**TESTE TESTANDO**

**TESTE: INOVAÇÃO TECNOLÓGICA NA PROMOÇÃO DA INCLUSÃO SOCIAL PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS**

Botucatu - SP Junho - 2024

**TESTE TESTANDO**

**TESTE: INOVAÇÃO TECNOLÓGICA NA PROMOÇÃO DA INCLUSÃO SOCIAL PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS**

Orientador: Prof. Renato Luiz Gambarato

Projeto de Conclusão de Curso apresentado à FATEC - Faculdade de Tecnologia de Botucatu, para obtenção do título de Tecnólogo no Curso Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Botucatu - SP Junho - 2024

Os crescentes desafios enfrentados por pessoas com deficiência exigem soluções inovadoras para facilitar sua inclusão e acesso a atividades de apoio. Este trabalho objetivou o desenvolvimento do aplicativo HelpUp, projetado para agendar e gerenciar eventos que visam ajudar essas pessoas. Utilizando React Native para o app, Fastify com testes unitários e E2E para o *backend*, um banco de dados PostgreSQL e serviços da AWS como S3, EC2, Route 53 e RDS, o sistema proporciona um gerenciamento eficiente e acessível, eliminando a necessidade de instalações complexas e permitindo o uso em diversos dispositivos, como smartphones e tablets. Essa abordagem tecnológica visa aumentar a eficiência e a eficácia na organização de eventos, promovendo maior inclusão e apoio às pessoas com deficiência.

**PALAVRAS-CHAVE:** Acessibilidade. AWS. Fastify. Gerenciamento de eventos. PostgreSQL. React Native.

Página [1 INTRODUÇÃO 4](#_bookmark0)

1. [CARACTERIZAÇÃO DA TECNOLOGIA UTILIZADA 6](#_bookmark1)
   1. [React Native 6](#_bookmark2)
   2. [Fastify 7](#_bookmark3)
   3. [PostgreSQL 7](#_bookmark4)
   4. [Serviços da AWS 8](#_bookmark5)
   5. [Next.js 9](#_bookmark6)
   6. [Docker e Docker Compose 9](#_bookmark7)
   7. [Engenharia de Software 10](#_bookmark8)
   8. [Sistemas de Informação 10](#_bookmark9)
2. [FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO 11](#_bookmark10)
3. [DESCRIÇÃO DO SOFTWARE 12](#_bookmark11)
   1. [Tela de Login 12](#_bookmark12)
   2. [Tela de Termos 13](#_bookmark13)
   3. [Tela de Cadastro de Dados Pessoais 14](#_bookmark14)
   4. [Tela de Cadastro de Dados Endereçais 15](#_bookmark15)
   5. [Tela de Confirmação de E-mail 16](#_bookmark16)
   6. [Tela de Conta confirmada 17](#_bookmark17)
   7. [Tela de Redefinir senha 18](#_bookmark18)
   8. [Tela de E-mail de Redefinição de Senha 19](#_bookmark19)
   9. [Tela de Redefinição de Senha 19](#_bookmark20)
   10. [Tela Home 21](#_bookmark21)
   11. [Tela de Novos Grupos 23](#_bookmark22)
   12. [Tela de Meus Grupos 24](#_bookmark23)
   13. [Tela de Detalhes de um Grupo 25](#_bookmark24)
   14. [Tela de Detalhes de um Grupo Participante 26](#_bookmark25)
   15. [Tela de Detalhes de um Grupo Pertencente 27](#_bookmark26)
   16. [Tela de Edição de Grupo 28](#_bookmark27)
   17. [Tela de Criação de Grupo 29](#_bookmark28)
   18. [Tela de Novos Eventos 30](#_bookmark29)
   19. [Tela de Meus Eventos 31](#_bookmark30)
   20. [Tela de Informações do Evento 32](#_bookmark31)
   21. [Tela de Informações do Evento Participante 33](#_bookmark32)
   22. [Tela de Informações do Evento Pertencente 34](#_bookmark33)
   23. [Tela de Edição de Evento 35](#_bookmark34)
   24. [Tela de Criação de Evento 37](#_bookmark35)
   25. [Tela de Novos Amigos 39](#_bookmark36)
   26. [Tela de Meus Amigos 40](#_bookmark37)
   27. [Tela de Novo Amigo 41](#_bookmark38)
   28. [Tela de Amigo Pendente 42](#_bookmark39)
   29. [Tela de Amizade Aceita 43](#_bookmark40)
   30. [Tela de Solicitações de Amizade 44](#_bookmark41)
   31. [Tela de Configurações 45](#_bookmark42)
   32. [Tela de Editar Conta 46](#_bookmark43)
   33. [Tela de Alterar Senha 47](#_bookmark44)
   34. [Tela de Editar Endereço 48](#_bookmark45)
   35. [Tela de Novas Notificações 49](#_bookmark46)
   36. [Tela de Todas as Notificações 50](#_bookmark47)
   37. [Tela de Entre em Contato 51](#_bookmark48)
   38. [Tela de Termos 52](#_bookmark49)
   39. [Modal de Limpar Armazenamento 55](#_bookmark50)
   40. [Modal de Excluir Conta 56](#_bookmark51)
   41. [Diagrama Banco de Dados 57](#_bookmark52)
4. [APLICABILIDADE 58](#_bookmark53)

[REFERÊNCIAS 58](#_bookmark54)

1. **INTRODUÇÃO**

Este projeto teve como proposta a construção de um aplicativo móvel chamado HelpUp, projetado para agendar e gerenciar eventos de apoio a pessoas com deficiência. Atualmente, as pessoas com deficiência enfrentam diversos desafios em sua vida diária, e a tecnologia da informação podia ser uma aliada poderosa para promover sua inclusão e facilitar o acesso a atividades de suporte. O desenvolvimento de sistemas tecnológicos específicos para este público é essencial para melhorar sua qualidade de vida e promover uma maior integração na sociedade.

Muitas soluções existentes no mercado eram inadequadas, seja por sua complexidade, custo elevado ou falta de suporte adequado. Com a aplicação de técnicas de engenharia de software, era possível construir um sistema que atendesse às necessidades específicas deste público, oferecendo facilidade de uso, manutenção e atualização contínua.

Este trabalho utilizou tecnologias modernas e serviços da AWS para criar uma solução eficiente e acessível. O uso de React Native para o desenvolvimento do aplicativo móvel, Fastify com testes unitários e E2E para o backend, e um banco de dados PostgreSQL, proporcionou uma infraestrutura robusta e escalável. Além disso, a aplicação de serviços da AWS, como S3, EC2, Route 53 e RDS, garantiu um gerenciamento eficiente dos dados e uma alta disponibilidade do sistema.

O objetivo deste projeto foi desenvolver um aplicativo móvel em ambiente web para agendar e gerenciar eventos voltados para o apoio a pessoas com deficiência. Através do HelpUp, buscou-se proporcionar uma solução acessível, eficiente e integrada, que facilitasse a organização de eventos e atividades de suporte. O sistema visava atender às necessidades reais dos usuários, oferecendo uma interface intuitiva e funcionalidades que promovessem a

inclusão e o apoio contínuo a esse público, utilizando tecnologias modernas e serviços de infraestrutura robustos e escaláveis.

# CARACTERIZAÇÃO DA TECNOLOGIA UTILIZADA

Nos últimos anos, as pessoas com deficiência enfrentam desafios crescentes em sua vida cotidiana, necessitando de soluções inovadoras que facilitassem sua inclusão e acesso a atividades de apoio. O projeto HelpUp utilizou tecnologias modernas para criar um aplicativo móvel acessível que agenda e gerencia eventos de apoio a essas pessoas.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), cerca de 15% da população mundial apresenta alguma limitação que prejudica suas atividades diárias, o que representa mais de um bilhão de pessoas globalmente. Iniciativas como HelpUp são essenciais para fornecer não apenas acessibilidade física, mas também materiais e tecnologias assistivas que otimizam as capacidades dessas pessoas, promovendo uma sociedade mais inclusiva e democrática (WORLD HEALTH ORGANIZATION; THE WORLD BANK, 2012; INSTITUTO RODRIGO MENDES, 2024; NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL, 2012).

## React Native

React Native é uma estrutura de desenvolvimento de aplicativos móveis criada pelo Facebook. Essa tecnologia permite a criação de aplicativos para Android e iOS utilizando a mesma base de código, escrita em JavaScript e React. A utilização do React Native proporciona um desenvolvimento mais rápido e eficiente, permitindo a reutilização de componentes e a interação direta com as APIs nativas dos dispositivos móveis (REACT, 2024).

A escolha do React Native para o desenvolvimento do HelpUp foi motivada por sua capacidade de entregar uma experiência de usuário fluida e responsiva, além da facilidade de manutenção e atualização (REACT, 2024).

## Fastify

Fastify é um framework web rápido e de baixa sobrecarga para Node.js, desenvolvido para oferecer uma performance elevada e um conjunto robusto de funcionalidades para a construção de APIs. Com uma arquitetura baseada em plugins, Fastify facilita a implementação de testes unitários e E2E, garantindo que o backend do HelpUp seja confiável e mantenível. A escolha do Fastify foi fundamentada em sua capacidade de lidar com um grande número de requisições simultâneas com eficiência, tornando-o ideal para o ambiente de produção do HelpUp (FASTIFY, 2024).

## PostgreSQL

PostgreSQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional avançado e de código aberto, conhecido por sua robustez, escalabilidade e conformidade com os padrões SQL. A escolha do PostgreSQL para o HelpUp se deveu à sua capacidade de lidar com grandes volumes de dados e operações complexas, oferecendo suporte a transações ACID, que garantiram a integridade e confiabilidade dos dados armazenados (POSTGRESQL, 2024).

Possui uma série de funcionalidades avançadas que o tornam ideal para ambientes de produção. Ele oferece suporte a uma ampla gama de tipos de dados, incluindo tipos geométricos, JSON e arrays multidimensionais, além de permitir a definição de tipos complexos personalizados. Sua arquitetura robusta inclui controle de concorrência multiversão (MVCC), que permite acesso simultâneo a dados por múltiplos usuários sem conflitos.

Outra característica importante é a extensibilidade do PostgreSQL, que permite a adição de funções, operadores e agregados personalizados. Ele também suporta wrappers de dados externos, permitindo a integração de dados de várias fontes em um único banco de dados, e oferece funcionalidades de alta disponibilidade e replicação, essenciais para manter a continuidade das operações e a segurança dos dados (POSTGRESQL, 2024).

## Serviços da AWS

A Amazon Web Services (AWS) oferece uma ampla gama de serviços de computação em nuvem, essenciais para o desenvolvimento e manutenção de aplicações modernas. Os serviços utilizados no HelpUp incluem:

* + - S3 (Simple Storage Service): Utilizado para armazenar e recuperar qualquer volume de dados a qualquer momento, garantindo durabilidade e alta disponibilidade. O S3 é conhecido por sua escalabilidade e segurança, sendo ideal para backups, arquivamento e armazenamento de dados de grandes volumes. (Amazon S3 Documentation, 2024).
    - EC2 (Elastic Compute Cloud): Proporciona capacidade de processamento escalável na nuvem, essencial para hospedar e gerenciar o backend do HelpUp. O EC2 permite lançar e gerenciar instâncias virtuais conforme necessário, ajustando-se às demandas de carga variáveis e proporcionando alta disponibilidade e segurança através de grupos de segurança e controle de acesso. (Amazon EC2 Documentation, 2024).
    - Route 53: Serviço de DNS que facilita a configuração e gerenciamento de domínios, assegurando que o aplicativo seja acessível de forma confiável. O Route 53 é altamente disponível e escalável, permitindo gerenciar o tráfego da internet e roteamento de DNS com alta precisão e rapidez. (Amazon Route 53 Documentation, 2024).
    - RDS (Relational Database Service): Gerencia automaticamente as tarefas de administração de banco de dados, como backup, recuperação e dimensionamento, garantindo que o PostgreSQL utilizado no HelpUp esteja sempre disponível e seguro. O RDS suporta várias engines de banco de dados, incluindo PostgreSQL, e facilita o gerenciamento de backups, recuperação, e escalabilidade do banco de dados. (Amazon RDS Documentation, 2024).

Esses serviços permitiram que o HelpUp fosse escalável, seguro e eficiente, garantindo uma experiência de usuário contínua e confiável.

## Next.js

Next.js é uma estrutura de desenvolvimento web baseada em React, que permite a criação de aplicações web modernas com renderização do lado do servidor (SSR) e geração de sites estáticos (SSG). No projeto HelpUp, Next.js foi utilizado para desenvolver um website dedicado a funcionalidades críticas, como redefinição de senhas e verificação de contas. Essa escolha proporcionou uma experiência de usuário otimizada e garantiu segurança e performance aprimoradas, essenciais para a confiabilidade do sistema.

A utilização de Next.js no HelpUp trouxe diversas vantagens. O Next.js oferece renderização híbrida, combinando SSR e SSG, permitindo que as páginas sejam renderizadas no servidor ou pré-geradas no momento do build, otimizando a performance e a SEO (Next.js Documentation, 2024). Além disso, o Next.js suporta roteamento automático baseado no sistema de arquivos, facilitando a criação de rotas dinâmicas e a navegação dentro da aplicação (NEXT.JS, 2024).

Outra funcionalidade importante é o suporte a CSS e bibliotecas de estilo populares, como CSS Modules e Tailwind CSS, permitindo a criação de interfaces de usuário modernas e responsivas. O Next.js também integra funcionalidades avançadas de otimização, como otimização automática de imagens, fontes e scripts, melhorando ainda mais a experiência do usuário (NEXT.JS, 2024).

## Docker e Docker Compose

Docker é uma plataforma que facilita a criação, o envio e a execução de aplicações em containers, garantindo que o software funcione de maneira consistente em diferentes ambientes. Docker permite separar as aplicações da infraestrutura, oferecendo uma maneira rápida e eficiente de desenvolver, testar e implantar código (DOCKER, 2024).

Docker Compose é uma ferramenta que permite definir e gerenciar aplicações multi- contêineres. No projeto HelpUp, Docker e Docker Compose foram utilizados para orquestrar os diferentes serviços do sistema, como o backend, o banco de dados e outros componentes, garantindo uma configuração consistente e facilitando o processo de desenvolvimento e implantação.

Esses recursos proporcionaram ao HelpUp uma estrutura robusta e escalável, permitindo que os desenvolvedores trabalhassem em ambientes padronizados e otimizados para integração contínua e entrega contínua (CI/CD). Docker Compose simplificou o

gerenciamento de dependências e a coordenação entre vários containers, essenciais para a arquitetura modular do HelpUp (DOCKER, 2024).

## Engenharia de Software

A A engenharia de software foi fundamental para garantir que o desenvolvimento do HelpUp fosse conduzido de maneira estruturada e eficiente. Utilizando metodologias ágeis, o projeto adotou práticas de desenvolvimento iterativo e incremental, permitindo adaptações rápidas às mudanças nos requisitos e garantindo a entrega de um produto de alta qualidade (Atlassian, 2024). As metodologias ágeis, como Scrum e Kanban, ajudaram a segmentar o trabalho em ciclos curtos e contínuos, promovendo a colaboração e a melhoria contínua ao longo do projeto (ATLASSIAN, 2024).

Além disso, técnicas de teste automatizado, tanto unitários quanto end-to-end (E2E), foram integradas ao processo de desenvolvimento para assegurar que o sistema funcionasse conforme esperado em todas as etapas de seu ciclo de vida. Isso incluiu a implementação de testes contínuos para detectar e corrigir problemas rapidamente, contribuindo para a estabilidade e a confiabilidade do sistema (ATLASSIAN, 2024).

## Sistemas de Informação

Os sistemas de informação foram essenciais para o suporte à tomada de decisões em todos os níveis organizacionais. No contexto do HelpUp, o sistema de gerenciamento de eventos forneceu dados precisos e atualizados para os usuários, facilitando a organização e execução de atividades de apoio. A integração entre diferentes componentes do sistema, desde o frontend desenvolvido em React Native até o backend gerido por Fastify e o banco de dados PostgreSQL, garantiu que as informações fluíssem de maneira eficiente e segura, atendendo às necessidades dos usuários finais.

Os sistemas de informação, como os Sistemas de Informação Gerencial (SIG), são vitais para a coleta, processamento, armazenamento e distribuição de informações relevantes que auxiliam na tomada de decisões estratégicas. Eles permitem que as empresas monitorem suas operações, identifiquem áreas de melhoria e oportunidades de crescimento, além de melhorar a comunicação e a colaboração entre os diferentes departamentos. De acordo com um estudo publicado na SciELO, esses sistemas oferecem suporte crítico ao fornecer dados estruturados e analíticos que embasam as decisões gerenciais (SCIELO, 2024).

# FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO

O presente trabalho foi utilizado para desenvolvimento do software os seguintes materiais:

Computador com as seguintes configurações:

* Sistema Operacional: *Ubuntu 24.04 LTS (64 bits)*
* Processador: *Ryzen 9 5900x*
* Memória: 32 GB de *RAM*
* Placa de vídeo: *GTX 1660 super*
* Armazenamento: 2 TB de espaço disponível.

Como ferramentas para o desenvolvimento do aplicativo foi utilizado os seguintes softwares:

* Node.js: para executar o ambiente de servidor Javascript.
* Android Studio: IDE utilizada para emulação de aplicativos Android.
* Docker: para conteinerização e implantação.
* AWS CLI: para interagir com os serviços Amazon Web Services.
* Git: para controle de versão do código-fonte.
* Visual Studio Code: como IDE para desenvolvimento.
* Postman: ferramenta para testar e documentar APIs, permitindo realizar requisições HTTP.

# DESCRIÇÃO DO SOFTWARE

## Tela de Login

Figura 1 – Tela de login



A tela de login, ilustrada na Figura 1, oferece funcionalidades para redefinir a senha, criar uma conta e acessar o aplicativo. As principais funcionalidades são:

* + - Email: Campo para inserir o e-mail cadastrado na conta do usuário.
    - Senha: Campo para inserir a senha cadastrada na conta do usuário. Há um ícone de olho ao lado, permitindo ao usuário visualizar ou ocultar a senha digitada.
    - Botão Entrar: Ao clicar neste botão, o sistema verifica o e-mail e a senha fornecidos, retornando uma mensagem informando se o acesso foi concedido

ou não.

* + - Esqueceu a senha?: Link para a página de redefinição de senha, permitindo ao usuário recuperar o acesso caso tenha esquecido a senha.
    - Criar Conta: Link para a página de registro, onde novos usuários podem criar uma conta.

## Tela de Termos

Figura 2 – Tela de termos



A tela de termos, ilustrada na Figura 2, é exibida após o usuário clicar em "Criar Conta" na tela de login (Figura 1). Esta tela contém as seguintes funcionalidades:

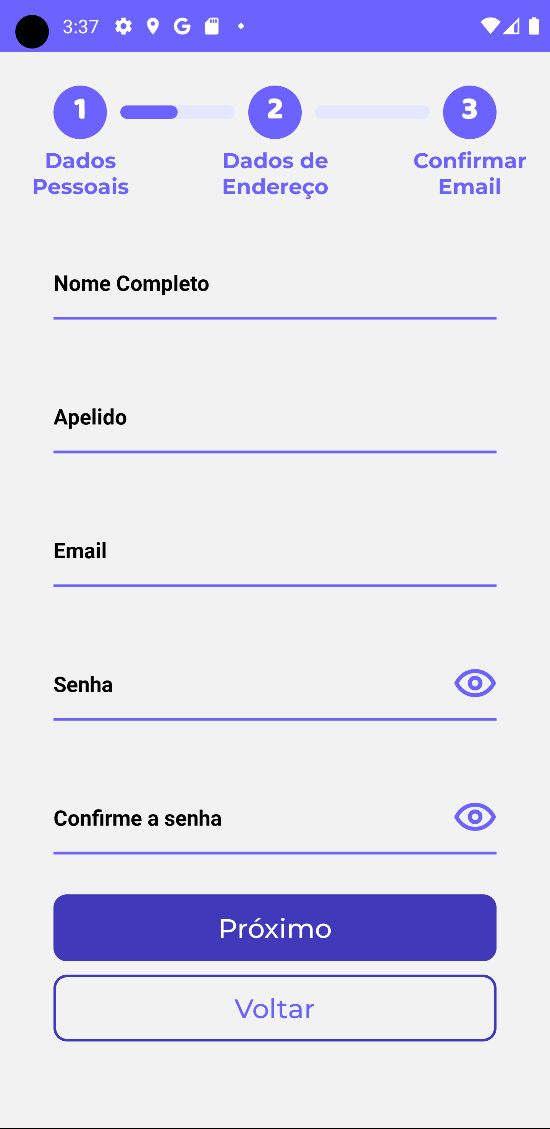
* + - Mensagem de Boas-vindas: Um texto de boas-vindas que parabeniza o usuário pela decisão de se tornar um "helpuper".
    - Informação sobre Privacidade: Um aviso explicando que alguns dados serão

solicitados para melhorar a experiência do usuário no aplicativo, garantindo que essas informações não serão compartilhadas com terceiros.

* + - Link "Nossos Termos": Redireciona o usuário para a página com os termos e condições do aplicativo, onde é possível ler em detalhes as políticas e regras de uso.
    - Botão "Concordo com os termos": Ao clicar neste botão, o usuário é direcionado para a tela de cadastro de dados pessoais (Figura 3).

## Tela de Cadastro de Dados Pessoais

Figura 3 – Tela de Cadastro de Dados Pessoais



A tela de cadastro de dados pessoais, ilustrada na Figura 3, é a primeira etapa para concluir o registro da conta do usuário. Esta tela contém os seguintes elementos:

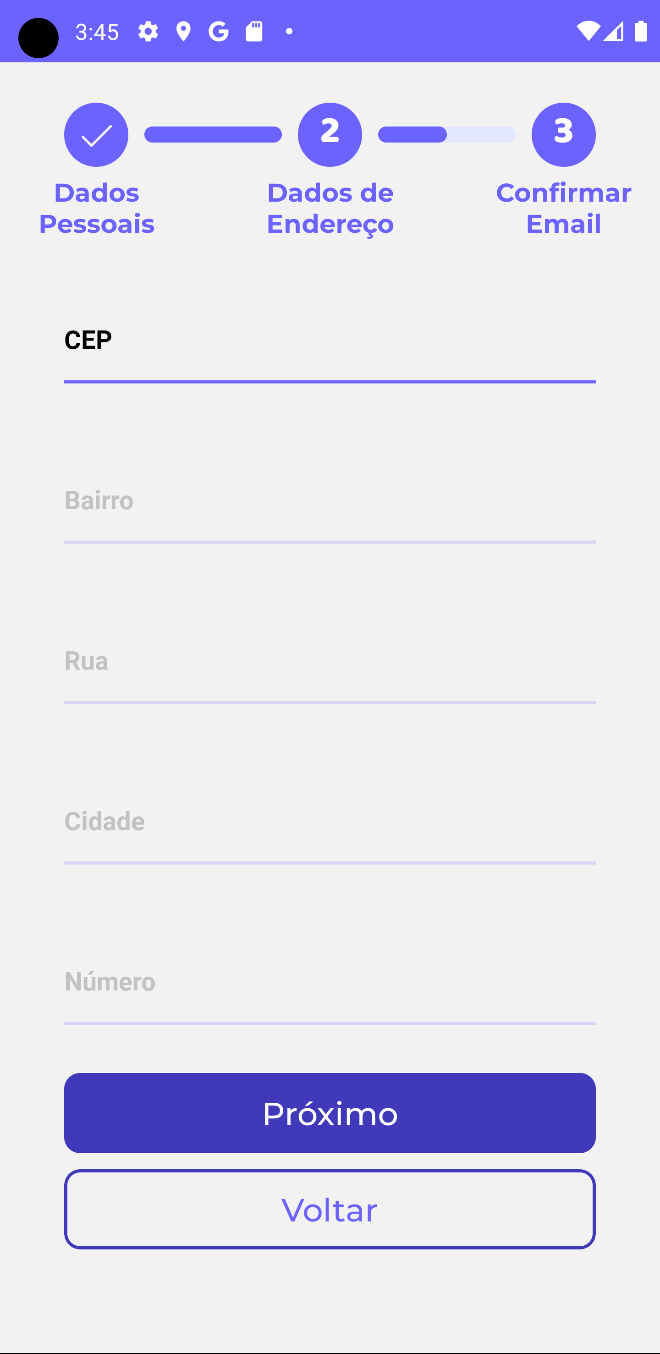
* + - Nome Completo: Campo para o usuário preencher seu nome completo.
    - Apelido: Campo para o usuário escolher um apelido que será utilizado para

identificá-lo no aplicativo.

* + - Email: Campo para inserir o e-mail do usuário.
    - Senha: Campo para criar uma senha para a conta do usuário. Inclui um ícone de olho que permite visualizar ou ocultar a senha digitada.
    - Confirme a senha: Campo para confirmar a senha escolhida pelo usuário, garantindo que não haja erros de digitação. Também inclui um ícone de olho para visualizar ou ocultar a senha.
    - Botão "Próximo": Avança para a tela de cadastro de endereço, que é a próxima etapa do processo de registro.
    - Botão "Voltar": Retorna à tela de login.

## Tela de Cadastro de Dados Endereçais

Figura 4 – Tela de Cadastro de Dados Endereçais

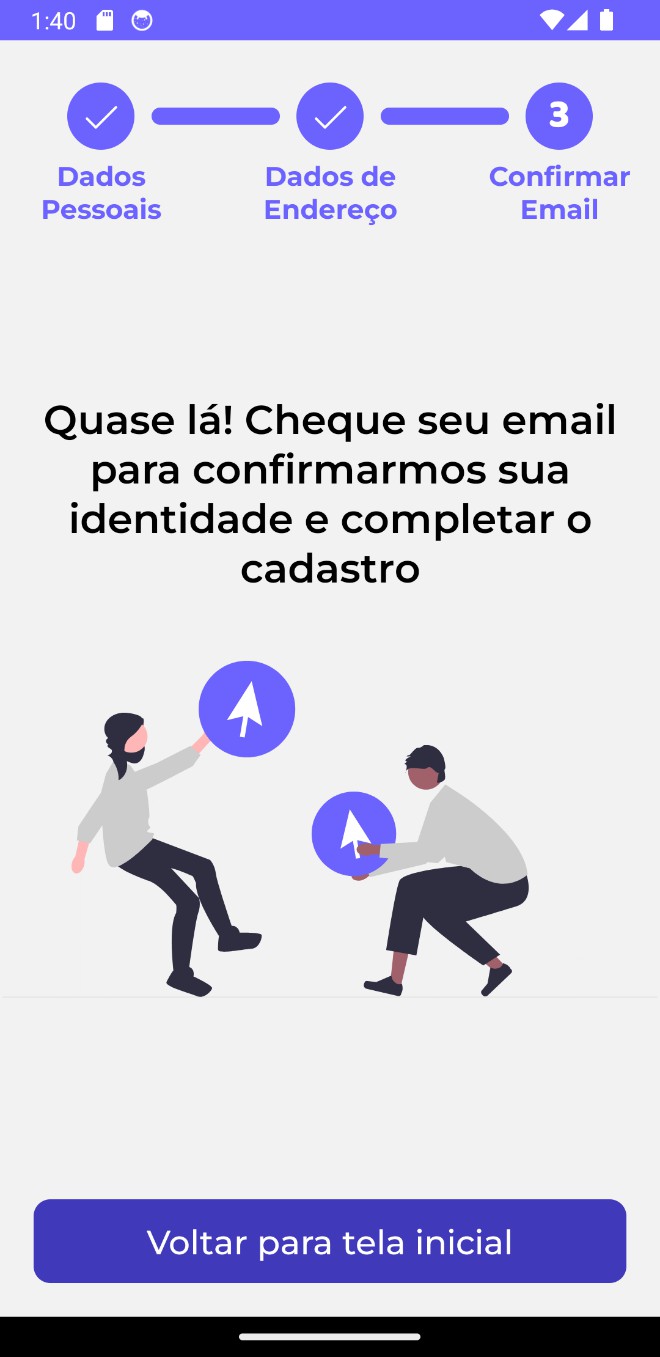


A tela de cadastro de dados endereçais, ilustrada na Figura 4, é a segunda etapa para concluir o registro da conta do usuário. Esta tela contém os seguintes elementos:

* + - CEP: Campo para o usuário preencher com seu código postal.
    - Bairro: Campo para o usuário preencher com o nome do bairro onde reside.
    - Rua: Campo para o usuário preencher com o nome da rua onde reside.
    - Cidade: Campo para o usuário preencher com o nome da cidade onde reside.
    - Número: Campo para o usuário preencher com o número do imóvel onde reside.
    - Botão "Próximo": Avança para a tela de confirmação de e-mail, que é a próxima etapa do processo de registro (mostrada na Figura 5).
    - Botão "Voltar": Retorna à tela de cadastro de dados pessoais (mostrada na Figura 3).

## Tela de Confirmação de E-mail

Figura 5 – Tela de Confirmação de E-mail



A tela de confirmação de e-mail, ilustrada na Figura 5, é a última etapa para concluir o registro da conta do usuário. Esta tela contém os seguintes elementos:

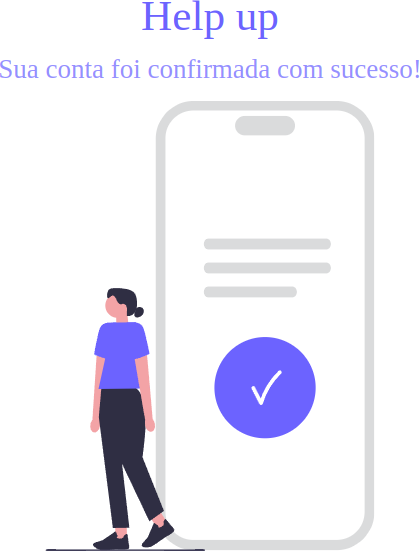
* + - Mensagem de Confirmação: Uma mensagem informando que o usuário deve

checar seu e-mail para confirmar sua identidade e completar o cadastro.

* + - Botão "Voltar para tela inicial": Redireciona o usuário de volta à tela de login (mostrada na Figura 1).

## Tela de Conta confirmada

Figura 6 – Tela de Conta confirmada

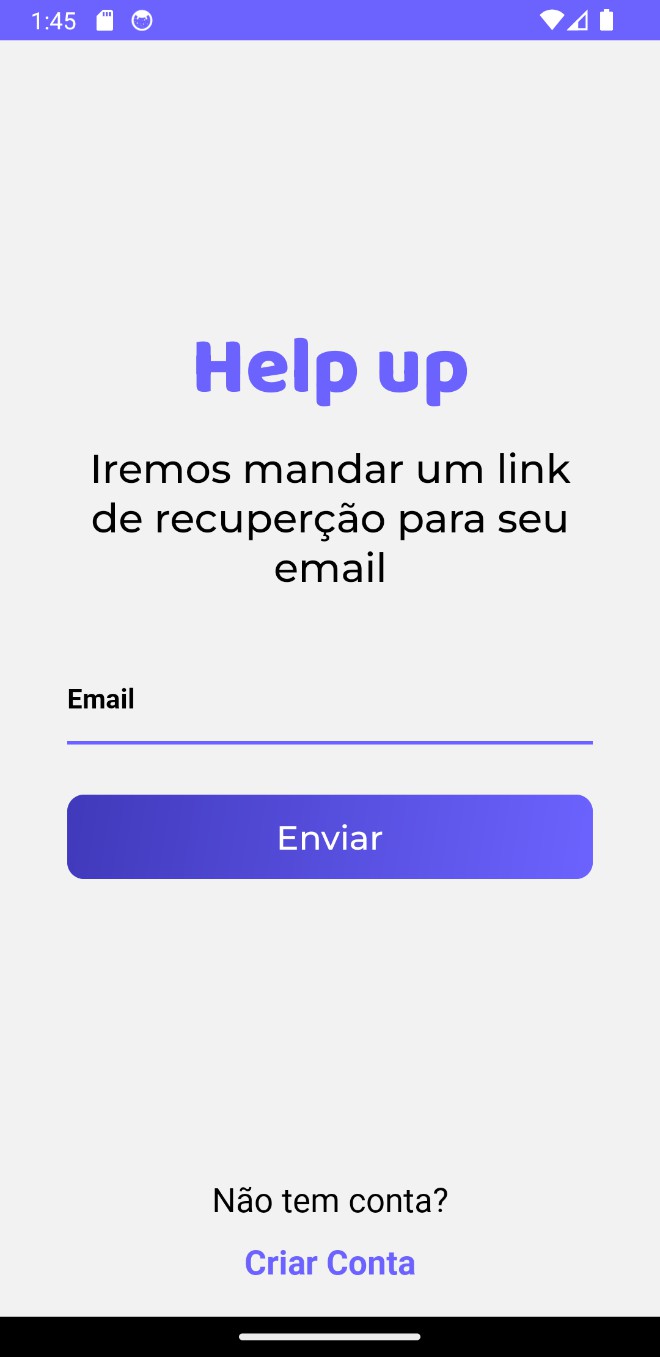


A tela de conta confirmada, ilustrada na Figura 6, é exibida após o usuário clicar no link enviado por e-mail para confirmação de sua conta. Esta tela contém os seguintes elementos:

* + - Mensagem de Confirmação: Uma mensagem informando que a conta foi confirmada com sucesso.
    - Instruções: Informação adicional de que o usuário agora pode abrir o aplicativo e acessar normalmente utilizando o e-mail e a senha cadastrados.

## Tela de Redefinir senha

Figura 7 – Tela de Redefinir Senha

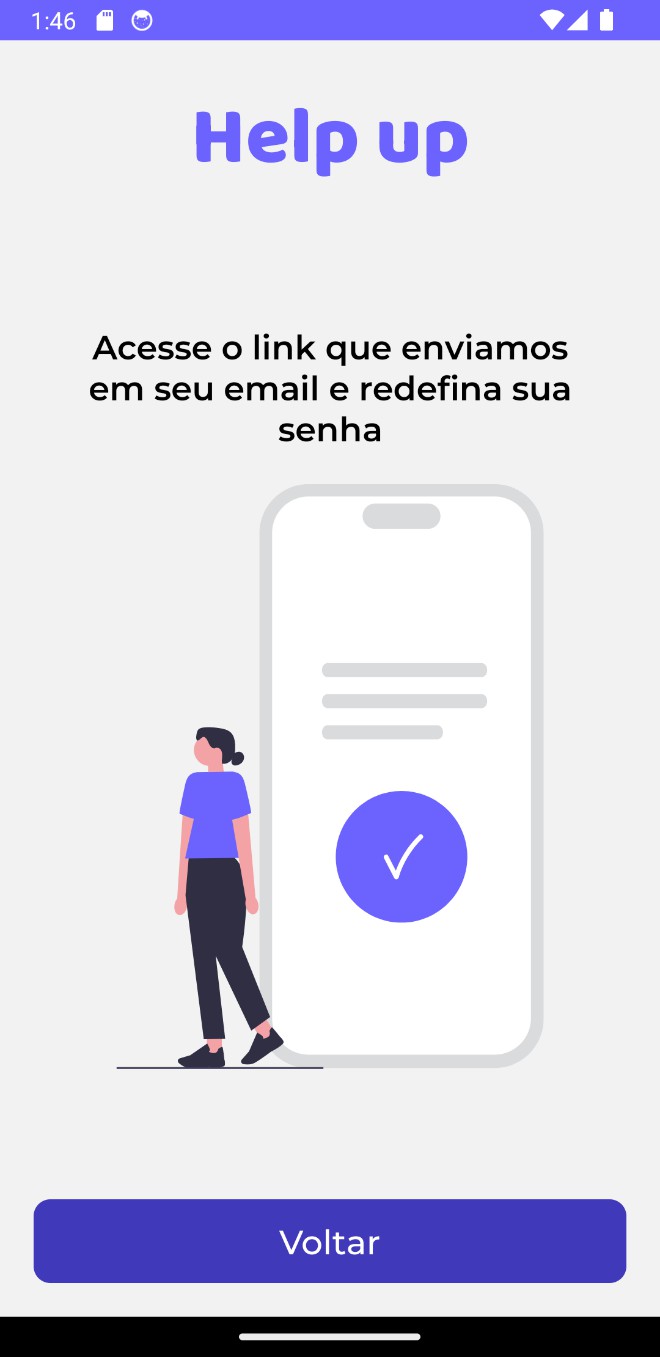


A tela de redefinir senha, ilustrada na Figura 7, é exibida após o usuário clicar em "Esqueceu a senha?" na tela de login (apresentada na Figura 1). Esta tela contém os seguintes elementos:

* + - Email: Campo para o usuário preencher com o e-mail associado à conta para iniciar o processo de redefinição de senha.
    - Botão "Enviar": Ao clicar neste botão, o usuário é redirecionado para a tela de confirmação de envio de e-mail de redefinição (mostrada na Figura 8).
    - Link "Criar Conta": Redireciona o usuário para a tela de criação de conta, caso ainda não possua uma.

## Tela de E-mail de Redefinição de Senha

Figura 8 – Tela de E-mail de Redefinição de Senha



A tela de e-mail de redefinição de senha, ilustrada na Figura 8, é exibida para notificar o usuário que o e-mail foi enviado para o endereço informado. Esta tela contém os seguintes elementos:

* + - Mensagem de Notificação: Uma mensagem informando que o link para redefinir a senha foi enviado para o e-mail do usuário.
    - Botão "Voltar": Redireciona o usuário para a tela de login (mostrada na Figura 1).

## Tela de Redefinição de Senha

Figura 9 – Tela de Redefinição de Senha



A tela de redefinição de senha, ilustrada na Figura 9, é exibida após o usuário clicar no link enviado por e-mail para redefinir sua senha. Esta tela contém os seguintes elementos:

* + - Senha: Campo para o usuário digitar a nova senha. Inclui um ícone de olho que permite visualizar ou ocultar a senha digitada.
    - Confirmar Senha: Campo para o usuário confirmar a nova senha, garantindo que não haja erros de digitação. Também inclui um ícone de olho para visualizar ou ocultar a senha.
    - Botão "Alterar Senha": Botão para confirmar a alteração da senha do usuário,

de acordo com as senhas digitadas nos campos anteriores.

## Tela Home

Figura 10 – Tela Home



Figura 11 – Tela Home parte 2



Figura 12 – Tela Home parte 3



A tela home, exibida nas Figuras 10, 11 e 12, é a tela inicial do aplicativo após o

usuário realizar seu login. Esta tela contém os seguintes elementos:

* + - Banner Inicial: Um banner de boas-vindas que exibe um texto acolhedor e uma imagem, dando as boas-vindas ao usuário.
    - Carrossel: Um carrossel horizontal que pode ser deslizado para os lados, mostrando diversos cards sobre as comunidades que o aplicativo apoia. Cada card possui um botão "Faça sua parte", que redireciona o usuário para a página de eventos (mostrada nas Figuras 20 e 21).
    - Banner Final: Um banner com textos informativos que incentivam o usuário a se engajar e fazer a diferença. Inclui também um botão "Encontre novas amizades", que redireciona o usuário para a tela de amizades (mostrada na Figura 31).

## Tela de Novos Grupos

Figura 13 – Tela de Novos grupos



A tela de novos grupos, ilustrada na Figura 13, exibe os seguintes componentes:

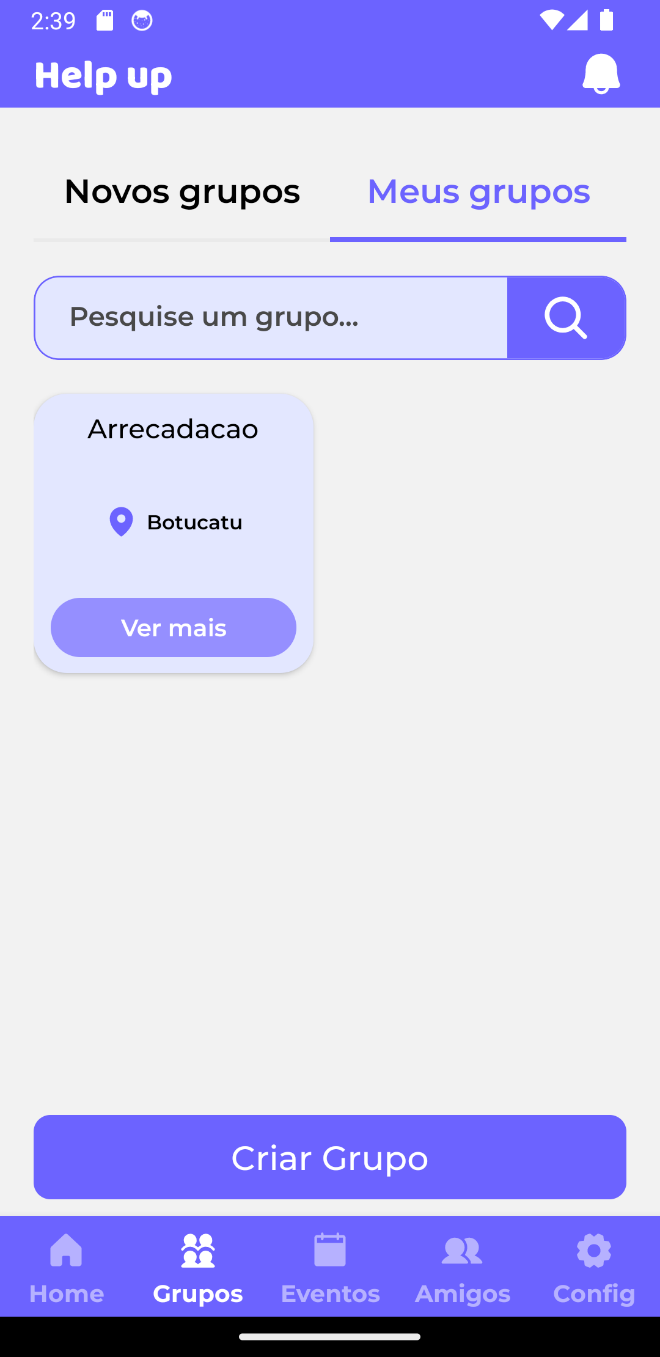
* + - Botão "Meus Grupos": Redireciona o usuário para a tela de meus grupos

(mostrada na Figura 14).

* + - Barra de Pesquisa: Campo para o usuário realizar pesquisas, permitindo filtrar os grupos listados de acordo com o termo digitado.
    - Lista de Grupos: Exibição dos grupos disponíveis, mostrando informações como o título do grupo e sua localização. Cada grupo tem um botão "Ver mais" que, ao ser clicado, permite ao usuário visualizar mais informações sobre o grupo.

## Tela de Meus Grupos

Figura 14 – Tela de Meus grupos



A tela de meus grupos, ilustrada na Figura 14, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Novos Grupos": Redireciona o usuário para a tela de novos grupos (mostrada na Figura 13).
    - Barra de Pesquisa: Campo para o usuário realizar pesquisas, permitindo filtrar os grupos listados de acordo com o termo digitado.
    - Lista de Grupos: Exibição dos grupos aos quais o usuário pertence, mostrando informações como o título do grupo e sua localização. Cada grupo tem um botão "Ver mais" que, ao ser clicado, permite ao usuário visualizar mais informações sobre o grupo.

## Tela de Detalhes de um Grupo

Figura 15 – Tela de Detalhes de um Grupo



A tela de detalhes de um grupo, ilustrada na Figura 15, exibe os seguintes componentes:

* + - Informações do Grupo: Mostra o título do grupo, uma breve descrição, a data de criação, a localidade e o número de participantes do grupo.
    - Botão "Entrar no Grupo": Ao clicar neste botão, o usuário se tornará um

participante do grupo.

## Tela de Detalhes de um Grupo Participante

Figura 16 – Tela de Detalhes de um Grupo Participante



A tela de detalhes de um grupo participante, ilustrada na Figura 16, exibe os seguintes componentes:

* + - Informações do Grupo: Mostra o título do grupo, uma breve descrição, a data de criação, a localidade e o número de participantes do grupo.
    - Botão "Sair do Grupo": Ao clicar neste botão, o usuário deixará de ser um participante do grupo.

## Tela de Detalhes de um Grupo Pertencente

Figura 17 – Tela de Detalhes de um Grupo Pertencente

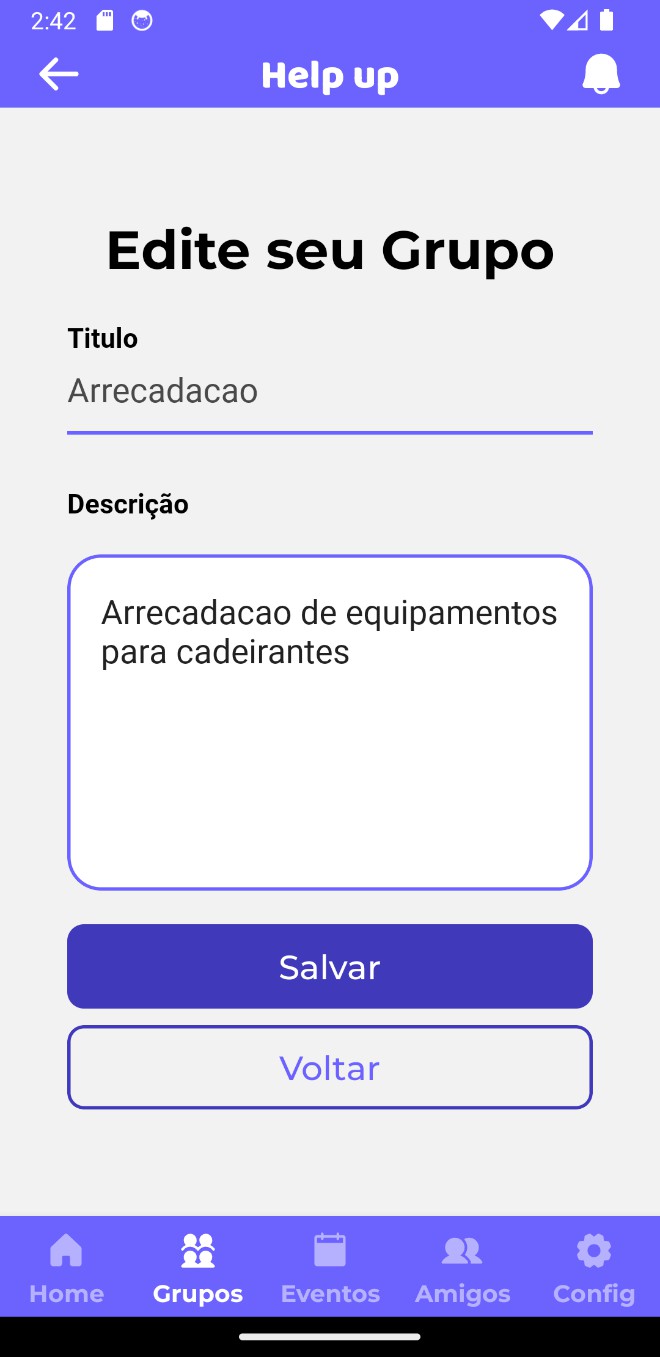


A tela de detalhes de um grupo pertencente, ilustrada na Figura 17, exibe os seguintes componentes:

* + - Informações do Grupo: Mostra o título do grupo, uma breve descrição, a data de criação, a localidade e o número de participantes do grupo.
    - Botão "Editar Grupo": Ao clicar neste botão, o usuário seja redirecionado para a tela de edição de grupo (mostrada na Figura 18).
    - Botão "Excluir Grupo": Ao clicar neste botão, o grupo será excluído.

## Tela de Edição de Grupo

Figura 18 – Tela de Edição de Grupo

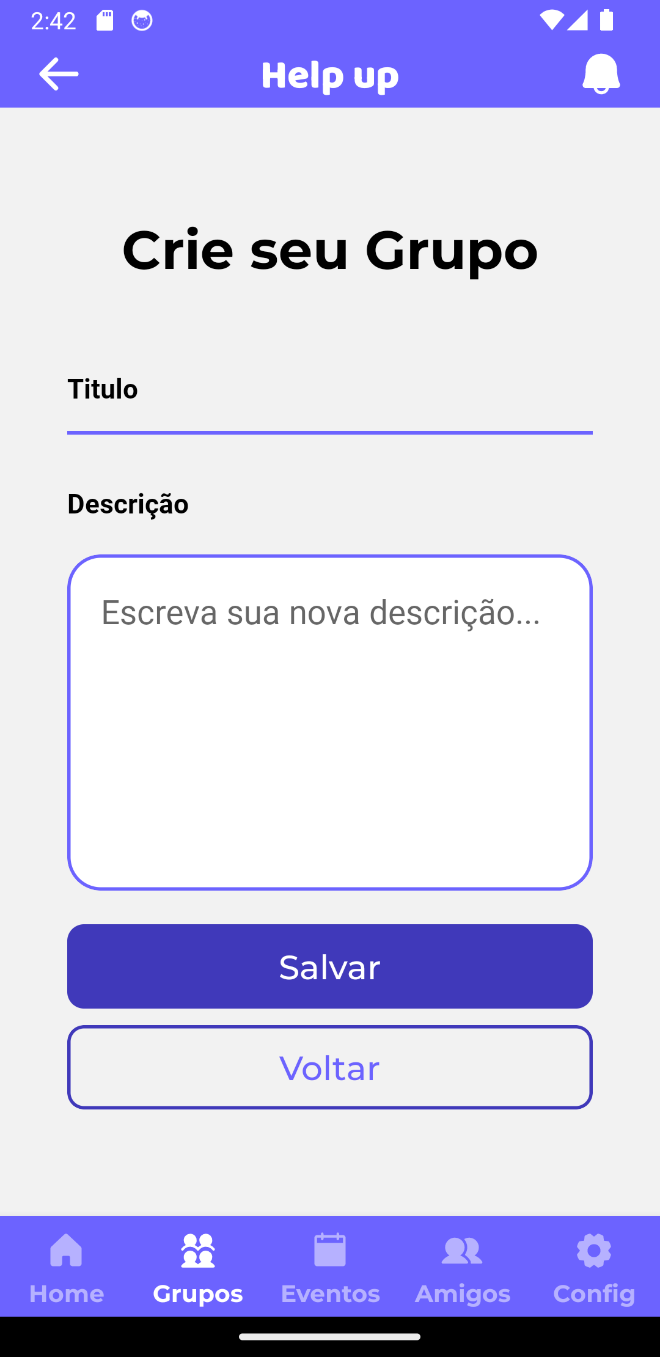


A tela de edição de grupo, ilustrada na Figura 18, exibe os seguintes componentes:

* + - Título: Campo para editar o título do grupo.
    - Descrição: Campo para editar a descrição do grupo.
    - Botão "Salvar": Ao clicar neste botão, as novas informações serão salvas.
    - Botão "Voltar": Ao clicar neste botão, o usuário é redirecionado para a página anterior.

## Tela de Criação de Grupo

Figura 19 – Tela de Criação de Grupo

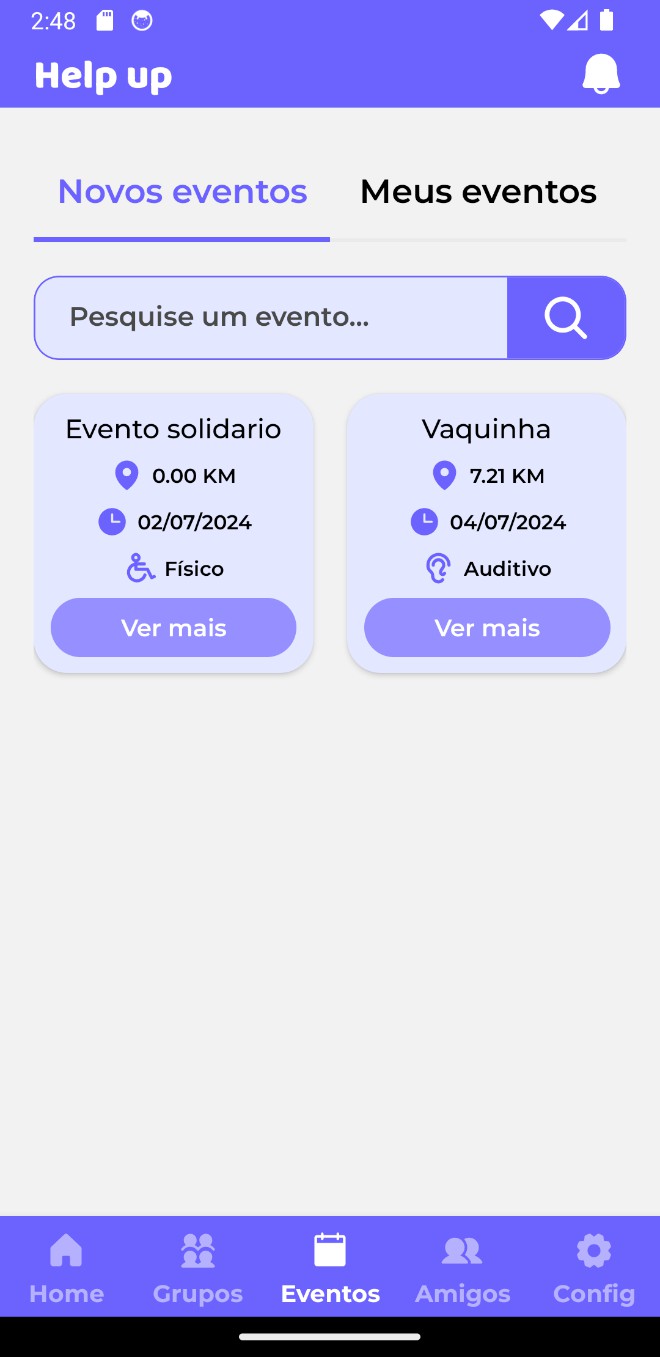


A tela de criação de grupo, ilustrada na Figura 19, exibe os seguintes componentes:

* + - Título: Campo para preencher o título do grupo.
    - Descrição: Campo para preencher a descrição do grupo.
    - Botão "Salvar": Ao clicar neste botão, o grupo será criado com as informações fornecidas.
    - Botão "Voltar": Ao clicar neste botão, o usuário é redirecionado para a página anterior.

## Tela de Novos Eventos

Figura 20 – Tela de Novos Eventos

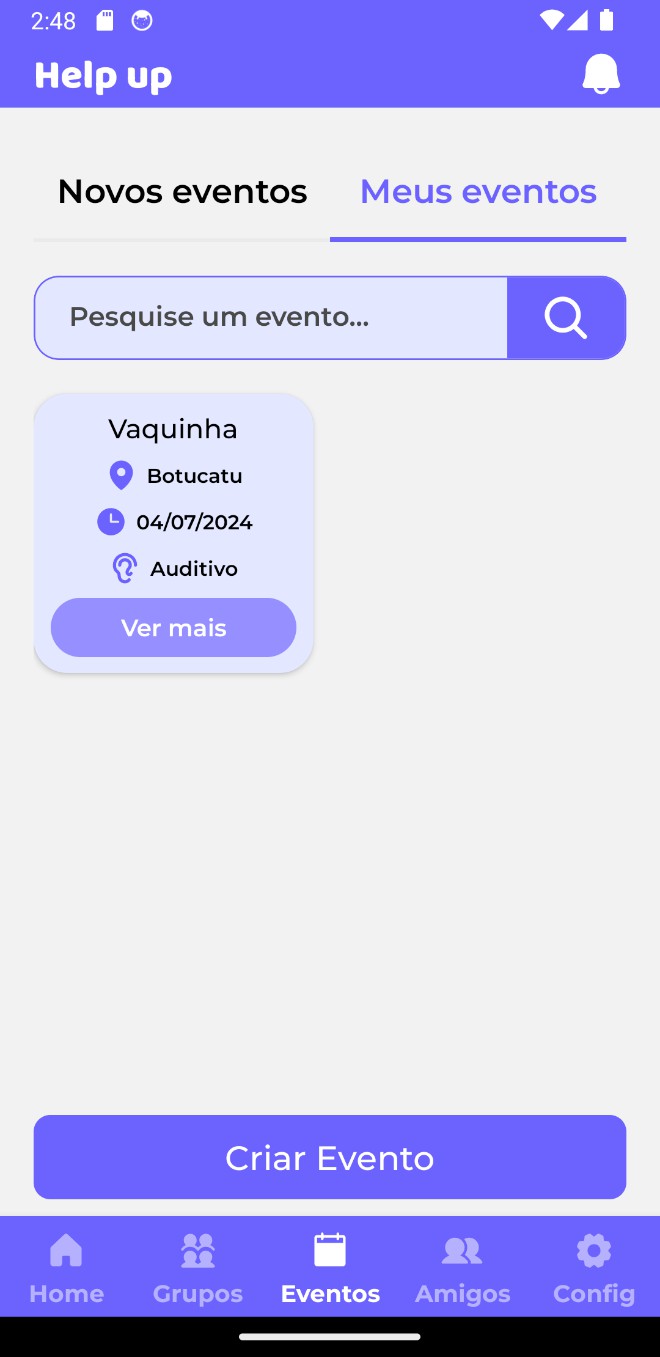


A tela de novos eventos, ilustrada na Figura 20, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Meus Eventos": Redireciona o usuário para a tela de meus eventos (mostrada na Figura 21).
    - Barra de Pesquisa: Campo para o usuário realizar pesquisas, permitindo filtrar os eventos listados de acordo com o termo digitado.
    - Lista de Eventos: Exibição dos novos eventos, mostrando informações como a distância do usuário para o evento, a data do evento e a comunidade abrangida. Cada evento tem um botão "Ver mais" que, ao ser clicado, permite ao usuário visualizar mais informações sobre o evento.

## Tela de Meus Eventos

Figura 21 – Tela de Meus Eventos



A tela de meus eventos, ilustrada na Figura 21, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Novos Eventos": Redireciona o usuário para a tela de novos eventos (mostrada na Figura 20).
    - Barra de Pesquisa: Campo para o usuário realizar pesquisas, permitindo filtrar os eventos listados de acordo com o termo digitado.
    - Lista de Eventos: Exibição dos eventos aos quais o usuário pertence, mostrando informações como a localidade do evento, a data do evento e a comunidade abrangida. Cada evento tem um botão "Ver mais" que, ao ser clicado, permite ao usuário visualizar mais informações sobre o evento.
    - Botão "Criar Evento": Permite ao usuário criar um novo evento

## Tela de Informações do Evento

Figura 22 – Tela de Informações do Evento



A tela de informações do evento, ilustrada na Figura 22, exibe os seguintes componentes:

* + - Informações do Evento: Exibe o título do evento, uma breve descrição, a quantidade de participantes, a distância do evento em relação ao usuário, a data, o horário, a localidade e a comunidade abrangida pelo evento.
    - Botão "Marcar Presença": Ao clicar neste botão, o usuário se torna um participante do evento.

## Tela de Informações do Evento Participante

Figura 23 – Tela de Informações do Evento Participante

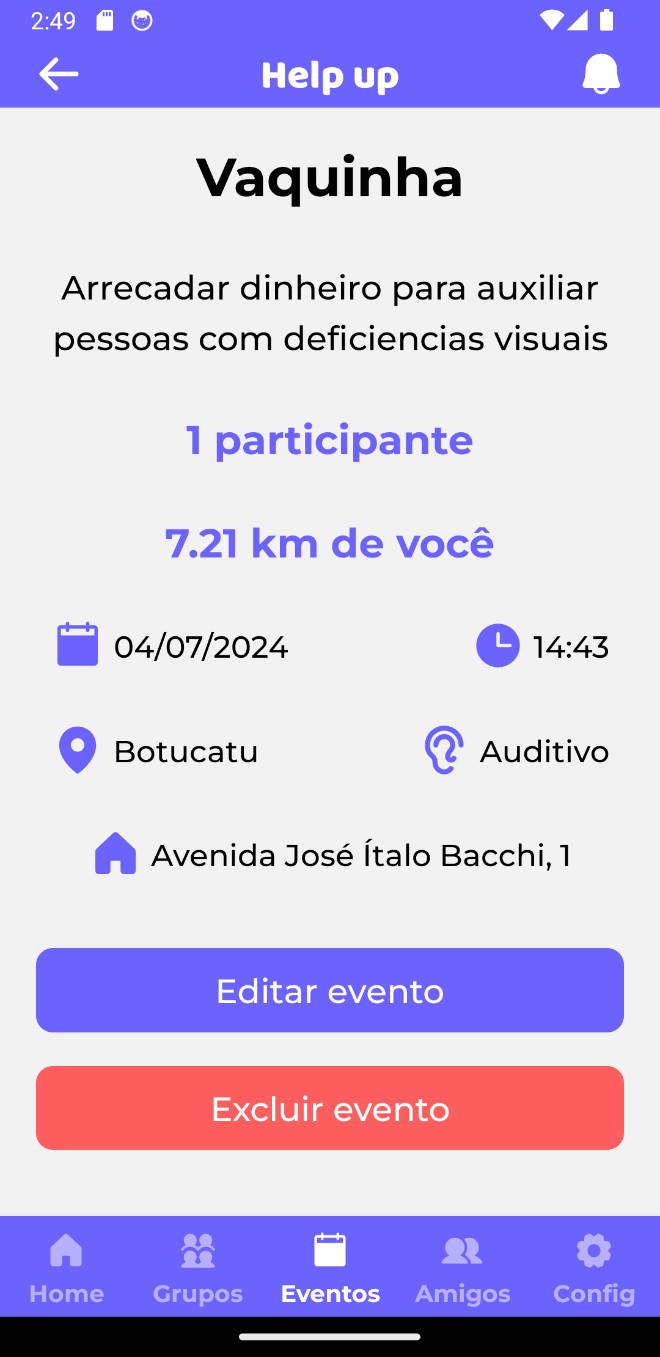


A tela de informações do evento participante, ilustrada na Figura 23, exibe os seguintes componentes:

* + - Informações do Evento: Exibe o título do evento, uma breve descrição, a quantidade de participantes, a distância do evento em relação ao usuário, a data, o horário, a localidade e a comunidade abrangida pelo evento.
    - Botão "Desmarcar Presença": Ao clicar neste botão, o usuário deixa de ser um participante do evento.

## Tela de Informações do Evento Pertencente

Figura 24 – Tela de Informações do Evento Pertencente



A tela de informações do evento pertencente, ilustrada na Figura 24, exibe os seguintes componentes:

* + - Informações do Evento: Exibe o título do evento, uma breve descrição, a quantidade de participantes, a distância do evento em relação ao usuário, a data, o horário, a localidade e a comunidade abrangida pelo evento.
    - Botão "Editar Evento": Redireciona o usuário para a tela de edição de evento (mostrada na Figura 25).
    - Botão "Excluir Evento": Exclui o evento e retorna à página anterior.

## Tela de Edição de Evento

Figura 25 – Tela de Edição de Evento

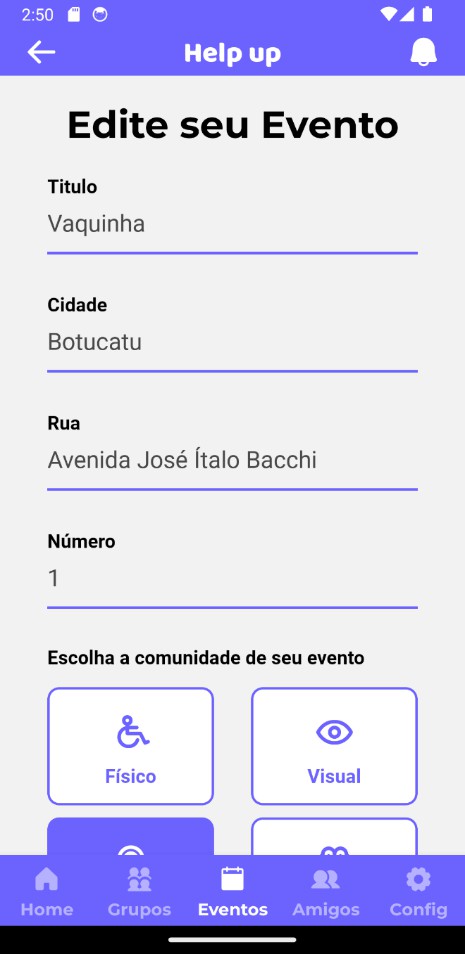


Figura 26 – Tela de Edição de evento parte 2

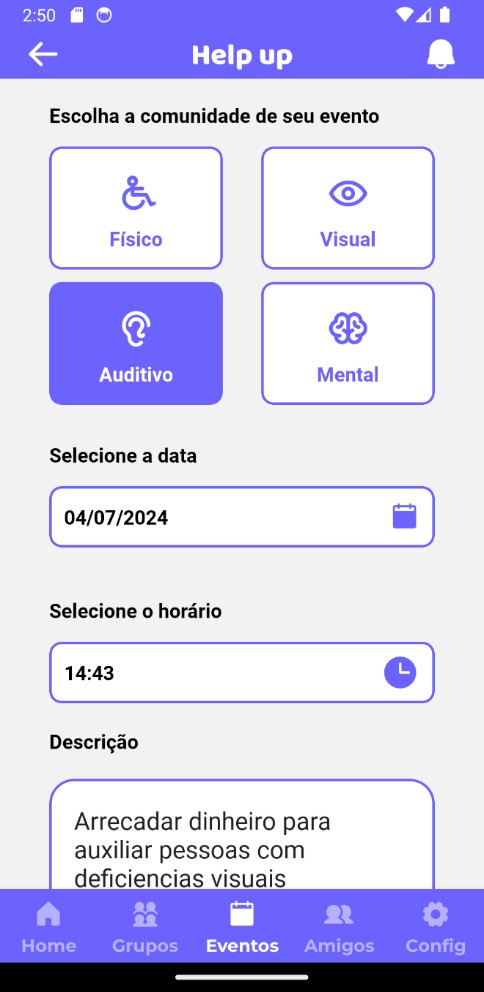
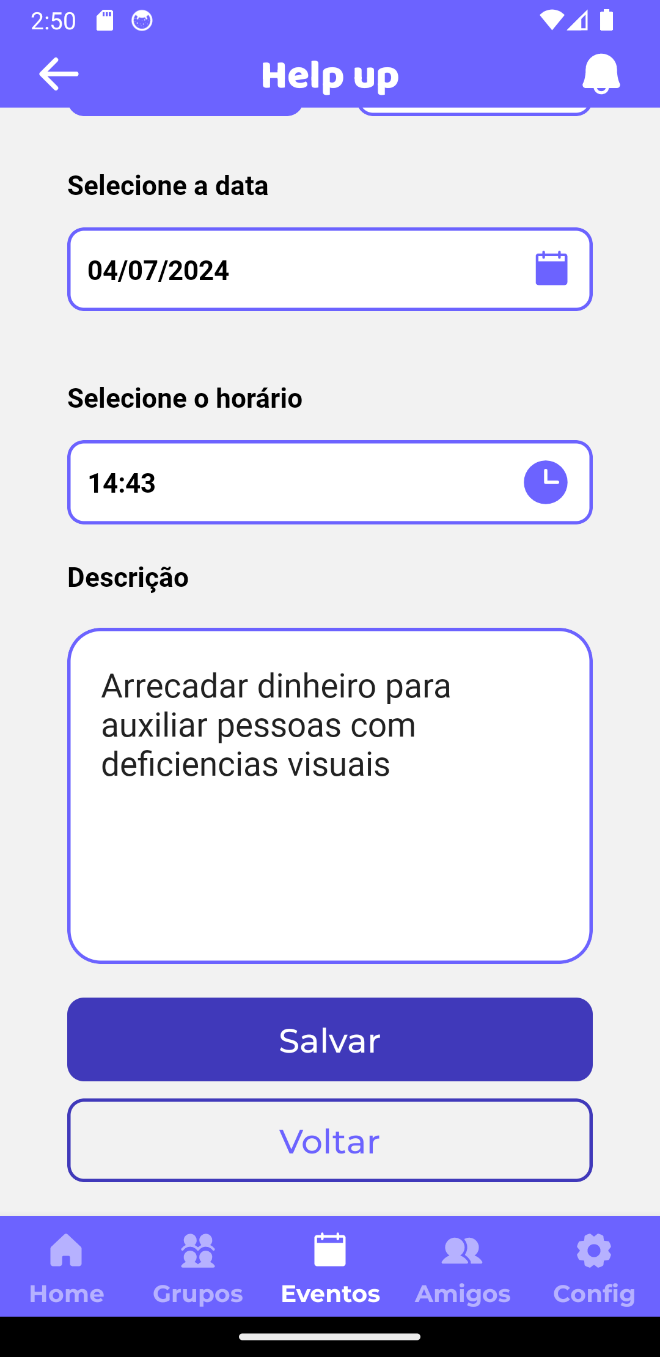


Figura 27 – Tela de Edição de evento parte 3



A tela de edição de evento, ilustrada nas Figuras 25, 26 e 27, exibe os seguintes componentes:

* + - Título: Campo para preencher o título do evento.
    - Cidade: Campo para preencher a cidade onde o evento ocorrerá.
    - Rua: Campo para preencher a rua do evento.
    - Número: Campo para preencher o número do endereço do evento.
    - Botões "Escolha a Comunidade de seu Evento": Opções para selecionar a comunidade foco do evento (Físico, Visual, Auditivo, Mental).
    - Data: Campo para selecionar a data do evento.
    - Horário: Campo para selecionar o horário do evento.
    - Descrição: Campo para preencher a descrição do evento.
    - Botão "Salvar": Salva as alterações feitas no evento.
    - Botão "Voltar": Retorna para a tela anterior.

## Tela de Criação de Evento

Figura 28 – Tela de Criação de Evento



Figura 29 – Tela de Criação de Evento Parte 2

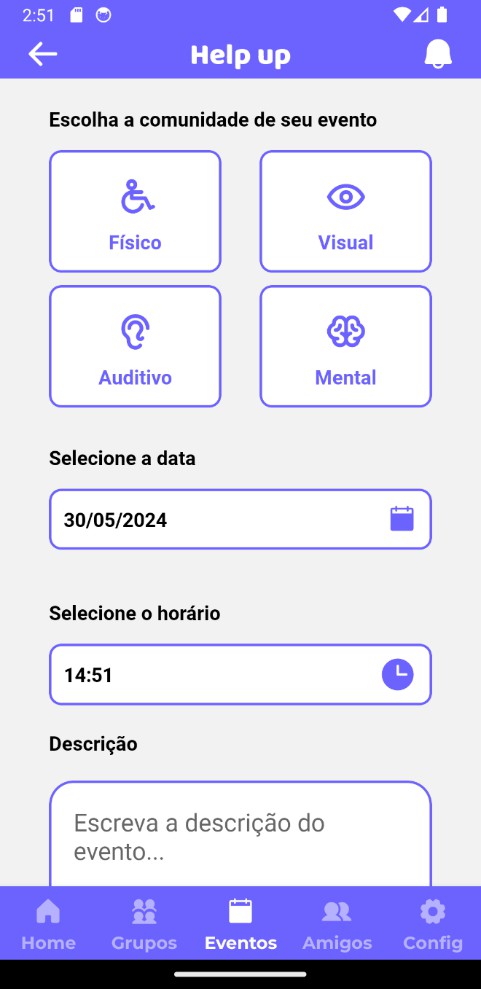
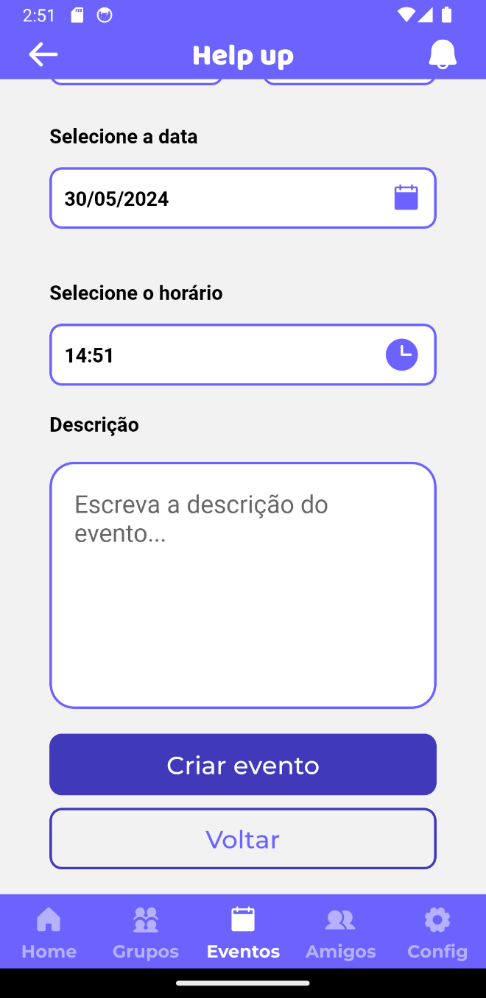


Figura 30 – Tela de Criação de Evento Parte 3

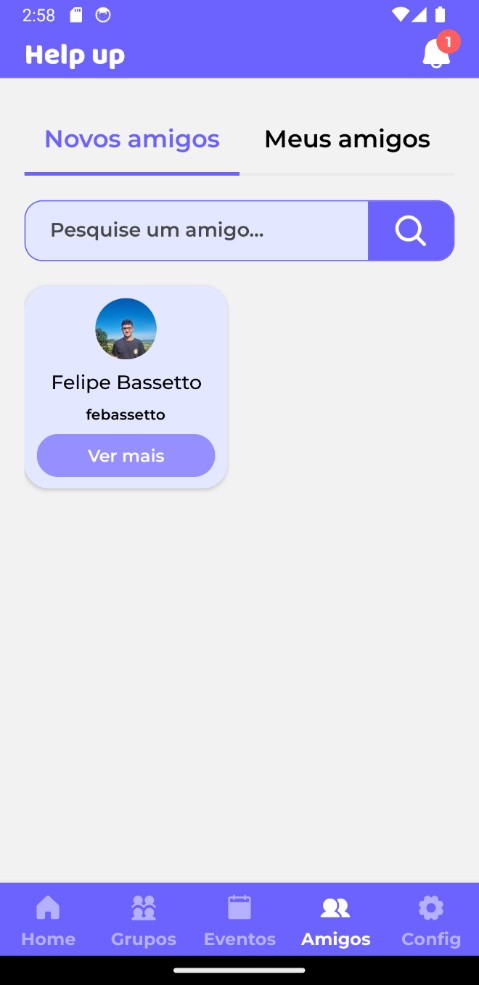


A tela de criação de evento, ilustrada nas Figuras 28, 29 e 30, exibe os seguintes componentes:

* + - Título: Campo para preencher o título do evento.
    - Cidade: Campo para preencher a cidade onde o evento ocorrerá.
    - Bairro: Campo para preencher o bairro onde o evento ocorrerá.
    - Rua: Campo para preencher a rua do evento.
    - Número: Campo para preencher o número do endereço do evento.
    - Botões "Escolha a Comunidade de seu Evento": Opções para selecionar a comunidade foco do evento (Físico, Visual, Auditivo, Mental).
    - Data: Campo para selecionar a data do evento.
    - Horário: Campo para selecionar o horário do evento.
    - Descrição: Campo para preencher a descrição do evento.
    - Botão "Criar Evento": Cria o evento com as informações fornecidas.
    - Botão "Voltar": Retorna para a tela anterior.

## Tela de Novos Amigos

Figura 31 – Tela de Novos Amigos

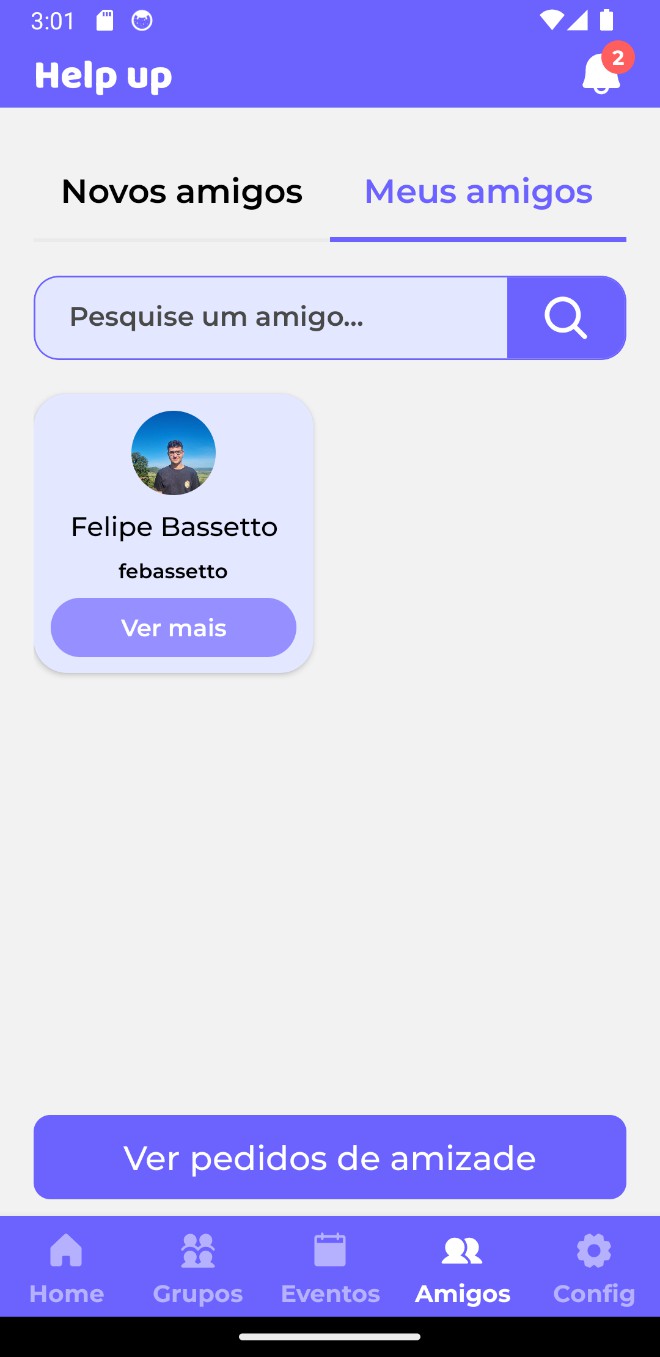


A tela de novos amigos, ilustrada na Figura 31, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Meus Amigos": Redireciona o usuário para a tela de meus amigos (mostrada na Figura 32).
    - Barra de Pesquisa: Campo para o usuário realizar pesquisas, permitindo filtrar os amigos listados de acordo com o termo digitado.
    - Lista de Amigos: Exibição de sugestões de amizades para o usuário, mostrando a imagem, o nome e o apelido de cada usuário sugerido. Cada sugestão possui um botão "Ver mais" que, ao ser clicado, permite ao usuário visualizar mais detalhes sobre a pessoa.

## Tela de Meus Amigos

Figura 32 – Tela de Meus Amigos



A tela de meus amigos, ilustrada na Figura 32, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Novos Amigos": Redireciona o usuário para a tela de novos amigos

(mostrada na Figura 31).

* + - Barra de Pesquisa: Campo para o usuário realizar pesquisas, permitindo filtrar os amigos listados de acordo com o termo digitado.
    - Lista de Amigos: Exibição dos amigos pertencentes ao usuário, mostrando a imagem, o nome e o apelido de cada amigo. Cada amigo tem um botão "Ver mais" que, ao ser clicado, permite ao usuário visualizar mais detalhes sobre a pessoa.
    - Botão "Ver Pedidos de Amizade": Exibe os pedidos de amizade recebidos pelo usuário.

## Tela de Novo Amigo

Figura 33 – Tela de Novo Amigo



A tela de novo amigo, ilustrada na Figura 33, exibe os seguintes componentes:

* + - Nome do Usuário: Exibe o nome do usuário.
    - Foto do Usuário: Exibe a foto de perfil do usuário.
    - Localidade do Usuário: Exibe a localidade do usuário.
    - Descrição do Usuário: Exibe a descrição do usuário (se disponível).
    - Botão "Enviar Pedido de Amizade": Envia um pedido de amizade para o usuário.

## Tela de Amigo Pendente

Figura 34 – Tela de Amigo Pendente



A tela de amigo pendente, ilustrada na Figura 34, exibe os seguintes componentes:

* + - Nome do Usuário: Exibe o nome do usuário.
    - Foto do Usuário: Exibe a foto de perfil do usuário.
    - Localidade do Usuário: Exibe a localidade do usuário.
    - Descrição do Usuário: Exibe a descrição do usuário (se disponível).
    - Botão "Convite Pendente": Botão desativado que informa ao usuário que o convite de amizade está pendente, sem funcionalidade adicional.

## Tela de Amizade Aceita

Figura 35 – Tela de Amizade Aceita

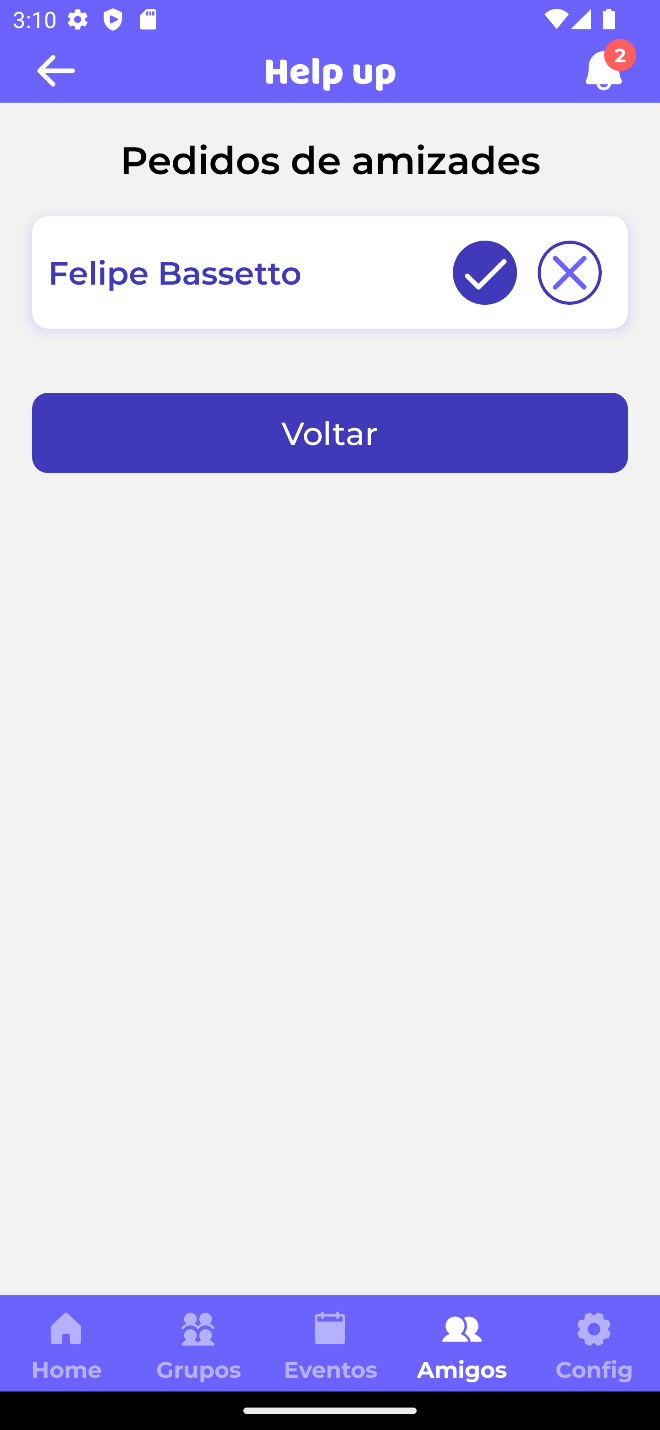


A tela de amizade aceita, ilustrada na Figura 35, exibe os seguintes componentes:

* + - Nome do Usuário: Exibe o nome do usuário.
    - Foto do Usuário: Exibe a foto de perfil do usuário.
    - Localidade do Usuário: Exibe a localidade do usuário.
    - Descrição do Usuário: Exibe a descrição do usuário (se disponível).
    - Botão "Desfazer Amizade": Ao clicar neste botão, a amizade com o usuário selecionado será desfeita.

## Tela de Solicitações de Amizade

Figura 36 – Tela de Solicitações de Amizade



A tela de solicitações de amizade, ilustrada na Figura 36, exibe os seguintes componentes:

* + - Título "Pedidos de Amizade": Exibe o título da tela.
    - Lista com Solicitações de Amizade: Contém uma lista de solicitações de amizade recebidas, onde cada solicitação possui:
    - Botão Aceitar: Um botão com fundo roxo para aceitar a solicitação.
    - Botão Rejeitar: Um botão com fundo transparente para rejeitar a solicitação.
    - Botão "Voltar": Retorna para a página anterior.

## Tela de Configurações

Figura 37 – Tela de Configurações



A tela de configurações, ilustrada na Figura 37, exibe os seguintes componentes:

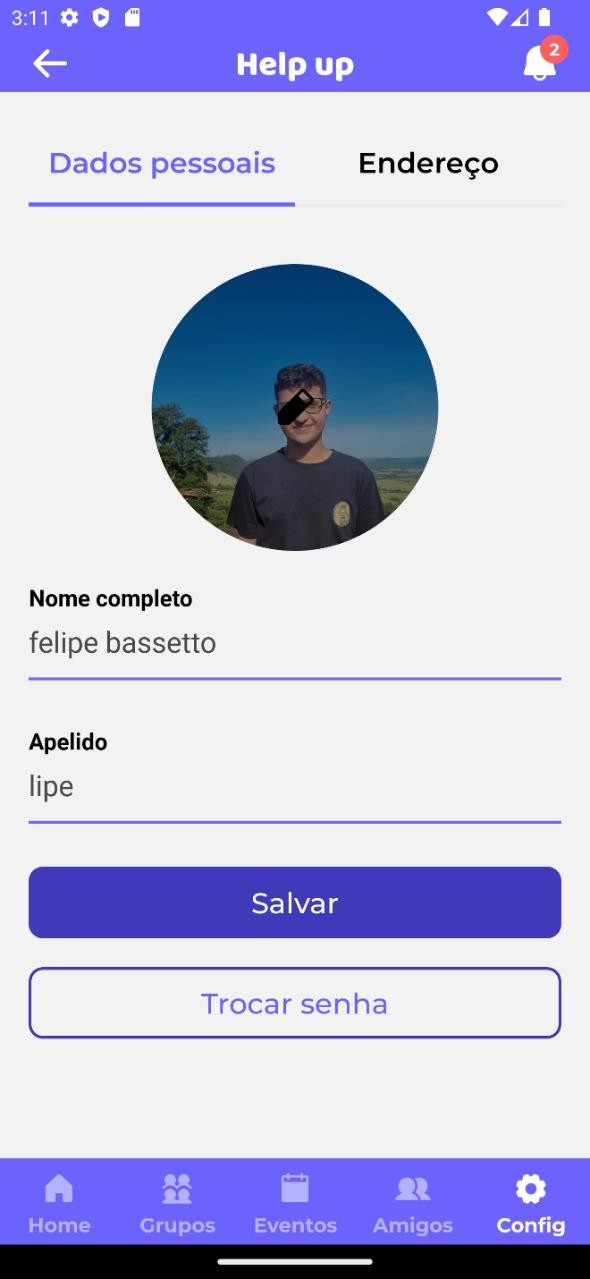
* + - Botão "Editar Conta": Redireciona o usuário para a tela de editar conta (mostrada na Figura 38).
    - Botão "Trocar Senha": Redireciona o usuário para a tela de trocar senha (mostrada na Figura 39).
    - Botão "Notificações": Redireciona o usuário para a tela de notificações (mostrada na Figura 41).
    - Botão "Ajuda e Suporte": Redireciona o usuário para a página de contato (mostrada na Figura 43).
    - Botão "Termos e Políticas de Uso": Redireciona o usuário para a página de

termos (mostrada nas Figuras 44, 45, 46 e 47).

* + - Botão "Limpar Armazenamento": Abre um modal para limpar armazenamento (mostrado na Figura 48).
    - Botão "Reportar Problema": Redireciona o usuário para a tela de contato (mostrada na Figura 43).
    - Botão "Excluir Conta": Exibe um modal de confirmação para excluir a conta (mostrado na Figura 49).
    - Botão "Sair da Conta": Encerra a sessão do usuário e retorna para a tela de login (mostrada na Figura 1).

## Tela de Editar Conta

Figura 38 – Tela de Editar Conta



A tela de editar conta, ilustrada na Figura 38, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Endereço": Redireciona o usuário para a tela de editar endereço (mostrada na Figura 40).
    - Botão de Alterar Imagem: Permite ao usuário alterar a imagem de perfil.
    - Nome Completo: Campo para editar o nome completo do usuário.
    - Apelido: Campo para editar o apelido do usuário.
    - Botão "Salvar": Salva as edições feitas pelo usuário.
    - Botão "Trocar Senha": Redireciona o usuário para a tela de trocar senha (mostrada na Figura 39).

## Tela de Alterar Senha

Figura 39 – Tela de Alterar Senha

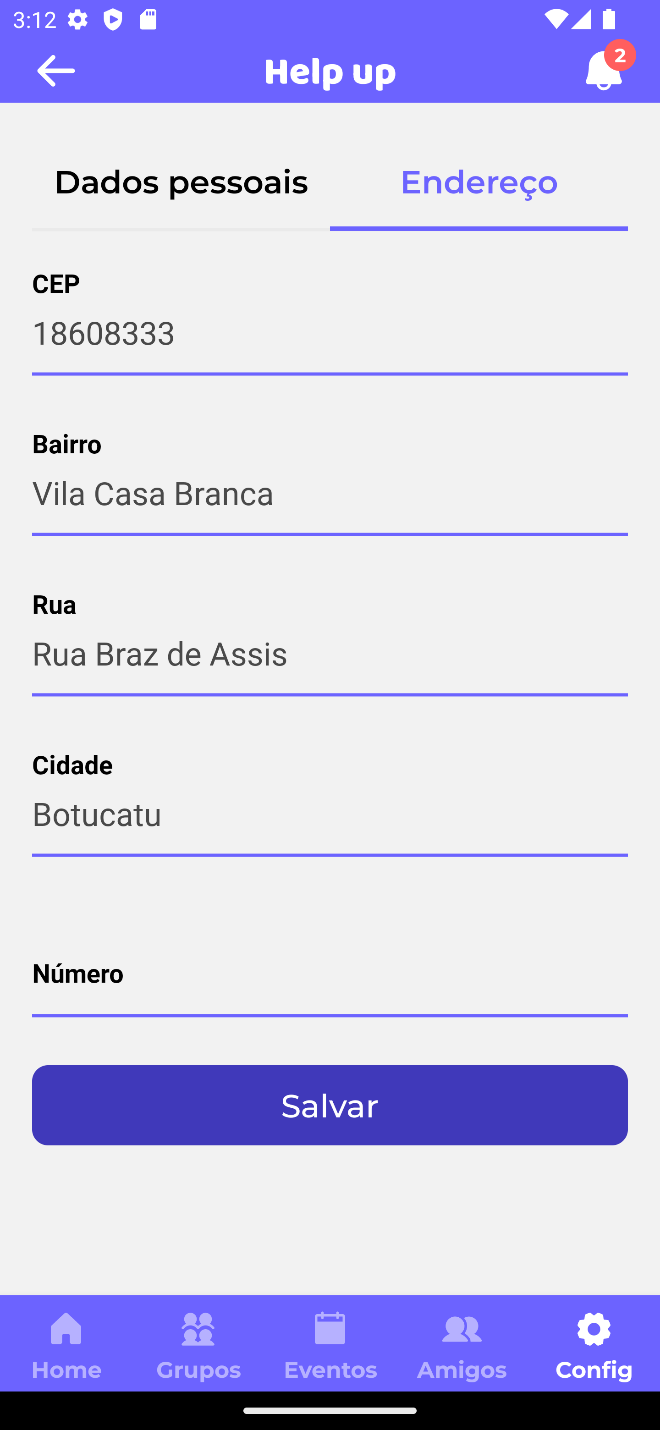


A tela de alterar senha, ilustrada na Figura 39, exibe os seguintes componentes:

* + - Senha: Campo para editar a nova senha.
    - Confirme a Senha: Campo para confirmar a nova senha digitada.
    - Botão "Trocar Senha": Altera a senha com o valor digitado nos campos anteriores.

## Tela de Editar Endereço

Figura 40 – Tela de Editar Endereço

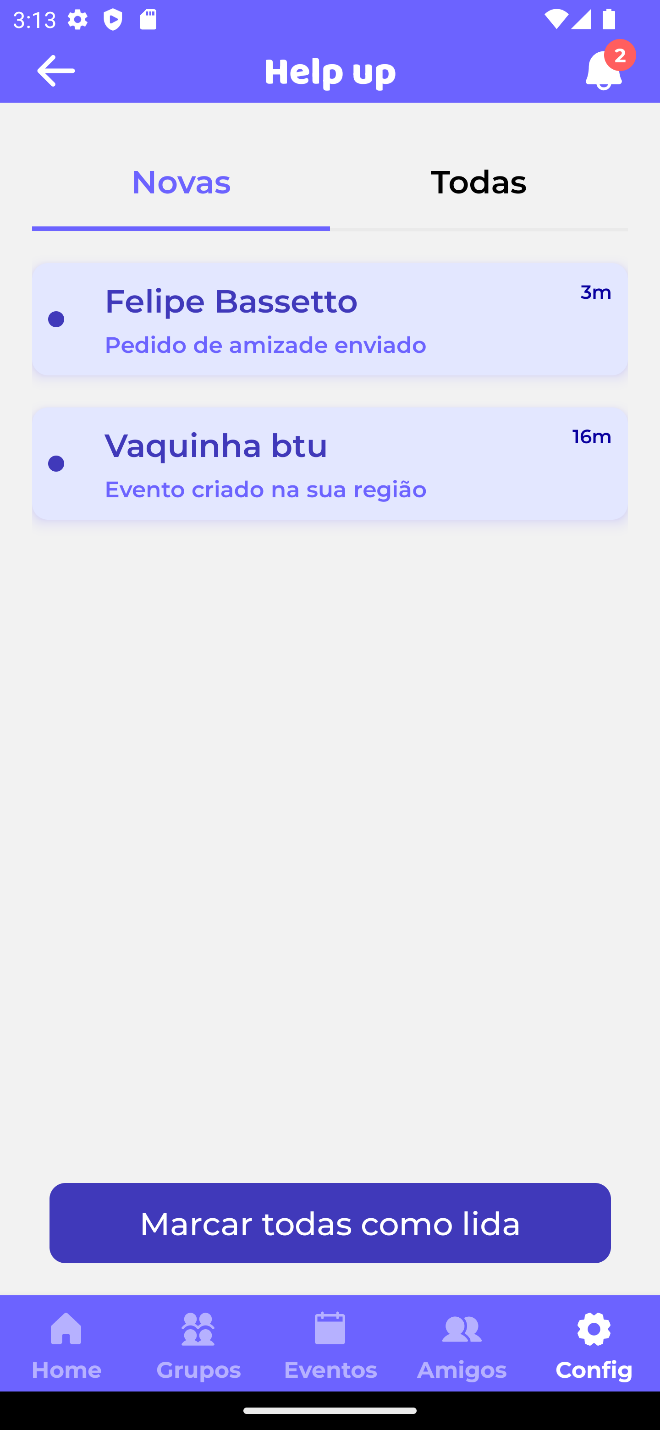


A tela de editar endereço, ilustrada na Figura 40, exibe os seguintes componentes:

* + - CEP: campo para editar cep.
    - CEP: Campo para editar o CEP.
    - Bairro: Campo para editar o bairro.
    - Rua: Campo para editar a rua.
    - Cidade: Campo para editar a cidade.
    - Número: Campo para editar o número.
    - Botão "Salvar": Salva as edições feitas no endereço.

## Tela de Novas Notificações

Figura 41 – Tela de Novas Notificações

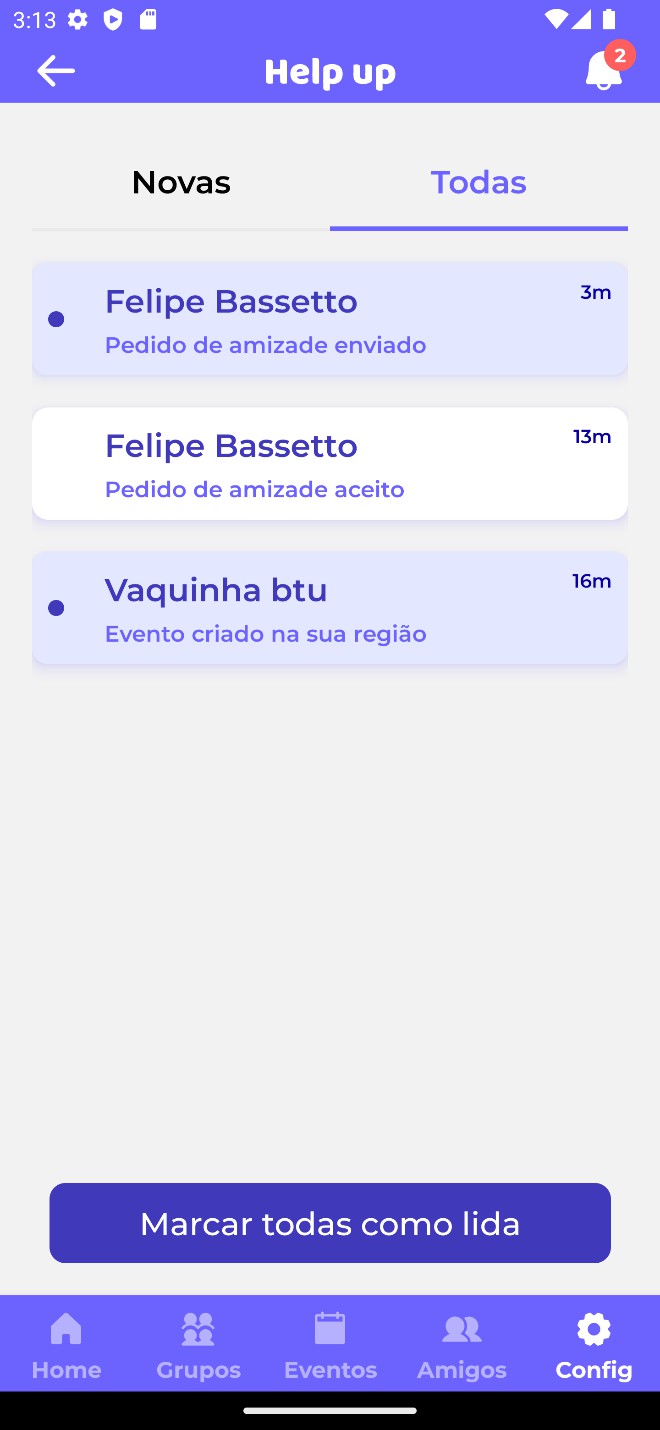


A tela de novas notificações, ilustrada na Figura 41, exibe os seguintes componentes:

* + - Botão "Todas": Redireciona o usuário para a tela de todas as notificações (mostrada na Figura 42).
    - Lista de Notificações: Mostra notificações novas, exibindo um título, uma descrição e há quanto tempo foram enviadas.
    - Botão "Marcar Todas como Lida": Marca todas as notificações como lidas, removendo-as da lista de notificações novas.

## Tela de Todas as Notificações

Figura 42 – Tela de Todas as Notificações



A tela de todas as notificações, ilustrada na Figura 42, exibe os seguintes componentes:

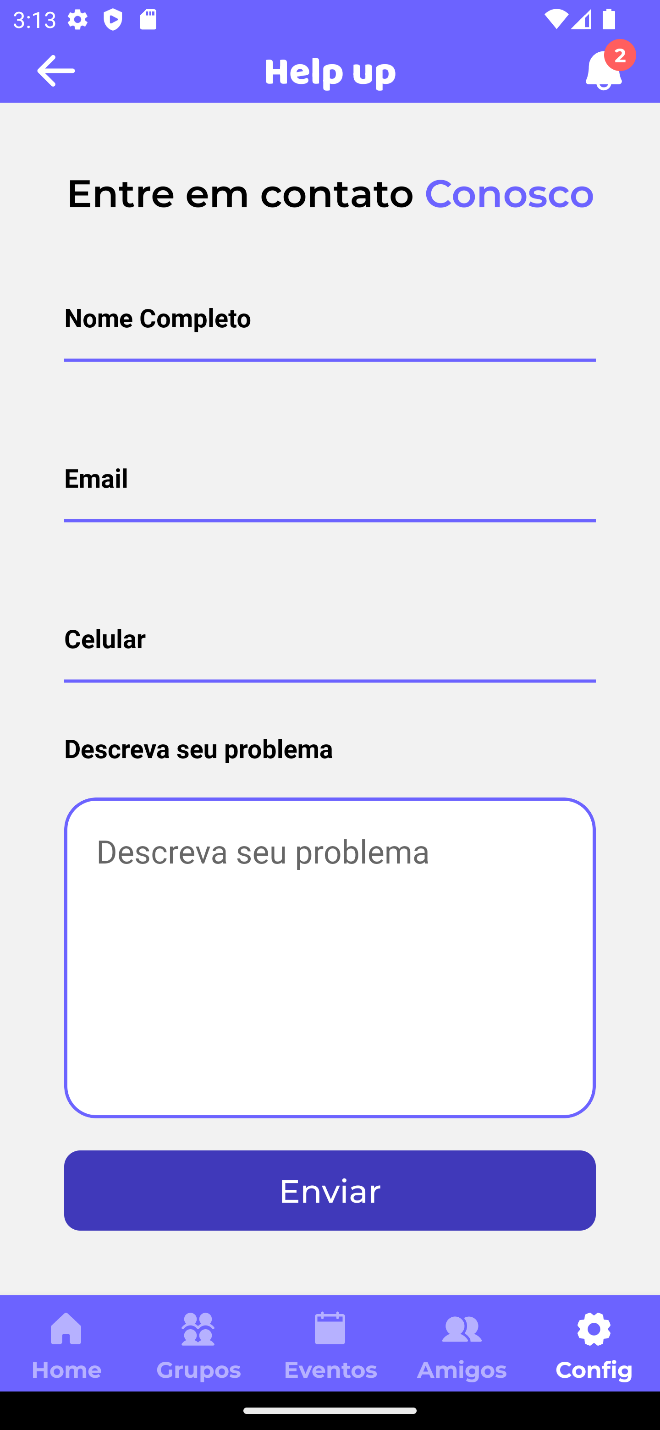
* + - Botão "Novas": Redireciona o usuário para a tela de novas notificações (mostrada na Figura 41).
    - Lista de Notificações: Mostra todas as notificações, exibindo um título, uma

descrição e há quanto tempo foram enviadas.

* + - Botão "Marcar Todas como Lida": Marca todas as notificações como lidas, removendo-as da lista de notificações novas.

## Tela de Entre em Contato

Figura 43 – Tela de Entre em Contato



A tela de entre em contato, ilustrada na Figura 43, exibe os seguintes componentes:

* + - Nome Completo: Campo para preencher com o nome completo do usuário.
    - Email: Campo para preencher com o e-mail do usuário.
    - Celular: Campo para preencher com o número de celular do usuário.
    - Descreva seu Problema: Campo para preencher com informações sobre o

problema do usuário.

* + - Botão "Enviar": Envia as informações preenchidas para a equipe de suporte.

## Tela de Termos

Figura 44 – Tela termos

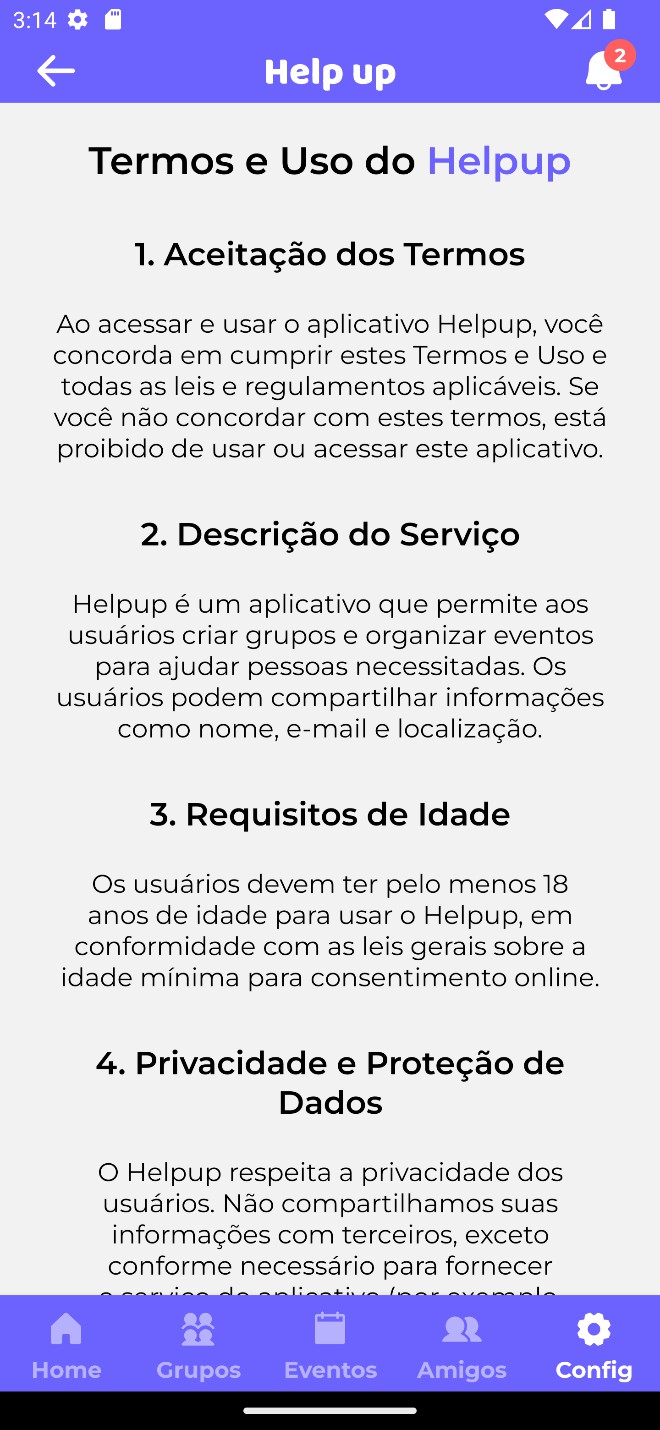


Figura 45 – Tela de termos parte 2

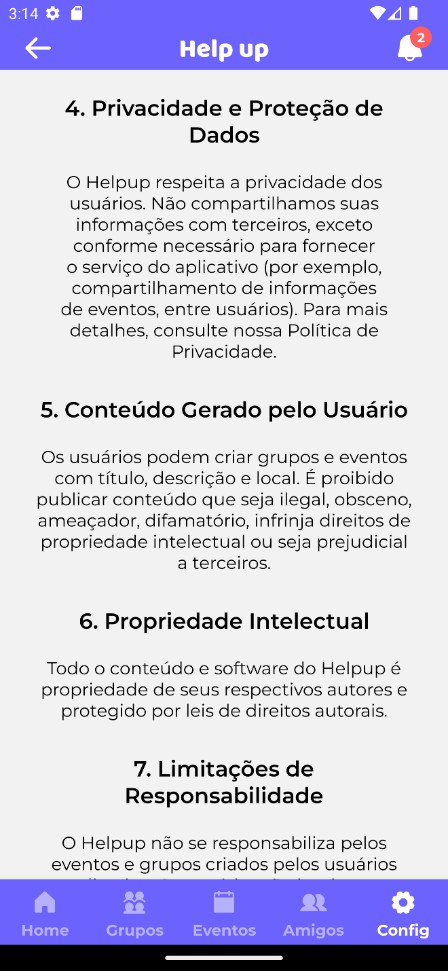
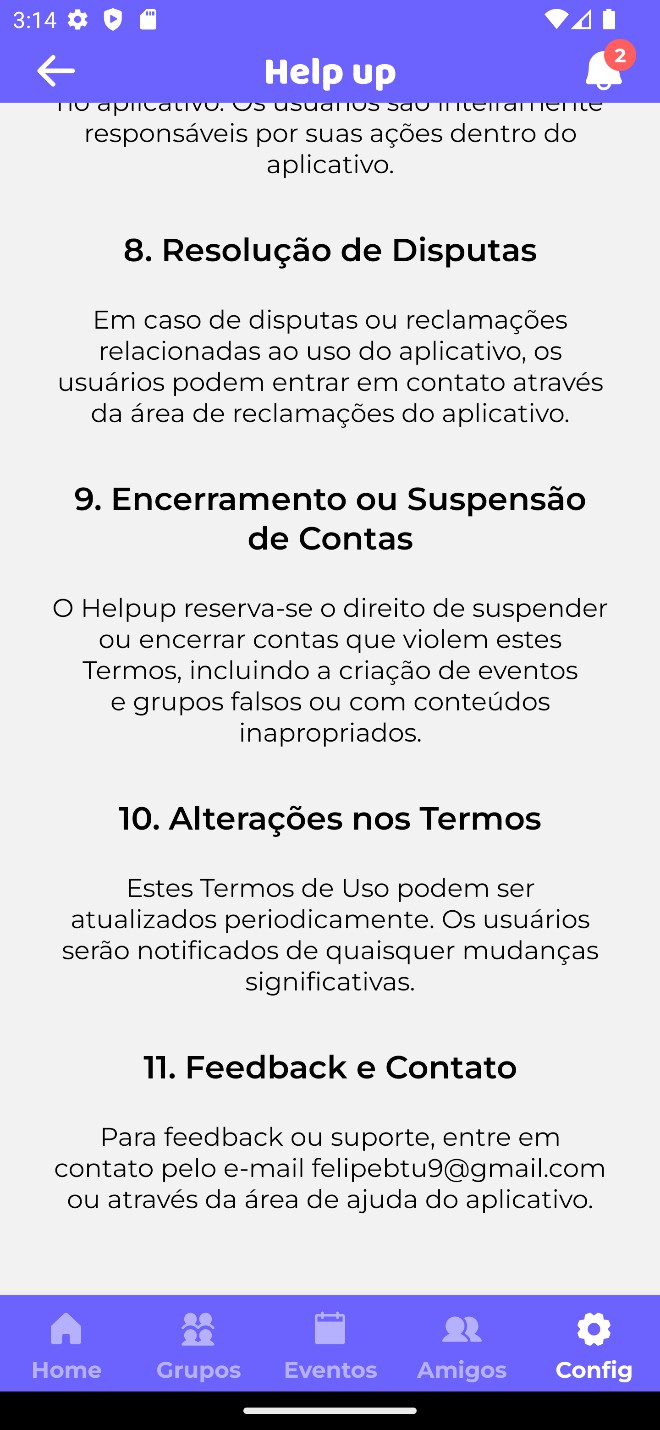


Figura 46 – Tela de termos parte 3



Figura 47 – Tela de termos parte 4



A tela de termos, ilustrada nas Figuras 44, 45, 46 e 47, exibe todos os termos de uso do aplicativo. Abaixo estão os principais pontos abordados:

* + - Aceitação dos Termos: Declaração de concordância com os termos e regulamentos ao usar o aplicativo.
    - Descrição do Serviço: Explicação sobre a finalidade e funcionalidades do Helpup.
    - Requisitos de Idade: Exigência de idade mínima para uso do aplicativo.
    - Privacidade e Proteção de Dados: Informações sobre como o aplicativo respeita e protege a privacidade dos usuários.
    - Conteúdo Gerado pelo Usuário: Regras sobre a criação de conteúdo pelos usuários e as restrições aplicáveis.
    - Propriedade Intelectual: Direitos autorais e propriedade intelectual do conteúdo

e software do aplicativo.

* + - Limitações de Responsabilidade: Limitações sobre a responsabilidade do aplicativo em relação aos eventos e grupos criados pelos usuários.
    - Resolução de Disputas: Procedimentos para resolver disputas e reclamações relacionadas ao uso do aplicativo.
    - Encerramento ou Suspensão de Contas: Diretrizes para suspensão ou encerramento de contas que violem os termos.
    - Alterações nos Termos: Possibilidade de atualização dos termos de uso e notificação aos usuários sobre mudanças significativas.
    - Feedback e Contato: Informações de contato para feedback ou suporte.

## Modal de Limpar Armazenamento

Figura 48 – Modal de Limpar Armazenamento

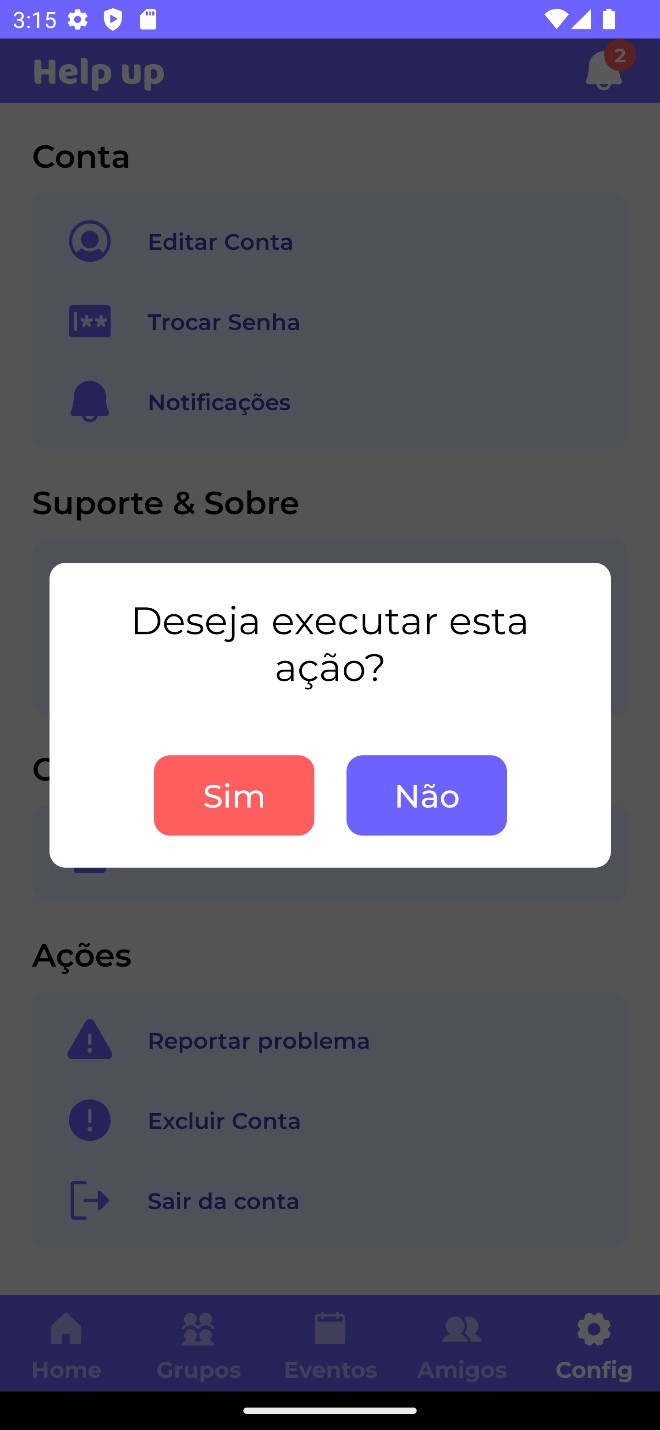


O modal de limpar armazenamento, ilustrado na Figura 48, exibe os seguintes componentes:

* Mensagem de Confirmação: "Deseja executar esta ação?" para confirmar a limpeza do armazenamento.
* Botão "Sim": Limpa o armazenamento do aplicativo no celular.
* Botão "Não": Fecha o modal sem executar nenhuma ação.

## Modal de Excluir Conta

Figura 49 – Modal de Excluir Conta



O modal de excluir conta, ilustrado na Figura 49, exibe os seguintes componentes:

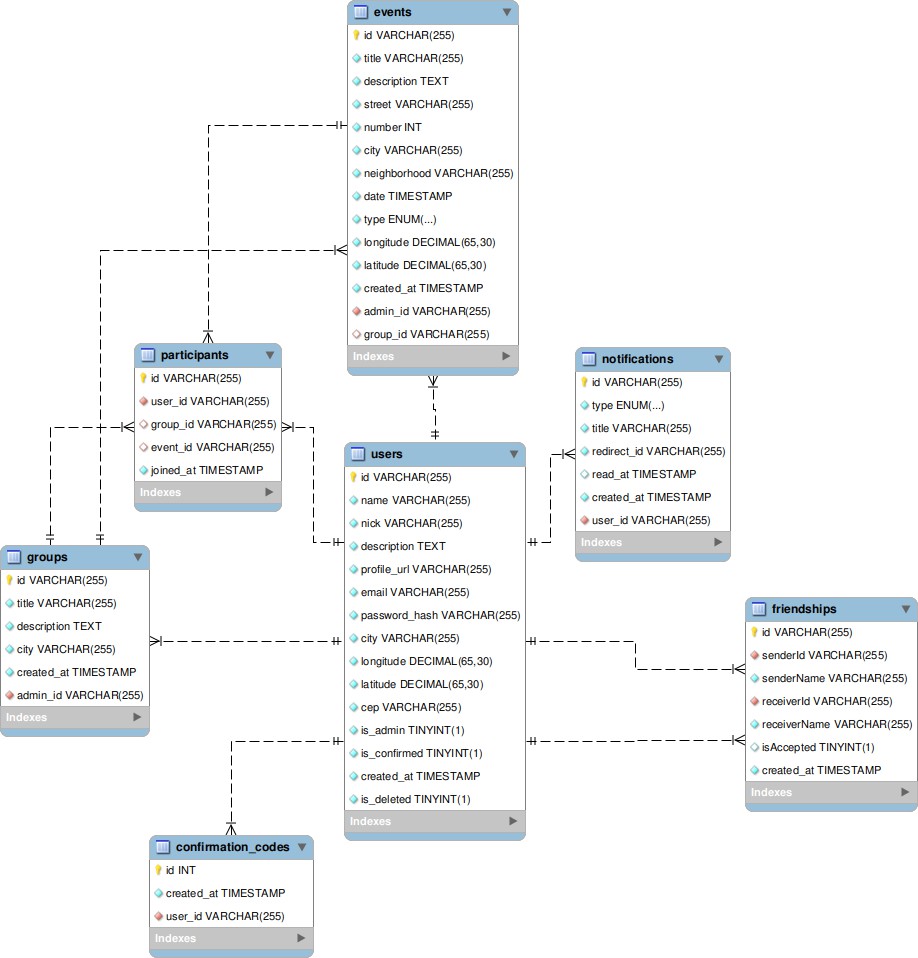
* + - Mensagem de Confirmação: "Deseja executar esta ação?" para confirmar a exclusão da conta.
    - Botão "Sim": Exclui a conta do usuário e redireciona para a tela de login

(mostrada na Figura 1).

* + - Botão "Não": Fecha o modal sem executar nenhuma ação.

## Diagrama Banco de Dados

Figura 50 – Diagrama Banco de Dados



# APLICABILIDADE

O aplicativo HelpUp se aplica a diversos contextos em que a inclusão e o apoio a pessoas com deficiência são necessários. Na atualidade, a eficiência e a gestão são termos que necessitam de suporte tecnológico. Qualquer organização ou comunidade que deseje promover a inclusão e a participação ativa de pessoas com deficiência encontrará no HelpUp uma ferramenta padronizada, dinâmica e gerenciável que se encaixa perfeitamente nessas necessidades.

O sistema conta com suporte multilíngue dinâmico, atendendo às demandas da globalização atual. Hoje, um usuário pode estar em sua cidade, mas amanhã pode estar do outro lado do mundo. O suporte multilíngue do HelpUp garante que o aplicativo seja acessível a uma audiência global, facilitando a comunicação e a coordenação entre organizadores e participantes de eventos de apoio a pessoas com deficiência.

Além disso, o HelpUp facilita o trabalho administrativo ao automatizar e simplificar a organização de eventos, contribuindo para a redução do tempo de planejamento e execução. Isso inclui a geração de notificações automáticas, o gerenciamento de participantes e voluntários, e o cumprimento de normas de acessibilidade e inclusão.

O objetivo do HelpUp é proporcionar um ambiente web multiusuário e multilíngue, que permita a rápida e eficaz organização de eventos de apoio a pessoas com deficiência. Com uma interface intuitiva e funcionalidades avançadas, o aplicativo melhora a eficiência administrativa e promove uma maior participação e inclusão de todos os envolvidos.

# REFERÊNCIAS

**AMAZON WEB SERVICES.** *Amazon S3 Documentation*. 2024. Disponível em: <https://docs.aws.amazon.com/s3/>. Acesso em: 11 jun. 2024.

**AMAZON WEB SERVICES.** *Amazon EC2 Documentation*. 2024. Disponível em: <https://docs.aws.amazon.com/ec2/>. Acesso em: 4 mar. 2024.

**AMAZON WEB SERVICES.** *Amazon Route 53 Documentation*. 2024. Disponível em: <https://docs.aws.amazon.com/Route53/>. Acesso em: 20 maio 2024.

**AMAZON WEB SERVICES.** *Amazon RDS Documentation*. 2024. Disponível em: <https://docs.aws.amazon.com/rds/>. Acesso em: 5 abr. 2024.

**ATLASIAN.** *What is Agile?*. 2024. Disponível em: <https://www.atlassian.com/agile>. Acesso em: 14 jan. 2024.

**ATLASIAN.** *Agile software development*. 2024. Disponível em: <https://www.atlassian.com/agile/software-development>. Acesso em: 27 fev. 2024.

**ATLASIAN.** *Agile Methodology Testing Best Practices & Why They Matter*. 2024. Disponível em: <https://www.atlassian.com/software/agile/testing-best-practices>. Acesso em: 9 mar. 2024.

**DOCKER.** *Docker Documentation*. 2024. Disponível em: <https://docs.docker.com/>. Acesso em: 21 fev. 2024.

**DOCKER.** *Docker overview*. 2024. Disponível em: [https://docs.docker.com/get-](https://docs.docker.com/get-started/overview/) [started/overview/.](https://docs.docker.com/get-started/overview/) Acesso em: 8 maio 2024.

**DOCKER.** *Docker Compose overview*. 2024. Disponível em: <https://docs.docker.com/compose/>. Acesso em: 3 abr. 2024.

**FACEBOOK.** *React Native Documentation.* 2024. Disponível em: https://reactnative.dev/docs/getting-started. Acesso em: 12 fev. 2024.

**FASTIFY.** *Fastify Documentation*. 2024. Disponível em: <https://www.fastify.io/docs/latest/>. Acesso em: 7 jan. 2024.

**INSTITUTO RODRIGO MENDES.** *Quantas pessoas com deficiência existem no Brasil e no mundo?.* DIVERSA, 2024. Disponível em: https://diversa.org.br/educacao- inclusiva/quem-sao-as-pessoas-com-deficiencia/quantas-pessoas-com-deficiencia-existem- no-brasil-e-no-mundo/. Acesso em: 15 abr. 2024.

**NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL.** *Entre 140 e 180 milhões de pessoas vivem com alguma deficiência nas Américas.* 2012. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/124532-entre- 140-e-180-milhoes-de-pessoas-vivem-com-alguma-deficiencia-nas-americas. Acesso em: 23 mar. 2024.

**POSTGRESQL.** *PostgreSQL Documentation*. 2024. Disponível em: <https://www.postgresql.org/docs/current/>. Acesso em: 29 abr. 2024.

**NEXT.JS.** *Next.js Documentation*. 2024. Disponível em: <https://nextjs.org/docs>. Acesso em: 16 jun. 2024.

**SciELO.** *Sistema de informação: instrumento para tomada de decisão no exercício da gerência*. Disponível em: [https://www.scielo.br](https://www.scielo.br/). Acesso em: 19 abr. 2024.

**WORLD HEALTH ORGANIZATION; THE WORLD BANK.** *Relatório mundial*

*sobre a deficiência.* Tradução Lexicus Serviços Linguísticos. São Paulo: SEDPcD, 2012. Disponível em: https://diversa.org.br/educacao-inclusiva/quem-sao-as-pessoas-com- deficiencia/quantas-pessoas-com-deficiencia-existem-no-brasil-e-no-mundo. Acesso em: 2 maio 2024.

LINKS para o código fonte: https://github.com/FeBassetto/helpup-app <https://github.com/FeBassetto/helpup-web>

https://github.com/FeBassetto/server-helpup