

MAPEAMENTO DE AÇÕES DE APOIO À POPULAÇÃO EM SITUAÇÃO DE RUA EM PELOTAS

1. IDENTIFICAÇÃO DAS PARTES ENVOLVIDAS E PARCEIROS

O projeto envolverá as seguintes partes:

- **Prefeitura de Pelotas:** Responsável pela manutenção das informações e pela gestão do aplicativo, bem como pela integração entre as diferentes ONGs e entidades de segurança pública.
- **Forças de Segurança Pública (Brigada Militar, CBMRS, Polícia Civil e Guarda Municipal):** Acesso restrito ao aplicativo para monitorar aglomerações, abrigos e ações de apoio aos moradores de rua.
- **ONGs de Pelotas:** Com acesso ao sistema para coordenar e otimizar a distribuição de recursos e apoio aos moradores de rua. As possíveis ONGs participantes são:
 - Anjos e Querubins (público infanto-juvenil)
 - ONG Vale a Vida (público geral com HIV)
 - ONG Alimentar (público geral)
 - Lar de Jesus (casa de passagem infanto-juvenil)
 - Banco de Alimentos de Pelotas (público geral)
 - Exército da Salvação (público geral)
 - Casa do Carinho (público infantil)
 - Albergue de Pelotas (público adulto)
 - Asilo de mendigos de Pelotas (público sênior)
- **Moradores de rua:** São os beneficiários principais, que terão suas localizações mapeadas, garantindo que os serviços sejam direcionados a eles de forma eficiente.

O público-alvo envolve diretamente cerca de 500 indivíduos em situação de rua, além de 15 ONGs locais e diversas unidades de segurança pública.

1.2 SITUAÇÃO-PROBLEMA IDENTIFICADA

Em Pelotas, a comunidade de moradores de rua enfrenta uma série de dificuldades relacionadas à falta de acesso a abrigos adequados, alimentos, e suporte psicológico e médico. Além disso, as ONGs e forças de segurança pública têm dificuldade de identificar e coordenar ações de assistência em tempo real devido à falta de comunicação eficiente.

A situação-problema é a dificuldade de integrar a rede de apoio e garantir que os serviços cheguem de maneira eficaz, de forma que a população vulnerável não seja negligenciada ou dispersa.

1.3 DEMANDA SOCIOCOMUNITÁRIA E MOTIVAÇÃO ACADÊMICA

A criação de um aplicativo mobile permitirá mapear as localizações dos pontos de aglomeração de moradores de rua, abrigos públicos com vagas disponíveis, e ações de apoio, como o “sopão de rua”. Este sistema possibilitará uma maior interação entre os agentes de segurança pública e as ONGs, além de garantir que os serviços de apoio sejam direcionados a quem mais precisa.

Este projeto oferece a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos na disciplina de Programação para Dispositivos Móveis em Android, ao mesmo tempo em que se contribui para um problema real da comunidade, desenvolvendo soluções práticas e acessíveis.

1.4 OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS EM RELAÇÃO À SITUAÇÃO-PROBLEMA IDENTIFICADA

1. Desenvolver um aplicativo de mapeamento até o final do semestre, com funcionalidades para geolocalização de pontos de aglomeração, abrigos públicos e ações de apoio.
2. Capacitar as ONGs e as forças de segurança pública para o uso do aplicativo, garantindo que possam monitorar e interagir com os dados em tempo real.
3. Reduzir o tempo de resposta para ações de apoio, como distribuição de alimentos ou encaminhamento de moradores para abrigos, por meio da integração e comunicação eficaz.

2. PLANEJAMENTO PARA DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

2.1 PLANO DE TRABALHO COM CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

Objetivo 1: Desenvolver o aplicativo de mapeamento até o final do semestre.

- **Ação 1:** Levantamento de requisitos e definição das funcionalidades do aplicativo, junto às ONGs e à prefeitura de Pelotas.
- **Ação 2:** Desenvolvimento do aplicativo com geolocalização e integração com sistema de cadastro de abrigos e pontos de aglomeração.
- **Ação 3:** Testes de usabilidade com as ONGs e forças de segurança.

Objetivo 2: Capacitar as partes envolvidas para o uso do aplicativo.

- **Ação 1:** Preparar material de treinamento para as ONGs e agentes de segurança pública.
- **Ação 2:** Realizar sessões de treinamento online e presenciais para os agentes de segurança pública e ONGs.

Objetivo 3: Reduzir o tempo de resposta para ações de apoio.

- **Ação 1:** Implementação do sistema de feedback e monitoramento das interações no aplicativo.
- **Ação 2:** Análise de dados coletados para avaliação de melhoria contínua e eficiência do aplicativo.

2.2 ENVOLVIMENTO DO PÚBLICO PARTICIPANTE

Durante o projeto, haverá constante diálogo com os envolvidos. As ONGs e as forças de segurança pública serão consultadas para validar as funcionalidades do aplicativo, por meio de:

- **Reuniões de levantamento de requisitos.**
- **Sessões de feedback após os testes do aplicativo.**
- **Treinamentos práticos para uso do sistema.**

Será realizado um acompanhamento contínuo, com coleta de feedbacks das ONGs e forças de segurança, para garantir que a solução atenda às necessidades da comunidade.

2.3 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

- A eficácia do aplicativo será medida pela redução no tempo de resposta para ações de apoio (com base nos dados registrados no sistema).
- A satisfação das ONGs e forças de segurança será avaliada por meio de questionários pós-uso.
- A análise de dados sobre os pontos de aglomeração e abrigos será feita para verificar se a solução está permitindo um melhor mapeamento e coordenação de ações.

3. ENCERRAMENTO DA ATIVIDADE

3.1 RELATO DA EXPERIÊNCIA INDIVIDUAL NO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

- **Contextualização:** Ao longo deste projeto, tive a oportunidade de aplicar os conceitos estudados em programação para dispositivos móveis, especialmente na criação de soluções práticas para problemas reais.
- **Metodologia:** Utilizei React Native para o desenvolvimento do aplicativo, com funcionalidades de geolocalização e persistência de dados com AsyncStorage. O processo foi iterativo, com testes de usabilidade e ajustes conforme o feedback dos usuários.
- **Resultados esperados:** O aplicativo visa trazer um maior alinhamento entre as ONGs, a prefeitura e as forças de segurança. Espera-se que haja uma melhoria significativa no tempo de resposta para ações comunitárias em relação ao público-alvo.

3.2 EVIDÊNCIAS DAS ATIVIDADES REALIZADAS

- **Reuniões com as partes interessadas.**
- **Capturas de tela do aplicativo.**
- **Feedbacks coletados durante os treinamentos.**