campolina Soares de Paula (Desenvolvedor Back End)
 - Pedro Gustavo de Castro Markiewicz (Desenvolvedor Back End)
 - Arthur Sgarbi Andrade (Desenvolvedor Back End)
 - Arthur de Sá Camargo(Desenvolvedor Back End)

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

- **Recursos:** A lista de recursos demonstra uma visualização de tarefas usuais, utilizando configurações padronizadas que devem ser seguidas pelo usuário. A ideia é utilizar a mesma interface para ajudar na dinâmica da criação de novos cartões.

- **Backlog:** Recebe as informações a serem desenvolvidas e representa o Product Backlog. Todas as interferências realizadas no projeto também devem ser representadas nessa lista.
- **A fazer:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Esse é o atual sprint que está sendo desenvolvido pelo grupo.
- **Fazendo:** Quando uma tarefa for iniciada, movê-la para esse tópico.
- **Teste:** Visão final sobre o projeto, checagem de funcionamento. Quando o projeto estiver quase finalizado, realiza-se um teste final para verificar o funcionamento dos recursos.
- **Feito:** Esse tópico apresenta as tarefas que passaram pelo processo de testes e estão prontos para serem entregues para a utilização dos usuários. Não há mais modificações ou observações a serem realizadas.

O quadro kanban do grupo no Trello está disponível através da URL <https://trello.com/b/BoOabyw9/tiaw-uso-excessivo-de-cigarros-eletronicos> e é apresentado, no estado atual, na Figura X. A definição desta estrutura se baseou na proposta feita por Littlefield (2016).

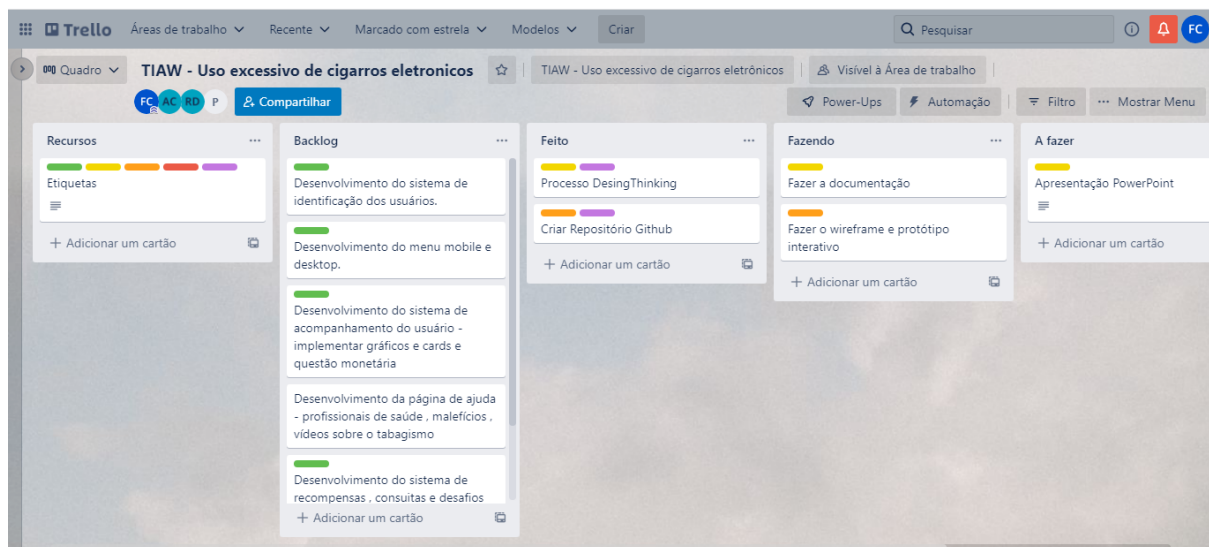


Figura X - Tela do Trello utilizada pelo grupo

As tarefas foram divididas e etiquetadas nas seguintes categorias:

- Documentação
- Desenvolvimento
- Infraestrutura
- Testes
- Gerência de Projetos.



Wireframes

De acordo com o fluxo de telas apresentado no item anterior, as telas do sistema são detalhadas no item a seguir. Além disso, apresentam uma estrutura comum que é apresentada na figura X. Nessa estrutura existem 3 grandes blocos descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- **Rodapé** - apresenta os elementos de navegação secundária, geralmente associados aos elementos do bloco de conteúdo.

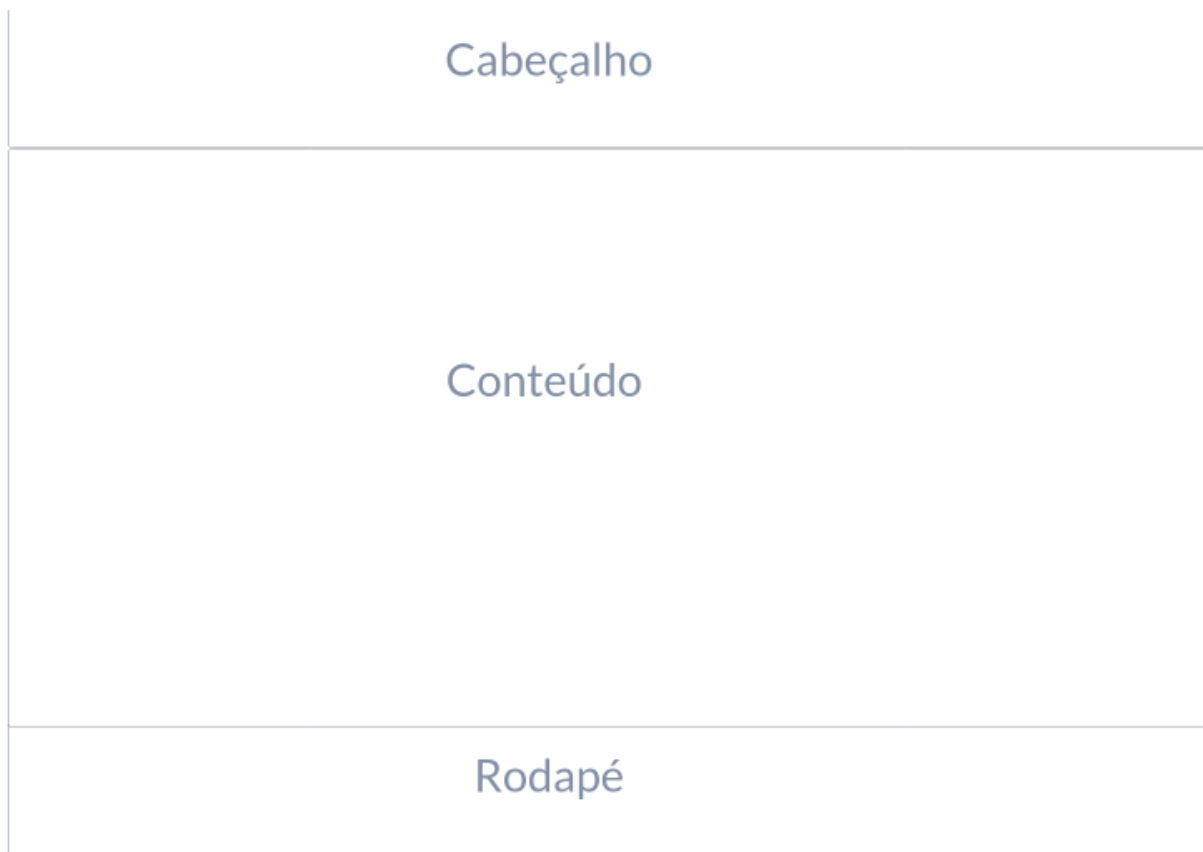


Figura X - Estrutura padrão do site

Tela - Login

A “Tela-Login” é onde o usuário da entrada no site. Nela, ele precisa fazer o login com seu email e senha. Em caso de ainda não possuir uma conta, ele pode, por meio do botão "registre-se", criar uma conta no site. Em caso de esquecer a senha, o usuário pode tentar recuperá-la clicando em “esqueceu a senha”.

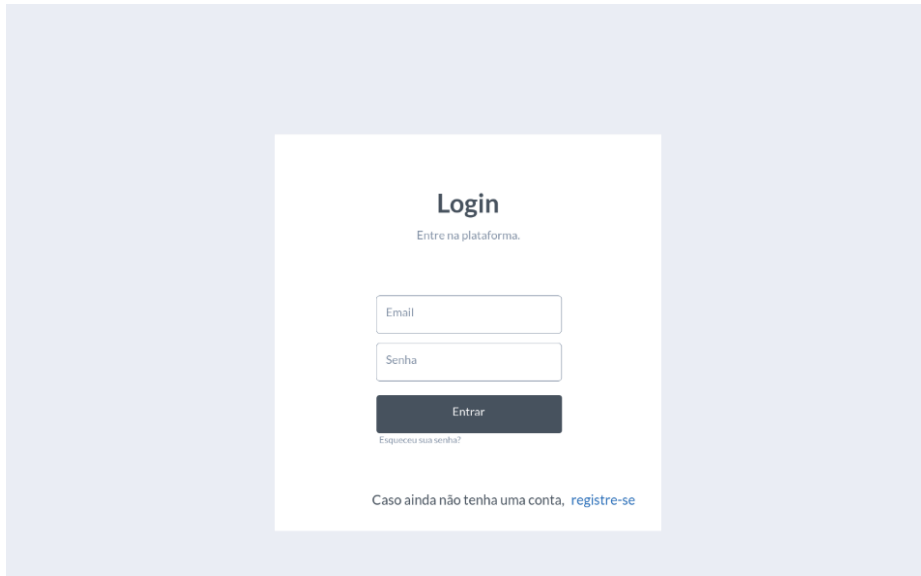
A imagem mostra a interface de login de um sistema web. No topo, o título "Login" é exibido em uma fonte sans-serif, seguido pelo subtítulo "Entre na plataforma." em uma fonte menor. Abaixo, há dois campos de entrada: "Email" e "Senha", ambos com bordas arredondadas e um ícone de olho para alternar a visibilidade da senha. Um botão escuro com o texto "Entrar" em branco está posicionado abaixo dos campos. Logo abaixo do botão, há um link azul "Esqueceu sua senha?". No rodapé da caixa de login, há uma mensagem: "Caso ainda não tenha uma conta, [registre-se](#)". A interface é centralizada em um fundo cinza claro.

Figura X - Página de login

Tela - Página de registrar

Na “Tela - página de registrar” o usuário é capaz de criar uma conta para ele no site. Para isso, é necessário inserir um email, uma senha, e confirmar a senha. Em caso de já possuir uma conta, o usuário pode optar pela opção “clique aqui” onde ele vai direto para a página de login no site.

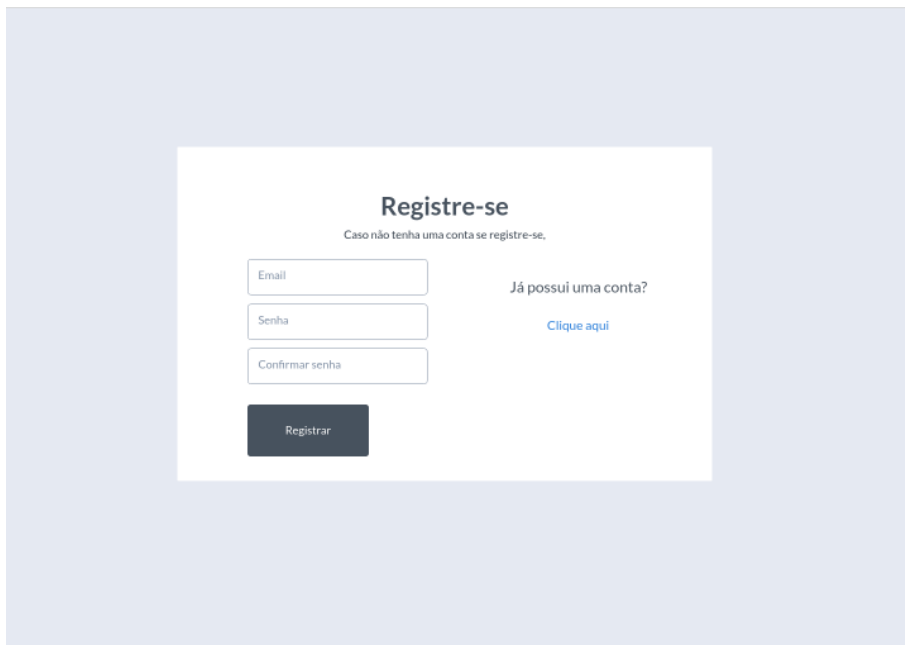
A imagem mostra a interface de registro de um sistema web. No topo, o título "Registre-se" é exibido em uma fonte sans-serif, seguido pelo subtítulo "Caso não tenha uma conta se registre-se," em uma fonte menor. Abaixo, há três campos de entrada: "Email", "Senha" e "Confirmar senha", todos com bordas arredondadas. Um botão escuro com o texto "Registrar" em branco está posicionado abaixo dos campos. À direita dos campos, há um link azul "Clique aqui" com o texto "Já possui uma conta?" acima dele. A interface é centralizada em um fundo cinza claro.

Figura X - Página de registrar

Tela - Questionário

Na “Tela-Questionário”, após o usuário se registrar no site, ele será direcionado a essa página na qual ele responderá algumas perguntas com o intuito de caracterizar sua personalidade e relação com os DEF’S.

Questionário

<p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Make a selection ▼</div> <p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Make a selection ▼</div> <p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Make a selection ▼</div> <p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Make a selection ▼</div>	<p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Make a selection ▼</div> <p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Make a selection ▼</div> <p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Make a selection ▼</div> <p>Pergunta</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Make a selection ▼</div>
--	--

Enviar

Figura X - Tela - Questionário

Tela - Inicial

A “Tela- Inicial” é o lugar onde o usuário terá acesso às principais funcionalidades do site. A partir dela, ele pode acessar a página de conquistas e desafios, vídeos e notícias, experiências dos usuários, benefícios e malefícios e causa, prevenção e tratamento.

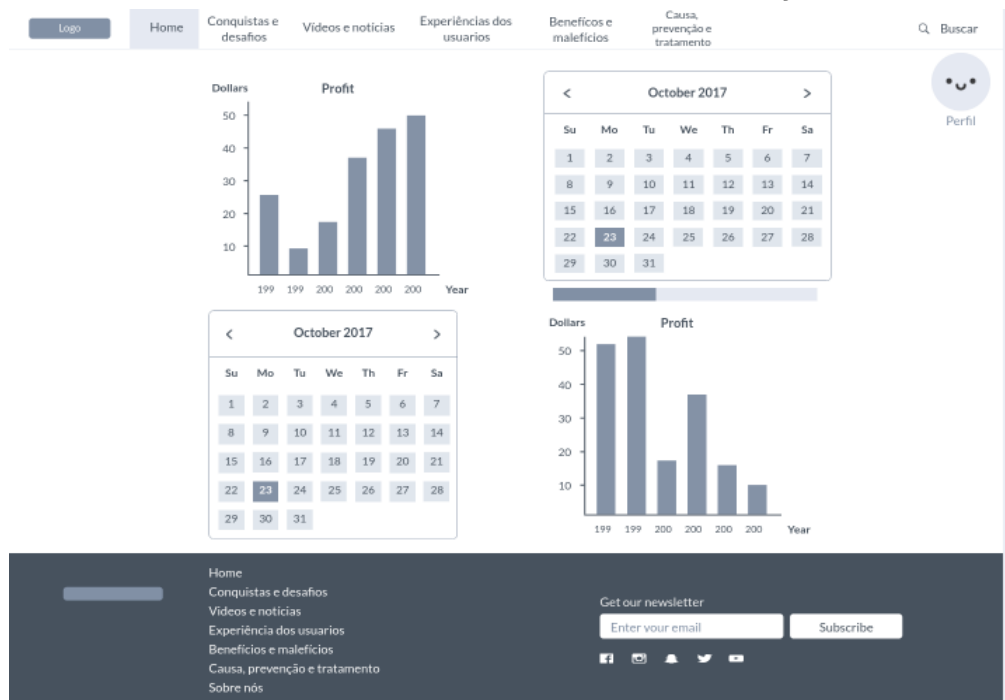


Figura X - Tela inicial - Home

Tela - Conquistas e desafios

A “Tela- Conquistas e desafios”, possui duas partes, a de desafios e a de conquistas. Na primeira, o usuário é motivado por meio de desafios a serem cumpridos. Na segunda, fica representado suas conquistas referentes aos objetivos cumpridos.

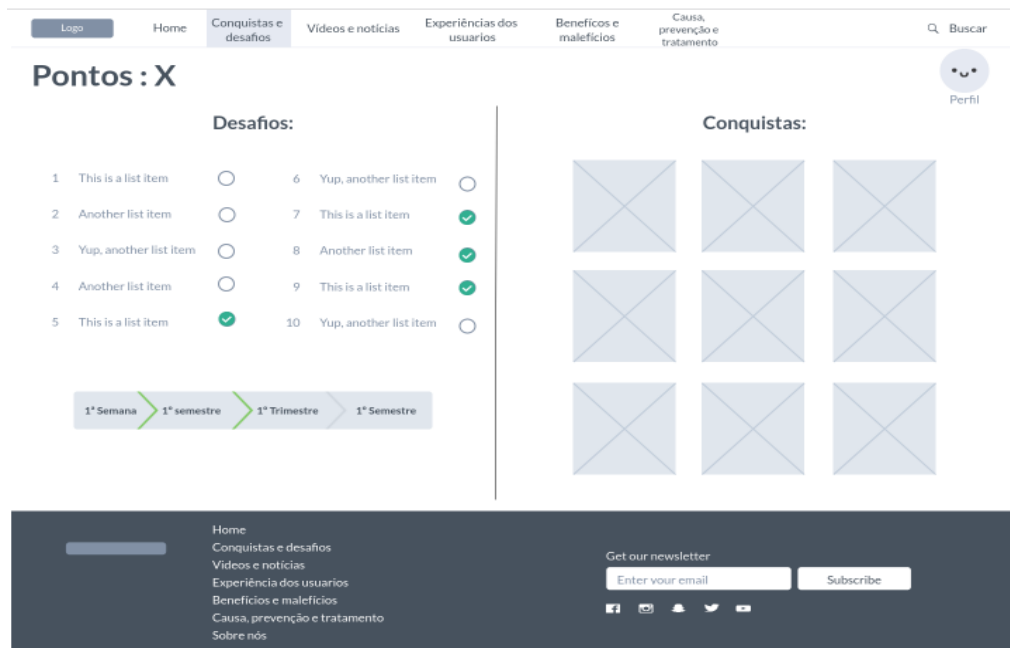


Figura X - Tela de Conquistas e desafios

Tela - Vídeos e notícias

A “Tela- Vídeos e Notícias” é onde ficam armazenadas as notícias e vídeos relacionados ao tema do site, combate aos DEF’S.

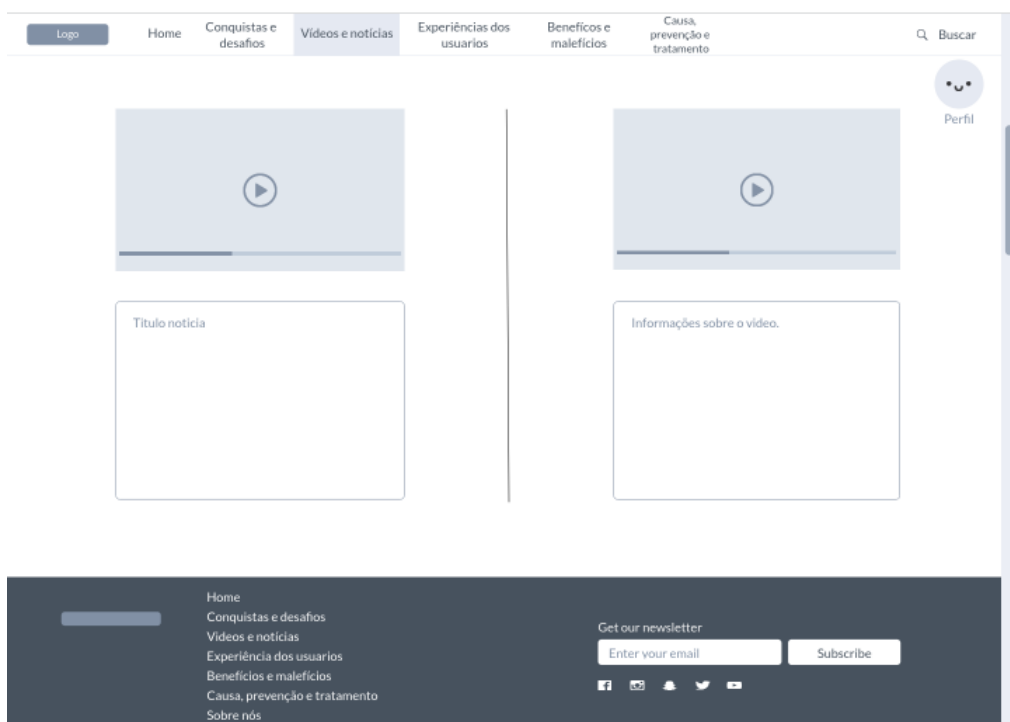


Figura X - Tela - Vídeos e notícias

Tela - Experiências dos usuários

A “Tela- Experiências dos usuários” é uma parte interativa onde os usuários dos sites contam suas experiências relacionadas ao vício com o uso de cigarros eletrônicos. Nela, os participantes são capazes de conversar entre eles.

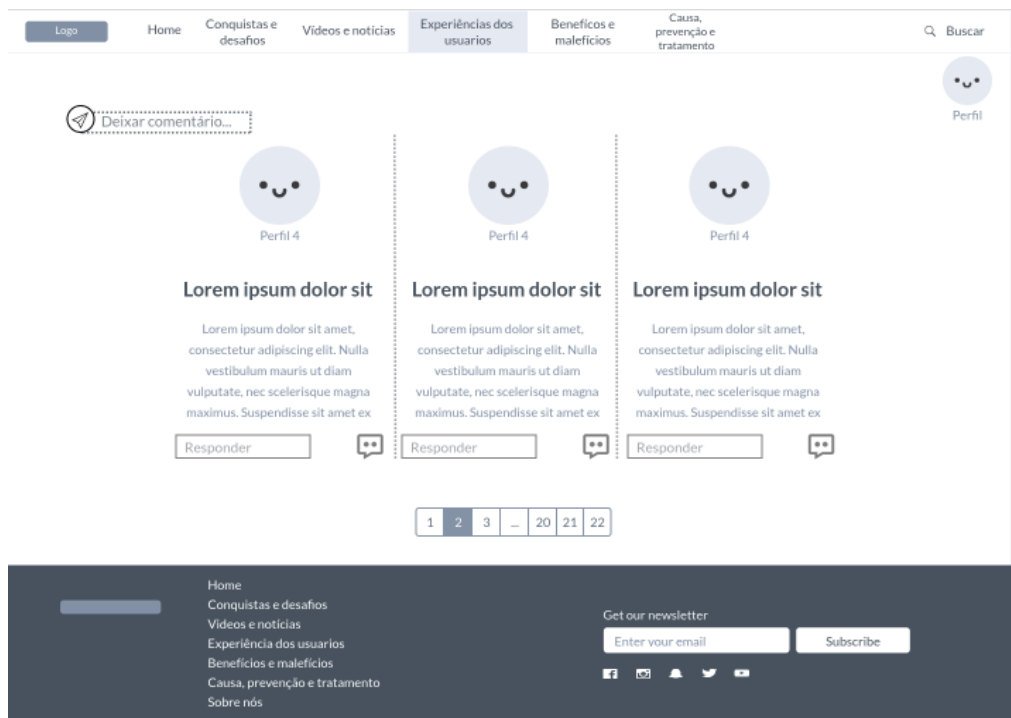


Figura X - Tela - Experiências dos usuários

Tela - Benefícios e Malefícios

Na “Tela- Benefícios e Malefícios” são apresentados os malefícios de fumar e os benefícios de parar de fumar.

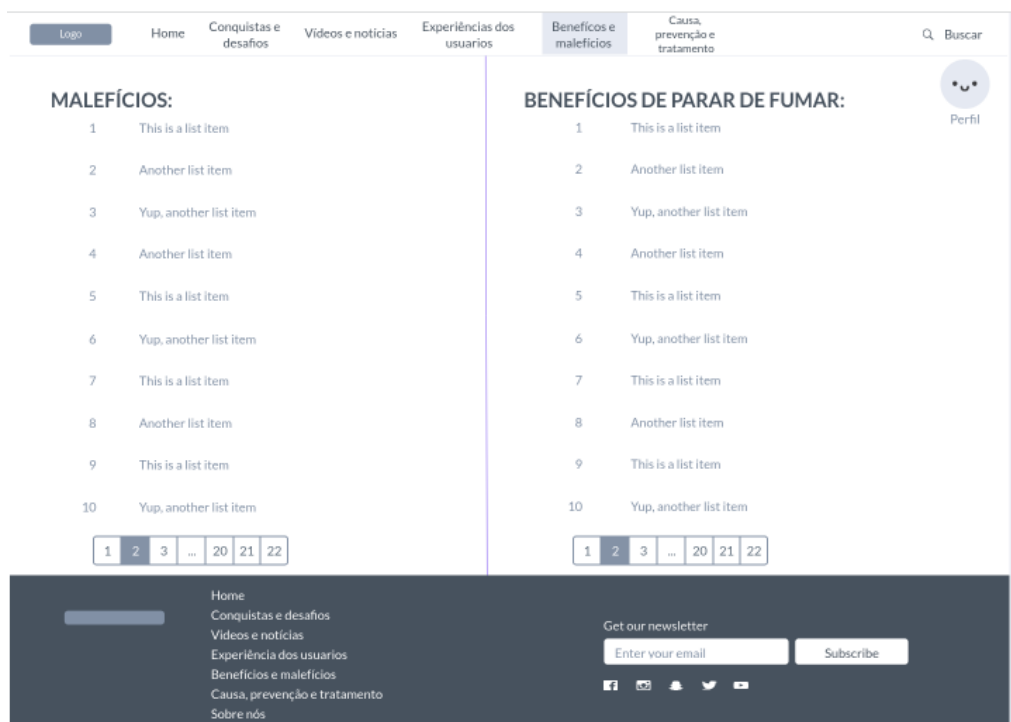


Figura X - Benefícios e Malefícios

Tela - Causas, prevenção e tratamento

Na “Tela-Causas, prevenção e tratamento” estão abordadas as causas as quais levam em geral os usuários a começarem a fumar, os modos de prevenir que isso aconteça, além de maneiras de tratar e parar com esse hábito. Também são apresentadas indicações médicas de locais para tratar desse vício.

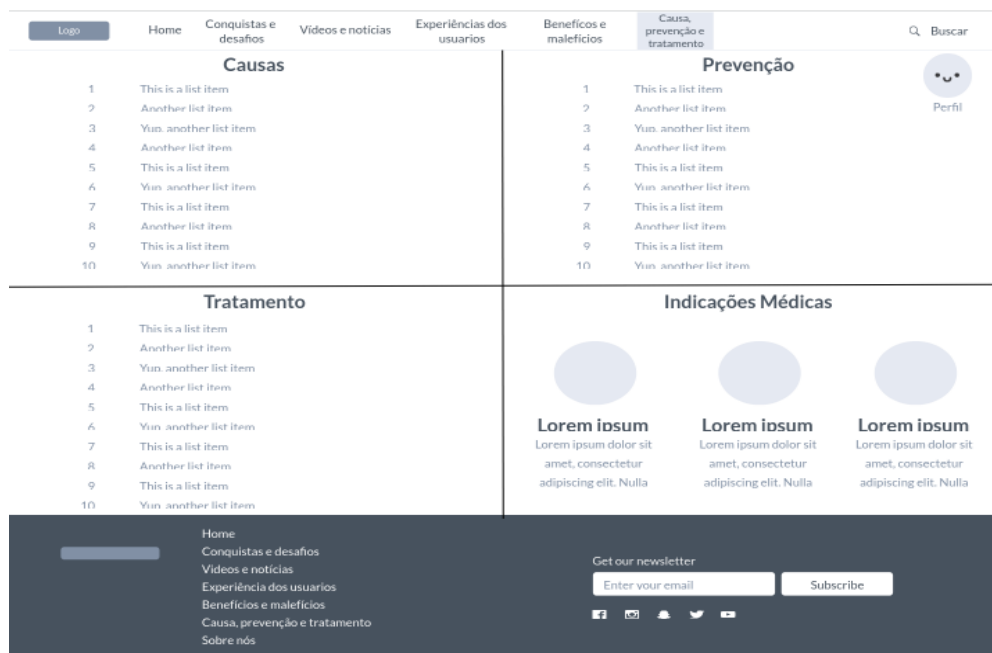


Figura X - Causas, prevenção e tratamento

Tela - Perfil

Na “Tela- Perfil” é apresentado um resumo sobre o perfil do usuário, mostrando suas principais características. Nela, estão presentes suas informações, pessoas com quem interagiu e suas conquistas no combate ao uso de DEF’S.

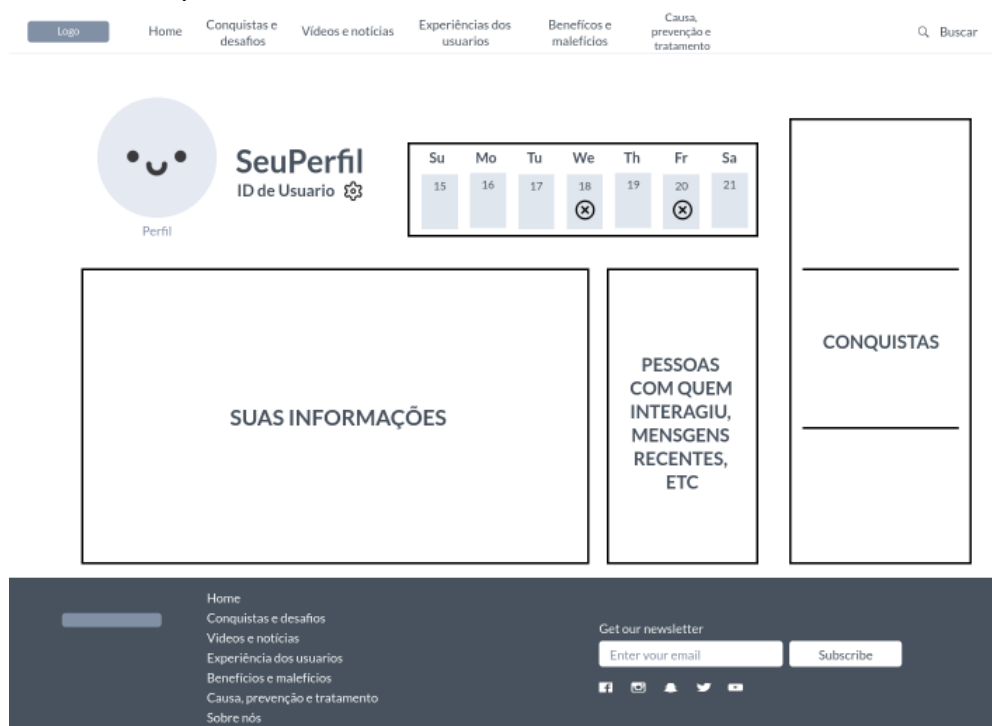


Figura X - Perfil

Tela - Sobre

Na "Tela- Sobre" é apresentado um resumo a respeito do grupo criador do site. Nela, estão presentes os principais objetivos do grupo, de onde eles vieram, suas parcerias e quem são.



Figura X - Sobre

Tela - Buscar

A tela "busca" foi feita com a finalidade de que o usuário ache todos os conteúdos de forma mais simples e compacta na plataforma.

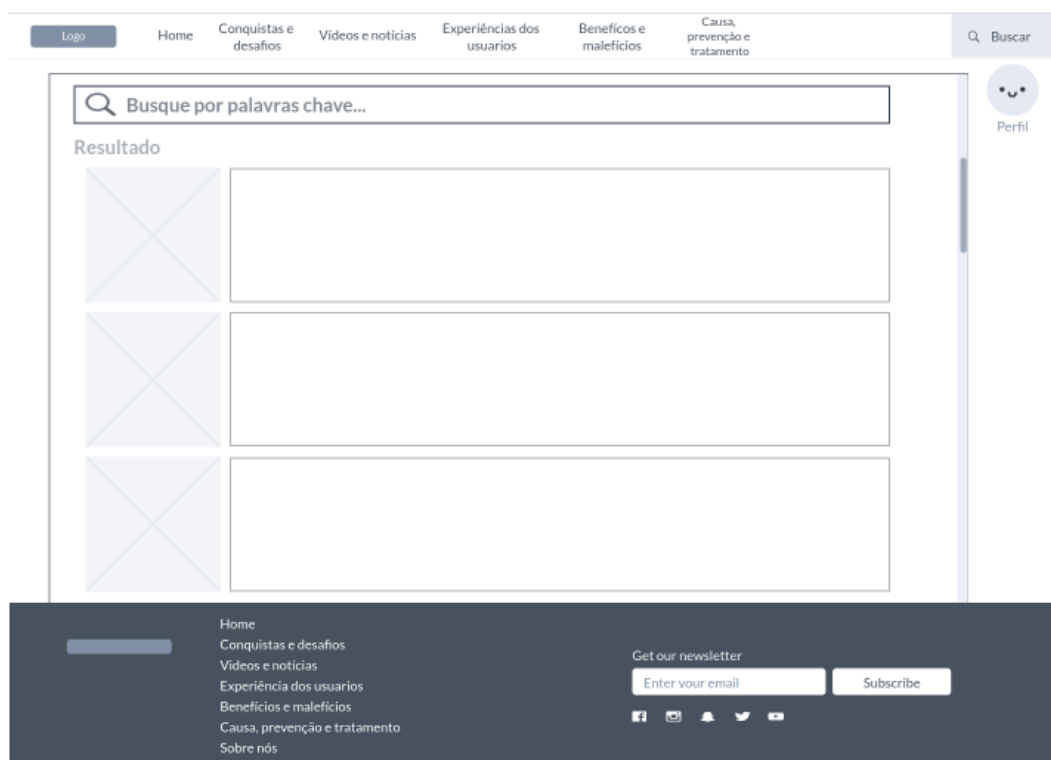


Figura X - Buscar

Referências Bibliográficas

- Littlefield, A. **Guia da metodologia ágil e scrum para iniciantes**. 2016. Disponível em: <https://blog.trello.com/br/scrum-metodologia-agil>. Acessado em 15/04/2022.
- DA SILVA MACHADO BARRADAS, A.; OLIVEIRA SOARES, T.; BRANCO MARINHO, A.; SOUSA DOS SANTOS, R. G.; IZIDIA ARAÚJO DA SILVA, L. **Os riscos do uso do cigarro eletrônico entre os jovens** . Global Clinical Research Journal, [S. l.], v. 1, n. 1, p. e8, 2021. DOI: 10.5935/2763-8847.20210008. Disponível em: <https://www.globalclinicalresearchj.com/index.php/globclinres/article/view/15>. Acesso em: 16 abr. 2022.
- Knorst, Marli Maria et al. **The electronic cigarette: the new cigarette of the 21st century?*** * Study carried out under the auspices of the Graduate Program in Pulmonology, Federal University of Rio Grande do Sul, and at the Porto Alegre Hospital de Clínicas, Porto Alegre, Brazil . Jornal Brasileiro de Pneumologia [online]. 2014, v. 40, n. 5 [Acessado 16 Abril 2022] , pp. 564-572. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1806-37132014000500013>>. ISSN 1806-3756. <https://doi.org/10.1590/S1806-37132014000500013>.