

ETEC JORGE STREET

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

FUI ASSEDIADA

Lucas Campos de Souza Paula

Mariana Alexandrino Rodrigues da Silva

Thiago Fracarola Coral

Vinicius Cardoso Spadina

Vitor Santos Pedroso

Professora Orientadora: Ângela Cristina Ribeiro Domingues Piazentin

São Caetano do Sul / SP 2018

FUI ASSEDIADA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do Diploma de Técnico em Informática.

"A democracia surgiu quando, devido ao fato de que todos são iguais em certo sentido, acreditou-se que todos fossem absolutamente iguais entre si."

Aristóteles, filósofo (384 a.C - 322 a.C)

Este trabalho é dedicado a todos os nossos familiares e amigos, aos colegas de classe, que enfrentaram todas as dificuldades conosco, e principalmente aos professores e orientadores do curso, que dedicaram seu tempo e esforço para a realização desse projeto.

RESUMO

O aplicativo visa fornecer uma plataforma onde as mulheres possam denunciar

casos de assédio pelos quais elas passaram, o que levantará dados sobre os relatos

ocorridos, mostrando locais com alto índice de assédio, e trará aos usuários os

locais mais perigosos e propensos a causar-lhes desconforto.

Palavras-chave: Assédio; Segurança e Igualdade

ABSTRACT

Our application envisage a platform where all women can report harassment cases

which happened to them, bringing data about all recent reports, showing locations

with high number of harassment cases and showing to the user locations that could

make them feel uncomfortable.

Keywords: Harassment; Security and Equality

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Custos Materiais	.17
Figura 2 - Salário Gerente de Projetos	.18
Figura 3 - Salário Avaliador de Qualidade	.18
Figura 4 - Salário Analista de Sistemas	.19
Figura 5 - Salário Arquiteto de Software	.19
Figura 6 - Salário Designer	.20
Figura 7 - Custo Total do Projeto	.20
Figura 8 - Tabela de Execução do Projeto	.23
Figura 9 - Mapa de Empatias	.24
Figura 10 - Canvas	.25
Figura 11 - Cronograma de Tarefas	.25
Figura 12 - Cronograma de Tarefas	.26
Figura 13 - Entidades Candidatas	.27
Figura 14 - Diagrama MER-DER	.29
Figura 15 - Tabela Usuário	.30
Figura 16 - Tabela Assédio	.30
Figura 17 - Diagrama de Caso de Uso em UML	.32
Figura 18 - Diagrama de Eventos	.33
Figura 19 - Logo Android Studio	.34
Figura 20 - Logo Photoshop CS6	.34
Figura 21 - Logo Notepad++	.34
Figura 22 - Logo MySQL	.35
Figura 23 - Logo SublimeText 3	.35
Figura 24 - Logo Materialize	.35
Figura 25- Logo do Aplicativo	.36
Figura 26 - Logo com Slogan	.36
Figura 27 - Splash Screen	.37
Figura 28 - Aba Lateral	.38
Figura 29 - Tela Principal (Mapa)	.38
Figura 30 - Tela de Denúncia	.40
Figura 31 - Questão 1	.44
Figura 32 - Questão 2	.44

Figura 33 - Questão 3	.44
Figura 34 - Questão 4	.44
Figura 35 - Questão 5	.45
Figura 36 - Questão 6	.45
Figura 37 - Resultados Questão 1	.46
Figura 38 - Resultados Questão 2	.46
Figura 39 - Resultados Questão 3	.47
Figura 40 - Resultados Questão 4	.47
Figura 41 - Resultados Questão 5	.48
Figura 42 - Resultados Questão 6	.48

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
Tema e delimitação	9
Objetivos – geral e específico(s)	Erro! Indicador não definido.
Justificativa	11
Metodologia	Erro! Indicador não definido.
Fundamentações Teóricas	Erro! Indicador não definido.
PLANEJAMENTO DO PROJETO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CUSTOS	17
CUSTOS MATERIAIS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CUSTO RECURSOS HUMANOS	17
CUSTO TOTAL DO PROJETO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
EXECUÇÃO DO PROJETO	20
MAPA DE EMPATIAS	23
CANVAS	24
CRONOGRAMA DE TAREFAS	25
DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
MODELAGEM DO BANCO DE DADOS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
NORMALIZAÇÃO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
RELACIONAMENTOS ENTRE AS ENTIDADES	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
CARDINALIDADE ENTRE AS ENTIDADES	28
ENTIDADES, ATRIBUTOS E RELACIONAMENTOS	28
DIAGRAMA MER-DER	28
DICIONÁRIO DE DADOS	29
CENÁRIO DE USO EM UML	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO EM UML	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
DIAGRAMA DE CASO DE USO EM UML	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
DIAGRAMA DE EVENTOS	32

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
LOGO	35
SLOGAN	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
TELAS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
RESULTADOS OBTIDOS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
Resultados	Erro! Indicador não definido.
Usuários	Erro! Indicador não definido.
Layout	Erro! Indicador não definido.
Mercado	Erro! Indicador não definido.
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
APÊNDICES	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
Apêndice A - Formulário utilizado para pesquisa (0	Google Forms)44
Apêndice B - Gráficos da Pesquisa	46

INTRODUÇÃO

O grupo de desenvolvedores do Fui Assediada é composto pelos membros Thiago Fracarola Coral, Programador. Vitor dos Santos Pedroso, Arquiteto de Software. Lucas Campos de Souza Paula, Designer. Mariana Alexandrino Rodrigues da Silva, Gerente de Projetos e Vinicius Cardoso Spadina, Analista de Sistemas. O grupo se sensibilizou com relatos de muitas mulheres conhecidas que já foram assediadas enquanto iam estudar ou se dirigiam ao trabalho.

A palavra assédio significa insistência impertinente, perseguição ou pretensão constante em relação à alguém, algo que as mulheres sofrem diariamente no Brasil. Pesquisas apontam que 86% das mulheres de nosso país já sofreram algum tipo de assédio, seja ele sexual ou moral.

Com os altos índices de assédio em relação às mulheres em nosso país, muitos casos de assédio não são registrados, pois podem ser negligenciados pela polícia ou até mesmo a mulher estar sofrendo algum tipo de pressão psicológica.

Foi pensando nesses casos que criamos o aplicativo Fui Assediada, um aplicativo onde as mulheres vítimas de assédio podem relatar locais em que foram assediadas ou locais em que presenciaram outra mulher sofrendo algum tipo de assédio.

A pertinência do tema se deu por conta de notícias relacionadas a assédio, infelizmente, estarem cada vez mais comuns, mostrando que casos de assédio são quase que rotineiros.

Esperamos que nosso aplicativo ajude as mulheres vítimas de assédio a passar menos vezes por esse tipo de situação, mostrando a elas, em nosso aplicativo, as áreas onde há mais relatos de assédio, fazendo assim com que ela possa planejar outra rota e desviar seu caminho para evitar tais constrangimentos.

TEMA E DELIMITAÇÃO

O projeto Fui Assediada foi projetado no intuito de ajudar as mulheres em casos de assédio, onde, muitas das vezes, passam despercebidos pelas autoridades, já que muitas mulheres têm medo de denunciar o assédio sofrido por achar que isso será uma perda de tempo, de que será maltratada pelas pessoas que deveriam ajudá-la ou até mesmo serem apontadas como as causadoras de tal situação, algo que causa sentimento de culpa na vítima. Outro motivo comum das denúncias passarem despercebidas é por conta das testemunhas do ato que acabam não fazendo nada para defender a vítima. Com isso, idealizamos nosso projeto para que auxilie as mulheres que sofreram assédio durante sua rotina a exporem o ato acontecido, para que outras mulheres evitem passar pelo constrangimento e para pessoas que forem testemunhas de algum tipo de assédio também denunciem, ajudando a deixar mais usuárias atentas com o que se passa na área em relação ao assédio.

OBJETIVO GERAL

O principal objetivo com o aplicativo é fornecer uma plataforma onde as mulheres possam denunciar casos de assédio pelos quais elas passaram, o que levantará dados sobre os relatos ocorridos, mostrando locais com alto índice de assédio, o que trará às usuárias os locais mais periculosidade propensos a lhes causar desconforto, além de pressionar órgãos públicos para que tomem providências perante os dados recolhidos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Também temos o objetivo de integrar o aplicativo ao Google Maps, para trazer uma experiência agradável a quem o utilizar.

Os objetivos específicos são relatar o grande numero de casos de assedio que não são denunciados a órgãos públicos ou não ganham devida atenção em todo território nacional, apontar grandes áreas de risco para verificar o numero de casos ocorridos em determinada área e apontar as áreas de maior risco para tentar evitar novos casos naquelas áreas, dar mais praticidade a todas as denuncias feitas pelo aplicativo fazer com os casos de assedio diminuam gradativamente em todas as áreas de maior risco e chamar a atenção de órgãos públicos para esse assunto que muitas vezes é esquecido e ignorado pela grande maioria.

JUSTIFICATIVA

Nosso projeto foi motivado por conta dos crescentes casos de assédio na mídia, onde mulheres são diariamente ofendidas por meio de assédio verbal e, em casos mais extremos, assédio sexual.

Esses atos estão cada vez mais comuns e também em muitos lugares inusitados, que muitas mulheres não esperam que isso aconteça (como por exemplo, o ambiente onde elas trabalham).

A impunidade com relação aos assediadores também foi algo que tocou muito o grupo, já que isso simplesmente passa despercebido, sendo que é uma forma muito grave de injúria contra as mulheres, seja o assédio verbal ou sexual.

As marcas psicológicas que ficam em maior parte das vítimas são, muitas das vezes, agravantes de uma depressão, já que quando uma mulher é assediada sexualmente, se sente sozinha e indefesa.

Em muitos locais de nosso país, o assédio é algo, infelizmente, muito comum de se acontecer durante o dia-a-dia, para isso nosso projeto foi idealizado.

METODOLOGIA

Os estudos do TCC foram realizados com base em sites, onde levantamos dados sobre os tipos de assédios mais comuns, quantas mulheres já passaram por tal situação e os locais mais comuns de um assédio acontecer.

Uma especialista na área de psicologia também foi consultada com o intuito de adquirirmos conhecimento de como uma vítima de assédio ou abuso reage de forma psicológica, como por exemplo, se as atitudes da mulher mudam depois do acontecimento.

Uma pesquisa também foi realizada com o Google Forms para obtermos mais dados em relação às vítimas de assédio.

As pesquisas do Google Forms e com a especialista foram baseadas no esquema de entrevista, onde nós realizamos as perguntas e a especialista (ou as pessoas que receberam o Google Forms) deveriam responder as questões solicitadas.

Já na pesquisa por dados, buscamos sites onde foram realizadas pesquisas sobre o tema de nosso projeto (assédio contra as mulheres), onde encontramos dados percentuais (mostrando taxa de mulheres que declararam terem sido assediadas, locais onde são mais comuns de as mulheres serem assediadas e também o tipo do assédio sofrido em tal lugar) para a composição da pesquisa.

Os programas usados para o desenvolvimento de nosso Trabalho de Conclusão de curso foram:

Android Studio, que está sendo utilizado para o desenvolvimento do aplicativo mobile. O Android Studio foi escolhido, pois garante um ótimo desempenho do aplicativo para as plataformas Android, além de ser muito mais prático para o uso de mapas do Google.

Photoshop CC 2017 está sendo utilizado para a parte artística do aplicativo, onde está sendo usado para edição da logo e edição de algumas screenshots para nosso site institucional. A escolha do Photoshop CC 2017 foi considerada por, atualmente, ele ser o aplicativo de edição fotográfico mais completo.

MySQL está sendo utilizado para a montagem do banco de dados do aplicativo FuiAssediada. Será usado para guardar informações sobre as denúncias e também sobre as delegacias da mulher mais próximas da localização do usuário. MySQL foi adotado por ser considerado um dos melhores programas para criação de um SGBD

e também por ser o aplicativo em que os integrantes do grupo possuem mais conhecimento de programação.

O aplicativo Sublime Text 3.0 está sendo utilizado para a criação do site institucional, usando as linguagens HTML5, CSS3 e JavaScript. O site institucional será usado para os usuários conhecerem melhor a equipe que está trabalhando no projeto FuiAssediada e conhecer mais sobre o aplicativo. O SublimeText 3 foi o programa escolhido para a construção do site pois ele deixa a programação do site bem mais prática, fazendo com que a equipe possa economizar tempo para realização de outras partes do trabalho.

FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS

Nossos estudos, após muitas pesquisas de diversas linguagens foi escolhido o Java. O Java é uma linguagem Orientada a Objetos que foi criada em 1995 por James Gosling, Mike Sheridan e Patrick Naughton. A linguagem antecessora do Java foi a Oak, utilizada na criação do aparelho Star Seven, que era um controle remoto com interface touchscreen. Este controle foi criado sobre o conceito de interação digital, que hoje é utilizado nos televisores digitais. Com a popularização da internet, foram sendo pensadas aplicações para o Oak na internet, o que foi um sucesso. A linguagem Oak foi atualizada para ser usada na internet, desencadeando então o surgimento do Java, que não é nada mais que uma versão atualizada do Oak. O Java é considerado como a linguagem de programação mais rapidamente incorporada na história da informática.

O Java foi a ferramenta escolhida para nosso projeto, pois é a linguagem usada no aplicativo Android Studio, direcionado unicamente para o desenvolvimento de aplicativos para as plataformas Android, que é a plataforma de foco do nosso projeto. Essa linguagem de programação suprirá a todas as necessidades do usuário por conta de além de ser uma linguagem fácil, ter muitas funções disponíveis para uso na criação de um aplicativo, possibilitando muitas combinações diferentes e modos de se fazerem um programa.

PLANEJAMENTO DO PROJETO

O projeto começou a ser planejado no mês de Agosto de 2017 e teve o início de sua realização no mês de Novembro de 2017. Suas telas foram criadas inicialmente, após isso foram acrescentadas as funções do aplicativo juntamente com o Banco de Dados. A monografia começou a ser redigida no mês de Fevereiro de 2018, já que grande parte do projeto já tinha sido pensada e sua execução estava na metade.

Custos

Os custos do projeto foram baseados no mercado e na legislação trabalhista do ano de 2018.

CUSTOS MATERIAIS

CÁLCULO DE CUSTO DO PRO	DJETO		
NOME DO PROJETO	*Cust	o de Materiais:	R\$ 1.713,90
*Não preeencher os campos com asteriso	o, serão preenchidos automatica	mente	
ITEM	CUSTO UNITÁRIO	QUANTIDADE	TOTAL ITEM*
TRANSPORTE	R\$ 8,80	3	R\$ 26,40
MATERIAIS DE AUXÍLIO	R\$ 30,00	5	R\$ 150,00
DADOS RESIDENCIAIS	R\$ 70,00	5	R\$ 350,00
DADOS MOVEIS	R\$ 30,00	4	R\$ 120,00
IMPRESSÕES	R\$ 0,50	45	R\$ 22,50
SERVIDOR	R\$ 60,00	1	R\$ 60,00
BANNER	R\$ 60,00	1	R\$ 60,00
PEN DRIVE	R\$ 35,00	5	R\$ 175,00
HD EXTERNO	R\$ 250,00	3	R\$ 750,00

Figura 1 - Custos Materiais

CUSTO RECURSOS HUMANOS

CÁLCULO DE CUSTO	DO PRO	DJETO		
Fui Assediada		Custo	do trabalho*:	R\$ 2.443,50
Salário mensal	Horas/mês	Valor-hora*		
R\$ 4.344,00	160	R\$ 27,15		
Valor baseado em trainee de peque	na empresa ob	otido em:		
http://www.sine.com.br/r	media-sala	<u>rial</u>		
ITEM	VALOR H.H.*	HS. TRABALHADAS	QTD.ENVOLVIDOS	VALOR ITEM*
Gerente de Projetos	R\$ 27,15	90,00	1	R\$ 2.443,50

Figura 2 - Salário Gerente de Projetos

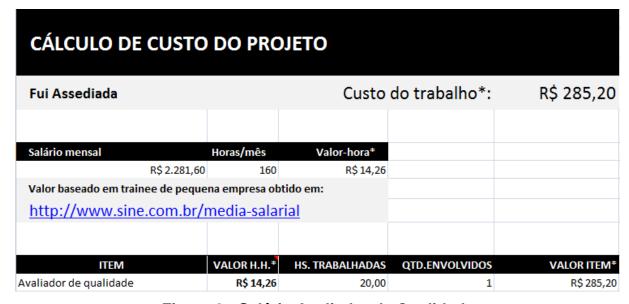


Figura 3 - Salário Avaliador de Qualidade



Figura 4 - Salário Analista de Sistemas

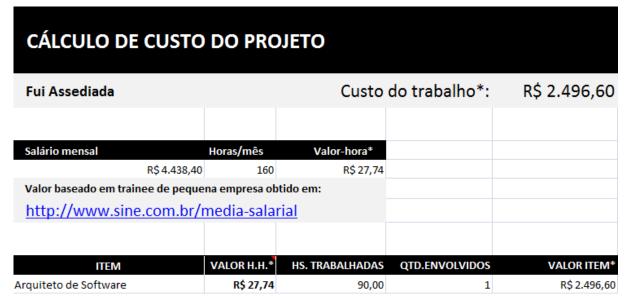


Figura 5 - Salário Arquiteto de Software

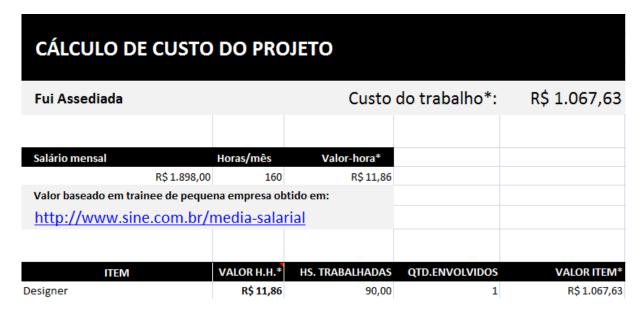


Figura 6 - Salário Designer

CUSTO TOTAL DO PROJETO



Figura 7 - Custo Total do Projeto

EXECUÇÃO DO PROJETO

	Nome dos		
Participantes	participantes	Nº Tarefa	Descrição da Tarefa
	Mariana		
	Alexandrino		Definir o Roteiro de Entrevista
	Rodrigues da		Fazer o levantamento de requisitos
	Silva		Listar as entidades candidatas a integrante do
Gerente de Projetos		Passo 1	modelo.
			Levantamento de requisitos funcionais
	Vitor dos Santos		
Analista de Sistemas	e Vinícius		
е	Cardoso	Passo 2	Analisar e selecionar as entidades que realmente
Arquiteto de			fazem parte do modelo, excluindo as demais.
Software			Normalizar
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
е	e Vinícius		
Arquiteto de	Cardoso		
Software		Passo 3	Analisar os relacionamentos entre as entidades.
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		
Software	Cardoso	Passo 4	Definir as cardinalidades.
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		Definir as restrições de integridade dos
Software	Cardoso	Passo 5	relacionamentos.
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		Definir os atributos das entidades e
Software	Cardoso	Passo 6	relacionamentos
			com campos e as chaves primária e estrangeira.
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		Elaborar o diagrama do antidado o
e Arquiteto de	e Vinícius		Elaborar o diagrama de entidade e
Software	Cardoso	Passo 7	relacionamento.

Analista de Sistemas	Vitor dos Santos e Vinícius		
e Arquiteto de	Cardoso		
Software	Cardoso	Passo 8	Construir o Dicionário de Dados
Analista de Sistema	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		Descrever o cenário do Sistema da Padaria usando
Software	Cardoso	Passo 9	o Caso de Uso em UML
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		Construir o Diagrama de Caso de Uso em UML
Software	Cardoso	Passo 10	para o sistema da Padaria
			·
			(de acordo com o descrito na Regra de Negócios e
			na Modelagem DER)
			na maaalagam 22.1,
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		Construir o quadro de eventos do Caso de Uso em
Software	Cardoso	Passo 11	UML
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		
e Arquiteto de	e Vinícius		
Software	Cardoso	Passo 12	Descrever o cenário do Sistema da Padaria
			usando o Diagrama de Classe em UML
Analista de Sistemas	Vitor dos Santos		_
e Arquiteto de	e Vinícius		Construir o Diagrama de Classe em UML para o
Software	Cardoso	Passo 13	sistema da Padaria
Software		Passo 15	
			(de acordo com o descrito na Regra de Negócios e
			na Modelagem DER)
	Vitor dos		
Analista de Sistemas	Santos e		
e Arquiteto de	Vinícius		Descrever para uma parte do sistema da Padaria
Software	Cardoso	Passo 14	usando
			o Diagrama de Máquina de Estado

	Vitor dos		
	Santos e		
Arquiteto de	Thiago		
Software e	Fracarola		Construir o Projeto usando uma linguagem ou
Programador	Coral	Passo 15	banco de dados

Figura 8 - Tabela de Execução do Projeto

MAPA DE EMPATIAS

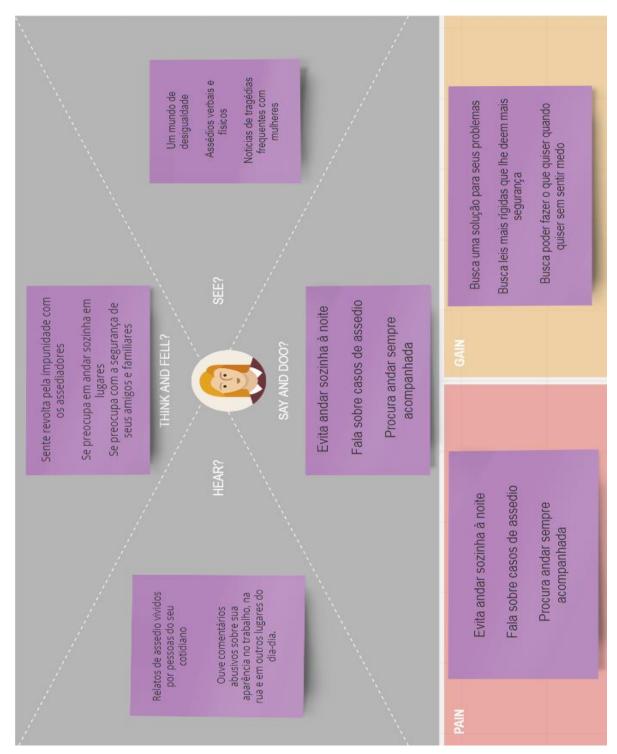


Figura 9 - Mapa de Empatias

CANVAS

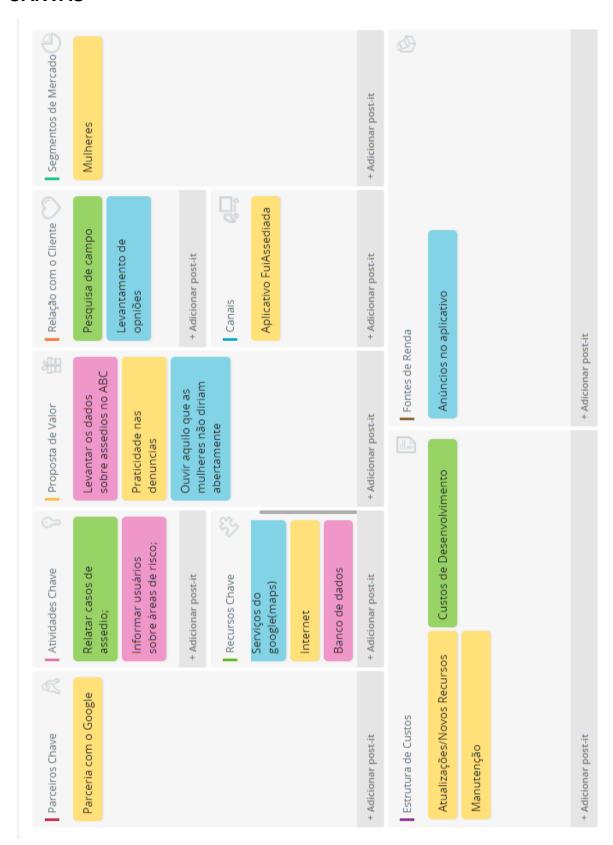


Figura 10 - Canvas

CRONOGRAMA DE TAREFAS

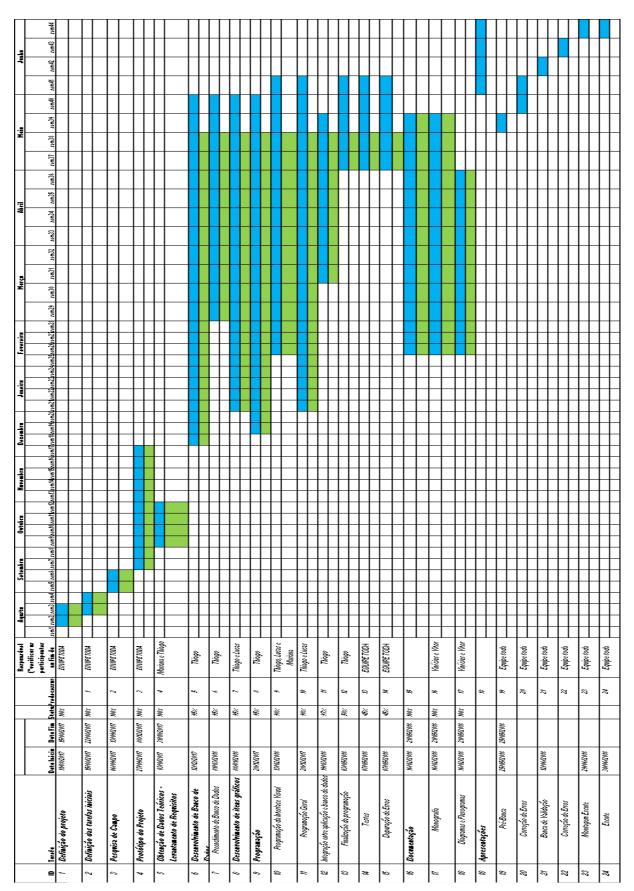


Figura 12 - Cronograma de Tarefas

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

MODELAGEM DO BANCO DE DADOS

USUARIOS	RELATOS
ID_USER	COD_RELATO
EMAIL	ID_USER
NOME	LATITUDE
FOTO	LONGITUDE
	DATA
	PERIODO
	DESCRICAO
	TIPO

Figura 13 - Entidades Candidatas

NORMALIZAÇÃO

Temos as entidades candidatas listadas no exercício anterior:

- USUARIOS
- RELATOS

USUARIOS – Representa mais uma das entidades, essa é a que ira receber os dados do GOOGLE para que seja efetuado o login e irá acessar o aplicativo para realizar as denuncias..

RELATOS – É a entidade que ira armazenar todos os dados da denuncia tais como: Data, Horário, Tipo de denuncia, local, entre outras informações pertinentes.

Após a análise pode-se concluir que as entidades necessárias para um bom funcionamento do sistema são:

- Entidade Usuarios
- Entidade Relatos

RELACIONAMENTO ENTRE AS ENTIDADES

• O Usuário relata o caso/ banco de dados atende o usuário;

Cardinalidade entre as entidades

Para os relacionamentos definidos, há a seguinte cardinalidade:

Usuário relata o caso/ banco de dados atende o usuário

Um cliente (Jorge) pode fazer vários relatos dentro do banco de dados, e o banco de dados pode receber relatos de vários clientes (João, Ana, Jorge e Amanda), logo a cardinalidade deste relacionamento é N para N.

Entidades, Atributos e Relacionamentos

Usuários (id_user, nome, email, foto): o id_user é a chave primaria porque cada cliente terá um código único ligado a sua conta.

Relatos(cod_relato, id_user, descricao, latitude, longitude, periodo, tipo, data):Tem como chave primaria o cod_relato, e como secundaria id_user, que irá receber as informações da tabela usuários.

DIAGRAMA MER-DER

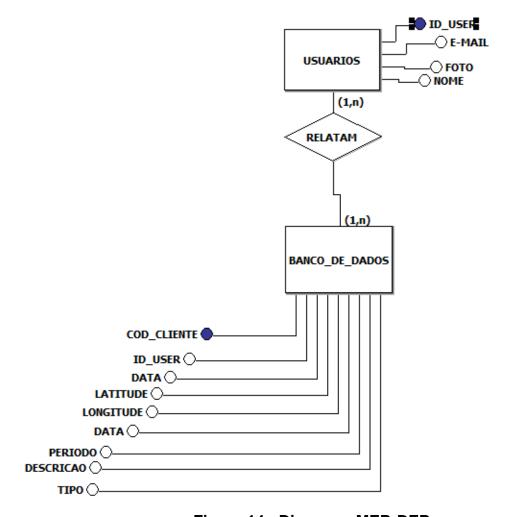


Figura 14 - Diagrama MER-DER

DICIONÁRIO DE DADOS

tbusuarios							
САМРО	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DESCRIÇÃO		
ID_USER	VARCAHR	-	(PK)	-	Campo de numeração automática que definirá o código do usuário, chave primária		
EMAIL_USER	VARCHAR	80	NOT NULL UNIQUE	-	Campo no qual o usuário irá inserir seu endereço eletrônico		
NOME_USER	VARCHAR	60	NOT NULL	-	Campo onde o usuário deverá inserir seu nome		
FOTO_USER	VARCHAR	80	NOT NULL	-	Campo em que ficará armazenada a imagem do usuário no Google+		

Figura 15 - Tabela Usuário

tbrelatos						
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DESCRIÇÃO	
COD_RELATO	INT	-	(PK)	-	Campo que será usado para numerar os casos de assédio que foram enviados pelo aplicativo, chave primária da tabela assédio	
ID_USER	VARCHAR	-	(FK)	-	Este campo será usado para mostrar, somente no banco de dados, o usário que realizou a denúncia, já que sua conta do Google+ será usada	
ATITUDE_RELAT	DOUBLE	30	NOT NULL	-	Campo onde será inserida a latitude da localização onde uma denúncia foi realizada	
NGITUDE_RELA	DOUBLE	30	NOT NULL	-	Campo onde será inserida a longitude da localização onde uma denúncia foi realizada	
TIPO_RELATO	VARCHAR	40	NOT NULL	-	Campo onde será inserido o tipo de assédio que o usuário sofreu	
SCRICAO_RELA	VARCHAR	300	-	-	Campo que será usado para numerar os casos de assédio que foram enviados pelo aplicativo, chave primária da tabela assédio	
DATA_RELATO	DATE	-	NOT NULL	DD/MM/AAAA	Campo onde será inserida a data do assédio que o usuário sofreu	
ERIODO_RELAT	CHAR	5	NOT NULL	-	Campo onde será inserido o período em que o usuário sofreu um assédio (Manhã, Tarde ou Noite)	

Figura 16 - Tabela Relatos

CENÁRIO DE USO EM UML

- Usuário: Este ator representa a pessoa que estará usando o aplicativo FuiAssediada.
- **Google+:** Este ator representa a rede social da empresa Google, que será usada para login em nosso aplicativo.
- Google Maps: Representa o API da Google, que será usado como o mapa do aplicativo FuiAssediada.
- API JSON: tem como papel principal realizar a intermediação do aplicativo para o SGBD
- **SGBD**: Representa o Sistema Gerenciador de Banco de Dados usado no aplicativo.

DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO EM UML

- **Inicia o aplicativo:** este caso de uso descreve o momento em que o usuário inicia o aplicativo em seu dispositivo.
- Conectar com Google+: este caso de uso destaca o login do usuário no aplicativo, usando sua conta do Google+.
- Abrir o mapa: Após realizar o login no aplicativo, o mapa será mostrado ao usuário.
- Solicitar informações ao API: Este caso de uso informa que o aplicativo está solicitando ao API JSON as informações para serem mostradas no mapa do aplicativo.
- **Buscar no BD:** caso de uso onde o API busca no Banco de Dados as informações sobre as denúncias já realizadas, que serão exibidas no mapa.
- Enviar informações ao API: caso de uso que descreve o Banco de Dados retornando as informações ao API JSON.
- Mostrar localizações das denúncias realizadas: caso de uso no qual o API retorna as informações obtidas do Banco de Dados para o aplicativo, mostrando os pinos de localização no mapa.
- Mostrar informações das denúncias realizadas: este caso descreve o momento em que o aplicativo retorna as informações das denúncias ao mapa juntamente com o pino de localização, mostrando o tipo de assédio ocorrido no momento, descrição e horário.
- Realizar denúncia: Neste caso de uso, o usuário envia as informações da denúncia ao API JSON inserindo-as no próprio aplicativo.
- Inserir no BD: caso de uso que descreve a ação do API JSON inserindo as informações da denúncia realizada no Banco de Dados.

• Inserir denúncia no mapa: caso de uso no qual o API JSON retorna as informações inseridas anteriormente no Banco de Dados ao mapa do aplicativo, mostrando a denúncia a todos os outros usuários.

DIAGRAMA DE CASO DE USO EM UML

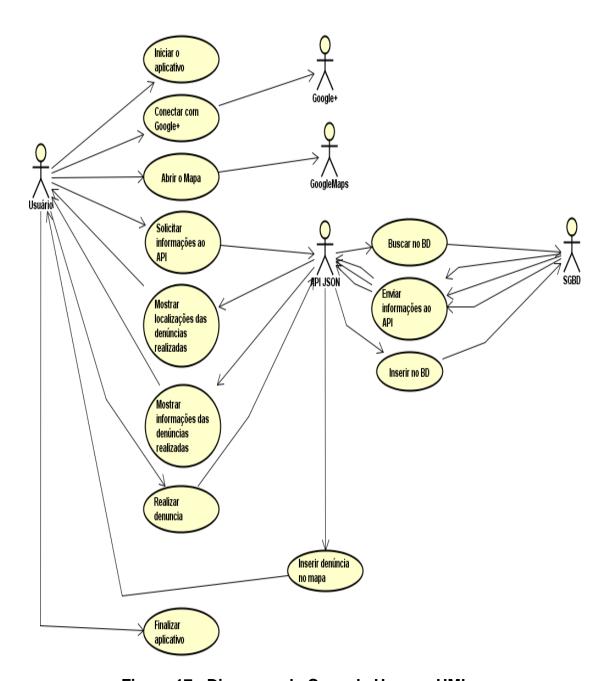


Figura 17 - Diagrama de Caso de Uso em UML

DIAGRAMA DE EVENTOS

Nome do caso de uso	Compra o produto
Caso de uso geral	Sistema Do Fui Assediada
Ator principal	Usuário
Atores Secundários	Google+, Google Maps, API JSON, SGBD
Resumo	Este caso de uso representa o
	Funcionamento do aplicativo Fui Assediada
Pré-condições	Logar no aplicativo com Google+
Pós-condições	-
Ações do ator	Ações do sistema
1- Conecta-se com o Google+	
	2- Abrir o Maps API
3- Solicitar informações ao API JSON	
	4- Buscar informações das denúncias no SGBD
	5- Envia informações de volta ao API JSON
	6- Retorna localização das denúncias ao
	aplicativo
	7- Retorna informações das denúncias
	realizadas
8- Realiza a denúncia	
	9- Insere no Banco de Dados
	10- Insere denúncia no mapa do aplicativo
11- Finaliza o aplicativo	

Figura 18 - Diagrama de Eventos

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

ANDROID STUDIO

Aplicativo usado para a moldagem do projeto FuiAssediada, desde suas telas até as ações que podem ser realizadas no mesmo, basicamente o corpo do projeto.

Maiores informações em: https://developer.android.com/studio/



Figura 19 - Logo Android Studio

PHOTOSHOP CS6

Usado para o design do projeto FuiAssediada, na criação da logo, pinos de localização no mapa e na idealização das primeiras telas do projeto.

Maiores informações em: https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html



Figura 20 - Logo Photoshop CS6

NOTEPAD++

Usado na edição dos textos e para criação dos códigos SQL que serão usados no banco de dados do aplicativo.

Maiores informações em: https://notepad-plus-plus.org/



Figura 21 - Logo Notepad++

MYSQL

Usado na criação do Banco de Dados do projeto FuiAssediada juntamente com o Notepad++.

Maiores informações em: https://www.mysql.com/



Figura 22 - Logo MySQL

SUBLIMETEXT 3

Foi usado no desenvolvimento do site institucional do projeto FuiAssediada.

Maiores informações em: https://www.sublimetext.com/



Figura 23 - Logo SublimeText 3

MATERIALIZE

Framework CSS usado no desenvolvimento do site do projeto FuiAssediada, juntamente com o SublimeText 3.

Maiores informações em: https://materializecss.com/about.html



Figura 24 - Logo Materialize

LOGO



Figura 25- Logo do Aplicativo

SLOGAN



Não fique calada, denuncie!

Figura 26 - Logo com Slogan

TELAS



Figura 27 - Splash Screen

O splash screen serve como tela de inicialização do aplicativo. Será mostrada no momento em que o aplicativo carrega quando aberto.

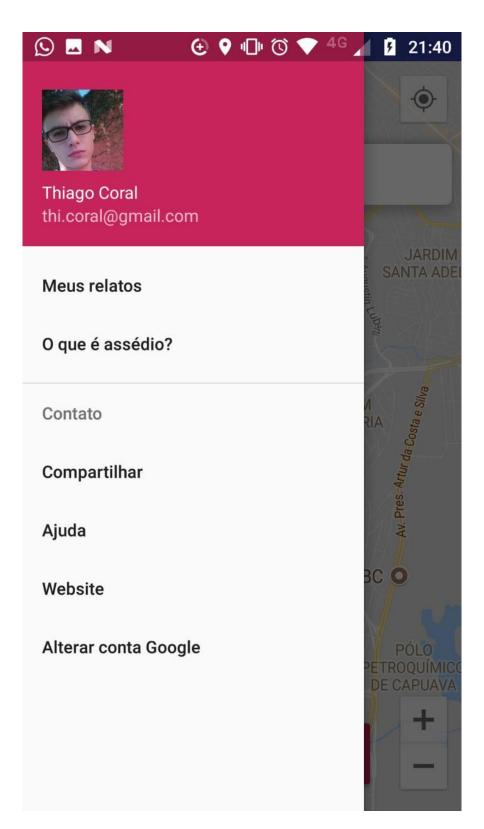


Figura 28 - Aba Lateral

Esta tela será usada para o usuário verificar seus relatos, compartilhar o aplicativo em suas redes sociais, fazer login e logout de suas contas do Google, acessar o Website do projeto, acessar sobre qual a definição de assédio e ajuda.



Figura 29 - Tela Principal (Mapa)

Tela usada para a visualização das denúncias já realizadas por outros usuários dentro do aplicativo.



Figura 30 - Tela de Denúncia

Esta tela serve para o usuário relatar um assédio em que foi vítima ou até mesmo presenciou. Após o caso ser relatado, será mostrado na tela principal para todos os usuários.

RESULTADOS OBTIDOS

RESULTADOS

Os resultados foram bem positivos, dúvidas sobre programação foram tiradas através de pesquisas na internet e até algumas dúvidas sobre o próprio tema foram sanadas pela Psicóloga consultada pelo grupo (Camila), fazendo com que chegássemos ao ponto atual do trabalho.

USUÁRIOS

Os usuários consultados pela equipe confirmaram que já haviam aplicativos semelhantes ao nosso no mercado, porém se encontravam com servidores fora do ar ou até mesmo impossíveis de serem inicializados após o download do mesmo ser efetuado. Nesse ponto, o FuiAssediada já se destacava dos demais.

LAYOUT

O layout do projeto foi feito com a ajuda do professor Thiago, que nos mostrou quais cores ficariam mais cabíveis ao aplicativo e como deixar o projeto com um visual menos poluído em questão ao mapa, que é o componente principal do projeto.

MERCADO

Após conversas com amigos, professores e familiares sobre o tema do aplicativo, descobrimos que ele se destaca bastante entre os aplicativos semelhantes, já que grande parte dos concorrentes da plataforma Android (aplicativos que estão disponíveis na Google Play), estão com erros de conexão ou simplesmente foram abandonados sem atualizações e correções de bugs.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após pesquisas do grupo, percebemos que o jeito de suprir as necessidades dessa parte do mercado que estava carente de aplicativos funcionais, seria criando um projeto que juntasse todos em um só, com algumas melhorias.

O FuiAssediada servirá como uma rede de mulheres que se ajudam, sinalizando os locais mais perigosos para que as outras possam evitar esse caminho.

A conclusão de que os usuários seriam peças fundamentais no aplicativo veio durante o desenvolvimento do mesmo, já que denúncias não poderiam ser realizadas sem um número certo de usuários.

REFERÊNCIAS

Em pesquisa da ActionAid, 86% das brasileiras ouvidas dizem já ter sofrido assédio em espaços urbanos. ActionAid. Disponível em:

http://actionaid.org.br/na_midia/em-pesquisa-da-actionaid-86-das-brasileiras-ouvidas-dizem-ja-ter-sofrido-assedio-em-espacos-urbanos/>. Acesso em: 06/04/2018.

Questions. Stack Overflow. Disponível em:

https://pt.stackoverflow.com/questions>. Acesso em: 20/05/2018.

Woman. Pexels. Disponível em:

https://www.pexels.com/search/WOMAN/>. Acesso em: 11/05/2018.

Assédio - Uma Manipulação Violenta. Clínica da Mente. Disponível em: https://www.clinicadamente.com/multimedia/assedio-clinica-da-mente-no-programa-sociedade-civil/. Acesso em: 04/05/2018.

DAMASCENO, J. **Curso de Desenvolvimento Android. Udemy, 2018.** Disponível em: https://www.udemy.com/curso-completo-do-desenvolvedor-android/>. Acesso em: 20/05/2018.

Direitos e Deveres dos Trabalhadores e das Trabalhadoras. Comissão Para a Igualdade no Trabalho e no Emprego. Disponível em: http://cite.gov.pt/pt/acite/dirdevtrab005.html>. Acesso em 23/03/2018.

CNJ Serviço: Assédio sexual não é cantada e tem punição. Conselho Nacional de Justiça. Disponível em: http://www.cnj.jus.br/noticias/cnj/81706-cnj-servico-assedio-sexual-nao-e-cantada-e-tem-punicao>. Acesso em: 12/04/2018.

APÊNDICES Apêndice A - Formulário utilizado para pesquisa (Google Forms) Qual seu sexo? * Masculino Feminino Outro Figura 31 - Questão 1 Você sabe o significado da palavra assédio? * O Sim) Não Figura 32 - Questão 2 Você já sofreu algum tipo de assédio?* Sim Não

Figura 33 - Questão 3

Você já presenciou um caso de assédio? *) Sim

) Não

Figura 34 - Questão 4

Em que locais você já foi vítima ou presenciou algum caso de assédio? *
Transporte Público
Trabalho
Escola/Faculadade
Espaços públicos
Outro:
Figura 35 - Questão 5
Você acha que se as denúncias em relação ao assédio, fossem realizadas com mais facilidade, aumentando o índice de casos, haveriam mudanças em relação a punição contra os agressores? * Sim Não Talvez
Figura 36 - Questão 6

Apêndice B - Gráficos da Pesquisa

Qual seu sexo?

53 respostas

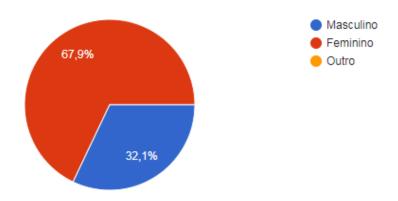


Figura 37 - Resultados Questão 1

Você sabe o significado da palavra assédio?

53 respostas

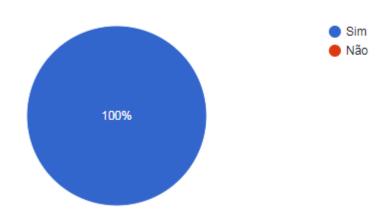


Figura 38 - Resultados Questão 2

Você já sofreu algum tipo de assédio?

53 respostas

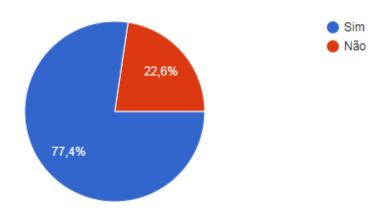


Figura 39 - Resultados Questão 3

Você já presenciou um caso de assédio?

53 respostas

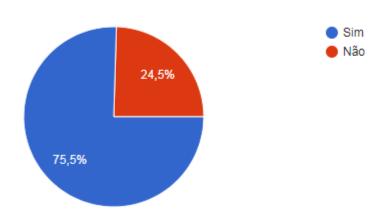


Figura 40 - Resultados Questão 4

Em que locais você já foi vítima ou presenciou algum caso de assédio?

53 respostas

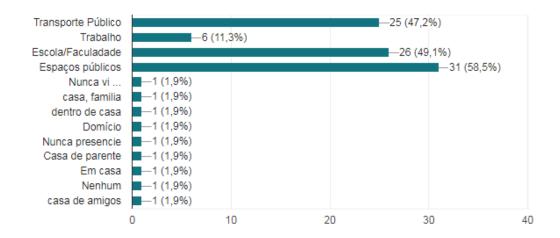


Figura 41 - Resultados Questão 5

Você acha que se as denúncias em relação ao assédio, fossem realizadas com mais facilidade, aumentando o índice de casos, haveriam mudanças em relação a punição contra os agressores?

53 respostas

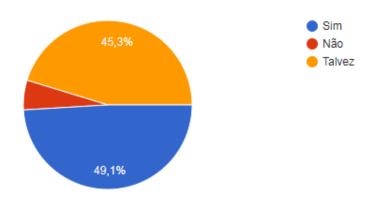


Figura 42 - Resultados Questão 6