

# UNIMATO: PLATAFORMA SOBRE SAÚDE MENTAL DO UNIVERSITÁRIO

Mauricésar Ferreira Barbosa Júnior, Gabriel Souza, Elthon Oliveira, Marlos Ferreira  
Barbosa

Universidade Federal de Alagoas (UFAL) – campus Arapiraca CEP:57309-005  
- Arapiraca – AL

{elthon; gabriel.souza; mauricesar.junior}@arapiraca.ufal.br

{marlosfbarbosa}@gmail.com

***Abstract.** Faced with the constant growth of demands regarding professional qualification, the young university student is in a fragile place about mental health, often without support or prior knowledge to guide himself, which results in a disincentive and increasing the number of depression between young students due to the pressure of the academic environment. This article introduces UNIMATO, a platform designed for students to share their stories and get student-to-student support.*

***Resumo.** Diante do constante crescimento de exigências quanto a qualificação profissional, o jovem universitário encontra-se em um local frágil no quesito saúde mental, muitas vezes sem suporte ou conhecimento prévio para guiar-se, o que resulta num quadro de desincentivo e aumento do número de jovens depressivos decorrente à pressão do ambiente acadêmico. Esse artigo apresenta o UNIMATO, plataforma criada para estudantes poderem compartilhar seus relatos e obter suporte de alunos para alunos.*

## **Introdução**

O jovem acadêmico encontra-se, hoje, em uma situação de crescente estresse e pressão devido ao aumento constante da concorrência no mercado de trabalho e à necessidade cada vez maior de qualificação profissional com experiência (estágios ou trabalho anterior na área) ou com formação acadêmica. De acordo com Ranieri Moriggi, escritor do Jornal Semanário, “É preciso ter qualificação para conquistar a tão sonhada vaga de emprego. A qualificação da mão de obra é o diferencial que as empresas colocam em primeiro quesito quando o assunto é contratação profissional da área. E não importa se é o primeiro emprego (...)”. Diante dessa perspectiva é possível constatar que o estudante está em uma posição frágil no que tange à sua saúde mental, com enfoque naqueles que precisam dividir-se entre atividades remuneradas ou atividades de extensão e iniciação científica.

O universitário, muitas vezes, se vê perdido no ambiente acadêmico devido à fatores como a falta de experiência e/ou a dificuldade de inserção em um novo local, acarretando em desânimo e falta de interesse, tanto por matérias específicas, quanto pelo curso em si, fazendo com que o número de evasão aumente.

Embora existam algumas plataformas que tem a saúde mental de jovens como foco, muitas delas não dão o enfoque necessário que os jovens universitários precisam, tendo em vista suas particularidades (pressão por qualificação, grande número de provas e a alta concorrência para conseguir projetos de extensão e estágios, dependendo da área) e sua imensa gama de problemas devido ao número variado de cursos existentes. Além disso, nenhuma dessas ferramentas é, de fato, usada na região do agreste alagoano, o que acaba por ser uma barreira para os universitários da Universidade Federal de Alagoas - campus Arapiraca. Vale ressaltar que nem todos os universitários desenvolvem problemas dentro do ambiente acadêmico, considerando que alguns já vem com uma bagagem de experiências que o influenciaram na formação de sua personalidade, como a pressão por prestar vestibular e vivências no ensino médio, além do modo como o mesmo lida com a pressão imposta.

### **Justificativa e Objetivos**

O objetivo principal é ajudar a comunidade acadêmica no que se refere à saúde mental, UNIMATO se consistirá num espaço em que será possível postar relatos e experiências referentes à universidade e suas extensões. Todas as postagens serão filtradas e postadas de forma anônima, para preservar a identidade e integridade do usuário, aumentando as chances de um possível retorno ao aplicativo. A plataforma também ajudará com a disponibilização de informações no que se refere à métodos de estudo e sobre como lidar com a pressão. Outro aspecto abordado será a questão da representatividade, devido a possibilidade de leitura de relatos que não os do próprio autor, pois o estudante terá consciência de que não enfrenta os problemas sozinho, encorajando outros usuários a compartilhar experiências.

### **Materiais e métodos**

A primeira etapa a ser executada foi o Estudo de Viabilidade, que possui a finalidade de verificar se seria possível desenvolver a plataforma de forma completa. Foi constatado que existem tecnologias disponíveis para a criação e manutenção da mesma. Posteriormente, o projeto seguiu para a etapa subsequente, Elicitação de Requisitos. Nessa etapa é decidido quais são os requisitos mínimos e quais requisitos complementares estarão na aplicação, incluindo a parte funcional e não-funcional, através de brainstorms, entrevistas e questionários. A próxima etapa é a de Análise dos Requisitos, onde todas as decisões anteriores são revisadas, tendo como objetivo estudar quais serão passíveis de implementação. As etapas são necessárias para que os desenvolvedores verifiquem e estudem todos os softwares que podem ser usados e analisem como o desenvolvimento da plataforma deverá ser feito para que aconteça de forma eficiente.

A intenção inicial é desenvolver a plataforma para smartphones Android de forma a tornar o acesso algo fácil e rápido, com a conclusão dessa etapa, será criada uma versão Desktop para a plataforma possibilitando o aumento do alcance geral da mesma. As ferramentas e Softwares escolhidos para o desenvolvimento foram: para o front-end da aplicação, Ionic 3, para o banco de dados, Firebase e para o back-end, Java. As escolhas foram feitas levando em consideração a curva de aprendizado de cada uma das plataformas e a familiaridade dos integrantes com as ferramentas em questão. O Ionic 3 é um software que

possui a finalidade de auxiliar a criação de plataformas responsivas e eficientes, possuindo um grande suporte a desenvolvedores iniciantes através do Creator Ionic. O Firebase é um banco de dados voltado especialmente para aplicações móveis, desenvolvido pela Google e Java é uma das linguagens de programação que os integrantes mais possuem familiaridade.



Figura 1: modelo usado para a construção do projeto

A Figura 1 mostra qual o modelo usado para a construção do projeto, o modelo iterativo-incremental, onde partes do produto são entregues conforme o desenvolvimento ocorre. A linguagem de programação Java somente será usada durante a fase de implementação do back-end, enquanto o Ionic 3 e Firebase serão usados desde o início, devido à possibilidade de inserção direta do segundo ao front-end da aplicação.

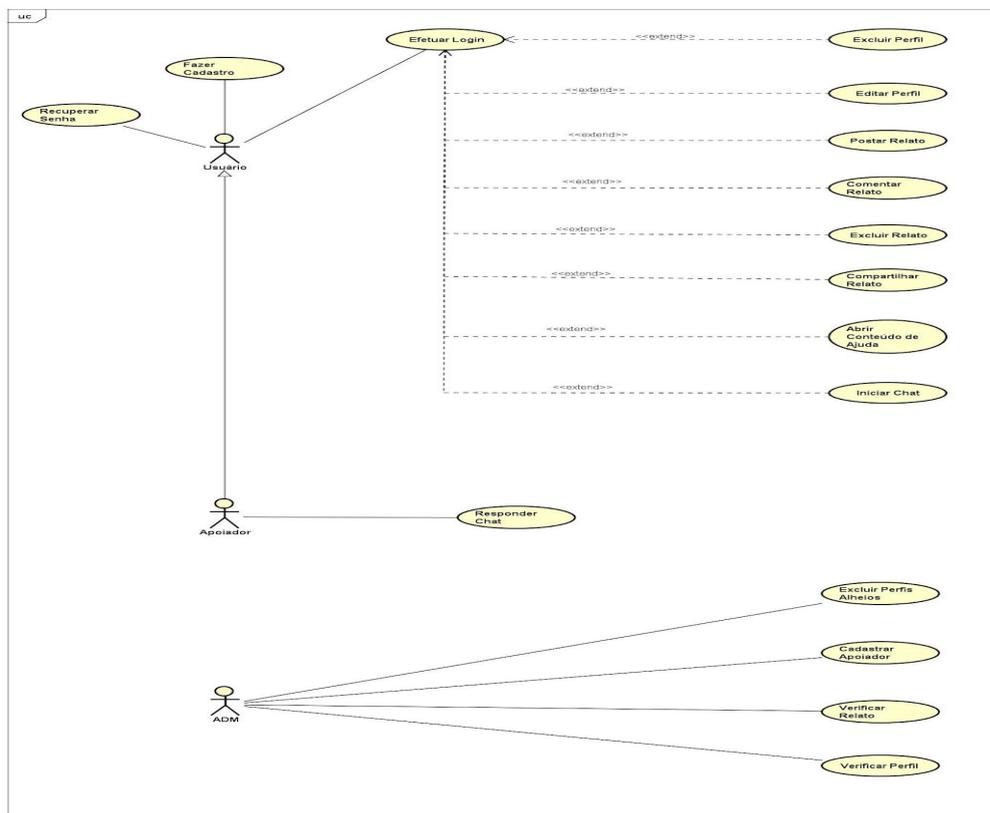


Figura 2: Diagrama de casos de uso

## Andamento do projeto

A ferramenta encontra-se em seu estágio inicial, começando pelo desenvolvimento do front-end, com a criação das telas que vão compor a identidade visual da aplicação. O visual possui a finalidade de oferecer algo simples, porém eficiente para o usuário, possibilitando um possível retorno. O usuário terá os principais itens exibidos na página inicial, baseando-se nos requisitos previamente elicitados na fase de Análise de Requisitos. As cores foram desenvolvidas pelos desenvolvedores, podendo sofrer alterações no decorrer do projeto.

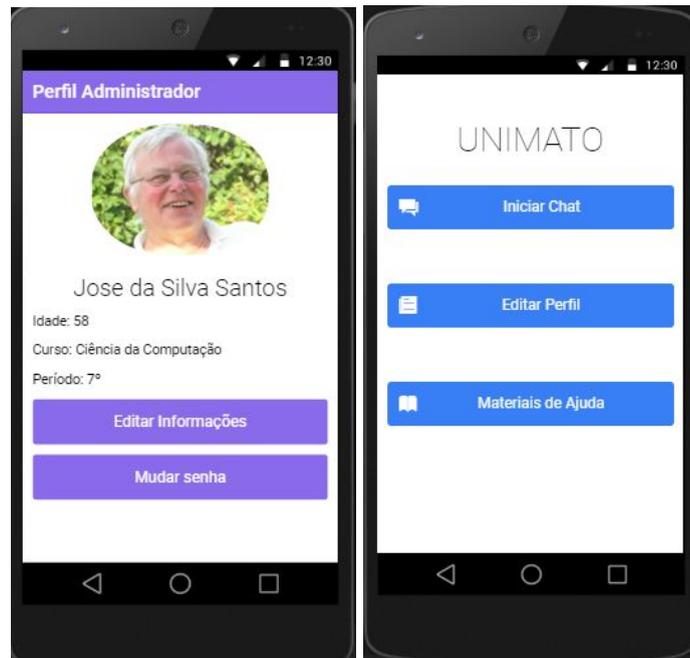


Figura 3 e 4: “Perfil do Usuário” e “Página Inicial”

A Figura 3 mostra um exemplo de perfil do usuário, exibindo, caso o mesmo queira, foto, nome, idade, curso e período, além de ter botões que o direcionam para outras funções da aplicação. O botão “Editar informações” dá a opção de editar o que foi inserido anteriormente. A opção “Mudar senha” possibilita que o usuário mude sua senha, caso seja necessário.

Na Figura 4, embora o usuário tenha um perfil completo, o mesmo terá a opção de iniciar um chat de forma anônima, o intuito é aumentar o uso da ferramenta e não contribuir com o aumento da pressão ou medo infligir medo de retaliação, ao mesmo tempo, existirá um Usuário ADM que terá permissão de verificar a identidade de todos os usuários a fim de evitar casos de racismo, sexismo, homofobia e combater chats ofensivos no geral.

### **Etapas a serem concluídas**

Quando a construção visual estiver finalizada inicia-se a implementação do banco de dados, com finalidade de armazenar as informações inseridas de forma segura e evitar perda de dados. Logo em seguida, começa a etapa de construção do back-end da aplicação, parte que exige uma grande quantidade de tempo devido ao tamanho e complexidade da plataforma.

Verificada a conclusão da implementação, iniciam-se os Testes de Software, com o intuito de identificar erros durante a execução para que reduza ao máximo a possibilidade de erros de segurança, como vazamento de dados.

Após isso será iniciada a etapa de Verificação e Validação: verificação, para saber se os requisitos estão funcionando como o esperado, e a validação, para se ter certeza de que a aplicação está de acordo com o que foi pedido.

### **Bibliografia:**

MORIGGI, Ranieri. **Mercado de Trabalho: aumenta a demanda por qualificação** .  
Jornal Semanário. Acesso em: 09/03/2019. Disponível em:  
<<http://jornalsemanario.com.br/mercado-de-trabalho-aumenta-a-demanda-por-qualificacao/>>

### **Referências:**

**Firestore**. Acesso em: 10/03/2019. Disponível em:  
<[https://firebase.google.com/?gclid=Cj0KCOiA5Y3kBRDwARIsAEwloL7iM4ACi2quJ\\_2o6V4pyXhgmssCIDf27WIDNsdzrANuxZjCDiT0sFkaAILJEALw\\_wcB](https://firebase.google.com/?gclid=Cj0KCOiA5Y3kBRDwARIsAEwloL7iM4ACi2quJ_2o6V4pyXhgmssCIDf27WIDNsdzrANuxZjCDiT0sFkaAILJEALw_wcB)>  
**Reddit**. Acesso em: 10/03/2019. Disponível em: <<https://www.reddit.com/>>