

UNIDADE EDUCACIONAL DO CORAÇÃO EUCARÍSTICO
Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Ana Raia Alves da Silva
Filipe Lopes Gervasio
Ian Ruiz Lopes de Vasconcellos
Letícia Maria Sampaio Firmino
Maria de Lourdes Monteiro da Silva
Raquel Nonato Silva

BUSCA PETS

Belo Horizonte,
2023

Ana Raia Alves da Silva
Filipe Lopes Gervasio
Ian Ruiz Lopes de Vasconcellos
Letícia Maria Sampaio Firmino
Maria de Lourdes Monteiro da Silva
Raquel Nonato Silva

BUSCA PETS

Trabalho apresentado à disciplina do projeto de Desenvolvimento de Aplicação de Web-Front-End do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.

Orientador: Marco Rodrigo Costa

Belo Horizonte
2023

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1 PROBLEMA.....	5
1.2 OBJETIVOS.....	5
1.3 JUSTIFICATIVA.....	5
1.4 PÚBLICO ALVO.....	6
2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO.....	7
2.1 PERSONAS.....	7
2.1.1 <i>Persona 1 - Adriana Maria</i>	7
2.1.2 <i>Persona 2 - Anna Beatriz</i>	7
2.1.3 <i>Persona 3 - Carlos Gomes</i>	8
2.1.4 <i>Persona 4 - André Alves</i>	8
2.2 HISTÓRIAS DE USUÁRIOS.....	9
2.3 REQUISITOS DO PROJETO.....	9
2.3.1 <i>Requisitos Funcionais</i>	10
2.3.2 <i>Requisitos não funcionais</i>	11
2.3.3 <i>Restrições</i>	11
3. METODOLOGIA.....	12
3.1 RELAÇÃO DE AMBIENTES DE TRABALHO.....	12
3.2 GERENCIAMENTOS DO PROJETO.....	13
4. PROJETO DE INTERFACE.....	15
4.1 FLUXO DO USUÁRIO.....	15
4.2 WIREFRAMES.....	16
4.2.1 <i>Menu</i>	16
4.2.2 <i>Página Inicial</i>	16
4.2.3 <i>Login</i>	17
4.2.4 <i>Cadastro</i>	18
4.2.5 <i>Meus Petz</i>	19
4.2.6 <i>Ache seu PET</i>	19
4.2.7 <i>Registro</i>	20
4.2.8 <i>Listas</i>	21
4.2.9 <i>Páginas dos animais</i>	23

1. INTRODUÇÃO

Segundo a Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET, 2019) o Brasil tem a segunda maior população de cães e gatos em todo o mundo e é o terceiro maior país em população total de animais de estimação. São 54,2 milhões de cães e 23,9 milhões de gatos. De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), estima-se que só no Brasil existem cerca de 30 milhões de animais abandonados nas grandes cidades, sendo 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães, com tal proporção que para cada cinco humanos exista um cachorro em situação de abandono (SEMAD, 2020).

Raça, idade, treinamento e o ambiente do animal de estimação são um dos fatores que podem influenciar seu comportamento quando este estiver perdido, com isso alguns estudos e pesquisas foram realizadas para entender melhor este comportamento.

De acordo com um estudo publicado em 2012 na revista científica "Applied Animal Behaviour Science", a maioria dos cachorros perdidos tende a se afastar em média 1,5 km de casa. O estudo, que envolveu mais de 1000 donos de cachorros perdidos, descobriu que a distância média percorrida pelos cachorros variou de menos de 100 metros a mais de 10 km.

Outra pesquisa, publicada em 2017 na revista "PLOS ONE", analisou os dados de GPS de cachorros que foram monitorados durante um período de 7 a 14 dias. Os resultados mostraram que, em média, os cachorros percorreram cerca de 2,5 km por dia. Entretanto, a distância percorrida varia amplamente, de menos de 500 metros a mais de 10 km por dia.

Salientando que cada animal de estimação tem suas próprias características e peculiaridades, portanto os resultados fornecidos pelas pesquisas/estudos contêm uma visão geral do comportamento do animal. Além disso, a distância percorrida pode ser influenciada por vários fatores como a presença de outros animais e/ou pessoas bem como as condições do ambiente.

Grande parte destes animais nestas condições tem responsáveis à sua procura, porém não possuem mecanismos de divulgação eficazes para a sua localização. Diante disso, torna-se fundamental que exista uma ferramenta que proporcione assistência na procura de animais de estimação perdidos, abandonados ou oriundos da rua, possibilitando até mesmo novas adoções.

O projeto irá contribuir concomitantemente com a Saúde Única na qual representa uma visão integrada, que considera a indissociabilidade entre saúde humana, animal e ambiental, pelo risco que há entre as condições impróprias destes em situações na qual se encontram.

1.1 Problema

No atual cenário há uma carência nas redes de apoio para a divulgação de animais de estimação perdidos, bem como na localização do animal em sua própria região residencial. As redes sociais destinadas a este fim, como as páginas do Facebook, publicam inúmeras postagens ao longo do dia, tornando difícil o acompanhamento pelo usuário.

Conclui-se que as redes sociais atuais não são as ferramentas mais ideais, como diferencial o sistema, a partir das características fornecidas pelo usuário, divulgará para um determinado público alvo, pois será possível determinar um raio de busca, facilitando o encontro entre tutor e o animal em questão.

1.2 Objetivos

O objetivo geral é criar um sistema de divulgação de animais perdidos e encontrados. O projeto contará com um sistema de fluxo, ou seja, o animal deverá ter um destino sendo seu tutor ou um adotante. Como objetivos específicos, pode-se ressaltar:

- Notificar as pessoas cadastradas na plataforma acerca de animais desaparecidos e encontrados em sua região.
- Programar filtros de busca, como idade, raça, espécie, peso, tamanho, coloração do pelo, entre outros, com o intuito de facilitar a busca do animal.
- Viabilizar a adoção de animais que a longo prazo não foram identificados por uma família, dando-lhes uma oportunidade de encontrar um novo lar.

1.3 Justificativa

Existem atualmente vários sistemas usados para a divulgação de animais perdidos que não foram criados com esse objetivo e não reúne de maneira ágil essas informações em prol do usuário. A proposta do projeto é fornecer um sistema mais eficaz aos usuários para unir informações que normalmente estariam "soltas" nesses sistemas, desta forma, a simplificar o processo de busca do animal. Seria ágil o processo, pelo detalhamento das características do animal fornecido pelos usuários, determina o público alvo ao divulgar o animal desaparecido/encontrado e permite a comunicação entre os usuários dentro do sistema

facilitando a troca de informações, assim, viabilizando o reencontro entre pet e tutor ou uma nova adoção.

1.4 Público alvo

Todos os tutores de animais de estimação podem eventualmente se beneficiar da plataforma, seja para registrar um animal desaparecido/encontrado ou para uma adoção.

2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

A definição exata do problema e os pontos mais relevantes a serem tratados neste projeto foi consolidada com a participação dos usuários em um trabalho de imersão feito pelos membros da equipe a partir da observação dos usuários em seu local natural e por meio de entrevistas. Os detalhes levantados nesse processo foram consolidados na forma de personas e histórias de usuários.

2.1 Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas a seguir:

2.1.1 Persona 1 - Adriana Maria

Idade: 65

Localidade: Contagem - Minas Gerais

Ocupação: Aposentada

Moradia: Casa

Animal: Gato

Relação com a tecnologia: uma senhora com acesso à internet e conhecimento limitado perante as tecnologias atuais, constantemente precisa do auxílio de seus familiares para acessar redes sociais.

O que ela procura: divulgar seu animal desaparecido.

2.1.2 Persona 2 - Anna Beatriz

Idade: 20

Localidade: Nova Lima - Minas Gerais

Ocupação: Estudante

Moradia: Apartamento (3º andar)

Animal: Cachorro

Relação com a tecnologia: é uma jovem atualizada com as tendências e tem fácil acesso à internet.

O que ela procura: durante um passeio, sua cadela Canela se soltou da coleira e se perdeu pelo seu bairro, ela busca um método efetivo para encontrar o seu animal perdido.

2.1.3 Persona 3 - Carlos Gomes

Idade: 12

Localidade: Santa Luzia - Minas Gerais

Ocupação: Estudante

Moradia: Apartamento (5º andar)

Animal: Cachorro

Relação com a tecnologia: é um jovem com acesso à internet

O que ele procura: está em busca de um animal para adotar, mas não conhece ninguém em sua região que esteja doando.

2.1.4 Persona 4 - André Alves

Idade: 40

Localidade: Ribeirão das Neves - Minas Gerais

Ocupação: Vendedor

Moradia: Casa

Relação com a tecnologia: Possui afinidade com eletrônicos devido ao contato diário. Atualmente seu celular é indispensável para todas as suas atividades.

O que ele procura: André encontrou um cachorrinho próximo ao seu trabalho, sua esposa tem alergia e ele não pode ficar com o animal. Agora ele precisa urgentemente encontrar o seu tutor ou doá-lo.

2.2 Histórias de usuários

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

Adriana Maria	Divulgar o desaparecimento do meu animal de estimação	aumentar as chances de encontrá-lo
Adriana Maria	Ser notificada quando encontrarem meu pet	resgatá-lo o mais rápido possível
Anna Beatriz	Uma busca refinada por pets já encontrados	descobrir se alguém já avistou meu pet ou já o resgatou
André Alves	Ser avisado que um animal desapareceu na minha região	poder avisar quando encontrá-lo
André Alves	Uma plataforma que divulgue animais desaparecidos	divulgar o animal que eu encontrei
Carlos Gomes	Acesso a animais de estimação	encontrar um animal para adotá-lo

2.3 Requisitos do Projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades interação 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.

2.3.1 Requisitos Funcionais

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

RF-01	O sistema deve restringir o acesso a usuários cadastrados para controle e segurança	Alta
RF-02	O sistema deve permitir que novos usuários se cadastrem na plataforma	Alta
RF-03	O sistema deve permitir ao usuário cadastrar um animal de estimação vinculado ao próprio usuário - Registro de pet	Alta
RF-04	O sistema deve permitir o usuário criar um anúncio de desaparecimento de animal de estimação - Reporte de desaparecimento	Alta
RF-05	O usuário deve poder registrar que avistou um animal anunciado como desaparecido - Reporte de avistamento	Alta
RF-06	O usuário deve poder registrar que resgatou um animal antes reportado como desaparecido - Reporte de resgate	Alta
RF-07	O sistema deve permitir que usuários troquem mensagens entre quem reportou um desaparecimento e quem reportou o avistamento ou resgate	Média
RF-08	Listagem de pets desaparecidos	Alta
RF-09	Listagem de pets encontrados	Média
RF-10	Listagem de possíveis adoções	Média
RF-11	Notificação de desaparecimento	Alta

RF-12	Notificação de encontro	Alta
-------	-------------------------	------

2.3.2 Requisitos não funcionais

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

RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (GitHub Pages);	Alta
RNF-02	O site deverá ser construído com o conceito de mobile first, ou seja, pensado inicialmente para ser acessado via dispositivos móveis	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média

2.3.3 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.

RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 07/07/2023.
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 ferramentas utilizadas pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos, quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

3.1 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.

Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMV-ADS/pmv-ads-2023-1-e1--proj-web-t8-buscapetz
Documentos do projeto	Google Drive	https://drive.google.com/drive/folders/17RFnk-y9yHhPrLKehP0sAUI907P8cAHQ?usp=sharing
Projeto de Interface e Wireframes	MarvelApp	https://marvelapp.com/project/6701384
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/b/aJq0zDkP/buscapets

3.2 Gerenciamentos 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: Maria de Lourdes Monteiro
- Product Owner: Raquel Nonato
- Equipe de Desenvolvimento
 - Ana Raia Alves
 - Filipe Lopes
- Equipe de Design
 - Leticia Maria Sampaio
- Equipe de Quality Assurance
 - Ian Ruiz

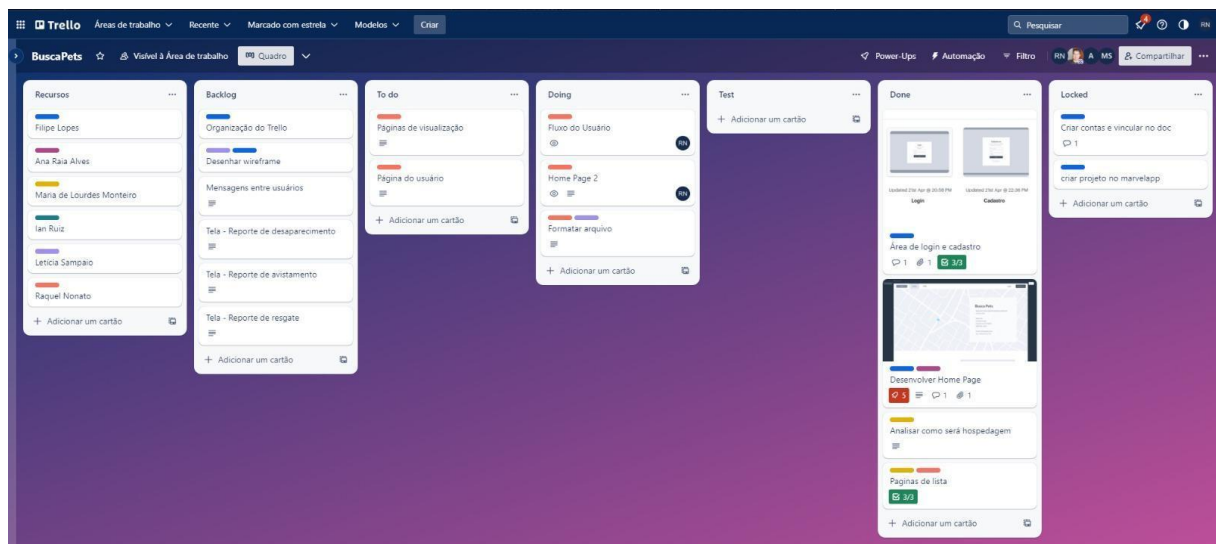
Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando o Trello estruturado com as seguintes listas:

- **Backlog:** Recebe as tarefas a serem trabalhadas e representa o Product Backlog. Todas as atividades identificadas no decorrer do projeto também devem ser incorporadas nela.
- **To Do:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Este é o Sprint atual que estamos trabalhando.
- **Doing:** Quando uma tarefa tiver sido iniciada, ela é movida para cá ([este card](#)).
- **Test:** Checagem de Qualidade. Quando as tarefas são concluídas, eles são movidos para o “CQ”.

- **Done:** Nesta lista são colocadas as tarefas que passaram pelos testes e controle de qualidade e estão prontos para serem entregues ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.

O quadro desenvolvido pelo grupo na ferramenta de gerenciamento de projetos está disponível através da URL <https://trello.com/b/aJq0zDkP/buscapets> e é apresentado, no estado atual, na Figura 1 (tela do trello utilizada pelo grupo).

Figura 1 – Gerenciamento de tarefas



Fonte: Trello

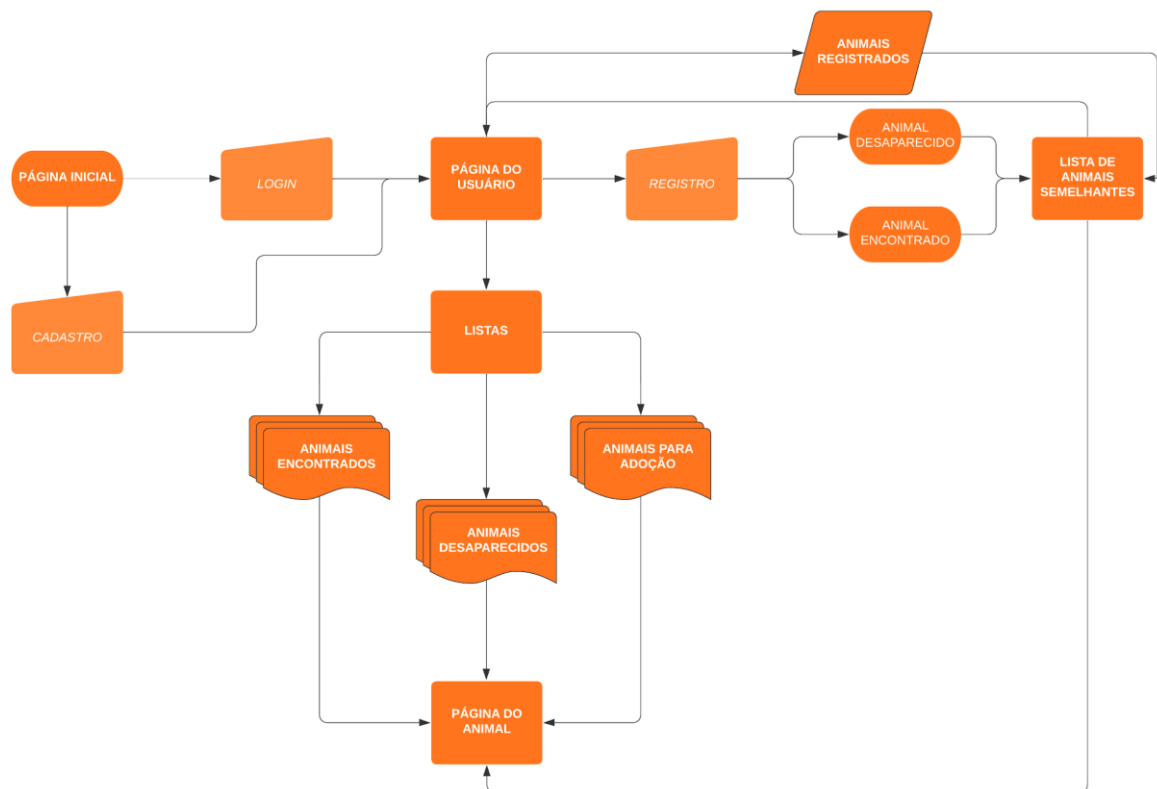
4. PROJETO DE INTERFACE

Dentre as preocupações para a montagem da interface do sistema, estamos estabelecendo foco em questões como agilidade, acessibilidade e usabilidade. Desta forma, o projeto tem uma identidade visual padronizada em todas as telas que são projetadas para funcionamento em plataforma web.

4.1 Fluxo do Usuário

O fluxograma apresentado na Figura 2 mostra as possíveis interações 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 completo, acesse o [ambiente MarvelApp do projeto](#).

Figura 2 - Fluxograma



Fonte: Lucidchart

4.2 Wireframes

4.2.1 Menu

Conforme o fluxograma apresentado no item anterior, as telas do projeto serão apresentadas com detalhamento maior a seguir. Nas figuras 3 e 4, demonstra-se o menu superior exibido após o login do usuário.

Figura 3 - Menu do Usuário



Fonte: MarvelApp

Figura 4 - Menu Lista



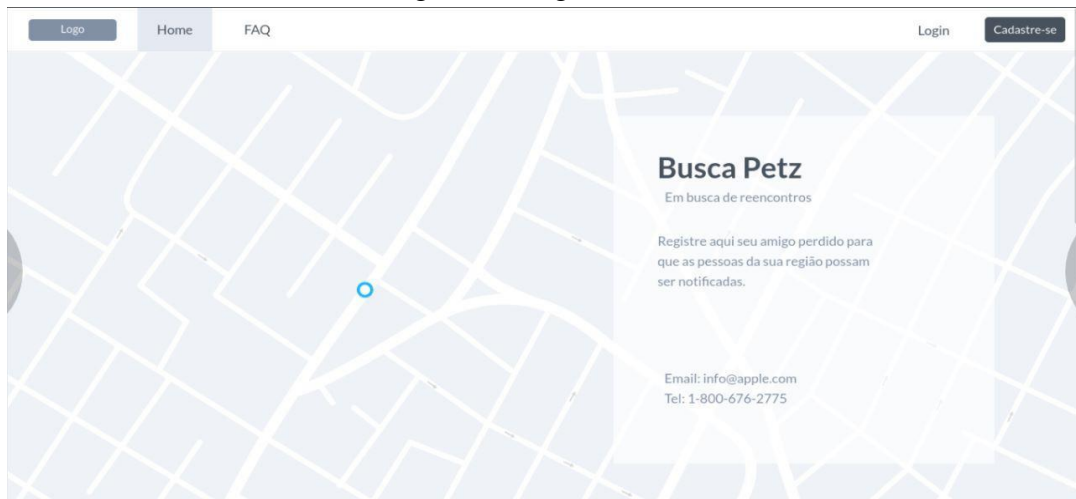
Fonte: MarvelApp

4.2.2 Página Inicial

A página inicial mostra um vídeo curto sobre o projeto e um banner com encontros já proporcionados pelo programa. A barra superior traz elementos distintos:

-
- **LOGO:** Imagem da logo do projeto;
- **HOME:** Volta para página inicial;
- **FAQ:** Seção na página inicial onde pode-se encontrar perguntas e respostas feitas com frequência pelo público, que pode sanar dúvidas de novos usuários sobre o sistema, conforme apresentado na Figura 6;
- **LOGIN:** O público é capaz de realizar seu login através de e-mail e senha para que possa acessar as demais páginas;
- **CADASTRE-SE:** Esse componente permite realizar um cadastro através de um email e senha onde o público poderá cadastrar os devidos pets, bem como procurar por animais perdidos e buscar um para adoção.

Figura 5 - Página Inicial



Fonte: MarvelApp

Figura 6 - Dúvidas Frequentes

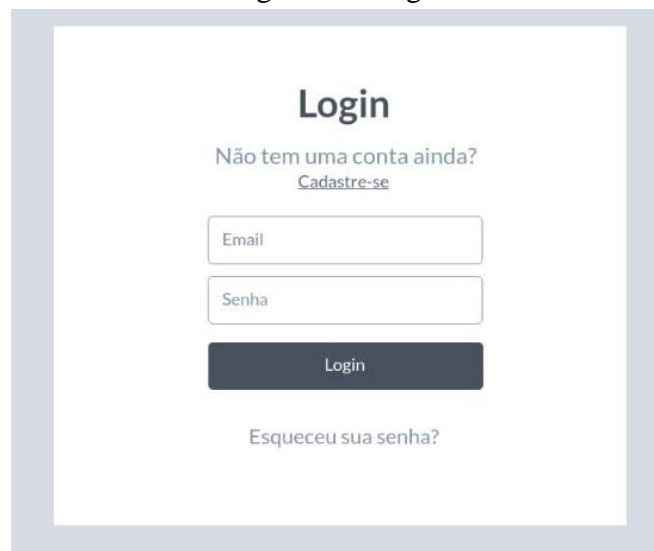


Fonte: MarvelApp

4.2.3 Login

A página de login é onde o usuário insere suas informações de login, sendo elas e-mail e senha, para acessar sua conta no site conforme exibido na figura 7.

Figura 7 – Login

A login form mockup with a light gray border. At the top, the word "Login" is centered in a bold, dark font. Below it, the text "Não tem uma conta ainda?" is followed by a link "Cadastre-se". There are two input fields: "Email" and "Senha". Below these is a dark gray button labeled "Login". At the bottom, there is a link "Esqueceu sua senha?".

Login

Não tem uma conta ainda?
[Cadastre-se](#)

Email

Senha

Login

[Esqueceu sua senha?](#)

Fonte: MarvelApp

4.2.4 Cadastro

A página de cadastro serve para que os usuários criem uma conta personalizada no sistema. Ela é composta por campos de entrada de texto para informações pessoais sendo elas nome completo, e-mail, telefone, com validação de entrada para garantir a precisão dos dados, conforme figura 8.

Após preencher os campos da primeira parte, o usuário pode clicar em um botão de avanço para seguir para a segunda etapa onde irá preencher os campos relacionados ao endereço completo do usuário, rua, número, complemento (preenchimento opcional), bairro, cidade, estado e CEP conforme a figura 9.

Figura 8 - Página Inicial do Cadastro

A registration form mockup with a light gray border. The title "Cadastre-se" is centered. Below it is a placeholder text "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In nec nibh vitae...". There are four input fields: "Nome completo", "Email", and "Telefone". Below these is a dark gray button labeled "Avançar". At the bottom, there is a small text "By signing up you agree to our Terms & Conditions".

Cadastre-se

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In nec nibh vitae...

Nome completo

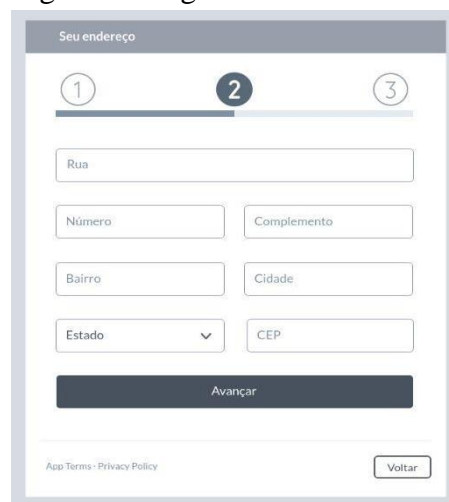
Email

Telefone

Avançar

By signing up you agree to our Terms & Conditions

Figura 9 - Segunda Parte Cadastro

A second part of the registration form mockup with a light gray border. The title "Seu endereço" is at the top. There are three numbered steps: 1, 2, and 3. Step 2 is the active step. There are six input fields: "Rua", "Número", "Complemento", "Bairro", "Cidade", and "Estado" (a dropdown menu). Below these is a dark gray button labeled "Avançar". At the bottom, there is a link "App Terms - Privacy Policy" and a button labeled "Voltar".

Seu endereço

1 2 3

Rua

Número Complemento

Bairro Cidade

Estado CEP

Avançar

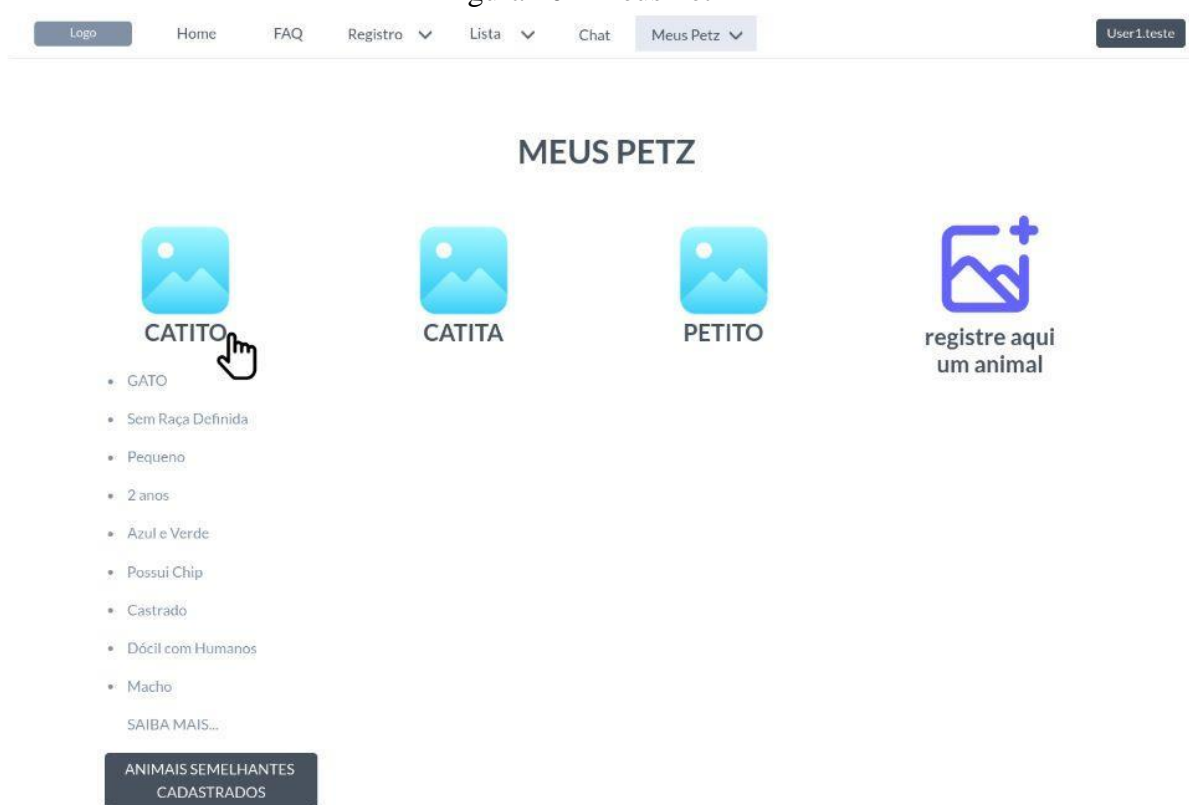
App Terms - Privacy Policy

Voltar

4.2.5 Meus Petz

A página Meus Petz, é onde fica reunida as informações de todos os animais cadastrados pelo usuário, dando acesso também a um novo registro de animal conforme demonstrado na Figura 10. Essa página também dá acesso ao usuário, aos animais semelhantes ao divulgado por ela, assim que ela passa o mouse em cima do animal registrado, abre um leque de informações sobre o mesmo e o botão “Animais Semelhantes Cadastrados”.

Figura 10 - Meus Petz

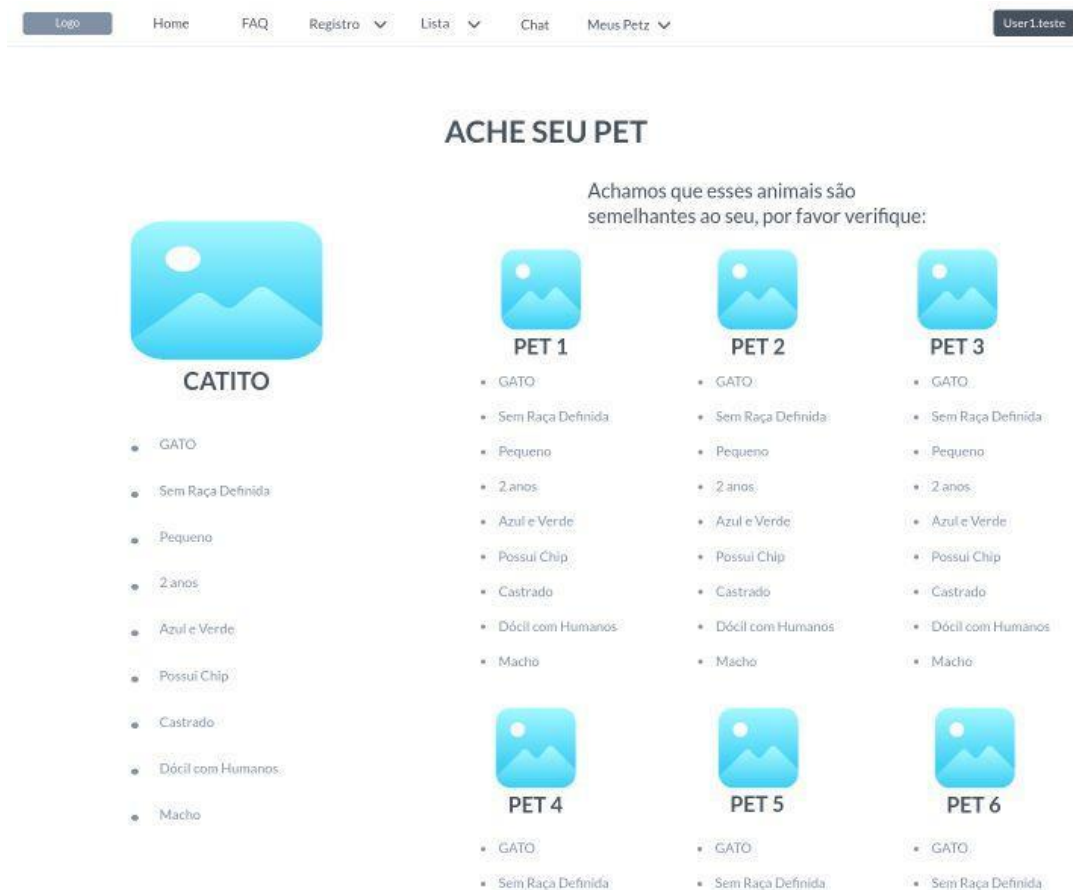


Fonte: MarvelApp

4.2.6 Ache seu PET

A página Ache seu PET, é o principal objetivo do sistema onde o usuário irá comparar seu animal com outros animais registrados no sistema que possuem características semelhantes ao seu. Esses animais são selecionados de acordo com as TAGS cadastradas pelo usuário assim que ele registra o mesmo na plataforma.

Figura 11 - Ache seu Pet



Fonte: MarvelApp

4.2.7 Registro

O comando "registro" permite que os usuários cadastrem no sistema, animais perdidos ou encontrados, fornecendo informações importantes como espécie, raça, porte e idade, conforme mostrado na Figura 12. Além disso, na Figura 13, é possível descrever o fenótipo do animal e na Figura 14, os usuários podem adicionar um pequeno texto com outras características relevantes do animal. Por fim, na Figura 15, é possível incluir uma foto do animal, que ajudará a tornar o perfil do pet mais completo e atrativo para possíveis interessados na adoção ou na busca por animais perdidos.

Figura 12 - Registro do animal

Fonte: MarvelApp

Figura 13 - Registro do animal 2

Fonte: MarvelApp

Figura 14 - Registro do animal 3

Fonte: MarvelApp

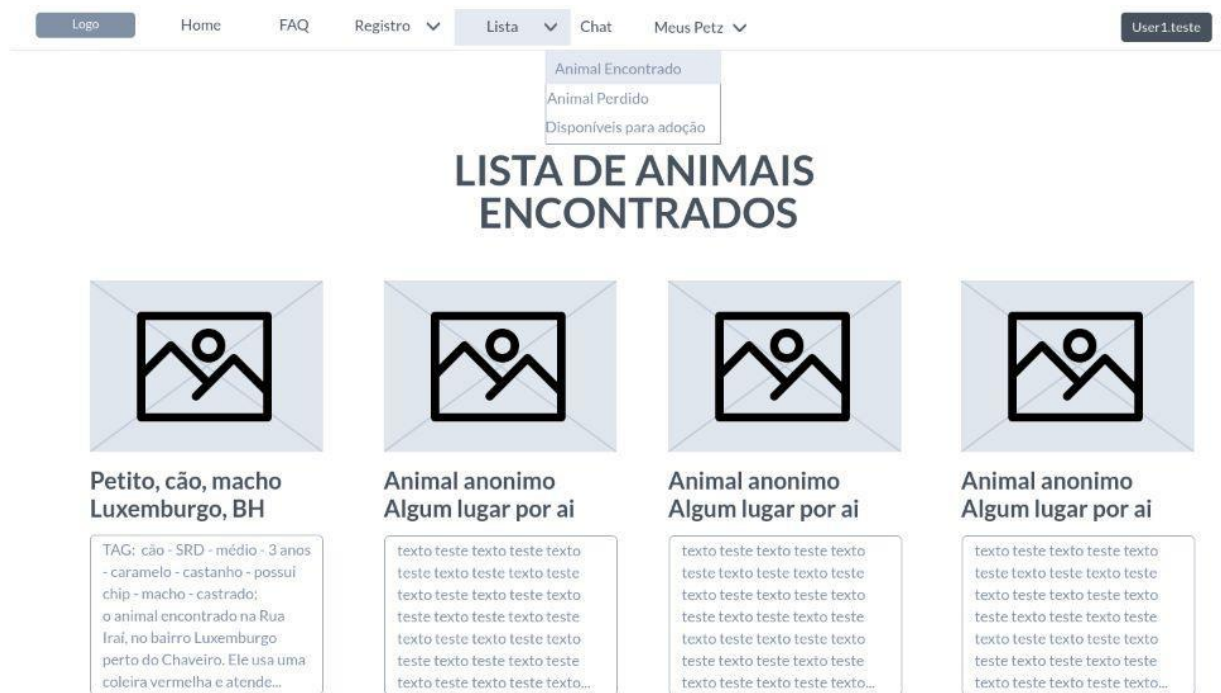
Figura 15 - Registro do animal 4

Fonte: MarvelApp

4.2.8 Listas

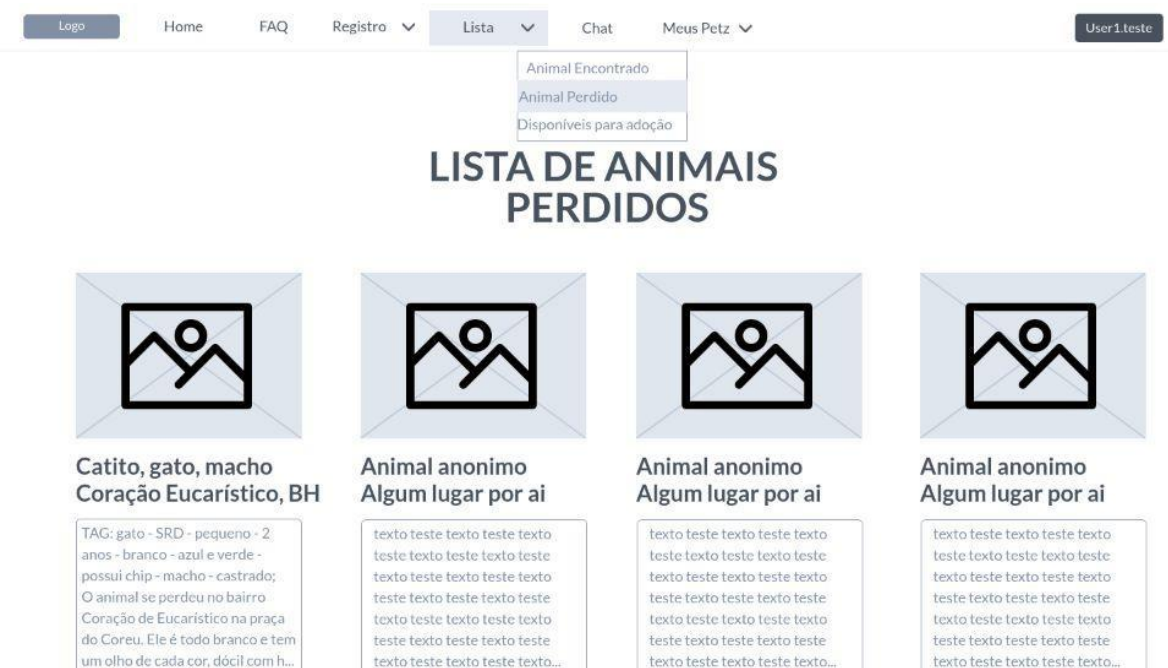
Nas figuras subsequentes 16 e 17, temos as páginas que listam todos os animais registrados na plataforma, sejam animais encontrados ou perdidos.

Figura 16 - Lista de Animais Encontrados



Fonte: MarvelApp

Figura 17 - Lista de Animais Perdidos



Fonte: MarvelApp

Temos como página de lista também, página de animais disponíveis para adoção. Esses geralmente são registrados como encontrados e após um tempo, caso não seja reconhecido por seu dono ele entra na lista de adoção.

Figura 18 - Disponível para adoção



Fonte: MarvelApp

4.2.9 Páginas dos animais

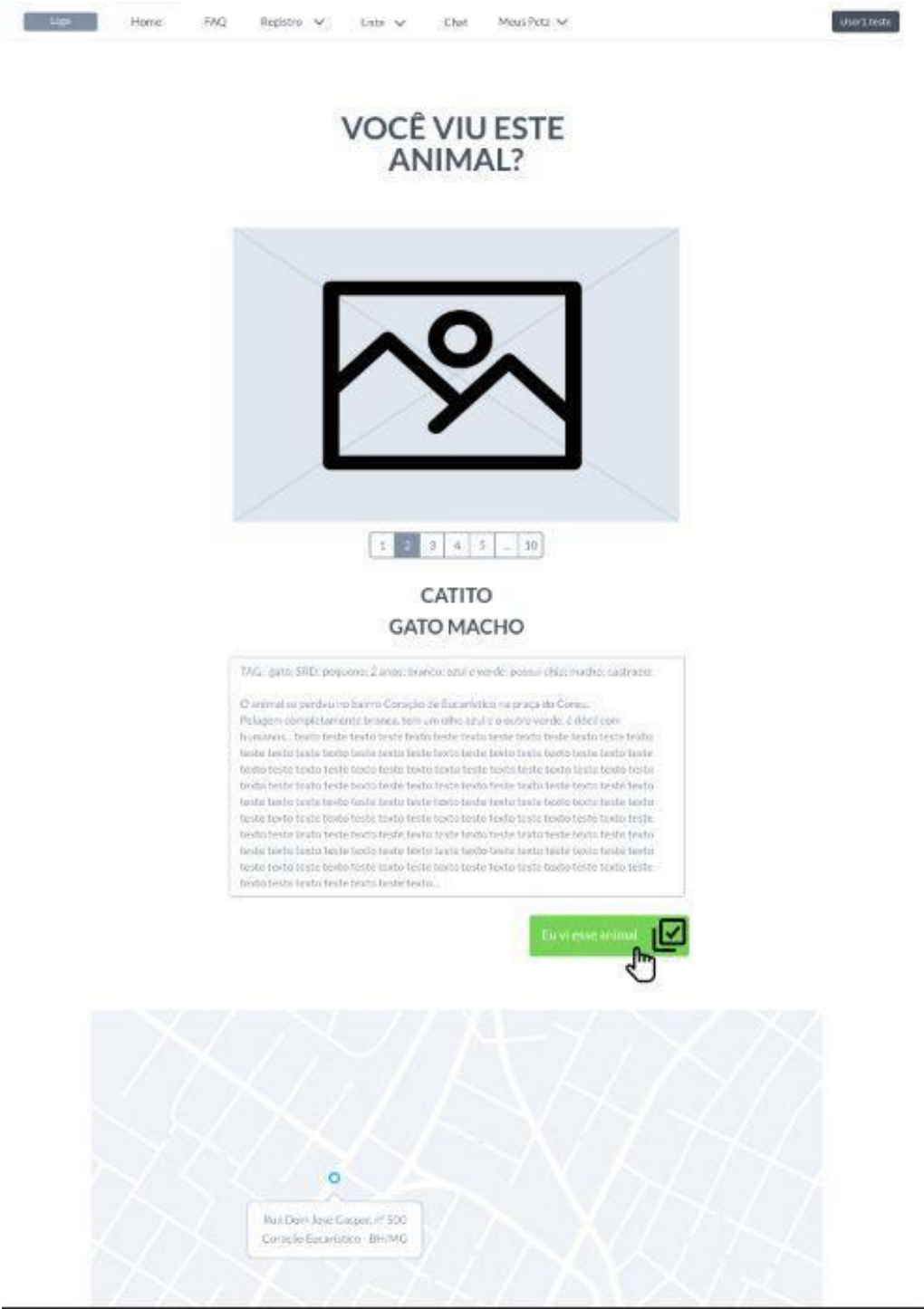
Nas páginas demonstradas a seguir pelas figuras 19, 20 e 21, temos modelos das páginas dos animais quando selecionados. Nelas é possível visualizar informações sobre o animal como nome, foto, tags e outras descrições registradas, e entrar em contato com o responsável pelo anúncio.

Figura 19 - Página do Animal Encontrado



Fonte: MarvelApp

Figura 20 - Página do Animal Desaparecido



Fonte: MarvelApp

Figura 21 - Página do Animal Disponível para Adoção



Fonte: MarvelApp