



PLATAFORMA MOBILE PARA DEPRESSIVOS: APLICATIVO RHOPE

Pedro Gabriel Godoy ¹
Sérgio Murilo Schütz ²

INTRODUÇÃO

O projeto apresenta uma proposta de aplicativo realizada para contribuir com um dos maiores problemas da sociedade moderna, a depressão. Com base na popularização do uso de celulares, o desenvolvimento deste aplicativo será mais um mecanismo de apoio as pessoas depressivas, que poderão obter ajuda por meio de voluntários também integrados a esta aplicação. Um relatório feito pela OMS aponta que os casos de depressão no mundo aumentaram 18% entre 2005 e 2015. No Brasil, a depressão atinge 11,5 milhões de pessoas (5,8% da população), enquanto distúrbios relacionados à ansiedade afetam mais de 18,6 milhões de brasileiros (9,3% da população) (OMS, 2018). O Aplicativo conectará dois usuários: um amigo ou um voluntário a um depressivo, o qual irá responder perguntas simples sobre seu estado, que serão processadas por um *bot* que as enviará para o outro usuário em forma de gráficos e orientações para ajudar o amigo ou voluntário a lidar com o problema do depressivo. Com base nestas informações, o amigo/voluntário poderá tomar as devidas providências para auxiliar, caso necessário, o indivíduo depressivo.

OBJETIVO

O objetivo é o desenvolvimento de uma plataforma *mobile* - Aplicativo que seja simples e intuitiva para permitir o monitoramento de indivíduos depressivos. Os objetivos específicos são: identificar o estado do indivíduo depressivo; elaborar um relatório com base nas respostas do indivíduo depressivo; e enviar o relatório para a rede de apoio do indivíduo depressivo.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de Design Thinking: imersão no tema, análise/síntese, modelagem do sistema, criação de personas para aprimorar as funcionalidades do sistema, desenvolvimento do protótipo. Na fase de imersão foi realizado estudo aprofundado do tema, buscando notícias, artigos, relatos em redes sociais para ampliar o conhecimento sobre o assunto e onde encontram-se os principais problemas que o aplicativo poderá atingir, além de App's similares. Foi realizada, também, revisão bibliográfica sobre os assuntos relacionados ao projeto. Na sequência, foi realizada análise/síntese do problema e na etapa de ideação foram estabelecidas as personas e jornada do usuário. Com base nestas informações foi realizada a prototipagem do aplicativo segundo Paula Filho, 2009. Na fase de modelagem foi apresentado os diagramas de Use case conforme a UML (Linguagem Unificada de Modelagem)

DESENVOLVIMENTO

Existem dois usuários para o aplicativo: o indivíduo com depressão e o monitor. Quanto ao indivíduo com depressão, existem muitos possíveis perfis, já que depressão é um dos maiores problemas da sociedade e atinge pessoas das mais diversas idades, classes sociais, sexo e outras características. Os Monitores - usuários Amigo e Voluntário, têm o perfil diferente do depressivo, o amigo é alguém da família ou um amigo próximo que queira ajudar, já o voluntário é um pouco mais complexo, pois ele se cadastrará no sistema e espera por um depressivo que não tenha quem ajude-lo. O perfil dessa pessoa seria alguém altruísta que tenha disponibilidade e tempo para auxiliar alguém que nem conheça.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOWLER, Martin. **UML essencial**: um breve guia para linguagem padrão. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.
OMS. OMS registra aumento de casos de depressão em todo o mundo. Disponível em <https://nacoesunidas.org/oms-registra-aumento-de-casos-de-depressao-em-todo-o-mundo-no-brasil-sao-115-milhoes-de-pessoas/> Acesso em 13 de abril de 2018.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de Software**: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

Com base nas informações coletadas, chegou-se à conclusão que o Software deverá ter poucas telas e priorizar imagem gráficas, usando pouco texto, tornando-se simples e intuitivo para o usuário. O quadro 1 apresenta as principais funcionalidades do aplicativo para o monitor e o usuário depressivo.

Para a elaboração da prototipagem do aplicativo, inicialmente foi elaborada a jornada do usuário. Na sequência foi modelado com o uso da UML (Fowler,2011) conforme os diagramas abaixo. O protótipo está sendo validado com diversos usuários para que se possam identificar novas atualizações com melhorias.

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	Relatório mostrando o “nível” da depressão do usuário
Dicas	

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018

Figura 1 – Diagrama de Use Case Amigo

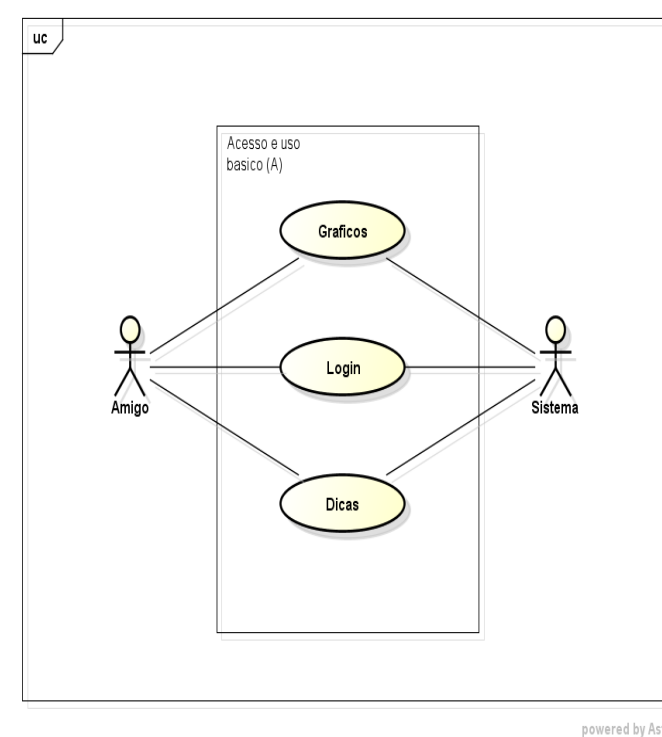
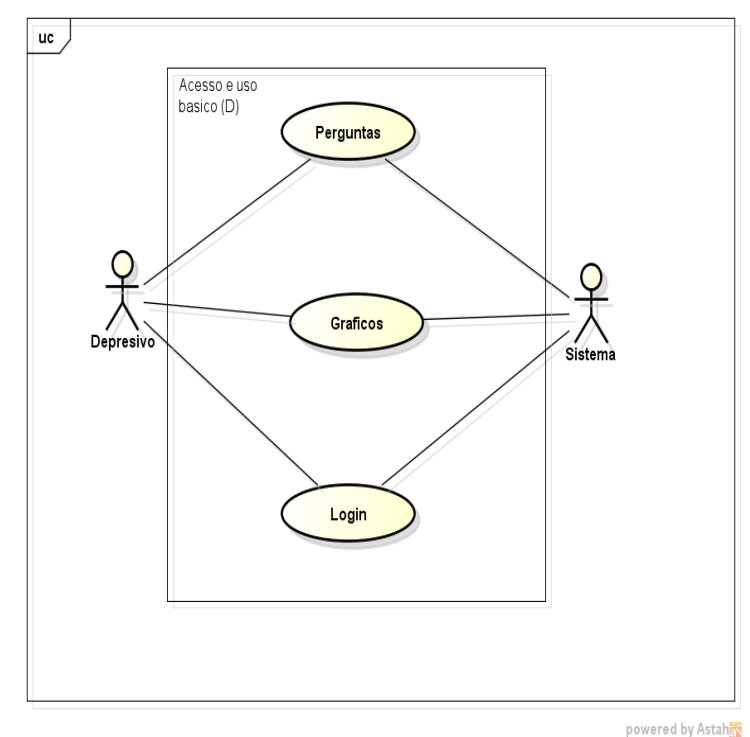


Figura 2 – Diagrama Use Case Depressivo



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Plataforma Mobile para Depressivos - Aplicativo Rhope apresenta uma solução para auxiliar num dos problemas de saúde mais relevantes da atualidade, a depressão. O aplicativo apresenta uma alternativa para monitoramento de indivíduos depressivos, permitindo-lhe o acesso a uma rede de apoio, na palma da mão. O trabalho realizado permitiu propor uma solução viável, a qual foi testada por meio da elaboração de um protótipo e sua validação junto a usuários. Esta em fase de melhorias de desenvolvimento tanto em análise quanto em codificação.

¹Graduando CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / superpedrogodoy@gmail.com

² Mestre Professor e Coordenador do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / sergio.schutz@cesusc.edu.br