

IDoog



PUC Minas

Trabalho interdisciplinar: Aplicações Web
Engenharia de Software

Participantes

Bruno Henrique Figueiredo Lopes

Lucas Ferreira Garcia

Maisa Pires de Andrade

Miguel Vieira de Souza

Pedro Henrique Dias Camara

Sumário

1. Contexto	3
1.1 Problema	3
1.2 Objetivos	3
1.3 Justificativa	4
1.4 Público Alvo	4
2. Projeto da solução	4
2.1 Personas	4
2.2 Histórias de usuários	7
2.3 Requisitos do Projeto	8
2.4 Requisitos Funcionais	8
2.5 Requisitos não funcionais	9
2.6 Restrições	9
2.7 User Flow	10
2.8 Wireframes	11
3. Metodologia	15
3.1 Divisão de papéis	16
3.2 Ferramentas empregadas	16
4. Projeto da Solução	17
4.1 Tecnologias utilizadas	17
4.2 Arquitetura da solução	17
Referências Bibliográficas	18

1. Contexto

No Brasil, temos aproximadamente 200 mil animais de rua que foram resgatados pelas organizações não governamentais (ONGs). Existem cerca de 370 ONGs que estão em atuação no Brasil.

Diante dessa informação, percebemos que as ONGs estão sofrendo por superlotação, pois quando ocorreu a pandemia devido ao vírus COVID-19 houve um crescimento no abandono de animais devido a problemas econômicos. Ademais, pelo número grande de animais resgatados os voluntários utilizam grande parte de seu tempo livre para manter os cuidados, sendo assim ficam sem tempo para realizar os processos de publicar o animal que está disponível para adoção e realização de entrevistas entre outros procedimentos. Os voluntários também possuem uma vida fora da ONG, já que não sobrevivem com dinheiro arrecadado. Com isso acaba que pessoas que querem adotar não tem conhecimento de quais animais estão disponíveis, e quando não há saída de animais desses locais acontece a superlotação.

1.1 Problema

De acordo com as informações acima, o problema que se caracteriza é a dificuldade de realizar os procedimentos desde anunciar/cadastrar o animal para adoção até os processos para que o animal seja adotado, sejam eles entrevistas ou leitura de formulários.

1.2 Objetivos

O objetivo do projeto é criar um portal onde os voluntários cadastrem os animais de forma eficiente que apresente facilidade e simplicidade para otimizar o tempo do voluntário.

Objetivos de destaque são:

- Permitir a criação de um formulário de pré-requisito para validar ou invalidar a pessoa interessada em adotar, assim otimizando a leitura.

- Fazer com que o interessado a adotar um animal realize um cadastro no site já contendo informações que ajudem os voluntários a entender qual tipo de pessoa estão lidando.
- Colocar a possibilidade de adotar animais fora de sua região, facilitando o encontro das ONGS com pessoas interessadas em adotar.

1.3 Justificativa

Após diversas conversas e convivência no dia a dia, percebemos que mesmo além de ajudar os animais precisamos ajudar quem ajuda os animais, ou seja os voluntários, criando algo que otimize o tempo deles estará sendo dado oportunidades para os animais encontrar um lar de maneira mais fácil e mais rápida.

1.4 Público Alvo

As pessoas mais afetadas são aquelas que são voluntárias de ONGs que estão com seu tempo curto para realizar o cadastro de animais para adoção e também todas aquelas pessoas que possuem interesse em adotar um animal.

Desta forma, definimos nosso público alvo homens e mulheres entre 18 a 45 anos que são voluntários de uma ONG e estão com um curto período de tempo por causa de suas outras atividades ou pessoas que tem intenção em adotar algum animal.

2. Projeto da solução

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 na Figuras que se seguem.

PERSONA



NOME Peter peixeira

IDADE 24

HOBBY Cuidar de animais,
videogames, caminhar

TRABALHO Estudante de fotografia,
voluntario na ONG

PERSONALIDADE

Criativo, proativo, gosta de animais,

SONHOS

Trabalhar no campo da
fotografia
Tomar conta de animais
Ter mais tempo para realizar
atividades que gosta

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Telefone
Computador



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?

Conseguir mais adoções
Aliviar a lotacao cheia
da ONG
Ter certeza que os
animais estão indo para
casas boas

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PERSONA



NOME Maria Luiza Garcia

IDADE 22

HOBBY Ler, pintar, jogar video games

TRABALHO Estudante de desing
Trabalha com design em empresa

PERSONALIDADE

Alegre e criativa,
gosta de cuidar de plantas
e animais

SONHOS

Desde que passou a morar
sozinha ela sonha em
construir a própria vida e ter
um cachorro só dela.

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Celular, computador, tablet
e livros para trabalho
estudo e lazer



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?

Ela não quer comprar um animal de raça e sim adotar
não quer complicações para encontrar abrigos reais e
quer saber a situação que está seu possível futuro pe
por meio de fontes confiáveis de forma simples

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PERSONA



NOME João Tomé de Souza

IDADE 36

HOBBY Escutar rock e assistir futebol

TRABALHO Soldador

PERSONALIDADE

Rabugento, mal-educado, personalidade forte

SONHOS
Viajar o mundo
Se mudar para fora
Ter filhos

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Celular, laptop, PC em casa



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Ele quer colocar um pet para adoção rapidamente, sem ter de se preocupar se ele vai para uma casa boa.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

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.

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
Peter Peixeira	Aliviar a superlotação dos abrigos	Ajudar um maior número de pets carentes.
Peter Peixeira	Conseguir mais doações	Proporcionar um bom lar para os Pets resgatados
Peter Peixeira	Ter certeza que os animais estão indo para casas boas	Garantir a segurança dos animais

Maria Luiza Garcia	Conhecer animais para escolher qual adotar	Incentivar outros a adotar também e adotar mais de um com o tempo
Maria Luiza Garcia	Não quer complicações na hora de achar um bom abrigo para Pet	Adotar um animal com segurança das informações fornecidas, não tendo surpresas a respeito da saúde do pet
João Tomé de Souza	Colocar um Pet rapidamente na adoção sem complicações	Livrar se do Pet de maneira rápida a fim de não colocá-lo na rua

2.3 Requisitos do Projeto

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

2.4 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 apresentar na página principal um carousel com os animais recém chegados e uma lista das Ongs disponíveis	Alta
RF-02	O site deve apresentar, para cada Pet, deve se ter uma foto e uma pequena descrição do animal	Alta
RF-03	O site deve permitir ao usuário visualizar o Pet completo com todos os detalhes	Média
RF-04	O site deve oferecer uma página a qual com um clique você vai para um formulário para adoção .	Média
RF-05	O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro/pesquisa para permitir ao usuário localizar uma raça ou uma Ong específicas para a adoção.	Média
RF-06	O site deve permitir visualizar as informações de contatos do doador do Pet	Média

RF-07	O site deve permitir o compartilhamento de Pets para a divulgação de determinado animal	Baixa
RF-08	O site deve permitir um filtro de “recomendados” para os melhores doadores	Baixa
RF-09	O site deve permitir verificar as avaliações de determinado lar de adoção	Baixa
RF-10	O site deve permitir que usuários possam comentar	Baixa
RF-11	O site deve exibir os comentários registrados das Ongs e pessoas doadoras	Baixa

2.5 Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais do projeto.

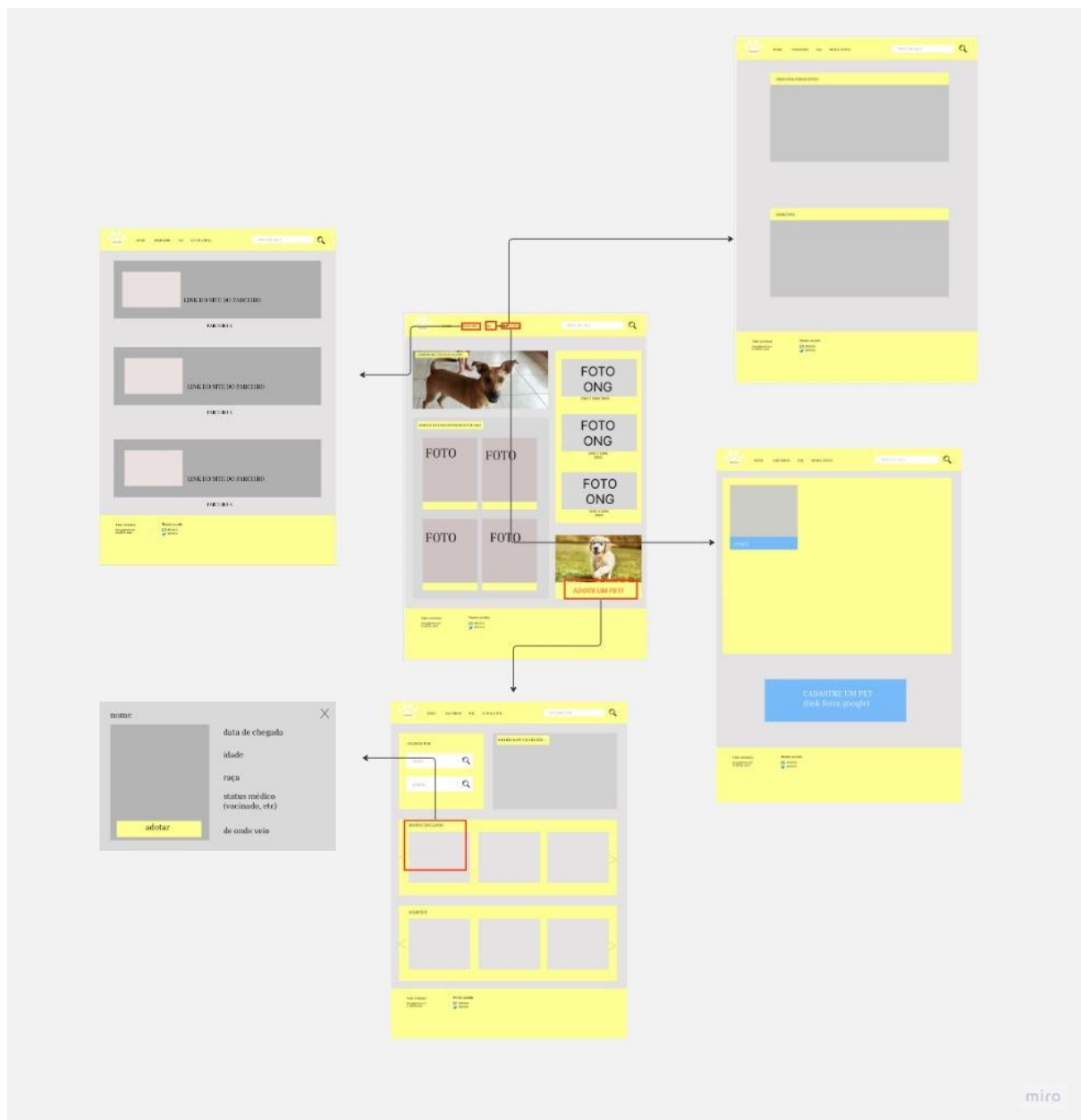
ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos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

2.6 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 precisa ser entregue no final do semestre.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend não necessitando Backend
RE-03	A equipe não pode terceirizar o desenvolvimento do trabalho.

2.7 User Flow

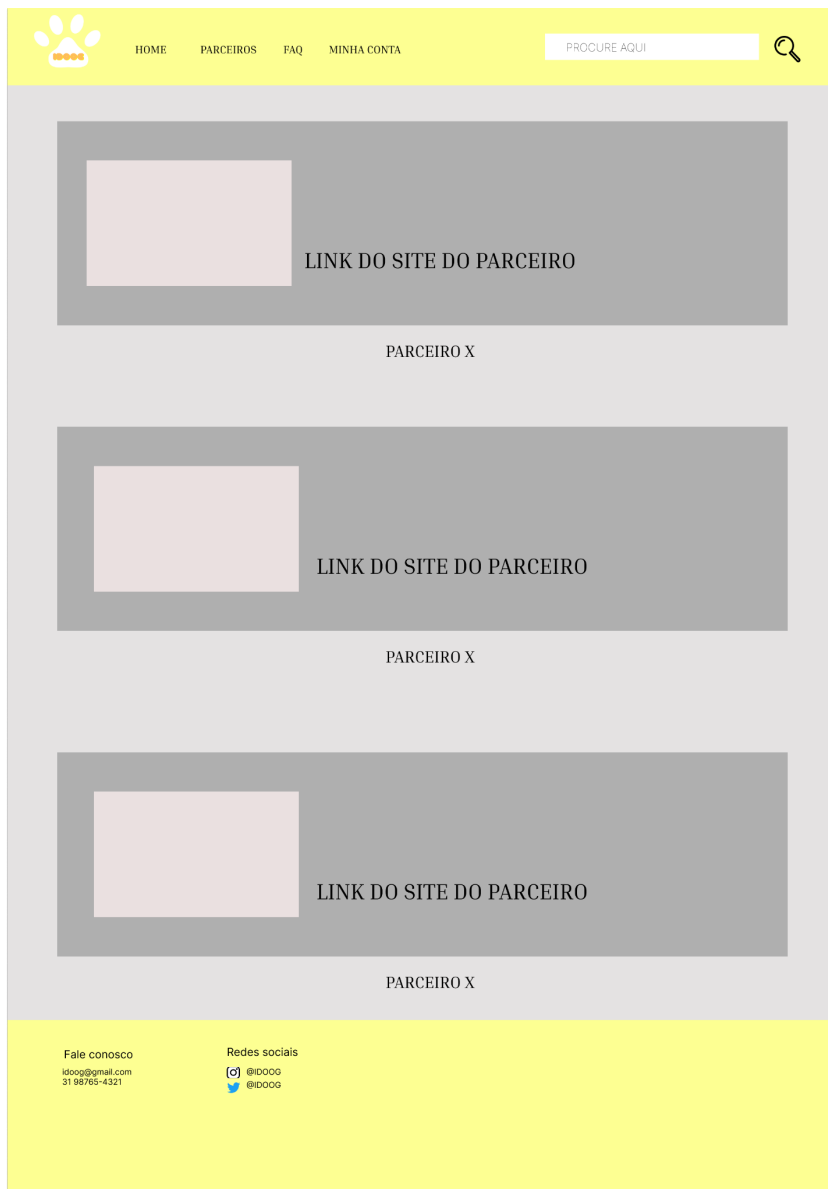


2.8 Wireframes

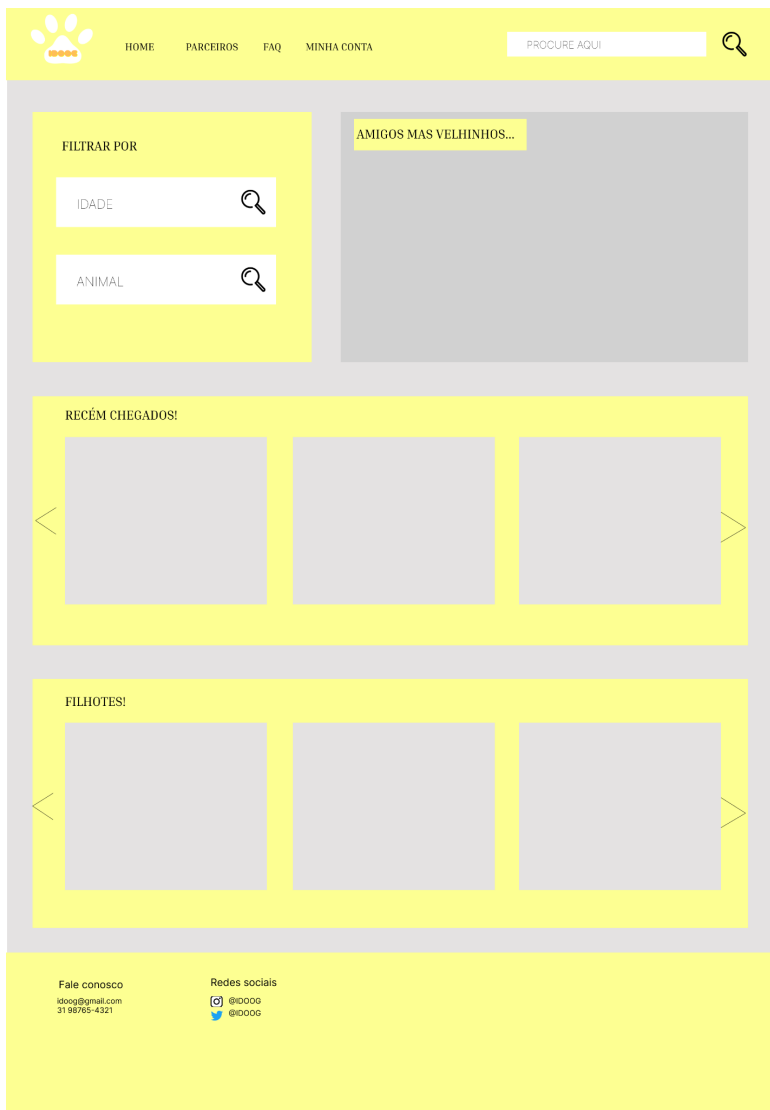


A barra de navegação se manterá no layout de todas as páginas, apresentando botões para levar a outras áreas do site. O footer também se manterá no layout, e apresenta informações de contato e redes sociais da empresa.

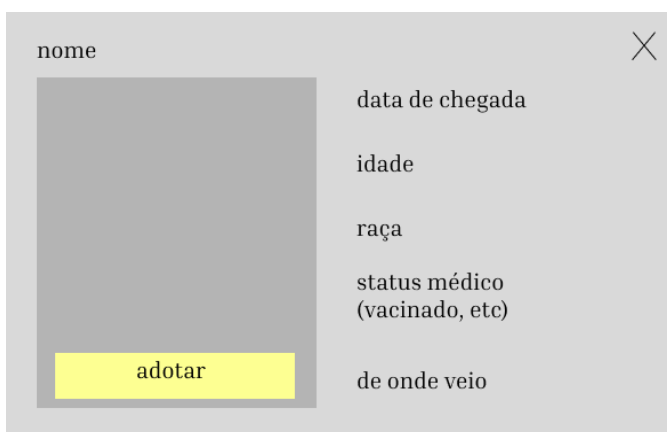
Na página inicial é exposto um carrossel que será constantemente atualizado, apresentando os animais recém cadastrados para adoção, um aside com links para os sites oficiais de ONGs parceiras, cards com fotos dos animais adotados pelo site com seus donos e um botão no fim da página que leva para a parte do site onde os pets disponíveis são apresentados.



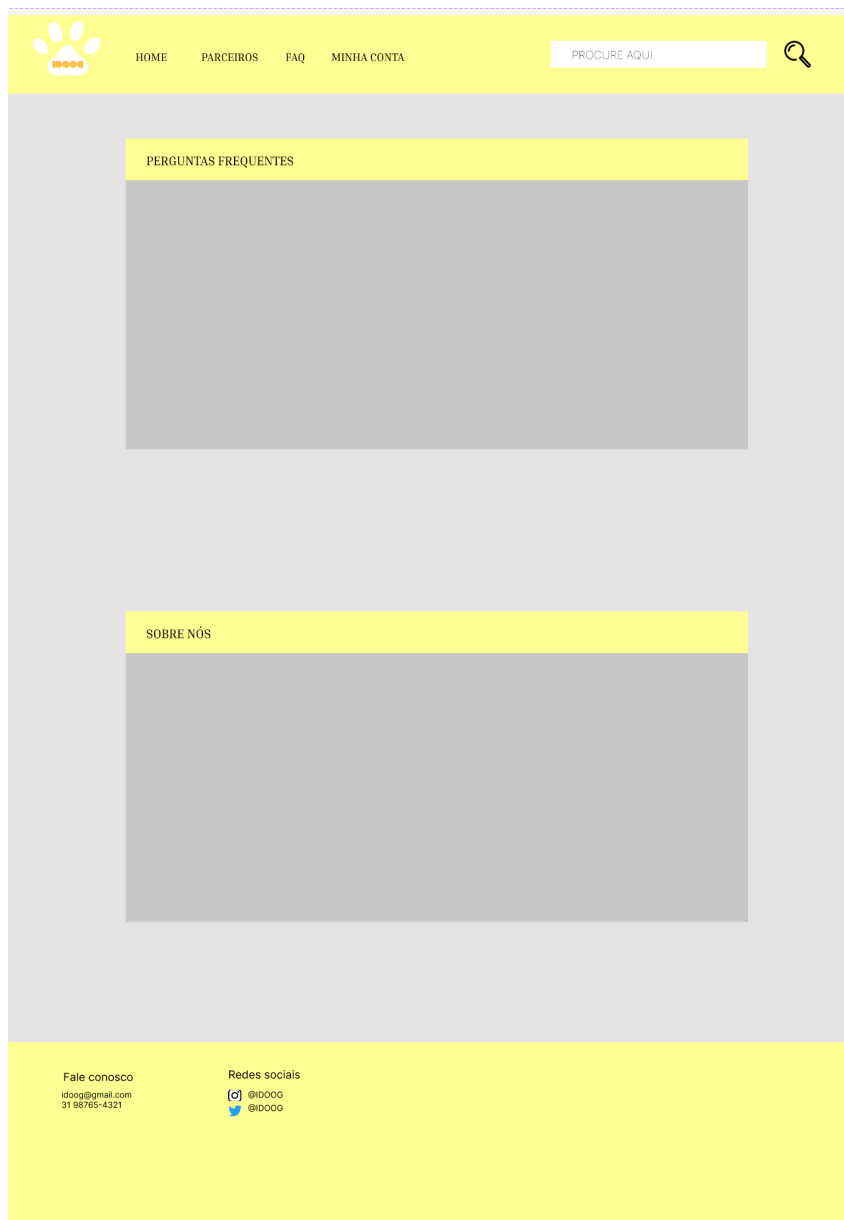
Nessa página há painéis com fotos, informações básicas e links para os sites oficiais de ONGs, abrigos, petshops, entre outros parceiros; para que o usuário possa conhecer os colaboradores do projeto e saber mais do objetivo da Idoog.



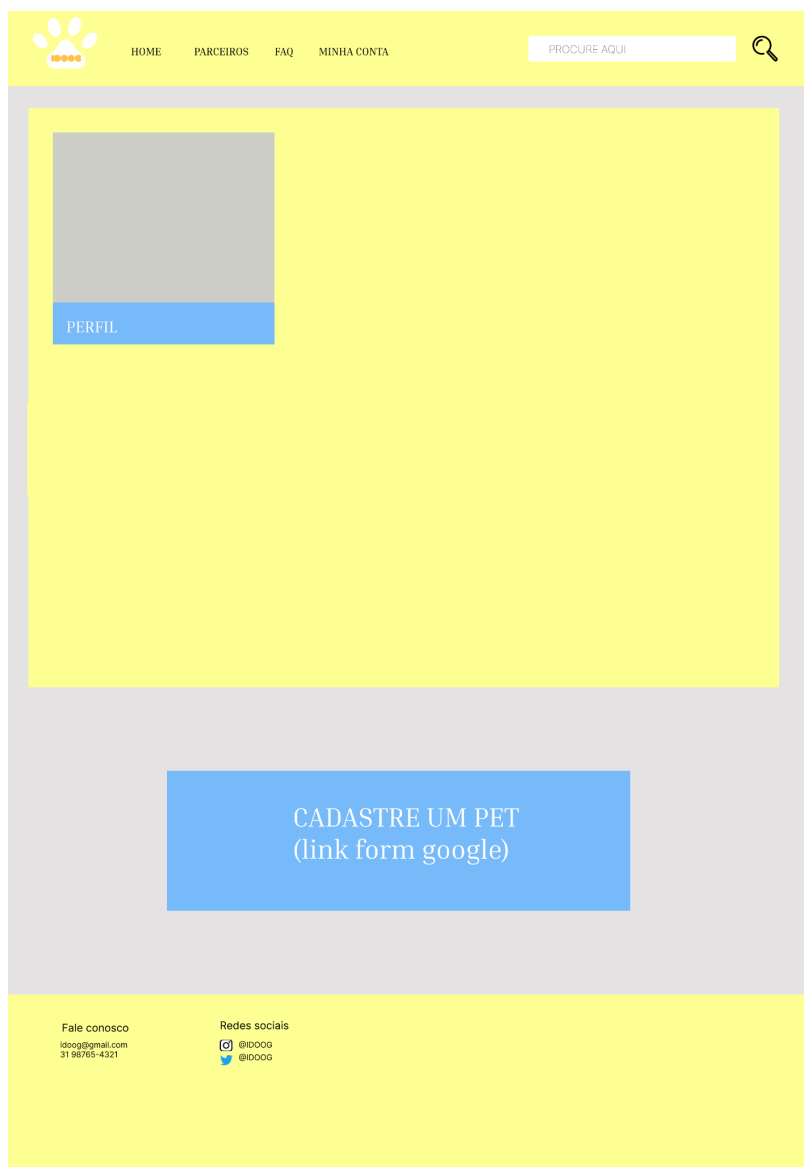
Essa é a página onde serão expostos os pets disponíveis para adoção, nela será possível filtrar a busca pelo animal ou idade, além de apresentar colunas de divisão entre aqueles que foram postos para adoção recentemente, filhotes e aqueles que já estão esperando por um lar há bastante tempo.



Essa janela será um pop-up com informações gerais do pet e um botão que levará a um formulário caso exista interesse na adoção, uma janela como essa é criada para cada animal cadastrado.



Nesta página, existe um painel com perguntas frequentes para que o usuário possa encontrar respostas para possíveis dúvidas com facilidade, também há um outro painel com sobre a proposta de valor, missão, objetivos e breve história da Idog.



Essa é a página de perfil do usuário, onde é encontrado os dados usado pelo usuário no cadastro e um botão que leva a um formulário caso haja interesse do cliente em cadastrar seu pet, ou outro animal resgatado, para adoção.

3. Metodologia

O grupo começou o trabalho criando uma matriz de alinhamento CSD e montando uma entrevista em conjunto, por meio da aula presencial disponível e por rápidas reuniões online. Com as perguntas prontas, o grupo entrou em comunicação com uma ONG e buscou depoimentos de outras. Com essas informações o grupo montou uma persona esperada para o projeto. Todas informações adquiridas até esse ponto foram documentadas no aplicativo *Miro*. Para a construção da

documentação do Sprint 1 o grupo dividiu as tarefas entre si e, quando completas, revisaram o projeto antes da entrega.

3.1 Divisão de papéis

O grupo trabalhou em conjunto nos passos anteriores à construção do relatório técnico, além disso, o software foi dividido em artefatos dos quais cada membro produziu dois durante duas sprints.

Bruno: Carrossel de fotos,

Lucas: Lista das ONGs e avaliações.

Maisa: Filtro de pesquisa e página de display dos doadores.

Miguel: Caixa de sugestões e página de detalhes do pet.

Pedro: Cadastro de pets, display de pets e cadastro de usuário.

3.2 Ferramentas empregadas

Plataforma Canvas, para o acesso de demandas dos Product Owners, essa ferramenta foi escolhida pelos Product Owners.

Whatsapp e Discord, como ferramentas de comunicação, essas ferramentas foram utilizadas por sua universalidade de acesso pelos membros do grupo.

Google Docs, para a produção de textos, que foi escolhido pela capacidade de editar textos simultaneamente.

Github, como central das versões do produto, à escolha dos Product Owners.

Miro, para organização de ideias, à escolha dos Product Owners.

Trello, para a organização e divisão de tarefas e prazos.

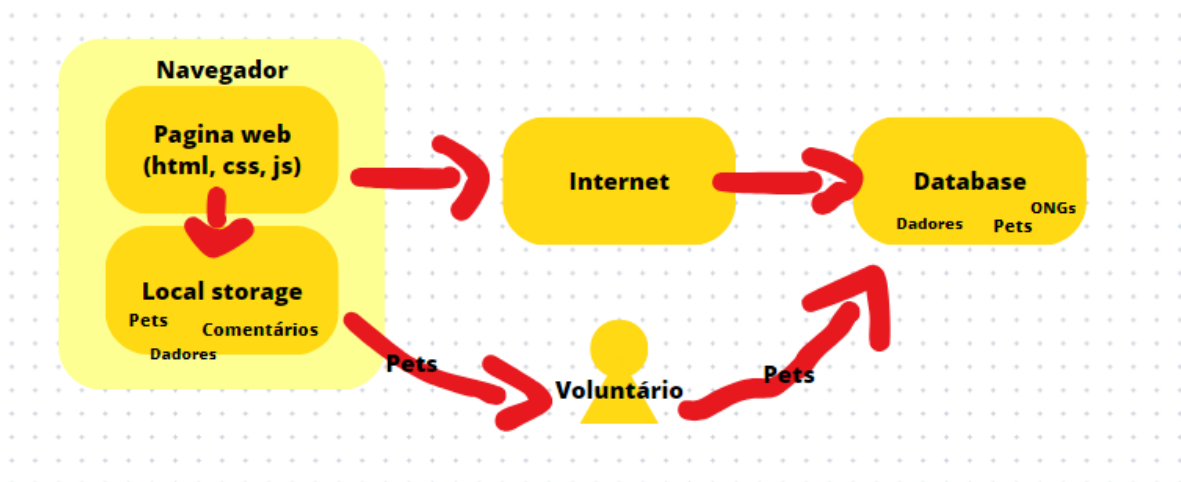
Drive para armazenamento e compartilhamento de documentos importantes para o projeto.

4. Projeto da Solução

4.1 Tecnologias utilizadas

Utilizamos o Visual Studio Code com as linguagens HTML, CSS e JavaScript para montarmos nosso software. No github, colocamos todos os códigos das sprints, para assim, implementarmos os códigos com maior facilidade. Criamos um JSON, com todos os dados de pets, ongs e doadores para criar um padrão e utilizarmos no JavaScript.

4.2 Arquitetura da solução



Referências Bibliográficas

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

Instituto Pet Brasil, **o país tem 3,9 milhões de animais em condição de vulnerabilidade**. 2019. Disponível em:

<http://institutopetbrasil.com/imprensa/pais-tem-39-milhoes-de-animais-em-condicao-de-vulnerabilidade/#:~:text=O%20levantamento%20do%20Instituto%20Pet,mais%20de%20172%20mil%20animais>. Acesso em 15/04/2023.

Jane A, A. **São mais de 20 anos nessa triste realidade**, Instagram. 2022.

Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/CqTDkpcjFMD/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>
Acesso em 29/03/2023.