

MOODY?

Pedro Gabriel Godoy ¹
Sérgio Murilo Schütz ²

INTRODUÇÃO

Atualmente o uso de *smartphones* é parte da vida das pessoas, as quais têm acesso a tudo que precisarem na palma das mãos.

Apesar dessa tecnologia permitir que possamos nos conectar com quase tudo, vivemos em um mundo onde muitas pessoas são afetadas por um mal silencioso e invisível que pode ser mortal, a depressão.

O aplicativo que estou projetando aproveita a capacidade de conectar pessoas para ajudar àquelas que sofrem com depressão a ter alguém para ajudá-las, mesmo com a barreira da distância.

O aplicativo conectará duas pessoas: o indivíduo que sofre de depressão e o seu monitor (um amigo ou familiar). O aplicativo irá fazer perguntas pré – formuladas ao depressivo e as repostas serão enviadas ao monitor para que ele possa ter noção da saúde mental de seu monitorado.

Espero que com esse sistema eu possa ajudar os que sofrem com essa doença a ter mais atenção de seus amigos e familiares, mesmo que exista algum tipo de distância entre eles .

OBJETIVO

Desenvolver um aplicativo mobile que irá monitorar o usuário depressivo através de perguntas que irão adaptando-se com as respostas que o usuário dá. Tais informações serão passadas para o outro usuário e, após serão fornecidas dicas para ajudar o usuário depressivo.

METODOLOGIA

Está dividida em quatro fases: Pesquisas, pré-projeto, revisão e apresentação. As Pesquisas foram focadas no tema "depressão", já que ajudar as pessoas que sofrem dessa doença é o foco do projeto.

No Pré-projeto foram elaboradas duas partes do app (a parte do monitor e a do usuário depressivo) iniciando a definição das suas interfaces e funcionalidades.

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento será dividido em duas partes: A parte do Usuário com Depressão que terá poucas funcionalidades, pois será focado em apenas fazer perguntas ao usuário . Na sequência a parte do Monitor com suas características. Essa parte irá pegar as respostas das perguntas feitas ao outro usuário e com base nelas irá gerar um relatório mostrando o "nível" de depressão de quem respondeu as perguntas.

Para um melhor desenvolvimento do App será usada a linguagem de Modelagem Unificada - UML para criar os diagramas dos modelos do sistema. Será codificado em linguagem Python

Quadro 1 – Principais funcionalidades
Monitor x Usuário Depressivo

Monitor	Usuário Depressivo
Monitoramento do estado emocional do usuário	Perguntas
Relatório mostrando o "nível" da depressão do usuário	*

Fonte: Elaboração própria, 2017

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há um aumento nos casos de depressão em todo o mundo, no Brasil o número de suicídios aumentou em 12%. Utilizando esses números como referência, o app "Moody?" aproveitando-se do fato de que *Smartphones* são populares na atualidade, utilizará este canal para ajudar pessoas que sofrem de depressão, conectando-as com alguém que possa ajudá-las ou alguém que queira ajudá-las, minimizando, assim, o sofrimento daqueles com depressão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Disponível em <<http://saude.estadao.com.br/noticias/geral,suicidios-aumentam-12-em-4-anos-e-preocupam-ministerio-da-saude,70002010313>> acessado em 28/08/2017
Disponível em <<https://nacoesunidas.org/oms-registra-aumento-de-casos-de-depressao-em-todo-o-mundo-no-brasil-sao-115-milhoes-de-pessoas/>> acessado em 28/08/2017

¹Graduando em CST em Análise e desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc.superpedrogodoy@gmail.com
² Professor e coordenador do CST em Análise e desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc.sergio.schutz@cesusc.edu.br