

RELATÓRIO PET+



Unidade Curricular: Laboratório/Projeto I
Ano letivo 2024/2025

Docente: Sandra Luna

Equipa No Name is the best name

Beatriz Coelho – 1240536

Francesco Castioni – 1240539

Sofia Monteiro – 1241156

Nelson Moreira – 1222576

Novembro 2024

Índice

INTRODUÇÃO	3
METODOLOGIA, FERRAMENTAS E ESTRATÉGIAS ADOTADAS	3
REFLEXÃO DO TRABALHO	4
PROBLEMA	4
ESTADO-DA-ARTE	5
SOLUÇÃO	5
DESENVOLVIMENTO DO WEBSITE	7
ESTRUTURA	7
PÁGINA INICIAL	8
PÁGINA SOBRE NÓS	8
PÁGINA DE FUNCIONALIDADES	8
PÁGINA DE PROJETO	8
PÁGINA DE DOWNLOAD	9
PÁGINA DE CONTACTO	9
PÁGINA DE FAQ	9
PÁGINA DE TERMOS E CONDIÇÕES	9
PÁGINA DE POLÍTICA DE PRIVACIDADE	9
RESULTADOS	10
CONCLUSÃO	10
REFERÊNCIAS	12

INTRODUÇÃO

No âmbito da unidade curricular Laboratório/Projeto I (LAPR1), o nosso desafio consistiu em identificar um problema do mundo real e apresentar uma solução para o abordar. Isto resultou na criação do projeto *PET+*, uma solução digital focada na saúde e no bem-estar dos animais de estimação.

A evolução das tecnologias de comunicação e dos dispositivos móveis impactou significativamente a forma como interagimos com o mundo à nossa volta. Atualmente, muitas atividades do dia a dia, desde a socialização ao entretenimento, são facilitadas por dispositivos que cabem na palma da nossa mão. Este fenómeno transformou a vida de muitas famílias, especialmente no que diz respeito ao papel dos animais de estimação.

É cada vez mais comum que os animais de estimação sejam reconhecidos como membros importantes da família, recebendo cuidados e afeto comparáveis aos dados a familiares humanos. Em Portugal, estudos mostram que os animais de estimação estão cada vez mais integrados na vida das famílias. Segundo um estudo de 2015 da *NielsenIQ*, esta tendência reflete mudanças nos estilos de vida contemporâneos, onde os animais não ocupam apenas espaço físico nos lares, mas também possuem significado emocional e social para as famílias (NielsenIQ, 2015; Teixeira, 2019).

À medida que os animais de estimação assumem um papel mais importante na vida das pessoas, surge uma necessidade crescente de desenvolver aplicações que apoiem a sua saúde e bem-estar. Tal como a plataforma *SNS24* é uma ferramenta facilitadora nos cuidados de saúde humanos, há uma procura crescente por um instrumento dedicado ao cuidado dos animais de estimação. Uma aplicação deste tipo permitiria aos donos monitorizar e gerir mais eficientemente a saúde dos seus animais, garantindo melhores cuidados, aumentando a qualidade de vida geral dos mesmos, refletindo o amor e a atenção que merecem, ao mesmo tempo que reduziria a carga de stress associada a este tema sentida pelos donos.

METODOLOGIA, FERRAMENTAS E ESTRATÉGIAS ADOTADAS

O projeto foi desenvolvido em 5 sprints, tendo normalmente um sprint a duração de uma semana. Durante o primeiro sprint, o nosso foco esteve na construção e aperfeiçoamento da ideia do projeto, com a Sofia Monteiro a atuar como *Scrum Master*. O segundo sprint consistiu na realização de uma revisão bibliográfica e na concretização do nosso conceito, tendo sido a Beatriz Coelho a *Scrum Master* nesta fase. No terceiro sprint, iniciamos a construção do site que apresenta a nossa ideia, sob a liderança de Francesco Castioni como *Scrum Master*.

No quarto sprint, sob a orientação do *Scrum Master* Nelson Moreira, apresentámos o site aos nossos colegas e à Professora Sandra Luna. Com base no *feedback* e nas críticas construtivas recebidas, iniciámos a preparação para o quinto sprint. Esta fase final envolveu o aperfeiçoamento e melhoria do site, além do início da redação deste relatório, o *Scrum Master* desta fase foi o Francesco Castioni.

As ferramentas que utilizámos no desenvolvimento do projeto incluíram o *Discord*® e o *WhatsApp*® para reuniões e comunicação entre a equipa. O *Office 365*® foi utilizado para a partilha de ficheiros em tempo real através da *cloud*, permitindo um trabalho colaborativo nas apresentações (em *Microsoft PowerPoint*®) e na elaboração do presente relatório (em *Microsoft Word*®). Para o desenvolvimento do website, usamos o *Visual Studio Code*® e o *IntelliJ IDEA*® para programar em HTML e CSS. Adicionalmente, recorremos ao *GitHub*® para o controlo de versões, gestão do projeto e divisão de tarefas, utilizando uma funcionalidade desta ferramenta que permite que seja criado um *srcum board* para que o grupo se pudesse manter organizado.

REFLEÇÃO DO TRABALHO

No geral, a equipa funcionou bem e sem conflitos, à exceção de um membro que integrou a equipa posteriormente e não seguiu as regras estabelecidas no início do projeto que lhe foram comunicadas aquando da entrada na equipa. Por também não ter cumprido com as suas responsabilidades consecutivamente, foi expulso. Todos os restantes membros (Beatriz Coelho, Francesco Castioni, Sofia Monteiro e Nelson Moreira) contribuíram igualmente para o desenvolvimento do projeto.

Após as apresentações dos *websites* desenvolvidos pelos restantes grupos da turma, percebemos que o nosso estava bastante incompleto e visualmente pouco apelativo. Tal levou-nos a tomar a decisão conjunta de nos debruçarmos um pouco mais sobre as bases de HTML e CSS e recomeçar o desenvolvimento do website, desta vez com conhecimentos mais sólidos e uma ideia mais estruturada daquilo que pretendíamos construir, tendo recomeçado por um esboço em papel com as ideias dos quatro elementos do grupo alinhadas (Anexos – Figura 1).

O que atrasou o progresso do nosso projeto de forma significativa, porém estamos satisfeitos com o produto atual, já que conseguimos atingir os objetivos que definimos para o projeto apesar dos obstáculos que aqui relatamos.

PROBLEMA

Atualmente, as aplicações para saúde animal demonstram um grande potencial; no entanto, nem sempre são utilizadas de forma eficaz para maximizar os benefícios tanto para os donos de animais quanto para os médicos veterinários. Embora existam várias aplicações que oferecem soluções semelhantes à que idealizamos, todas elas acabam por ser demasiado trabalhosas, pois exigem que o utilizador insira todos os dados de forma manual.

Um dos principais desafios que contribui para essa escolha, além dos fatores mencionados anteriormente, é a ineficiência no acesso às informações de saúde dos animais e a quantidade limitada de ferramentas que facilitem a comunicação e o agendamento de consultas entre médicos veterinários e donos de animais. Uma aplicação que não só permita o agendamento de consultas, mas também permita aos utilizadores consultar o histórico médico dos animais, juntamente com uma área dedicada aos profissionais veterinários, poderia agilizar o processo, oferecendo uma experiência mais integrada e cuidada a todos os potenciais utilizadores.

ESTADO-DA-ARTE

À medida que os animais de estimação ganham cada vez mais importância e valor sentimental na sociedade, a procura por aplicações dedicadas aos cuidados com os animais tem aumentado significativamente nos últimos anos. Estas aplicações podem auxiliar em diversos aspetos dos cuidados com os animais, desde o treino e gestão comportamental até à monitorização de saúde em tempo real. Visto que os animais se tornaram parte das famílias, seria razoável esperar que o setor da saúde animal fosse igualmente avançado e diversificado. Infelizmente, este não é o caso, particularmente em Portugal, onde as opções continuam limitadas.

Várias aplicações concentram-se na monitorização da saúde dos animais, sendo a *11pets®* e a *Pawprints®* algumas das mais conhecidas e amplamente utilizadas. Estas aplicações permitem aos utilizadores registar históricos médicos detalhados, agendar vacinações, marcar consultas veterinárias e acompanhar o desenvolvimento físico e psicológico dos animais ao longo do tempo. No entanto, uma grande desvantagem destas aplicações é que, muitas vezes, dependem em grande parte da entrada manual de dados, o que pode ser demorado e tedioso para os tutores. Isso faz com que estas aplicações funcionem principalmente como calendários um pouco mais avançados. Além disso, a maioria das aplicações que oferecem funcionalidades mais automatizadas normalmente não operam de forma eficaz em Portugal, deixando os utilizadores com menos opções viáveis.

A nossa aplicação visa resolver essas limitações, oferecendo uma solução que combina os melhores elementos das aplicações existentes com uma vertente mais automatizada e fácil de usar. O nosso objetivo é combinar estes serviços com algo semelhante àquele que é fornecido pela aplicação "SNS24", mas especificamente desenvolvido para os animais e permitindo com que os utilizadores agendem consultas diretamente com os veterinários, sempre que precisarem (funcionalidade que não existem na app SNS24). Este processo simplificado garante que os donos possam assegurar que os seus animais recebam os cuidados necessários sem atrasos. Os veterinários, por sua vez, conseguem aceder, atualizar e gerir os registos de saúde dos animais de forma fluida através da aplicação, podem também agendar vacinações, marcar consultas futuras e comunicar com os donos sobre o estado de saúde dos animais e os tratamentos necessários.

A funcionalidade principal da nossa aplicação é a interação eficiente entre veterinários e donos de animais, o que melhora o processo geral de cuidados. Ao promover esta linha de comunicação direta, o nosso objetivo é melhorar a qualidade dos cuidados que os animais recebem, garantindo que vivam mais saudáveis e felizes e também daqueles que cuidam deles, diminuindo a carga de *stress* associada aos seus cuidados de saúde.

Pretendemos assim criar um ecossistema que abrange tanto os donos de animais como os médicos e outros profissionais veterinários, simplificando a gestão da saúde dos animais de estimação.

SOLUÇÃO

Tal como referido anteriormente, as soluções atuais de gestão de saúde animal implicam a inserção manual de dados pelos utilizadores, o que pode levar a consultas perdidas, históricos médicos incompletos ou até mesmo desistência da utilização da aplicação. A nossa proposta de projeto aborda essas questões, criando um canal de

comunicação automatizado entre veterinários e donos de animais, melhorando assim a experiência geral de cuidados e garantindo com que os animais recebam a atenção médica da qual necessitam ao mesmo tempo que reduz a pressão sobre os seus donos.

Desta forma, o principal objetivo do projeto foi desenvolver um sistema de gestão médica veterinária que melhore a comunicação entre veterinários e donos de animais. O sistema automatiza a troca de informações importantes de saúde, como agendamento de consultas, registos de vacinação, histórico médico e prescrições. Além disso, permitindo que os veterinários insiram os dados diretamente no sistema, a aplicação oferece aos tutores acesso em tempo real às informações médicas atualizadas sobre os seus animais.

A nossa aplicação foi desenhada de forma a ser utilizada tanto para donos de animais quanto para veterinários em Portugal. Os veterinários têm acesso a uma transmissão mais simples dos registos dos pacientes e podem fornecer cuidados de acompanhamento de forma mais eficaz, promovendo também uma maior adesão à terapêutica. Os donos beneficiam de um acesso mais fácil às informações médicas dos seus animais, sendo particularmente útil para donos ocupados sem tempo para inserir manualmente os dados de saúde.

Esta aplicação oferece melhorias significativas em termos de conveniência, precisão e gestão da saúde dos animais. Ao automatizar o registo médico e permitir a inserção direta de dados pelos veterinários, a aplicação reduz o risco de erro humano, ajuda os donos a monitorizar as consultas e histórico de medicamentos, e garante que os animais recebem os cuidados necessários a tempo, diminuindo a ocorrência de esquecimento dos agendamentos. Para além disso, economiza tempo aos profissionais veterinários ao centralizar a gestão de dados e a comunicação com os cuidadores num único local.

A aplicação inclui funcionalidades como:

- **Agendamento Automático e Notificações:** Os veterinários podem agendar consultas diretamente na aplicação, que envia automaticamente notificações aos tutores dos animais.
- **Gestão de Registos Médicos:** Os veterinários podem atualizar o histórico médico, prescrições e registos de vacinação dos animais, que ficam imediatamente acessíveis ao dono.
- **Notificações de Prescrições:** Os veterinários podem prescrever medicamentos através da aplicação, com informações sobre a dosagem e horários enviados diretamente ao tutor.
- **Interface Amigável:** Os tutores terão um painel simples que exhibe consultas agendadas, alertas e dados de saúde do seu animal.
- **Segurança dos Dados:** Todos os registos médicos serão armazenados de forma segura, garantindo a privacidade e conformidade com as regulamentações de proteção de dados.

Esta abordagem ao integrar a inserção de dados pelos veterinários no sistema, resolve as limitações das aplicações existentes, eliminando assim a necessidade dos donos atualizarem os dados manualmente (e limitações disso resultantes).

Para além da aplicação, criámos um website que destaca os benefícios da mesma em comparação com outras disponíveis no mercado, explicando as suas principais

funcionalidades e características. Este site foi desenvolvido utilizando o *Visual Studio Code*® e *IntelliJ*®, com HTML e CSS, proporcionando uma plataforma informativa e fácil de usar.

DESENVOLVIMENTO DO WEBSITE

Para o desenvolvimento do nosso website, utilizámos HTML e CSS como as principais tecnologias de desenvolvimento do website. Inicialmente, o conhecimento da equipa nestas linguagens era limitado; no entanto, através de recursos como a documentação disponível no website *w3schools.com* e vídeos instrutivos na plataforma *YouTube*® de canais como “Programming with Mosh” e “SuperSimpleDev”, conseguimos melhorar a nossa proficiência.

O nosso website foi predominantemente desenvolvido utilizando o *Visual Studio Code*®, com um membro da equipa a optar pelo *IntelliJ IDEA*®. Para além disso, a equipa participou num workshop de *Git*, no dia 28 de outubro de 2024, que facilitou a colaboração e agilizou a partilha de código. O uso da tecnologia *Git* permitiu garantir que cada membro da equipa tivesse acesso às mudanças dos restantes, mantendo o controlo de versões e oferecendo um *backup* contínuo de todo o trabalho ao longo do tempo. Também recorremos ao modelo de linguagem de grande escala mais reconhecido, o *ChatGPT*®, como uma ferramenta que nos ajudou a tornar o nosso trabalho mais eficiente e fluido.

ESTRUTURA

A estrutura do nosso website inicialmente consistia numa única página. No entanto, a equipa decidiu coletivamente que seria benéfico dividir o site em várias seções distintas, com cada membro responsável por cerca de quatro seções, enquanto as duas restantes foram realizadas de forma colaborativa.

Cada seção do nosso website inclui uma barra de navegação e um rodapé, ambos com *links* para áreas relevantes para os utilizadores. A barra de navegação oferece acesso às páginas: Páginas Inicial, Sobre Nós, Projeto, Funcionalidades e *Download*. No rodapé, os utilizadores podem encontrar links para as FAQ, Termos e Condições, Política de Privacidade e uma opção de tradução que permite ao utilizador visualizar o conteúdo em inglês ou português, melhorando a acessibilidade para o nosso público-alvo.

Para o design do nosso website, pesquisámos sobre psicologia da cor utilizada no marketing veterinário, de forma a identificarmos as cores mais eficazes na comunicação dos nossos valores. Optámos pelo azul, uma cor amplamente utilizada na área veterinária, por transmitir calma, tranquilidade e estabilidade — sentimentos que queremos que os tutores sintam ao cuidar dos seus animais. Já o lilás foi escolhido por evocar sofisticação, criatividade e um toque *premium*, reforçando a ideia de um serviço diferenciado e de alta qualidade (PetDesk, 2024).

Para além da escolha das cores, testámos diferentes fontes para assegurar uma experiência de leitura clara e atraente, procurámos também manter as cores e o estilo definidos em todas as outras partes do website de modo a garantir que tudo tivesse uma aparência unificada. Escolhemos a “Trebuchet MS”, recomendada pelo website

W3Schools, por ser uma fonte moderna e legível, ideal para proporcionar navegação intuitiva e eficiente no contexto da nossa aplicação (W3Schools, 2024).

PÁGINA INICIAL

Criamos uma Página Inicial com uma paleta de cores simples na tentativa de captar a atenção dos utilizadores através da sua atratividade estética e facilidade de acesso. No canto superior esquerdo, encontra-se um ícone criado por um dos membros da equipa, cujo design se alinha com o nosso conceito (PET+). No canto superior direito, os utilizadores podem encontrar os botões que ligam às principais secções do nosso projeto.

Logo abaixo da barra de navegação, temos um *banner* a apresentar o nome da nossa aplicação e o *slogan* criado pelo grupo. Esta área inclui também uma breve descrição da nossa aplicação, assim como uma imagem ilustrativa de como a app apareceria num dispositivo móvel.

Por fim, o rodapé inclui o nome da equipa, informações de contacto e *links* para secções essenciais, como a FAQ, os termos e condições, a política de privacidade e um botão de tradução, que permite converter qualquer parte do website para inglês ou português, conforme necessário. Convém ressaltar que o rodapé e a barra de navegação permanecem consistentes em todas as páginas.

PÁGINA SOBRE NÓS

A Página "Sobre Nós" apresenta ao utilizador a equipa por trás do nosso projeto. Optamos por incluir uma breve descrição de cada membro quando o cursor passa por cada uma das imagens, sendo que criamos uma animação onde a imagem vira 180 graus e revela o seu inverso revelando a descrição transversal escolhida de cada membro. Dessa forma, mostramos ao usuário quem somos e simultaneamente transmitimos um senso de profissionalismo e confiança.

PÁGINA DE FUNCIONALIDADES

Esta página apresenta as funcionalidades que identificamos como mais importantes, que, com base na nossa pesquisa, não estão disponíveis em aplicações que poderiam ser consideradas concorrentes da nossa.

Para melhorar o apelo visual, decidimos adicionar um *slogan* servindo como uma introdução para a nossa página. Nesse mesmo *slogan* decidimos utilizar a cor azul para podermos realçar a mensagem principal e captar a atenção do utilizador. Ao lado do *slogan* temos uma imagem adicionada com o objetivo de transmitir não só um senso de conforto como também uma aparência mais amigável. Por fim, decidimos adicionar uma imagem para representar cada uma das nossas funcionalidades de forma distinta.

PÁGINA DE PROJETO

A Página de Projeto serve para apresentar os principais objetivos da nossa aplicação. Escolhemos representar os mesmos através do uso de caixas de texto com

cores distintas de modo a realçar cada um dos tópicos. A imagem nesta página foi escolhida com o objetivo de transmitir uma aparência mais profissional e ao mesmo tempo estabelece uma relação direta com o tema da nossa app (saúde animal). Temos também um botão “Saiba Mais” que, apesar de não estar desenvolvido neste momento, terá a funcionalidade de fornecer informação mais detalhada sobre o projeto.

PÁGINA DE DOWNLOAD

A Página de *Download* tem como objetivo facilitar o acesso ao *download* da nossa *app*. A página é estruturada de maneira a guiar o utilizador de forma eficiente e intuitiva, incentivando-o a realizar o download da aplicação com confiança, acedendo diretamente à versão mais recente da aplicação diretamente nas suas plataformas móveis, sendo estas Android ou IOS.

PÁGINA DE CONTACTO

A Página de Contacto pode ser acedida ao clicar por cima do e-mail, no rodapé. Visto que o utilizador só poderá contactar o grupo via e-mail esta página permite ao utilizador introduzir o seu nome, e-mail, número de telefone, assunto e uma mensagem. Apesar do formulário de contacto não estar 100% funcional, o objetivo principal é oferecer uma estrutura que permita ao utilizador contactar o nosso grupo. Desta forma, decidimos desenvolver uma solução simples, prática e intuitiva

PÁGINA DE FAQ

A Página FAQ (Perguntas Mais Frequentes) tem como objetivo esclarecer as dúvidas mais frequentes do utilizador sem a necessidade de contactar a equipa. São abordados temas como as principais funcionalidades da *app* e como utilizá-las, política de privacidade e segurança de dados, possibilidade de associar mais de um animal de estimação à aplicação, entre outras temáticas. Esta adição ao nosso é relevante, uma vez que diminui a saturação do contato para esclarecimentos por os utilizadores terem algumas dúvidas já respondidas. O que torna também o nosso *website* mais prático e intuitivo.

PÁGINA DE TERMOS E CONDIÇÕES

A Página de Termos e Condições foi criada para esclarecer os termos sob os quais o utilizador pode utilizar a nossa aplicação. Cobrimos temas como definição de serviços, elegibilidade para uso, proteção de dados, responsabilidade do usuário, rescisão, propriedade intelectual, lei e jurisdição aplicáveis, entre outros. Assim, o utilizador poderá tomar conhecimento das condições impostas à utilização da nossa *app*, comprometendo-se a um acordo com a nossa empresa.

PÁGINA DE POLÍTICA DE PRIVACIDADE

A nossa Página de Política de Privacidade permite essencialmente que os utilizadores sejam informados sobre a segurança dos seus dados. Abordamos temas como informações recolhidas, uso e partilha de informações, segurança da informação, retenção de dados, direitos do utilizador, entre outros. Assim, esta página destaca o

profissionalismo da aplicação, assegurando aos utilizadores que podem confiar na plataforma para gerir as suas informações de forma responsável e segura

RESULTADOS

Não só concluímos com sucesso o desenvolvimento do nosso projeto, como também adquirimos e melhoramos os nossos conhecimentos de HTML e CSS. Criámos um site funcional, intuitivo e visualmente apelativo, superando desafios relacionados com o design e a navegação.

No entanto, apesar de visualmente apelativo reconhecemos que há espaço para melhorias estéticas. Com mais tempo, teríamos explorado mais a utilização do *Figma* para melhorar o design, algo que pretendemos indagar em futuros projetos. Outra questão importante é que o site não é responsivo; ou seja, quando o utilizador faz *zoom-out* ou *zoom-in*, o *layout* do site não se ajusta corretamente, resultando em desformatação. Além disso, a experiência de navegação pode ser prejudicada ao aceder o site em dispositivos móveis.

Além disso, gostaríamos de ter desenvolvido uma página dedicada à personalização de acessibilidade, com modos específicos para diferentes deficiências e condições. Por exemplo, poderíamos incluir um modo de alto contraste para facilitar a leitura de pessoas com deficiência visual, ou um modo de leitura, ajustando a tipografia e o espaçamento para auxiliar indivíduos com dislexia. Outra funcionalidade importante seria a opção de texto ampliado, permitindo o aumento da fonte para quem tem baixa visão. Também pretendíamos adicionar um modo sem movimento, desativando animações para pessoas com epilepsia ou hipersensibilidade a movimentos rápidos (W3C Web Accessibility Initiative, 2024).

No entanto, devido à limitação de tempo, não nos foi possível implementar essas funcionalidades, mas é algo que consideraremos em projetos futuros.

CONCLUSÃO

A criação do website em HTML e CSS foi uma experiência enriquecedora que nos permitiu adquirir e consolidar conhecimentos tanto a nível de programação como a nível de *soft skills*. Este projeto representou uma oportunidade valiosa para aprofundar diferentes competências que serão importantíssimas para a nossa formação académica e futura carreira profissional.

Durante o desenvolvimento do *website*, aprendemos os fundamentos da criação de páginas *web*, assim como a estruturação de conteúdos com HTML e a estilização com CSS. Exploramos como organizar o código para facilitar a sua leitura e manutenção, além de entender melhor como tornar o design responsivo e acessível. A aplicação prática destes conceitos permitiu-nos consolidar a teoria, enfrentando os desafios reais que surgem na construção de interfaces funcionais e esteticamente agradáveis.

A implementação do método *Scrum* conferiu-nos uma nova perspectiva sobre organização de projetos. Aprendemos a importância de dividir o trabalho em *sprints*, definir prioridades e trabalhar com entregas constantes. As reuniões e as retrospectões foram essenciais para identificar pontos de melhoria e manter o alinhamento da equipa.

Esta experiência destacou o valor da comunicação constante e da flexibilidade perante mudanças.

Embora o projeto tenha sido bem-sucedido, identificámos algumas áreas que podem ser melhoradas. O nosso site não é responsivo, ou seja, quando o utilizador faz *zoom-out* ou *zoom-in*, o layout não se ajusta adequadamente, resultando em desformatação, especialmente quando acede ao site através de diferentes dispositivos. Além disso, não disponibilizámos opções de personalização de acessibilidade, como modos específicos para diversas deficiências ou condições, o que poderia melhorar significativamente a experiência de navegação.

Com base no sucesso deste projeto, estamos motivados a explorar novas tecnologias, com o objetivo de adicionar funcionalidades que aproximem os nossos futuros projetos aos melhores do mercado.

Este projeto também foi uma oportunidade valiosa para desenvolver as nossas *soft skills* e a nossa capacidade de trabalho em equipa. Aprendemos a colaborar de forma eficaz, a respeitar as ideias dos colegas e a dar e receber *feedback* construtivo. Cultivamos o pensamento crítico que foi fundamental para o nosso progresso. Além disso, a experiência reforçou a nossa capacidade de organização, já que precisávamos equilibrar o trabalho do projeto com outras responsabilidades académicas.

Assim, este primeiro contacto com a Unidade Curricular de Laboratório | Projeto permitiu-nos construir e consolidar bases fundamentais para o desenvolvimento de projetos futuros.

REFERÊNCIAS

- Ferreira, C. A. (2024). *4,19 milhões. É este o número de pets registados em Portugal nos últimos 32 anos*. PiT. Acedido a 20/10/2024, em <https://pit.nit.pt/familia/419-milhoes-numero-pets-registados-portugal-nos-ultimos-32-anos>
- Mauran, C. (2022). 10 apps every pet owner should have. Mashable. Acedido a 20/10/2024, em https://mashable.com/article/best-apps-pet-owners-roundup?test_uuid=01il2GpryXngy77ulpA3Y4B&test_variant=b
- 11pets. (2024). *11pets*. Acedido a 20/10/2024, em <https://www.11pets.com/en/feature>
- Ourofino Saúde Animal. (2023). *Aplicativo auxilia tutores nos cuidados com os pets*. Acedido a 20/10/2024, em <https://www.ourofinopet.com/area-do-profissional/noticias/aplicativo-auxilia-tutores-nos-cuidados-com-os-pet/>
- SNS 24. (2024). *App SNS 24*. Acedido a 20/10/2024, em <https://www.sns24.gov.pt/guia/app-sns-24/>
- Petlet. (2024). *Pet owners' apps: Awesome apps for pet owners*. Acedido a 20/10/2024, em <https://petlet.net.au/blog/8-awesome-apps-for-pet-owners/>
- Teixeira, O. (2019). *Aplicação móvel para assistência a animais de estimação: Monitorização, divulgação e sensibilização*.
- Cogniteq. (2024). *Why is the demand for pet tech solutions on the rise?* Acedido a 20/10/2024, em <https://www.cogniteq.com/blog/why-demand-pet-tech-solutions-rise>
- NielsenIQ. (2015). *Press release: Portugal é um país petfriendly*. Acedido a 16/11/24 em <https://nielseniq.com/global/en/insights/data-science-analytics/?countries=Global>.
- W3Schools. (2024). *W3.CSS*. Acedido em 10/24 em <https://www.w3schools.com/w3css/default.asp>
- W3Schools. (2024). *HTML tutorial*. Acedido em 10/24 em <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- Programming with Mosh. (2021). Youtube. *HTML tutorial for beginners*. Acedido em 10/24 em: https://www.youtube.com/watch?v=qz0aGYrrlhU&list=PLTjRvDozrdlw5En5v2xrBr_EqieHf7hGs&index=11.
- SuperSimpleDev (2022). Youtube. *HTML & CSS Full Course - Beginner to Pro*. Acedido em 10/24 em: <https://www.youtube.com/watch?v=G3e-cpL7ofc>.
- PetDesk. (2024). *The psychology of color in veterinary marketing*. PetDesk. Acedido em 11/24, em <https://petdesk.com/blog/the-psychology-of-color-in-veterinary-marketing/>
- W3Schools. (2024.). *Web safe fonts*. W3Schools. Acedido em 11/24, em https://www.w3schools.com/cssref/css_websafe_fonts.php.
- W3C Web Accessibility Initiative. (2024). *Planning for web accessibility*. W3C. Acedido em 11/24, em <https://www.w3.org/WAI/WCAG21/quickref/>

ANEXOS

Figura 1: Página Principal (PET+)

Figura 2: Página Sobre Nós (antes) (PET+)

Figura 3: Página Sobre Nós (depois) (PET+)

Figura 4: Página de Funcionalidades (PET+)

Figura 5: Página do Projeto (PET+)

Figura 6: Página do Download (PET +)

Figura 7: Página FAQ (PET +)

Figura 8: Página Termos e Condições (PET +)

Figura 9: Política de Privacidade (PET +)

Figura 10: Página de Contacto (PET+)

Figura 11: *ScrumBoard* da equipa

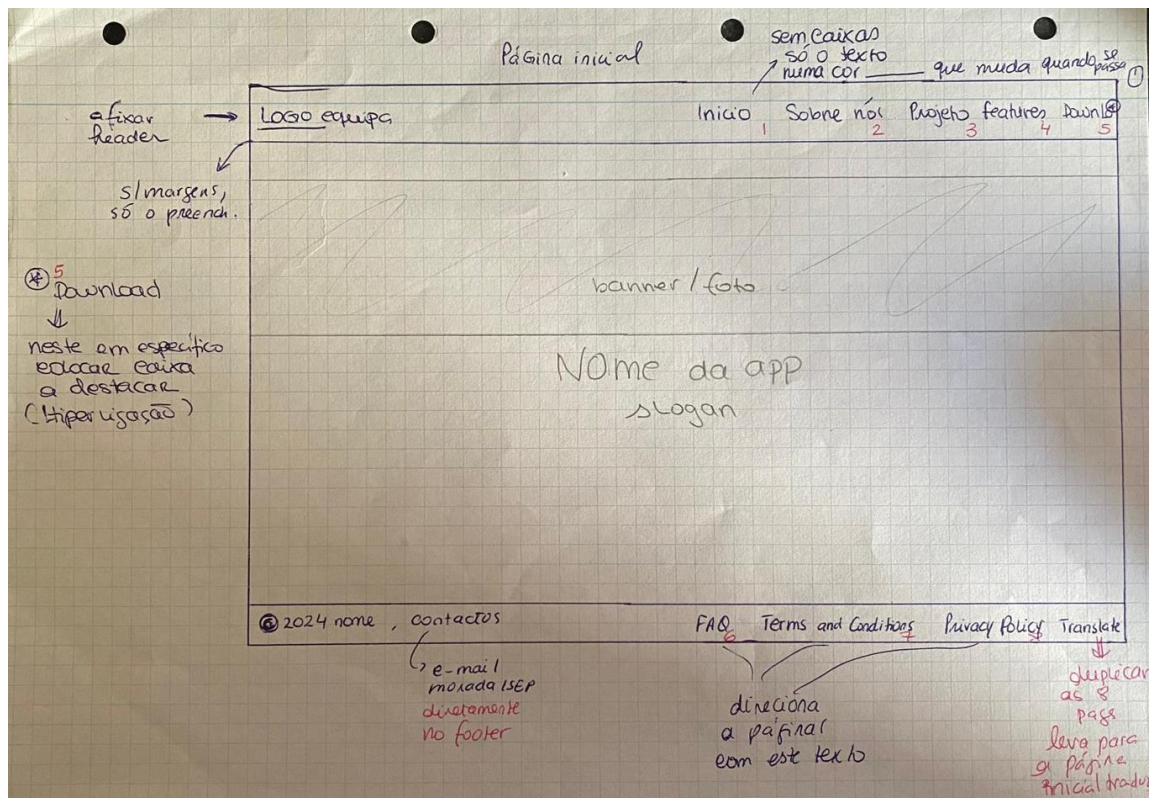


Figura 1: Esboço do site (PET+)

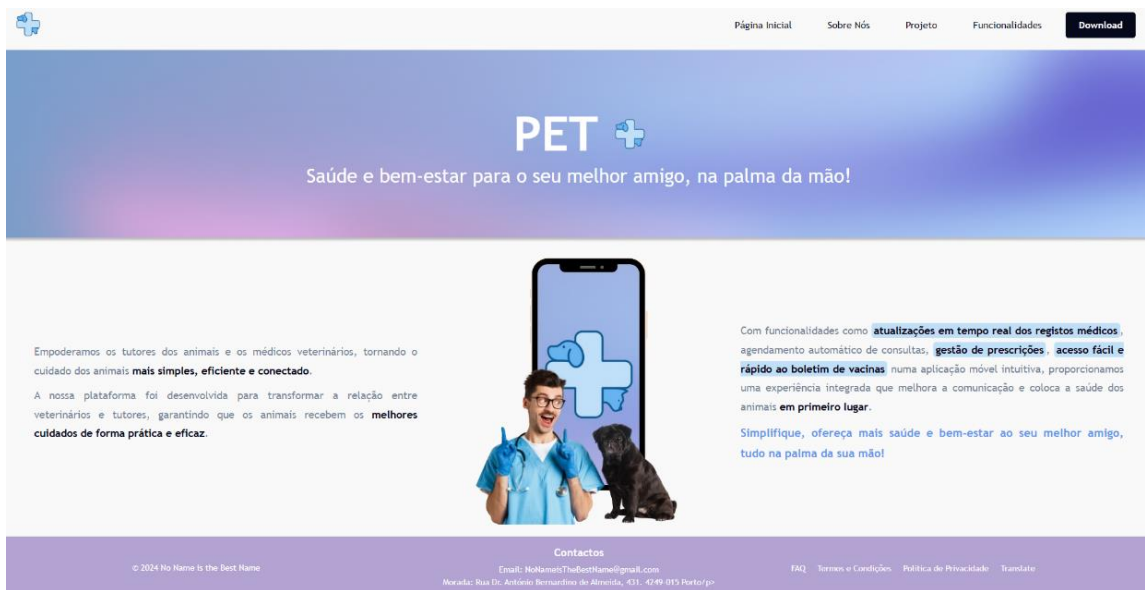


Figura 2: Página Principal (PET+)



Figura 3: Página Sobre Nós (antes) (PET+)

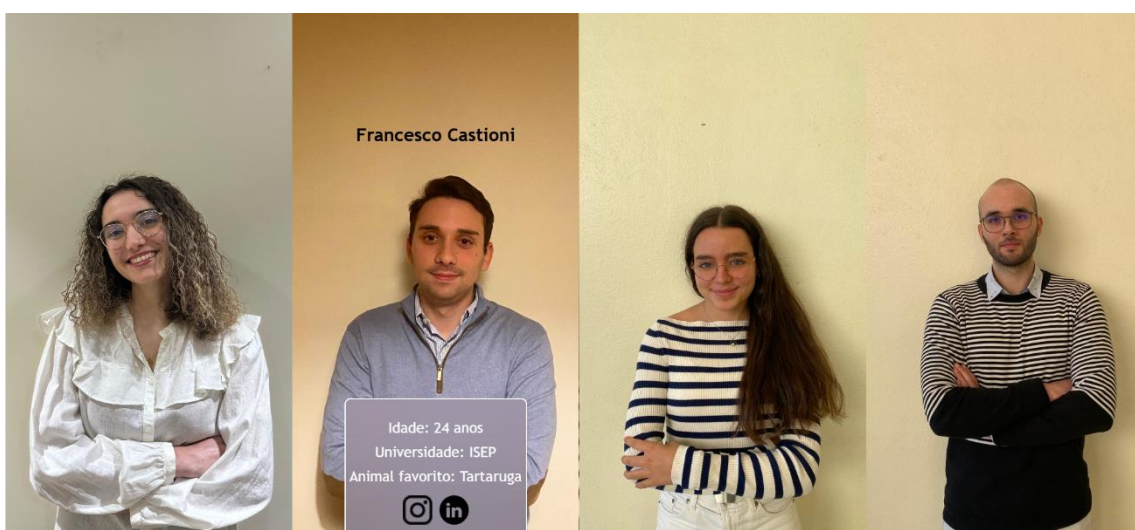


Figura 4: Página Sobre Nós (depois) (PET+)

Tudo o que o teu animal necessita na palma da tua mão



Sistema de Marcação de Consultas Interativo

Marque consultas e check-ups diretamente com o seu veterinário de forma simples e rápida. A nossa app permite que você escolha a data, hora e tipo de consulta de acordo com a sua disponibilidade.

Adiciona Quantos Animais Quiseres

Agora, com a nossa app, pode adicionar animais individualmente, registando todas as informações de cada um de forma detalhada. Nunca foi tão fácil acompanhar todos os seus animais de estimação!



Suporte 24-Horas

Oferecemos aos donos de animais a tranquilidade de saber que, a qualquer hora, podem contar com o suporte especializado da nossa equipa, disponível 24/7 para garantir o bem-estar do seu animal, assim proporcionando assistência imediata e orientação profissional sempre que necessitar.

Aplicação Móvel

A nossa aplicação móvel oferece a conveniência de cuidar do(s) seu(s) animal(s) através do smartphone. Com uma interface intuitiva e funcionalidades poderosas, poderá marcar consultas, adicionar e monitorizar o histórico dos seus animais, tudo na palma da sua mão, em qualquer lugar e qualquer altura.



Registe-se como Profissional ou Pet Owner

Defina seu perfil e tenha acesso a recursos exclusivos para veterinários ou pet owners, com uma experiência totalmente adaptada. No caso de se registar como médico veterinário terá acesso a uma lista de gestão dos seus clientes.

Figura 5: Página de Funcionalidades (PET+)



Figura 6: Página do Projeto (PET+)

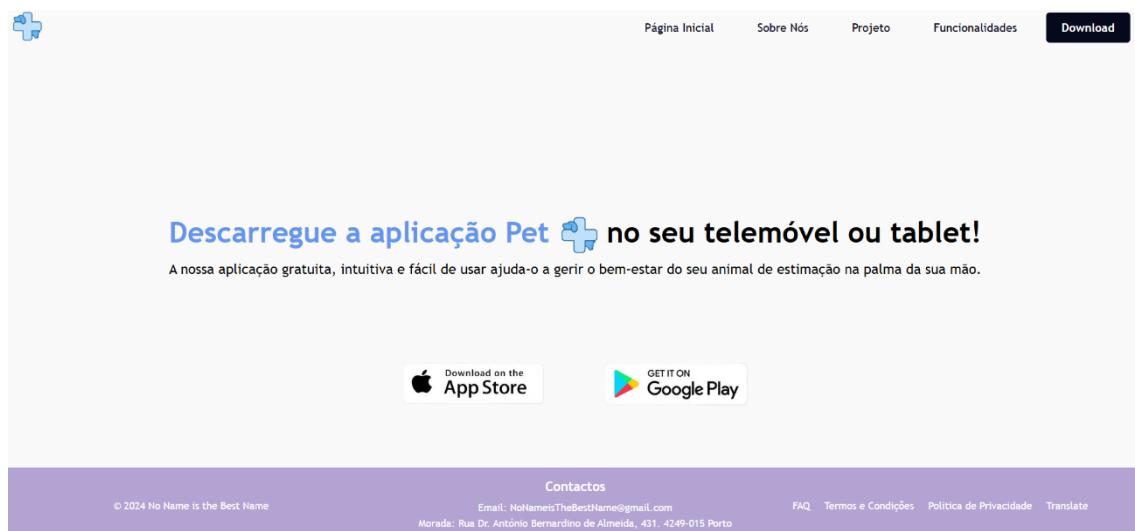


Figura 7: Página do Download (PET +)



Figura 8: Página FAQ (PET +)

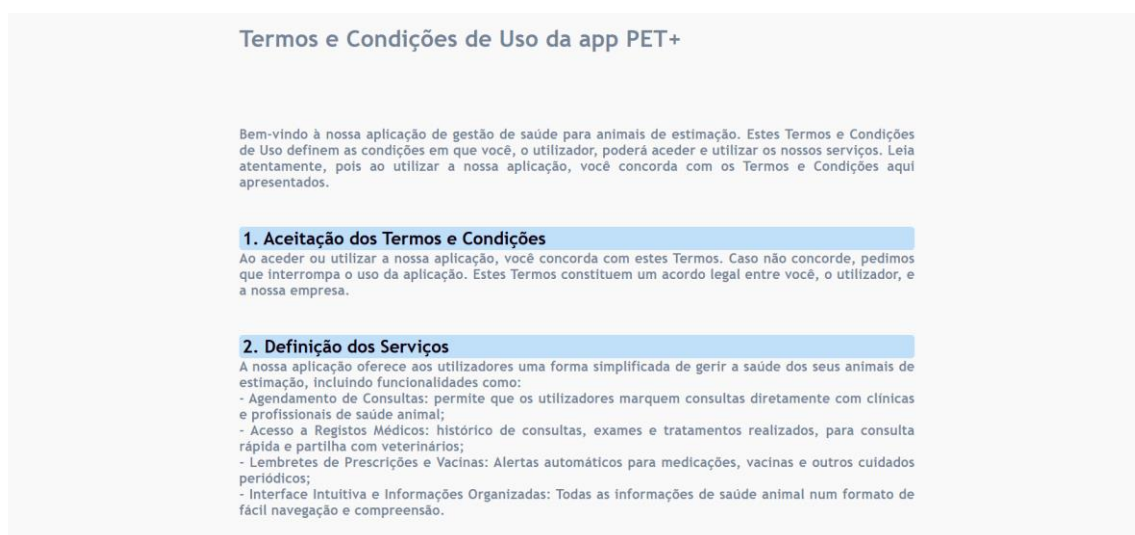


Figura 9: Página Termos e Condições (PET +)

Política de Privacidade da app PET+

Agradecemos por escolher a nossa aplicação para a gestão da saúde do seu animal de estimação. A proteção dos seus dados e a sua privacidade são fundamentais para nós. Esta Política de Privacidade explica como recolhemos, usamos, partilhamos e protegemos as suas informações ao utilizar a nossa aplicação e serviços. Ao utilizar a nossa aplicação, está a aceitar as práticas descritas nesta política.

1. Informações Recolhidas

Para fornecer os nossos serviços, recolhemos diferentes tipos de informações, que podem incluir:

- Informações de Conta: recolhemos dados básicos para criar e gerenciar a sua conta, como nome, e-mail e número de telefone;
- Informações do Animal: recolhemos informações sobre o seu animal de estimação (nome, espécie, idade, histórico de saúde) para facilitar o agendamento de consultas e a gestão de registos médicos;
- Dados de Saúde: para um serviço mais eficaz, podemos recolher e armazenar dados sobre a saúde do seu animal, como registos de consultas e medicações, sempre com a sua autorização;
- Informações de Utilização: para melhorar a experiência de utilizador, recolhemos dados sobre o uso da aplicação, como funcionalidades utilizadas, frequência de uso e erros técnicos.

2. Utilização das Informações

As informações recolhidas são utilizadas para:

- Gerir a sua conta e personalizar a sua experiência;
- Facilitar o agendamento de consultas e a gestão dos registos de saúde do seu animal;
- Enviar lembretes de medicações, vacinas e consultas futuras;
- Melhorar a nossa aplicação e desenvolver novas funcionalidades;
- Comunicar consigo sobre atualizações, funcionalidades e ofertas.

3. Partilha de Informações

Não partilhamos informações pessoais com terceiros, exceto nas seguintes circunstâncias:

- Prestadores de Serviços: podemos partilhar dados com prestadores de serviços que nos ajudem a operar a aplicação (por exemplo, serviços de hospedagem ou suporte técnico), garantindo que cumprem com medidas de proteção adequadas.
- Obrigação Legal: podemos divulgar dados se exigido por lei ou para proteger os nossos direitos, a segurança dos utilizadores ou o bem-estar dos animais.

4. Segurança das Informações

Implementamos medidas de segurança para proteger as suas informações contra acesso, alteração, divulgação ou destruição não autorizados. No entanto, nenhum sistema é completamente seguro, e não podemos garantir a segurança absoluta dos seus dados.

5. Retenção de Dados

Mantemos as suas informações pessoais pelo tempo necessário para fornecer os serviços, cumprir obrigações legais e para fins de segurança. Pode solicitar a eliminação dos seus dados a qualquer momento, entrando em contacto connosco através dos canais fornecidos.

6. Direitos dos Utilizadores

Respeitamos os seus direitos relativos aos dados pessoais. Estes incluem:

- Acesso e Correção: pode aceder, corrigir ou atualizar os dados pessoais associados à sua conta.
- Exclusão e Restrição: pode solicitar a exclusão dos seus dados ou a restrição do seu uso em determinadas circunstâncias.
- Portabilidade de Dados: em certos casos, pode solicitar uma cópia dos seus dados num formato estruturado.

7. Alterações à Política de Privacidade

Esta Política de Privacidade poderá ser atualizada periodicamente para refletir mudanças na legislação ou nos nossos serviços. A versão atualizada será publicada no nosso site e/ou na aplicação. Incentivamos a revisão periódica para estar a par de possíveis alterações.

Figura 10: Política de Privacidade (PET +)

CONTACT US

Nome
Your name

E-mail
Your e-mail

Numero Telefone
Your phone Number

Assunto
Message Subject

Mensagem
Write a Message

Enviar

Contactos

Figura 11: Página de Contacto (PET+)

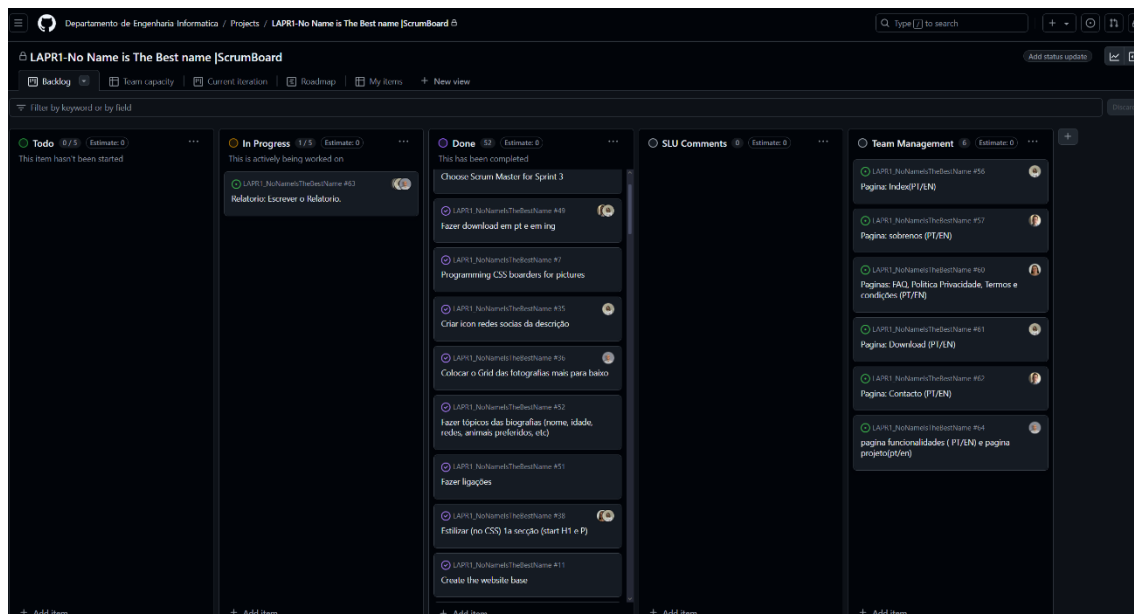


Figura 12: *ScrumBoard* da equipa