



PUC Minas

PET GETS

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

Alunos: Arthur Campos, Paulo Henrique Braga, João Pedro Meireles, Rafael Correa, Rafael Lucca Marques.

Belo Horizonte - MG

2023

Contexto do Projeto

1. Introdução

Ao longo das últimas décadas, índices mundiais de problemas como a solidão e depressão vem sofrendo um aumento considerável. Assim, há uma clara antítese entre o paradigma atual de integração social através da tecnologia, e o real sentimento de acolhimento daqueles que desfrutam dessas tecnologias.

Nesse contexto, é possível apontar a adoção de animais de estimação como uma solução para aqueles que sofrem com as mazelas previamente apresentadas. E, por essa razão, é pertinente que se desenvolvam métodos para facilitar e simplificar esse processo de adoção, de modo a torná-lo mais acessível e atrativo àqueles que poderiam se beneficiar dele.

Além disso, não se pode esquecer da imensa importância da adoção para animais de rua e em situação de abandono, que agora passariam a desfrutar de moradia, alimentação, cuidado veterinário e afeto, além de livrá-los dos diversos perigos e prejuízos que encontram nas ruas.

Por outro lado, há ainda a necessidade de garantir que o animal adotado receba um tratamento de qualidade e, para isso, o novo dono deve ser devidamente instruído sobre como cuidar desse animal específico.

● Problemas

A partir da realidade explicitada anteriormente, os problemas principais a serem mitigados por este projeto são o excesso de burocracia existente no processo de adoção de animais de estimação e a desinformação de novos adotivos com relação aos cuidados de seu animal.

● Objetivos

O objetivo geral deste projeto é a criação de uma plataforma que facilite o processo de adoção de animais de estimação e instrua seus usuários sobre os cuidados básicos de diversos animais expostos à adoção.

Como objetivos específicos:

- Fornecer, ao usuário, o contato de casas de adoção próximas e com quais animais elas trabalham.
- Proporcionar, ao usuário, uma "ficha técnica" para diversos animais, que apresente suas necessidades básicas como alimentação, habitat e cuidados especiais.

● Justificativa

Segundo uma pesquisa do Instituto Ipsos, o Brasil é a nação em que as pessoas mais sofrem da solidão. 23 mil pessoas de 28 países foram entrevistadas em 2021, e cerca de 50% dos brasileiros responderam que se sentem sozinhos, enquanto a média global é de 33%.

Além disso, de acordo com o InstitutoPetBrasil, existem hoje, no Brasil, cerca de 185.000 animais abandonados ou resgatados por maus-tratos sob a tutela de ONGs e grupos protetores.

● Público Alvo


O público ao qual este projeto está direcionado são pessoas de todas as idades que estejam abertas à ideia de adotar um animal. Seja para lidar com problemas psicológicos, como a depressão, ou apenas para desfrutar da vida com um companheiro.

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 feita 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.

Personas


As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

	Hélio Dias	
	Idade: 70 Ocupação: aposentado, ex-engenheiro civil que dedicou grande parte de sua carreira profissional a projetar e supervisionar a construção de edifícios, pontes e outras estruturas.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Facebook• Whatsapp
Motivações <ul style="list-style-type: none">• Ter tempo livre para se dedicar a novos interesses e hobbies.• Ter mais tempo para se dedicar à família e aos amigos, estreitando laços afetivos.	Frustrações <ul style="list-style-type: none">• Lidar com uma mudança drástica no estilo de vida, devido a aposentadoria.• Incapacidade de se adaptar a novas tecnologias.	Hobbies, Histórias <ul style="list-style-type: none">• Jardinagem• Leitura

	Maria Luísa	
	Idade: 15 Ocupação: é uma estudante com bom desempenho em suas atividades escolares. Ela não tem um plano claro para o seu futuro profissional e está indecisa sobre qual caminho seguir.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Instagram• Twitter• TikTok• Whatsapp

		
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Competição: deseja ser a melhor em sua turma. 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Pressão acadêmica. • Se sentir ansiosa em relação ao futuro (preocupações sobre a faculdade e carreira, relacionamentos). 	Hobbies, Histórias <ul style="list-style-type: none"> • Desenhar • Ver filmes • Jogar Handball

	Cristiano Marques	
	Idade: 28 Ocupação: É um médico no segundo ano de carreira já tem um pouco mais de experiência do que um recém-formado, mas ainda está no início de sua jornada profissional. Ele está trabalhando em um hospital, ganhando mais confiança e habilidade no atendimento aos pacientes.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Instagram • Twitter • Facebook • Whatsapp

		
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Fazer a diferença na vida das pessoas • Se desenvolver profissionalmente. 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Longa jornada de trabalho. • Falta de tempo para hobbies e vida pessoal. 	Hobbies, Histórias <ul style="list-style-type: none"> • Pescar • Ver jogos de futebol • Cozinhar

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]
Maria Luísa	“Eu gostaria de adotar um gato.”	“Na minha opinião, os gatos são criaturas adoráveis e afetuosas. Eles são conhecidos por sua independência, mas ainda apreciam o afeto e a atenção de seus donos. Mesmo que cuidar de um gatinho seja uma grande responsabilidade, ainda sim gostaria de adotar, seria

		muito gratificante e divertido.”
Hélio Dias	“Eu estou interessado em adotar um cãozinho de porte pequeno e com um temperamento tranquilo, que não necessite de muito espaço para viver confortavelmente.”	“Para mim ter um cão seria uma excelente forma de ter companhia em casa. Os cães são animais muito sociais e gostam de interagir com seus donos. Eles podem trazer alegria e entusiasmo para o ambiente doméstico.”
Cristiano Marques	“Eu sou muito fã de cães, acho que teria um mais um em casa.”	“Sempre tive grande apreço por cachorros e os considero excelentes companheiros. A adoção de animais, em vez de comprá-los, é fundamental para ajudar a reduzir o número de bichinhos abandonados nas ruas. Aliás, tenho cogitado a ideia de adotar mais um cãozinho para fazer companhia ao meu fiel amigo, que é muito sociável e adora brincar, mas que acaba ficando sozinho em casa quando saio.”
Hélio Dias	Informações sobre os cuidados de um cachorro.	“Tenho algumas preocupações em relação aos cuidados veterinários.”
Maria Luísa	Informações sobre os cuidados de um gato.	“Tenho algumas preocupações, como por exemplo, eu teria tempo suficiente para brincar com ele? Com o que eu o alimentaria e como eu cuidaria da sua higiene?”

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.

Requisitos Funcionais

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

ID	Descrição Home Page	Prioridade
RF-01	Exibir uma lista de cards de animais disponíveis para adoção.	Alta
RF-02	Incluir uma barra de pesquisa para permitir que os usuários pesquisem animais por nome, espécie, raça, etc.	Alta
RF-03	Implementar filtros para permitir que os usuários refinem a pesquisa por critérios específicos, como espécie, idade, tamanho, etc.	Alta
RF-04	Incluir um botão "Ver mais" em cada card de animal, que leva os usuários para uma página de descrição detalhada do animal selecionado.	Alta

ID	Descrição Contatos	Prioridade
RF-01	Exibir uma lista de cards de casas de adoção.	Alta
RF-02	Permitir que as casas de adoção se cadastrem no site, fornecendo informações como nome, endereço, contato, etc.	Alta
RF-03	Incluir uma barra de pesquisa para permitir que os usuários pesquisem casas de adoção por nome, localização, etc.	Alta
RF-04	Incluir um botão "Ver mais" em cada card de casa de adoção, que abre um pop-up ou página com mais informações sobre a casa de adoção selecionada.	Alta

ID	Descrição Perguntas Frequentes	Prioridade
RF-01	Exibir uma lista de botões com perguntas frequentes.	Alta
RF-02	Ao clicar em um botão de pergunta, exibir a resposta correspondente.	Alta
RF-03	Incluir uma barra de pesquisa para permitir que os usuários pesquisem perguntas específicas.	Alta
RF-04	Permitir a adição de novas perguntas frequentes e suas respostas por parte dos administradores do site.	Alta

ID	Descrição Formulários	Prioridade
RF-01	Exibir um formulário para coletar informações dos usuários.	Alta
RF-02	O formulário deve conter campos relevantes para o propósito do formulário (por exemplo, formulário de adoção de animais, formulário de contato, etc.).	Alta
RF-03	Validar os campos do formulário para garantir que as informações sejam inseridas corretamente.	Alta
RF-04	Enviar os dados do formulário para um destino designado (banco de dados).	Alta

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 ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta
RNF-04	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média

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 estipulada.
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 abrange as definições de cada ferramenta utilizada tanto para desenvolvimento e correção dos códigos e outros artefatos quanto para a organização da equipe nas demais tarefas durante o trabalho.

A metodologia utilizada seguiu a seguinte ordem:

- Brainstorming
- Planejamento
- Desing
- Desenvolvimento

BRAINSTORMING

O primeiro passo do grupo foi focado em uma reunião para apresentar todos os tipos de ideias e anotá-las no papel. Foi daqui que surgiu tudo que vai estar no projeto final.

PLANEJAMENTO

Nessa etapa, foi definido qual seria o objetivo do site, o mapa de stakeholders, o público-alvo, as personas e até os requisitos que serão implementados. Também foi definido algumas partes da estruturação do site.

DESIGN

Nessa etapa foi criado o layout do site, definimos elementos visuais, fontes, cores e até mesmo a criação de uma logo marca original. O design foi todo pensado em agradar todos os tipos de público que poderão acessar o site.

DESENVOLVIMENTO

No desenvolvimento foi definido qual seria a função de cada membro para a entrega da primeira parte do projeto. O processo de design thinking foi feito, a metodologia scrum auxiliou para que os prazos fossem entregues no momento ideal. Além de montada a apresentação do trabalho.

FERRAMENTAS

Abaixo estão todas as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento parcial do projeto.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-pp1-cc-m-20231-pets
Processo de Design Thinkgin	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVMYDTJck=/
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	https://www.figma.com/file/vOfHaCpzDplgBNtKM5Dy/Untitled?node-id=0%3A1&t=wTTWRs2SQfOkUVX7-1

Gerenciamento do Projeto

A nossa equipe utiliza de uma metodologia mais rápida, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- **Scrum Master:** Paulo Henrique Braga Pessoa
- **Product Owner:** Rafael Lage Schichman
- **Equipe de Desenvolvimento:**
 - Rafael Lucca Marques Vasconcelos
 - Rafael Correa
 - Arthur Campos Pereira
 - João Pedro de Meireles Alves

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

- **Recursos:** esta lista mantém um template de tarefas recorrentes com as configurações padronizadas que todos devem seguir. O objetivo é permitir a cópia destes templates para agilizar a criação de novos cartões.
- **Backlog:** recebe as tarefas a serem trabalhadas e representa o Product Backlog. Todas as atividades identificadas no decorrer do projeto também devem ser incorporadas a esta lista.

- **A fazer:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Este é o Sprint atual que estamos trabalhando.
- **Em andamento:** Quando uma tarefa tiver sido iniciada, ela é movida para cá.
- **Teste:** Checagem de Qualidade. Quando as tarefas são concluídas, eles são movidas para o “CQ”. No final da semana, eu revejo essa lista para garantir que tudo saiu perfeito.
- **Prontas:** nesta lista são colocadas as tarefas que passaram pelos testes e controle de qualidade e estão prontos para ser entregues ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.

4. Projeto de Interface

O projeto de interface foi pensado em conjunto visando algo otimizado e totalmente intuitivo que prioriza o nosso público alvo, que são as pessoas de toda a faixa etária. Dessa forma conseguiremos agradar todo o tipo de público que será usuária do site. Além disso, foi priorizado também de acordo com o que discutimos sobre os requisitos funcionais e não funcionais, para não fugir do que foi proposto.

Wireframes

Wireframe pode ser definido como um modelo simplificado de uma estrutura de uma possível interface para o seu usuário. Utilizamos o wireframe para planejar e projetar as funcionalidades que estarão no site. Também foi possível utilizar as pessoas do mapa de stakeholders para obter um feedback antes de lançar o projeto.

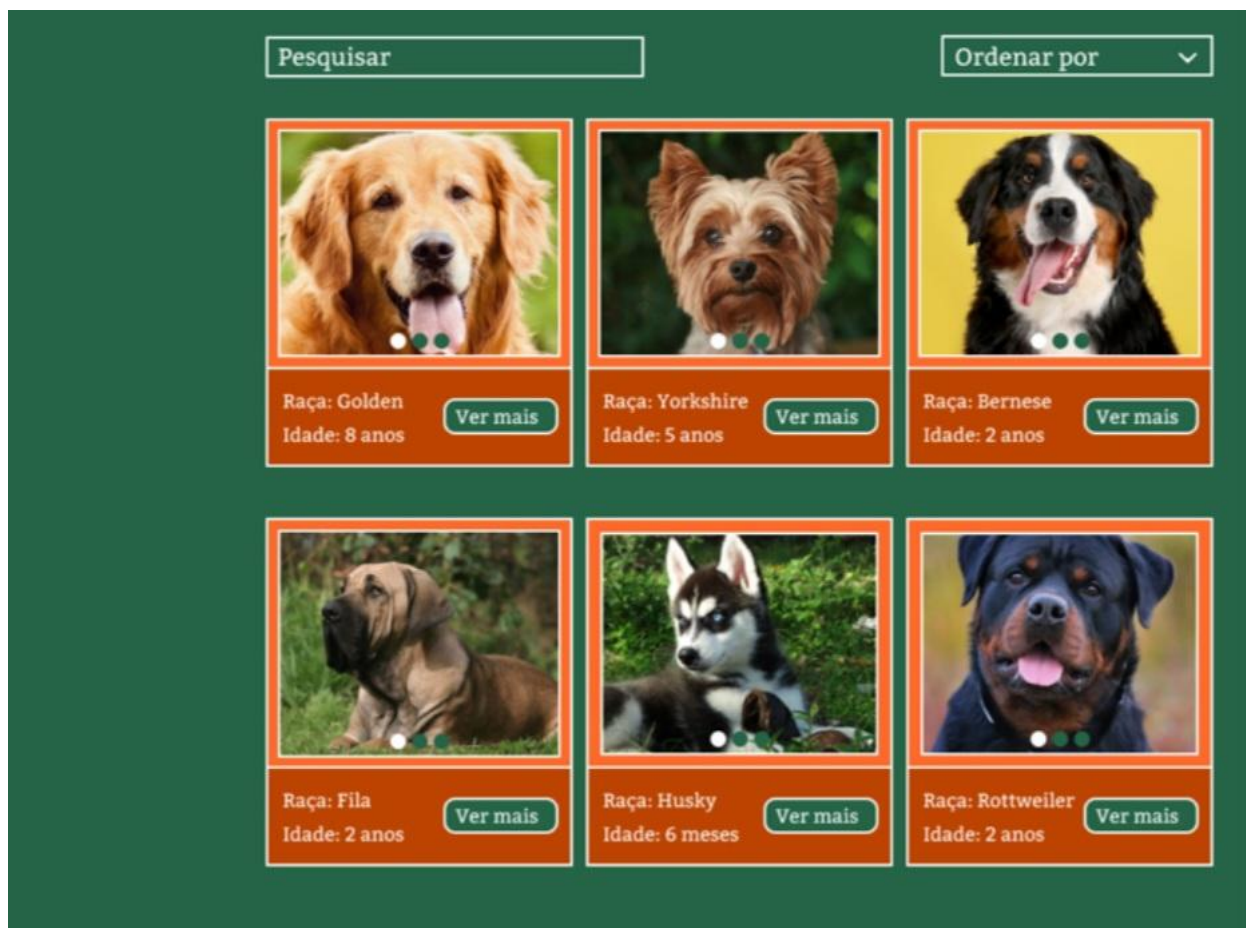
Protótipo de Wireframe



- Cabeçalho: Estará disposto uma logo oficial da marca e um menu interativo para o usuário se localizar.
- Conteúdo: Aqui ficará o conteúdo principal do site, onde buscaremos manter a atenção do usuário.
- Barra Lateral: Elemento de navegação lateral para o usuário filtrar o que for melhor para sua procura no site.

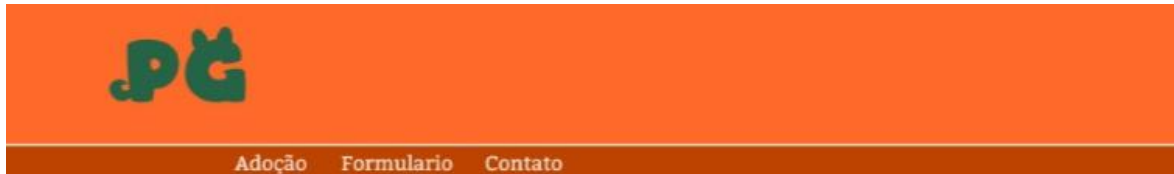
CONTEÚDO

Com base na estrutura padrão, a página inicial do conteúdo irá destacar para o usuário uma lista de animais e suas especificações subjetivas, além de uma opção para visualizar mais sobre.



CABEÇALHO

A aba de cabeçalho como já foi explicado anteriormente, estará disposta de uma logo marca oficial do nosso produto. Além de um menu interativo para que os usuários consigam se localizar facilmente.



BARRA LATERAL

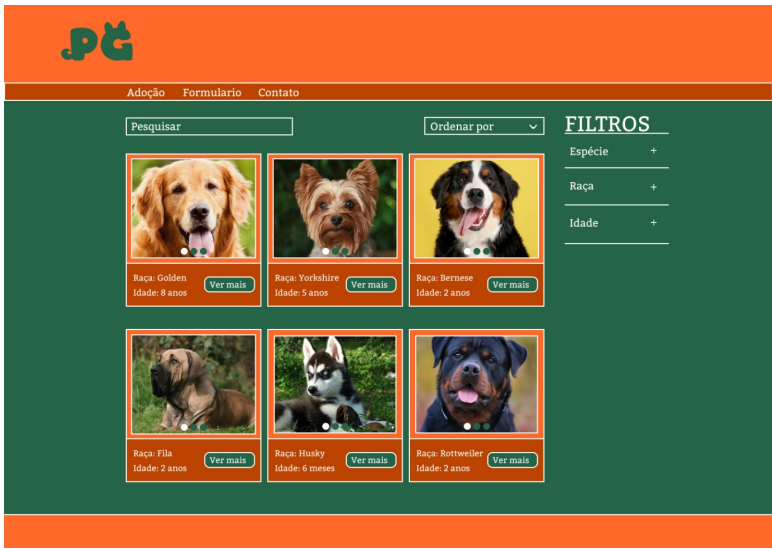
A barra lateral será utilizada para a filtragem do conteúdo que o usuário quiser visualizar de acordo com sua preferência, nela está disponível:

- Uma filtragem de espécies
- Uma filtragem para a raça
- Uma filtragem para a idade



Versão Final do Wireframe

Após a apresentação de todas as ideias e a reunião de todos os dados, o wireframe final foi definido baseado em todas as informações obtidas pelo grupo, e assim ele foi definido:



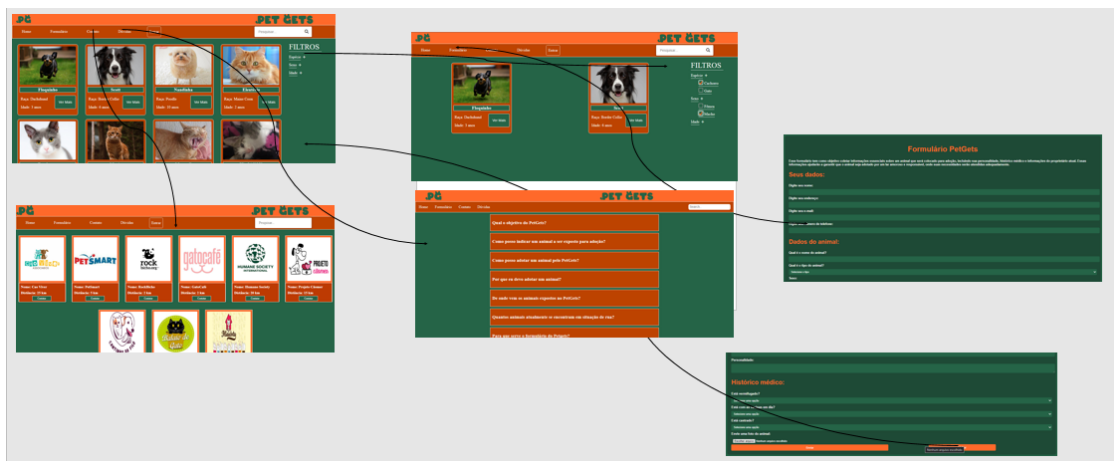
5. Projeto da Solução

Tecnologias utilizadas

TIPO	NOME
Linguagem de marcação	HTML
Linguagem de programação	JavaScript
Estilização	CSS
Biblioteca para armazenamento	jQuery
IDE	VS Code
Organização dos códigos	Git
Controle de Versão	GitHub

Hospedagem	Repl
------------	------

Arquitetura da Solução



Ao entrar no site o usuário irá visualizar de cara a home page, isso foi pensado para facilitar o uso para os diversos públicos alvos do nosso projeto. O usuário terá a sua disposição diversas abas para navegar no site, um exemplo é aba de filtros, onde é feita a filtragem por Espécie, Sexo e Idade.

Além disso, o usuário encontrará em nosso site uma aba de formulário, onde ele pode colocar seu animalzinho para adoção. Também irá ter acesso a uma aba para visualizar as instituições de adoção que estão disponíveis para ser feito um contato. E não menos importante, existe uma de dúvidas, para que o usuário possa verificar perguntas frequentes.

6. Avaliação da Solução

ID	POSSIBILIDADES	REQUISITOS
----	----------------	------------

1	Exibir uma lista de cards de animais disponíveis para adoção.	RF-01
1	Exibir uma lista de cards de casas de adoção	RF-01
2	Incluir uma barra de pesquisa para permitir que os usuários pesquisem animais por nome, espécie, raça, etc.	RF-02
2	Permitir que as casas de adoção se cadastrem no site, fornecendo informações como nome, endereço, contato, etc.	RF-02
3	Implementar filtros para permitir que os usuários refinem a pesquisa por critérios específicos, como espécie, idade, tamanho, etc.	RF-03
3	Incluir uma barra de pesquisa para permitir que os usuários pesquisem casas de adoção por nome, localização, etc.	RF-03
4	Incluir um botão "Ver mais" em cada card de animal que leva para um pagina de descrição.	RF-04
4	Incluir um botão "Ver mais" em cada card de casa de adoção, que abre um pop-up com mais informações.	RF-04

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <https://www.ipsos.com/pt-br/brasil-fica-em-1o-lugar-entre-28-paises-em-ranking-dos-que-mais-sentem-solidao>

- <https://www.jusbrasil.com.br/noticias/brasil-tem-30-milhoes-de-animaismais-abandonados/100681698>
- <https://caesegatos.com.br/brasil-tem-cerca-de-185-mil-animaismais-abandonados-ou-resgatados-apos-maus-tratos/>
- <https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2023/01/5069741-mais-de-400-caes-e-gatos-estao-disponiveis-para-adocao-em-abrigos-e-na-zoonoses.html>