



## Humap *pocket library*: um aplicativo de educação em saúde, leitura e acesso ao conhecimento



Humap pocket library: an application for health education, reading and access to knowledge

Pricila Lima dos Santos<sup>1</sup>, Maria Istela Cagnin<sup>2</sup>, Hudson Silva Borges<sup>2</sup>, Awdren Fontão<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Hospital Universitário Maria Aparecida Pedrossian (Humap-UFMS/Ebserh)

<sup>2</sup>Núcleo de Práticas em Engenharia de Software da Faculdade de Computação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (NES/Facom/UFMS)

[http://www.seer.ufms.br/index.php/p  
ecibes/index](http://www.seer.ufms.br/index.php/pecibes/index)

\*Autor  
correspondente:  
Pricila Lima dos  
Santos, Hospital  
Universitário Maria  
Aparecida  
Pedrossian –UFMS  
E-mail do autor:  
pricila.lima@ebser  
h.gov.br

Palavras-chave:  
Aplicativo.  
Biblioteca  
digital.  
Educação em  
saúde.  
Engenharia de  
software.

Keywords:  
*Application.*  
*Digital*  
*library.*  
*Health educa-*  
*tion. Software*  
*Engineering.*

**Objetivo:** Descrever o projeto do aplicativo “Humap *Pocket Library*” – software de biblioteca digital desenvolvido para pacientes e público em geral do hospital Humap-UFMS/Ebserh. **Metodologia:** O projeto do aplicativo teve início em 2022, após a seleção da sua proposta, por meio de um edital de captação de propostas inovadoras e com impacto social do Núcleo de Engenharia de Software da Faculdade de Computação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (NES/Facom/UFMS). A primeira etapa do projeto envolveu reuniões semanais da equipe constituída pelos proponentes da proposta de software, professores supervisores, e acadêmicos do Curso de Bacharelado em Engenharia de Software para definir o MVP (Produto Mínimo Viável) para a plataforma Android. Esse MVP compreendeu as funcionalidades: coleções de artigos científicos, vídeos de educação em saúde e livros de lazer de domínio público. Antes da entrega final da primeira versão do produto, foi realizado teste de usabilidade com participação de representantes do público-alvo, ou seja, pacientes de diferentes idades. Os resultados obtidos permitiram a identificação de diversas melhorias de usabilidade do aplicativo, sendo que algumas delas foram incorporadas na versão 1.2 do software. Esta versão foi implantada na infraestrutura tecnológica do HUMAP a partir do estabelecimento de um acordo de cooperação com a UFMS. Em 2023, a equipe responsável pelo projeto da segunda versão “Humap *Pocket Library 2.0*”, utilizou toda a documentação e código fonte produzidos pela equipe anterior, como artefatos da *Lean Inception* para entendimento do escopo e funcionalidades do produto, plano e relatório de teste de usabilidade e documento de encerramento do projeto da versão 1.2, para entender o estado atual e definir objetivos e funcionalidades para a versão 2.0 do produto. Foi realizada uma pré-entrevista com os proponentes para obter feedbacks e compreender melhor o software. A partir disso, identificaram requisitos para melhorar a gestão dos usuários, adicionar podcasts e tornar a interface mais intuitiva e agradável. **Resultados:** O time do ano de 2022 desenvolveu e implementou o software “Humap *Pocket Library 1.2*” no HUMAP, com as funcionalidades de acesso aos artigos científicos, vídeos de educação em saúde e livros de domínio público. A equipe do ano de 2023 realizou melhorias no menu *card*, exploração e descrição de conteúdo, perfil do usuário e cadastro de conteúdo. Além disso, eles também fizeram melhorias no *Back-end*, como alterações de senha, cadastro de podcast e geração automática de *thumbnails* de conteúdo. Ainda realizaram ajustes no *Front-end* para melhorar a interface de navegação. A equipe de 2023 disponibilizou o aplicativo para ser utilizado nos sistemas operacionais iOS e Android. **Conclusão:** O intuito do software desenvolvido é aprimorar a experiência dos pacientes e do público em geral, oferecendo acesso a informações, educação em saúde e entretenimento promovendo um ambiente hospitalar mais humanizado. Ressalta-se que o desenvolvimento do Humap *Pocket Library* oportunizou aos alunos de ambas equipes as vivências de experiências de um ambiente real de projeto de software, aprimorando suas habilidades técnicas e não-técnicas adquiridas ao longo do curso. A equipe de 2022 teve a experiência de testar o software com usuários reais e participar de sua implantação em ambiente de produção. Alguns desafios ficaram evidenciados para aperfeiçoamento, por exemplo a automatização dos conteúdos de domínio público que a princípio ficou manual; também os desafios de usabilidade ficaram evidenciadas nessa primeira versão devido os participantes do teste possuem diferentes faixas etárias. A equipe de alunos de 2023 entregou o software “Humap *Pocket Library 2.0*” com um design mais elegante, leve e acessível, incorporando as melhorias mencionadas no resultado. A segunda equipe enfrentou desafios na continuação do aplicativo, que contribuíram para o seu aprendizado, incluindo o entendimento e evolução dos artefatos produzidos, refinamento do protótipo na ferramenta Figma, planejamento e administração do grupo. O design da interface da última versão do aplicativo recebeu uma taxa de aprovação de 88,6% pelos proponentes. Dessa forma, os alunos que participaram do desenvolvimento do aplicativo nos anos de 2022 e 2023 contribuíram para a inovação e impacto social ao criar essa biblioteca de recursos para pacientes, fornecendo um recurso valioso nas áreas de lazer, ciência, pesquisa, informação e educação em saúde dentro do hospital. Além disso, eles enfrentaram vários desafios que servirão de aprendizado para futuros projetos.