



PUC Minas

Portal de gerenciamento e adoção de pets

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

Belo Horizonte, Abril/2023

Sumário

Introdução	2
Problema	3
Objetivos	3
Justificativa	3
Público alvo	3
Especificação do Projeto	4
Personas	4
Histórias de usuários	5
Requisitos do Projeto	6
Requisitos Funcionais	6
Requisitos não funcionais	7
Restrições	7
Metodologia	8
Relação de Ambientes de Trabalho	8
Gestão de código fonte	8
Gerenciamento do Projeto	8
Projeto de Interface	9
Fluxo do Usuário	9
Wireframes	10
Tela - Home-Page	11
Tela - Home	11
Tela - Login	11
Tela - Cadastro	11
Tela - Consulta Pet	11
Tela - Contato	11
Tela - Sobre	11
Referências	12

1. Introdução

Segundo o levantamento da Ampara Animal, em 2020 a quantidade de cães e gatos resgatados subiu 70%. Além disso, o Brasil possui quase 185 mil (184.960) animais abandonados ou resgatados após maus-tratos, sob a tutela de organizações não governamentais (ONGs) e grupos de protetores. Desse total, 177.562 (96%) são cães e 7.398 (4%) são gatos. Estes números são de um levantamento do Instituto Pet Brasil (IPB), realizado junto a 400 ONGs de todo o país que trabalham no acolhimento dos bichos. Outro indicador importante é o número de ONGs, que aumentou no período. Em 2018, o IPB monitorava 370 instituições e já em 2022 foram identificadas mais de 400.

Diante desses dados, torna-se fundamental que existam meios eficazes e simples tanto para o gerenciamento das ongs acerca dos animais acolhidos, quanto para divulgação das adoções desses animais. O grupo 4, formado por Bruna Cristine Pereira, Felipe Freitas Wandeck, Felipe Rodrigues Menezes, Gabriel Faria Milan Procópio, Mateus Azevedo Araújo, Victor Lima Sedlmaier escolheu como tema questões relacionadas com pets.

1. Problema

De acordo com o exposto, o problema encontrado em nosso tema foi a dificuldade para adoção de pets e a forma como as ongs gerenciam o processo. Grande parte das informações relacionadas aos pets sendo armazenadas apenas em cadernos, o que acaba gerando dificuldade para outros funcionários acharem os dados desejados e passar para outras pessoas de maneira fácil, além de afetar a integridade na atualização dos dados.

Objetivos

O objetivo principal deste trabalho é desenvolver uma plataforma focada tanto para ongs que desejam gerenciar melhor o local de trabalho, podendo ter uma área de cadastro e controle de pets, quanto para o usuário que deseja adotar um pet de um determinado local, onde pode ver quais pets estão disponíveis, e caso se interesse por um, qual a situação dele (Questões de saúde, condições necessárias).

Justificativa

Dos muitos problemas identificados pelo grupo, tivemos mais interesse neste por ser uma “dor” que é vista em muitas ongs, então foi decidido em comum que era o problema mais urgente e mais interessante do nosso ponto de vista a ser resolvido.

Público alvo

O público-alvo é composto tanto por organizações que estejam com dificuldades para gerenciar o seu meio de trabalho quanto por pessoas que nunca adotaram um pet, e que desejam fazer isso de forma facilitada.

2. Especificação do Projeto

A definição do problema e os pontos mais relevantes a serem tratados neste projeto foi consolidada a partir de entrevistas feitas com voluntários de ONGs que acolhem animais abandonados e identificação das dores comuns entre elas.

Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas abaixo.

	Paulo Rocha	
	Idade: 21 Ocupação: Universitário	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Instagram•
Motivações <ul style="list-style-type: none">• Adquirir um pet para ocupar seu tempo livre	Frustrações <ul style="list-style-type: none">• Demora no processo de adoção	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none">• Assistir séries e ler livros

	João Silva	
	Idade: 30 Ocupação: Gerenciador de abrigo de animais	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Facebook• LinkedIn• Aplicativos de bancos
Motivações <ul style="list-style-type: none">• Diminuir o tempo gerenciando adoções para ter mais tempo para atividades de lazer com seus pets.	Frustrações <ul style="list-style-type: none">• Utiliza cadernos em seu trabalho assim como o celular, o que torna o processo de adoção mais trabalhoso e cansativo	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none">• Assistir televisão e cuidar dos seus pets

	Ana Paula	
	Idade: 32 Ocupação: Veterinária	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • LinkedIn • Aplicativos de bancos
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Ter mais integridade e facilidade nos registros e atualizações dos estado clínico dos animais 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Registra as avaliações clínicas de forma manuscrita ou planilha do excel o que torna o processo de atualização e controle dos dados difícil 	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none"> • Assistir televisão, cuidar dos seus pets e praticar atividades físicas ao ar livre

Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
João Silva	visualizar as informações dos animais e adoções de forma centralizada	tomar ciência do andamento do estado de saúde ou processo de adoção do animal
João Silva	gerenciar os cadastros dos pets de forma rápida e eficaz de forma que os dados sejam atualizados para todos os voluntários simultaneamente	gastar menos tempo gerenciando os cadastros dos pets e evitar transtorno quanto a atualização dos dados
João Silva	melhorar o processo de notificação de adoção para os interessados	como a maior parte da divulgação é por meio social, muitas vezes os interessados não recebem notificação sobre a disponibilidade do pet para adoção
Ana Paula	fazer atualizações nos relatórios clínicos dos animais de forma mais eficaz	divergência ou transtorno nas informações dos pacientes devido a troca de turno do veterinário
Ana Paula	compartilhar de forma rápida o estado de saúde para os demais	poder discutir com os amigos e colegas de trabalhos sobre

	voluntários para que eles possam tomar as ações necessárias a partir delas	agilidade no processo de campanha para tratamento do animal, etc
--	--	--

Requisitos do Projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades de gestão dos usuários, bem como os requisitos não funcionais que descrevem os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. Estes requisitos são apresentados a seguir.

Requisitos Funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos do projeto, identificando a prioridade em que os mesmos devem ser entregues.

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve permitir que o usuário escolha o fluxo de acesso, o primeiro para interessados em adotar e o segundo para ONGs que desejam gerenciar as informações dos pets	Alta
RF-02	O site deve permitir o registro do pet, obtendo informações básicas sobre o mesmo, além da vinculação do boletim de saúde e do status da adoção	Média
RF-03	O site deve permitir a consulta e atualização dos dados do pet	Média
RF-04	O site deve permitir o registro e a atualização de relatório médico referente a saúde do pet	Média
RF-05	O site deve permitir o cadastro e consulta das entradas e saídas financeiras da ONG	Alta
RF-06	O site deve permitir o registro do processo de adoção de um pet	Média
RF-07	O site deve permitir a consulta e atualização do processo de adoção de um pet	Baixa
RF-08	O site deve permitir o cadastro do formulário de adoção	Baixa
RF-09	O site deve o permitir o cadastro do usuário de ONGs	Baixa
RF-10	O site deve permitir que usuário possa buscar os pets disponíveis para adoção	Baixa
RF-11	O site deve permitir que usuário filtre a busca de pets disponíveis para adoção	Baixa
RF-12	O site deve permitir que o usuário manifeste interesse na adoção	Baixa
RF-13	O site deve permitir que o usuário envie os dados pessoais e de contato após manifestação de interesse na adoção	Baixa
RF-14	O site deve permitir visualizar as informações de contatos do mantenedor do site	Baixa

Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta

Restrições

As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claras para o desenvolvimento do projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 02/07/2023 conforme calendário acadêmico.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

3. Metodologia

A metodologia contempla as definições de ferramental utilizado pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/ti-1-pmg-cc-m-20231-tiaw-pets-2
Documentos do projeto	Google Drive	https://drive.google.com/drive/folders/1Qrn_08GR62sAn5S7g8krpl76Y6wKGl4w?usp=sharing
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	https://www.figma.com/file/K3HGCihCdDNMcnOORaaUes/pet?node-id=1%3A7&t=FYpDWkiDfrF1spPt-1

Gestão de código fonte

Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, o grupo utiliza um processo baseado no **Git Feature Branch Workflow**, mostrado na Figura a seguir. Desta forma, todas as manutenções no código são realizadas em branches separados. Uma explicação rápida sobre este processo é apresentada no site "[5 Git Workflows & Branching Strategy to deliver better code](#)".

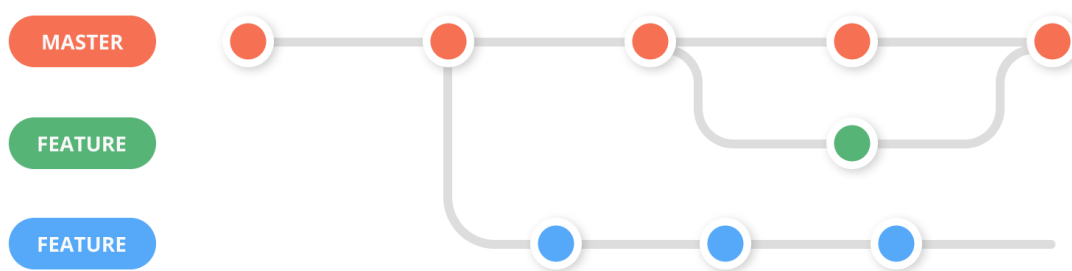


Figura X - Fluxo de controle do código fonte no repositório git

Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Felipe Freitas Wandeck

- Product Owner: Bruna Cristine Pereira
- Equipe de Desenvolvimento
 - Felipe Rodrigues Menezes (Desenvolvedor Front End)
 - Gabriel Faria Milan Procópio (Desenvolvedor Back End)
 - Mateus Azevedo Araújo (Analista de Negócios)
 - Bruna Cristine Pereira (Desenvolvedor Front End)
 - Victor Lima (Designer)

4. Projeto de Interface

Para a montagem da interface do sistema, estamos estabelecendo foco em questões como usabilidade e agilidade. Desta forma, o projeto tem uma interface intuitiva e simples de navegar.

Fluxo do Usuário

Os diagramas apresentados nas figuras 1 e 2 mostra o fluxo de interação do usuário pelas telas do sistema. Cada uma das telas deste fluxo é detalhada na seção de Wireframes que se segue. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o ambiente Figma do projeto.

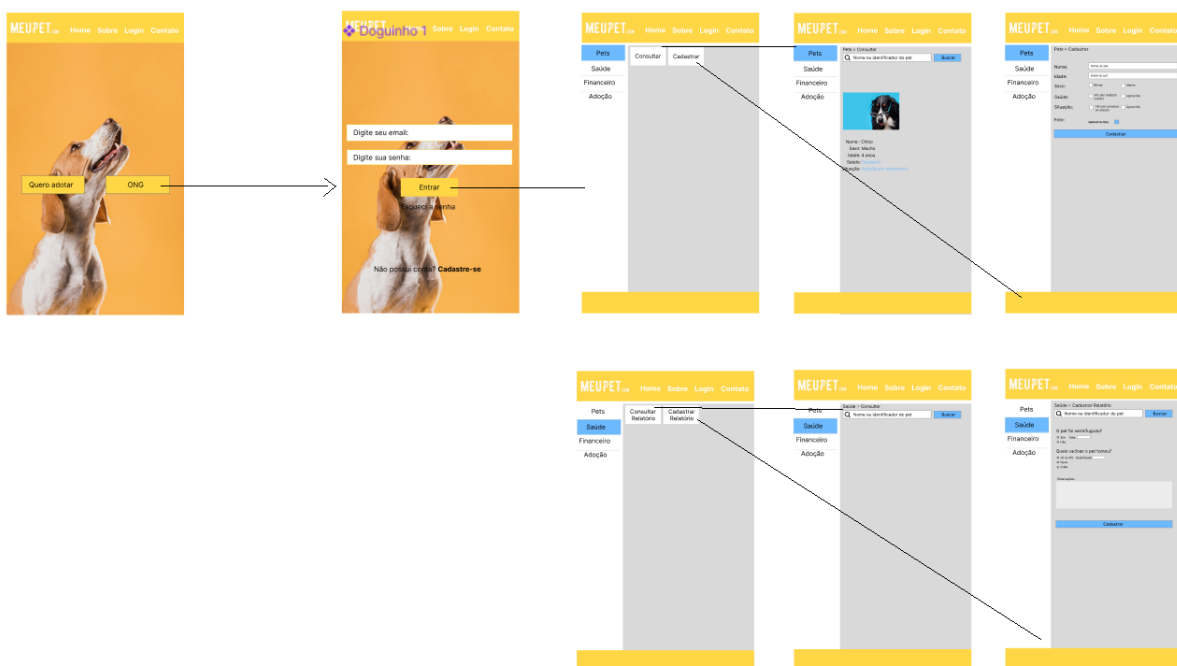


Figura 1 - Fluxo de telas do usuário de ONG

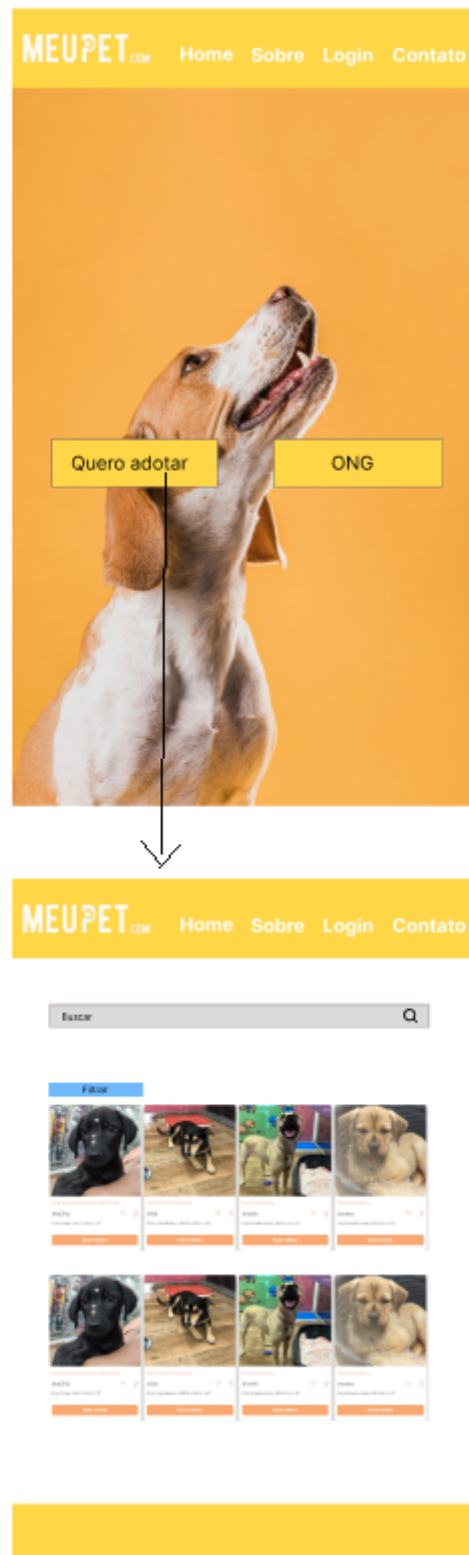


Figura 2 - Fluxo de telas do usuário interessado em adotar

Wireframes

Conforme o fluxo de telas do projeto, as telas do sistema apresentam dois fluxos principais, um para o usuário gerenciador de ONG (Figura 1) e o outro para usuário que deseja buscar pets para adoção (Figura 2).

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;

Tela - Home-Page

A tela de home-page apresenta, além do cabeçalho, dois botões para o usuário selecionar o fluxo que ele deseja seguir no site.

Tela - Home

A tela home apresenta, para o usuário interessado em adotar, uma lista de pets disponíveis para adoção, além das opções de busca e filtro.

Tela - Login

A tela de login possibilita ao usuário informar login e senha, a opção “Esqueci a senha” e a opção de cadastrar. Esta direciona o mesmo para a tela de cadastro.

Tela - Cadastro

A tela de cadastro solicita algumas informações para criação da conta do usuário para acesso ao sistema.

Tela - Consulta Pet

A tela permite que o usuário do fluxo de gerenciamento busque o pet informado nome ou o código único que é gerado para ele no sistema a partir do cadastro de pet.

Tela - Contato

A tela de contato possibilita ao usuário escrever um texto e enviar para a equipe responsável pelo desenvolvimento do site ao clicar no botão “Enviar”. Este contato será recebido pela equipe via e-mail.

Tela - Sobre

Na tela sobre é possível conhecer um pouco sobre o projeto de criação do site.

Referências

A lista a seguir traz as referências utilizadas nesse trabalho. são elas:

- <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2022/08/numero-de-animais-abandonados-cresce-mas-adocao-nao-acompanha.shtml>
- <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/brasil-tem-quase-185-mil-animais-resgatados-por-ongs-diz-instituto/>