

# Together Now

## Plataforma Portugal Voluntário

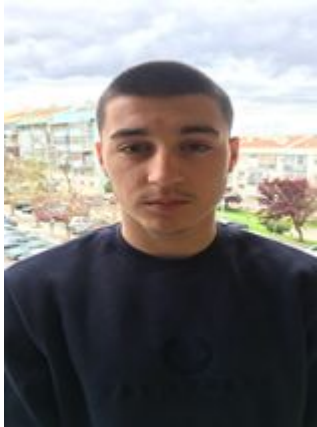
2021/2022



Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação  
Universidade Europeia

# Equipa de projecto

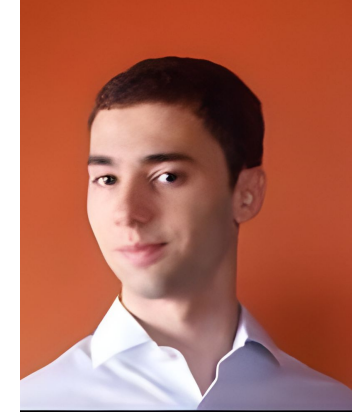
## Apresentação das competências dos elementos do Projeto



- Tomás Gama
- tomasbourdain@gmail.com
- Completou as UC relevantes para o Projeto:
  - ASI: 16 Valores
  - BD: 16 Valores
  - ABD: 15 Valores



- João Belo
- jrmhbelo@gmail.com
- Completou as UC relevantes para o Projeto:
  - ASI: 16 Valores
  - BD: 15 Valores
  - ABD: 13 Valores



- João Águas
- jota-afonsoh2o@hotmail.com
- Completou as UC relevantes para o Projeto:
  - BD: 14 Valores
  - ABD: 14 Valores

# Os Números do Voluntariado Português

## Comparação com a União Europeia



OPINIÃO

### Generosos, nós Portugueses? Parece que não

Raquel Campos Franco, Docente na Católica Porto Business School 11 Outubro 2021, 00:09

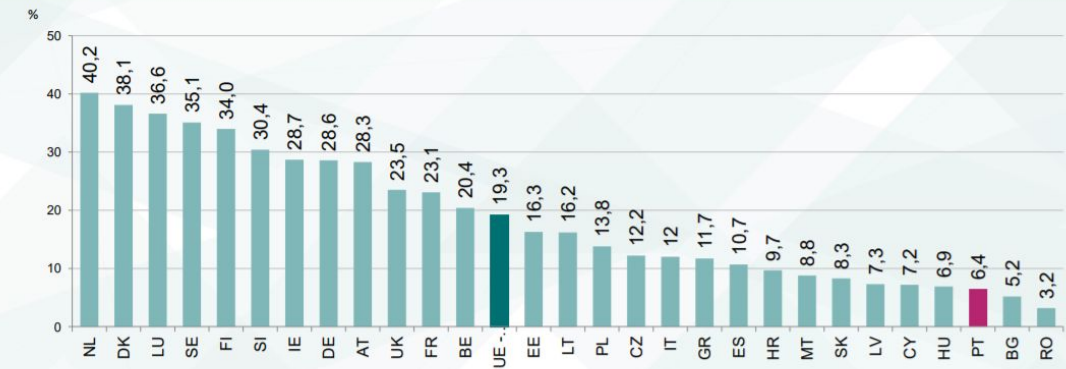
O Inquérito ao Trabalho Voluntário foi realizado a primeira vez pelo INE em 2012. Nessa altura reportou que 1 milhão e 40 residentes em Portugal, com 15 anos ou mais, participou em pelo menos uma atividade formal e/ou informal de trabalho voluntário. 11,5% da população. Novos dados seriam divulgados seis anos depois: 695 mil pessoas – 7,8% da população residente – fizeram voluntariado em 2018.

Mas – alerta o INE – entre os dois inquéritos houve uma alteração na metodologia internacional de referência: passaram a excluir-se as atividades de voluntariado junto de pessoas com uma relação familiar. Portanto, não podemos tirar quaisquer conclusões sobre a evolução do voluntariado em Portugal entre esses anos.

Contudo, podemos analisar a posição de Portugal face a outros países, apesar das comparações internacionais não serem fáceis. É o próprio INE a avançar em 2018 que Portugal está distante da média europeia, que se situa nos 19,3%. A este número podemos agarrar-nos. Entre os 7,8% nacionais e os 19,3% europeus é grande a margem para a progressão. O que podemos fazer?

Fonte: [Jornal Económico](#)

Gráfico 13. Taxa (%) de voluntariado formal em países da União Europeia (UE-28)  
(EU: 2015; PT: 2018)



Fonte: PT: INE ITV 2018; Eurostat (EU-SILC);

- Taxa de Voluntariado:
  - *Média Europeia:* 19,30%
  - *Portugal:* 6,40%

# Parcerias para a Implementação dos ODS

## Enquadramento



- Fortalecer os mecanismos de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável. ODS 17
- Promoção de ações voluntárias na comunidade, contribuindo para o desenvolvimento urbano e para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.



Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

*“O voluntariado é uma fonte de força da comunidade , superação, solidariedade e coesão social. Que provoca mudança social positiva , fomentando o respeito à diversidade, a igualdade e a participação de todos. Ele está entre os ativos mais vitais da sociedade. “*

*-Ban Ki - Moon , Secretário Geral, Nações Unidas (de 2007 a 2016)*

# Apresentação da Entidade Promotora



## Plataforma Portugal Voluntário



www.portugalvoluntario.pt

Plataforma Portugal  
Voluntário

- Link para o site do Projeto: [Together Now](https://www.togethernow.pt)



- A [Plataforma Portugal Voluntário](https://www.portugalvoluntario.pt) visa sistematizar a informação relativa à oferta e à procura do voluntariado e agrega **mais de 190** programas de Voluntariado.
- Destina-se a todas as pessoas individuais interessadas em voluntariar-se e às organizações promotoras de ações de voluntariado acreditadas.

- **Lista de Objetivos do Projeto:**

- Promover uma sociedade mais inclusiva, onde valores como a equidade e a solidariedade sejam realidades objetivas.
- Construir uma plataforma de cooperação, que permita desenvolver o papel solidário dos cidadãos na sociedade.
- Aumentar o número de pessoas que fazem voluntariado em Portugal.
- Criar uma cultura de voluntariado na sociedade portuguesa.

- **Business Sector:** Setor de Serviços

- **Key Words:** Organização, Solidariedade, Isolamento, Comunidade, Gamificação

# Âmbito & Objetivos do Projecto



## Together Now

O nosso projeto pretende operacionalizar uma aplicação web onde as pessoas, que integram uma determinada comunidade, são incentivadas a participar em eventos solidários que, ao mesmo tempo, promovem a entreaajuda e sinergia entre elas, com o objetivo de sensibilizar o cidadão para a necessidade de uma maior participação e coesão social.

Para aumentar o compromisso, utilizamos o nosso sistema de pontos, em que o utilizador procura participar em eventos, de forma a ganhar pontos. O utilizador poderá ganhar pontos, da seguinte forma:

- Registando-se em Eventos (10 pontos).
- Respondendo a questões do Formulário (cada pergunta não obrigatória equivale a 5 pontos).
- Concluindo um Evento, que resultará na atribuição de 50 pontos.

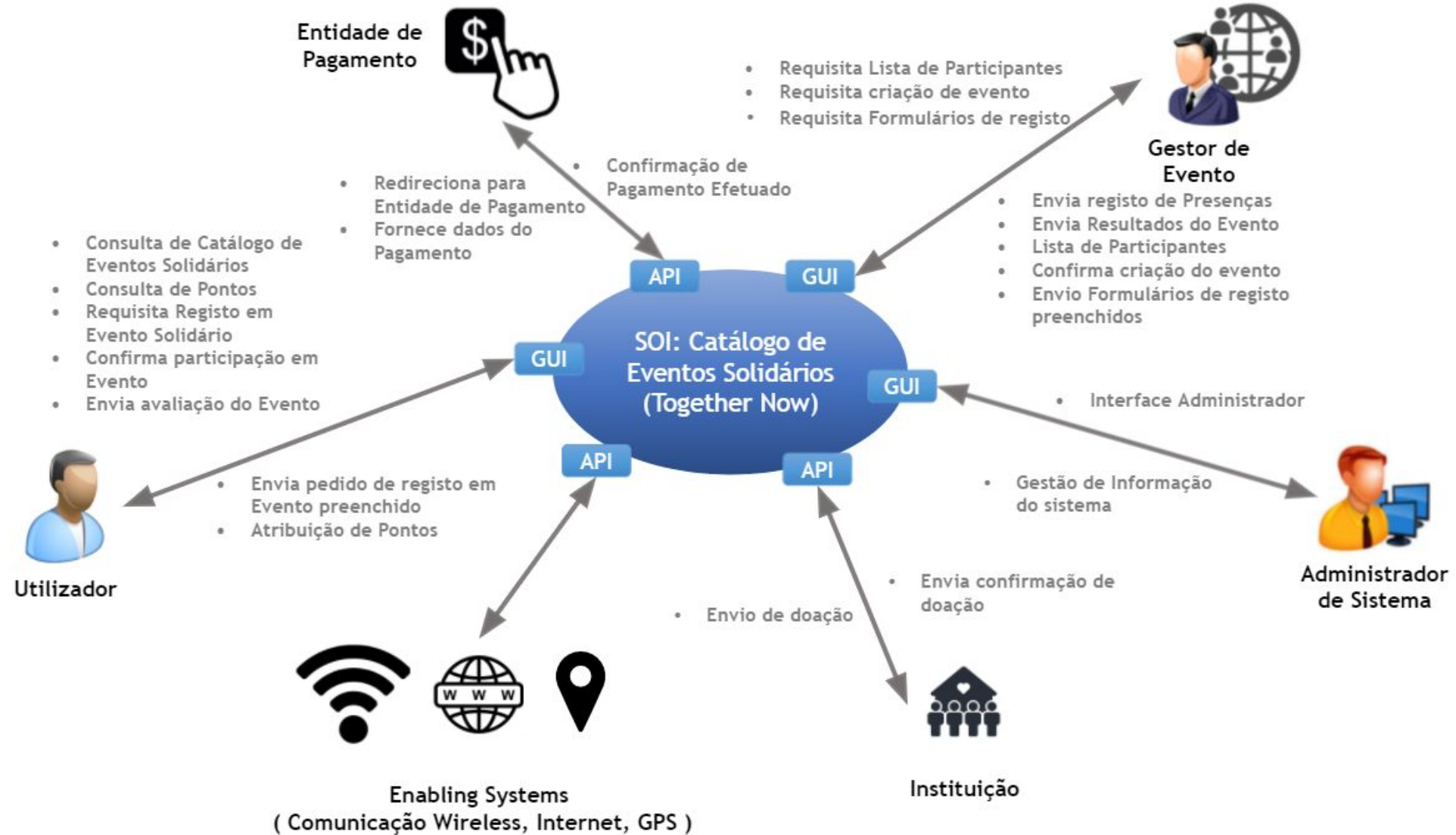
Deste modo, conseguimos dar valor à Data Monetization, sendo que cada ponto vale 1 cêntimo.

Os fatores críticos para o sucesso da nossa aplicação serão: Fidelização de Voluntários, Parcerias, Marketing e Publicidade e *Feedback* dos Voluntários.



# Diagrama de Contexto

## Together Now






# Diagrama de Contexto

## Descrição do Role dos atores

Role	Role Description
<u>Utilizador</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulo do Catálogo de Eventos</li> <li>• Módulo de Gestão de Eventos</li> <li>• Módulo de Avaliação do Evento</li> <li>• Módulo de Inscrição em Evento</li> <li>• Módulo de Conversão de Pontos</li> </ul>
<u>Gestor de Eventos</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulo de Criação de Eventos</li> <li>• Módulo de Gestão de Eventos</li> <li>• Módulo de Registo de Presenças</li> <li>• Módulo de Avaliação de Eventos</li> </ul>
<u>Administrador de Sistema</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulo de Configuração do Sistema</li> <li>• Módulo Consulta de Logs</li> <li>• Módulo de Gestão de Users</li> </ul>
<u>Entidade de Pagamento</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confirmação do Pagamento Efetuado</li> </ul>
<u>Instituição</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confirmação da Doação Efetuada</li> </ul>
<u>Comunicação Wireless e Internet</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite a Comunicação entre o nosso Sistema e os diversos Atores</li> </ul>
<u>GPS</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite obter a Geolocalização do Utilizador</li> </ul>



Nome	App Store	Play Store	Cobertura geográfica	Preçário	Criação de Eventos	Eventos Online	Criação de Grupos	Inscrição de convidados	Pagamento de Comissões	Eventos com restrição de Idade	Eventos Solidários
 <a href="#">Feverup</a>	4,8	4,6	Mundial	Pago	X	X	-	X	-	X	-
 <a href="#">Eventbrite</a>	4,7	4,5	Mundial	Grátis/ Pago	X	X	-	-	-	-	X
 <a href="#">MEO Blueticket</a>	3,0	3,5	Portugal	Pago	-	-	-	X	X	X	-
 <a href="#">Meetup</a>	4,7	4,6	Mundial	Grátis/ Pago	X	X	X	-	-	-	-

## Processo de Negócio Nº1 - Criação de um Evento

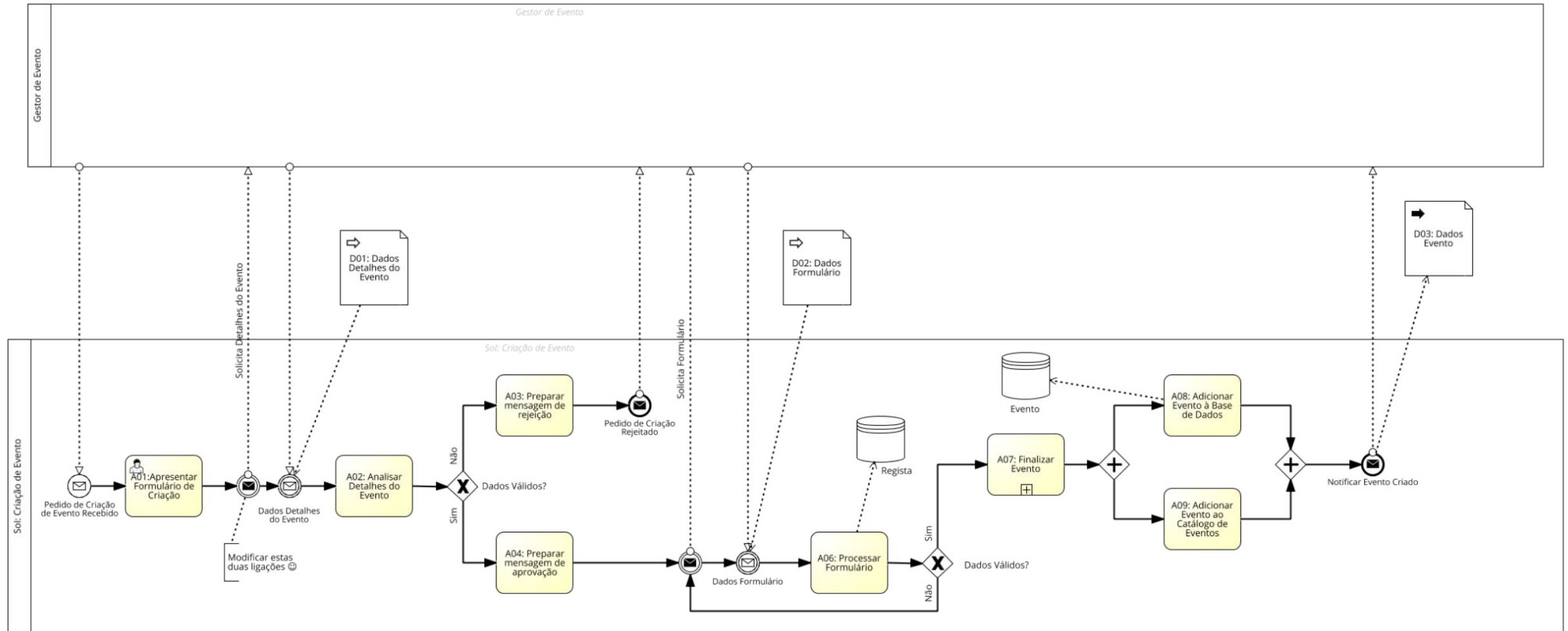
- 1) Criação de um Evento

- **Assunções:** Um Gestor de Evento, eleito por uma organização, realizou um pedido de criação de um evento para o nosso sistema, enviando juntamente os dados relativos ao mesmo.
- **Descrição:** O sistema, ao receber um pedido para criação do evento, analisa-o juntamente com os detalhes relativos ao mesmo. Neste caso, o nosso sistema recebe a solicitação do formulário, que é apresentado ao utilizador quando ele se tenta registar no evento, proveniente da organização, e valida os dados do mesmo. Por último, o sistema finaliza a criação do Evento, definindo os pontos que o utilizador irá ganhar participando, e informa o Gestor que foi criado o Evento na nossa aplicação.
  - O sistema regista, num artefacto informacional, informação sobre o evento, os seus detalhes (ex: gestor de evento, nome, duração, morada, descrição, número de participantes máximo, beneficiário, data, hora de Início, hora de Fim, latitude e longitude do Evento).

# Processos de Negócio



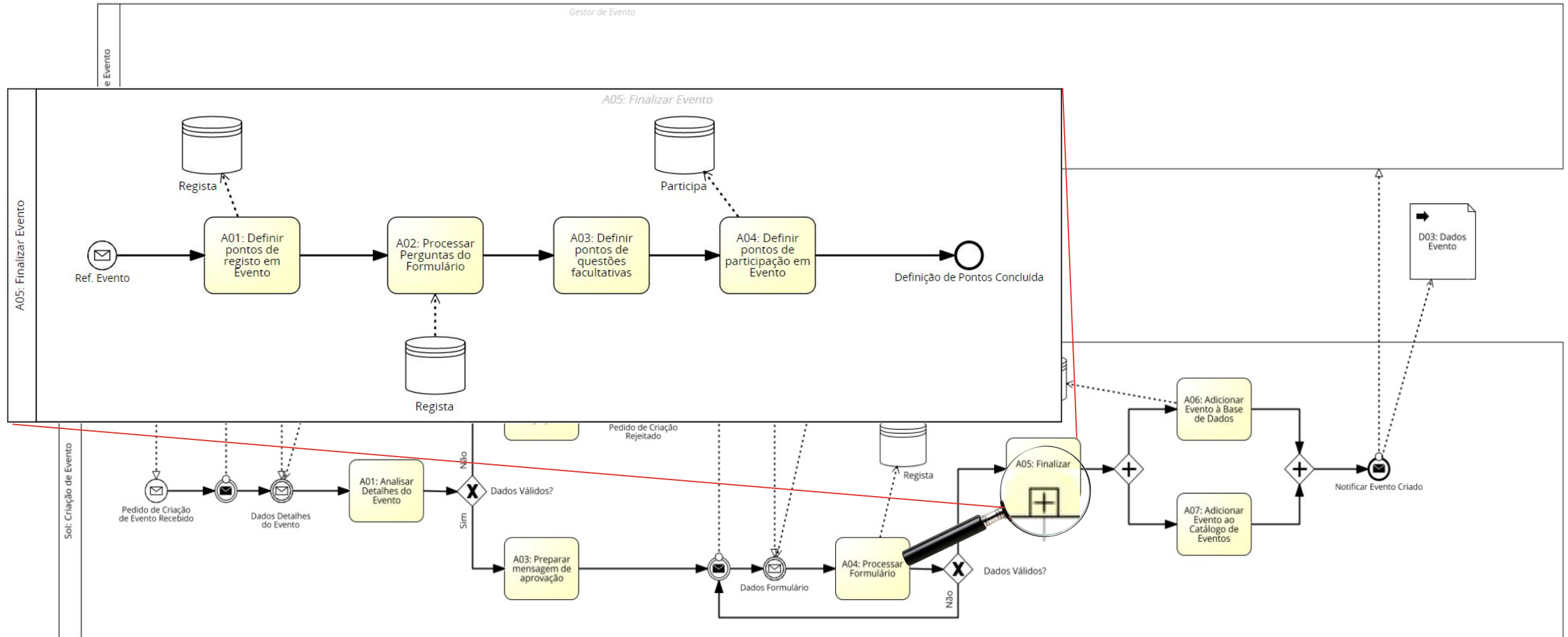
## Processo de Negócio N°1 - Diagrama de Colaboração



# Processos de Negócio



## Processo de Negócio N°1 - Diagrama de Colaboração (Sub-Processo)

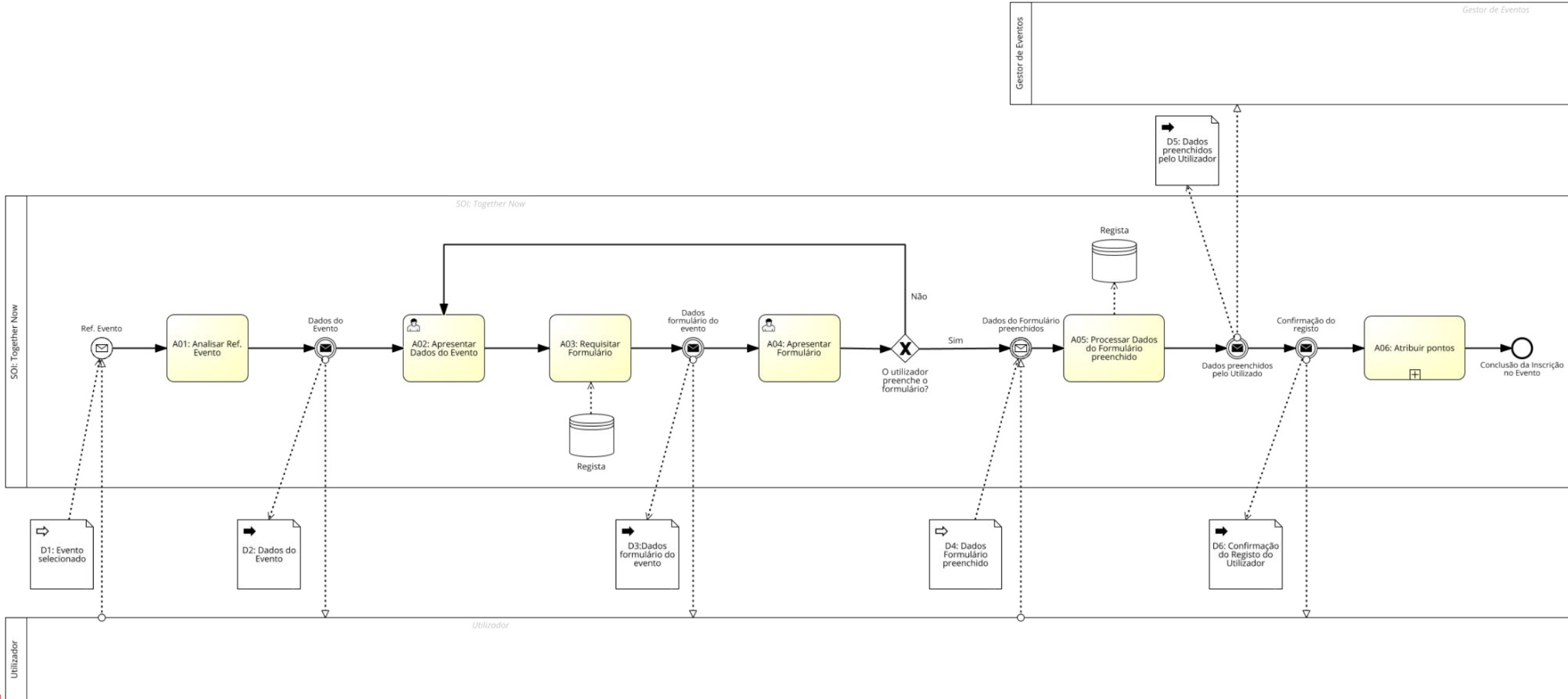


- 2) Registrar-se num Evento

- **Assunções:** Um utilizador consultou o catálogo de eventos e seleccionou o evento no qual se quer inscrever.
- **Descrição:** Após o utilizador seleccionar o evento em que pretende participar, faz um pedido de participação no evento, no qual tem que responder a um questionário para concluir a sua aplicação no mesmo. O questionário é composto por campos de preenchimento obrigatório e não obrigatório. Os dados preenchidos pelo utilizador são guardados e validados pelo nosso sistema. De seguida é enviado um pedido para o gestor de eventos responsável para validar o registo do mesmo. Por fim são atribuídos ao utilizador 10 pontos por este se ter registado no evento e 5 pontos por cada campo não obrigatório preenchido no formulário. Cada ponto equivale a 1 cêntimo.
  - Caso seja aceite, o utilizador interessado será notificado com uma mensagem que pode ou não conter informação adicional, se necessário.
  - Caso não seja aceite, o utilizador interessado será notificado.

# Processos de Negócio

## Processo de Negócio N°2 - Diagrama de Colaboração

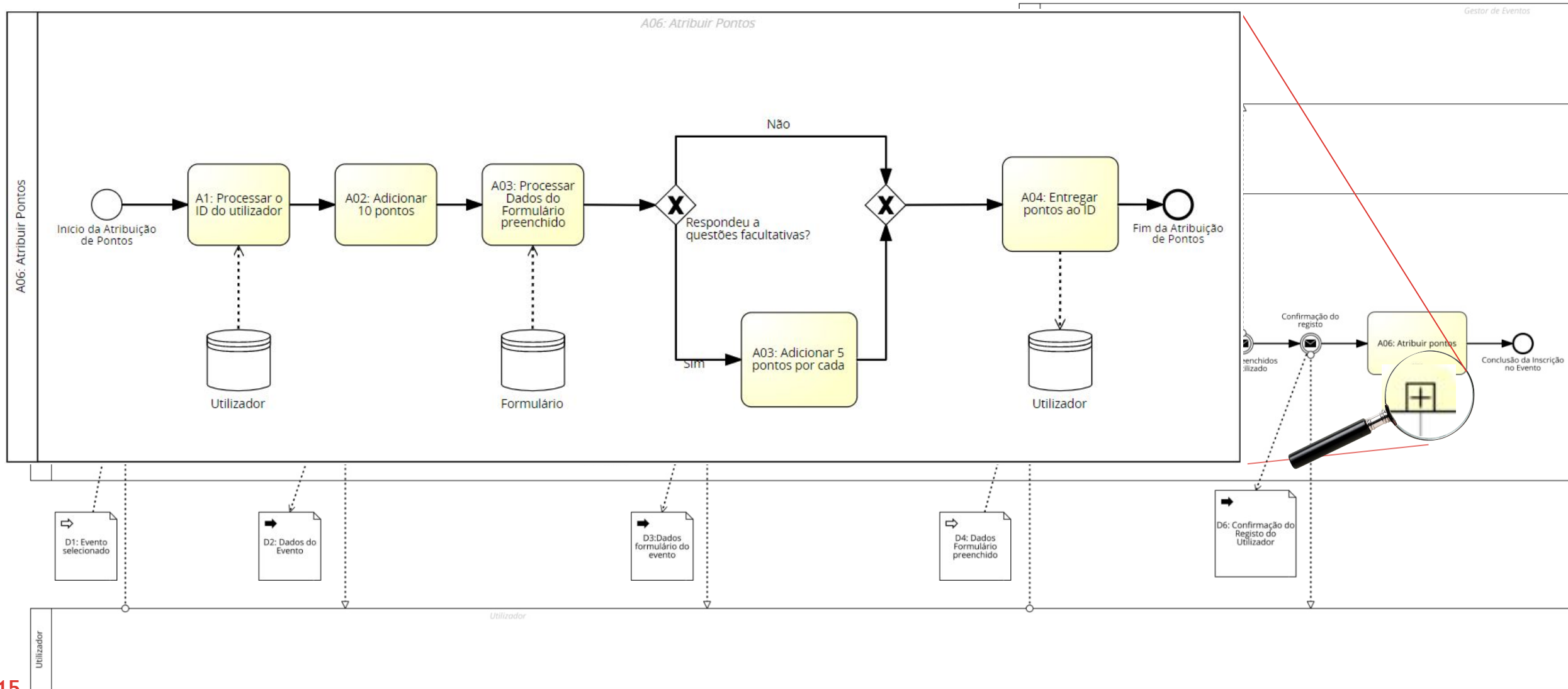




# Processos de Negócio



## Processo de Negócio N°2 - Diagrama de Colaboração (Sub-Processo)

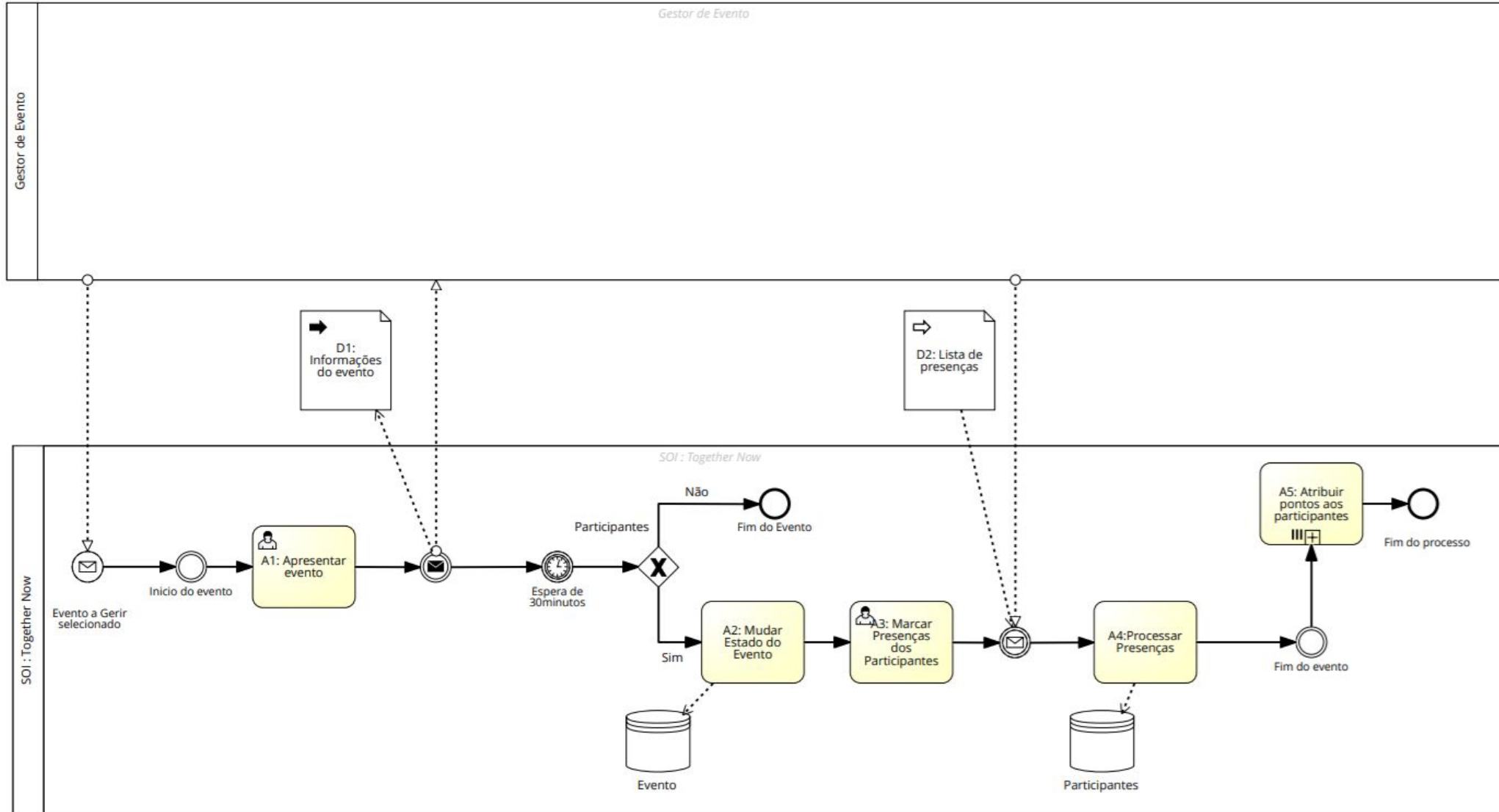


- 3) Execução do evento
  - **Assunções:** O Gestor de Eventos só gere os evento que submeteu a sua criação e que foram aprovados pelo sistema. O gestor de eventos está sempre presente na realização total do determinado evento.
  - **Descrição:** O Gestor do Evento é responsável pelo início, o decorrer e finalização do evento criado. Faz listagem dos participantes para assegurar as presenças para o determinado evento, este pode dar o evento como terminado se não comparecer ninguém dos inscritos.  
Na finalização do evento são enviados os resultados para aplicação para ser feita uma análise e serem distribuídos os pontos aos participantes. A cada participante serão atribuídos 50 pontos.

# Processos de Negócio



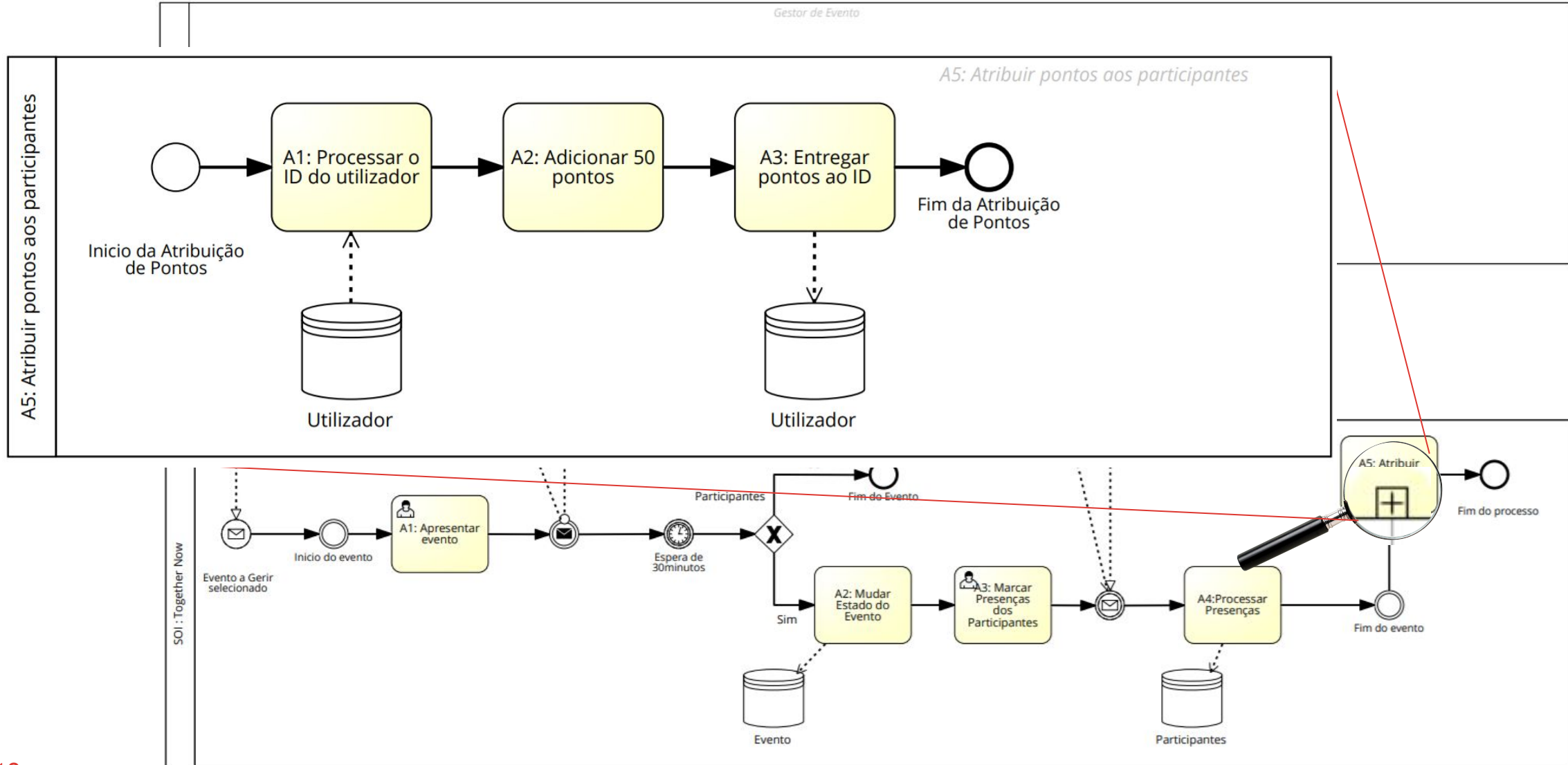
## Processo de Negócio N°3 - Diagrama de Colaboração



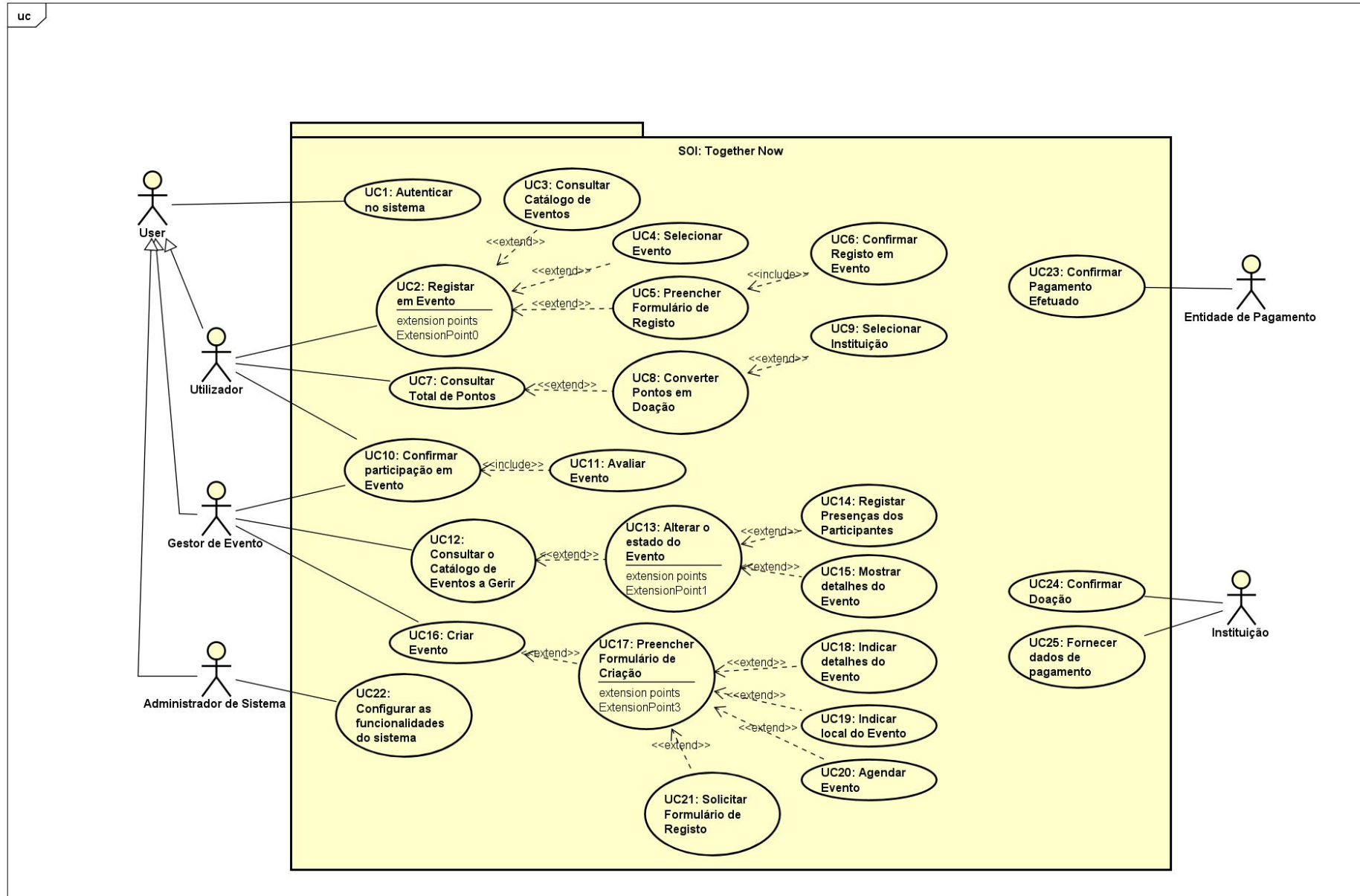
# Processos de Negócio



## Processo de Negócio N°3 - Diagrama de Colaboração (Sub-Processo)



# Diagrama de Casos de Utilização



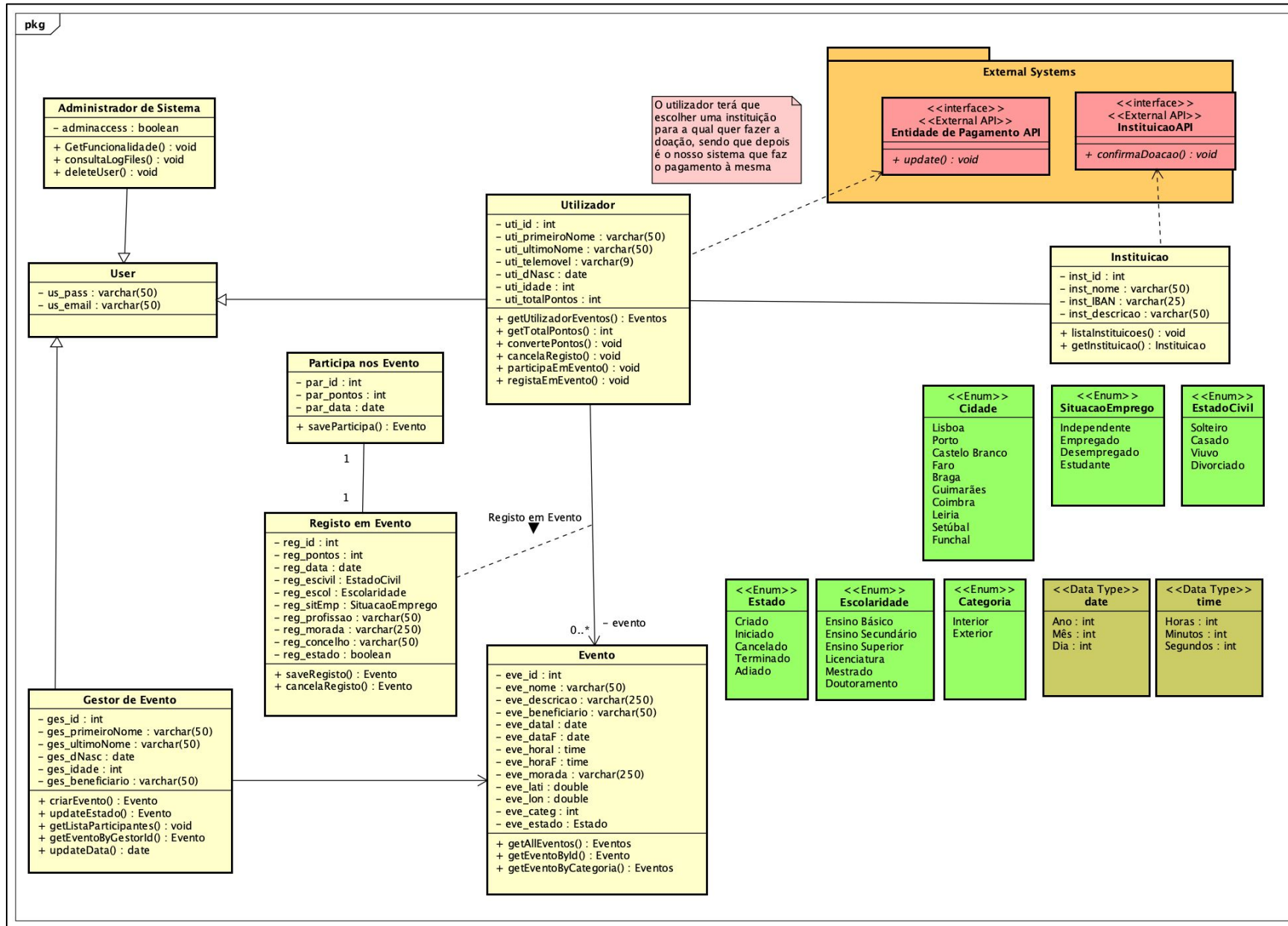
# UC02 - Registrar em Evento

## Descrição Detalhada dos Casos de Uso Complexos

Descrição	O Utilizador acede ao catálogo de eventos, onde escolhe o evento em que se pretende inscrever. Após selecionar o evento, são-lhe mostradas as informações específicas do evento, como as datas, a organização beneficiária, entre outras. Ao clicar no botão “registar-se”, aparece ao utilizador o formulário, o qual este deve preencher com os seus dados e enviar clicando no botão “concluído”.
Pré-condições	O Utilizador autentica-se no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O Utilizador autentica-se no sistema.</li> <li>2. Escolhe o Evento em que se pretende registar.</li> <li>3. Clica no botão “Registar-se”.</li> <li>4. Preenche o formulário que lhe é apresentado.</li> <li>5. Finaliza o seu registo no evento clicando no botão “Concluído”.</li> </ol>
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. O Utilizador seleciona uma categoria (Interior ou Exterior).</li> <li>2.2. Escolhe o Evento em que se pretende registar.</li> <li>2.3. Clica no botão “Registar-se”.</li> <li>2.4. Preenche o formulário que lhe é apresentado.</li> <li>2.5. Finaliza o seu registo no evento clicando no botão “Concluído”.</li> </ol>
Pós-Condições	2.1. O registo no evento é processado e o ator Gestor de Eventos é notificado.
Cenário de Exceção	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Escolhe o Evento em que se pretende registar. <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1. O Utilizador consulta as especificações do evento.</li> <li>2.1.2. Não se pretende inscrever no evento.</li> <li>2.1.3. Clica no botão “Anterior”.</li> </ol> </li> <li>3.1. Clica no botão “Registar-se”. <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1.1. O Utilizador consulta as questões presentes no formulário a preencher.</li> <li>3.1.2. Não pretende preencher o formulário.</li> <li>3.1.3. Clica no botão “Cancelar”.</li> </ol> </li> </ol>
Pós-Condições	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. O Utilizador volta ao Catálogo de Eventos.</li> <li>3.1. O Utilizador volta ao Catálogo de Eventos.</li> </ol>

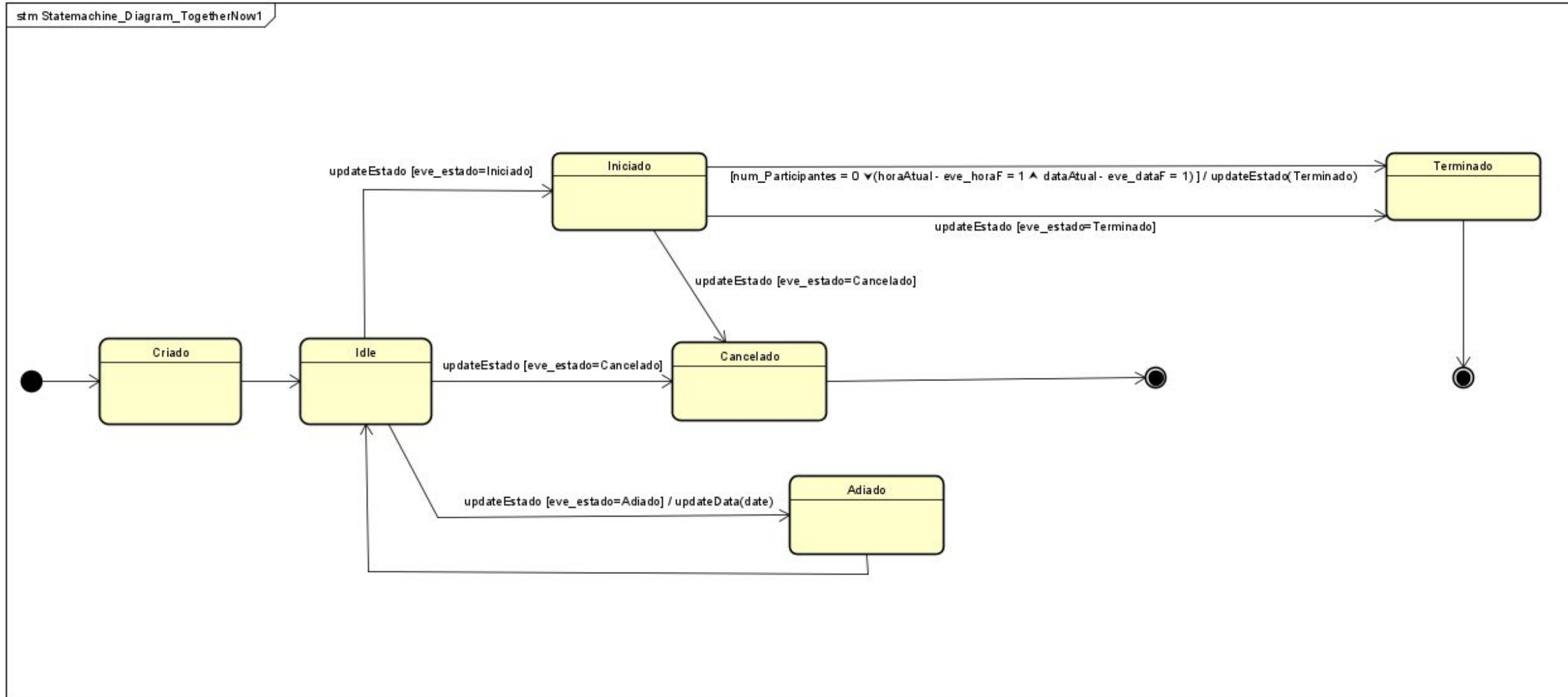


# Modelo de Domínio (Class Diagram)



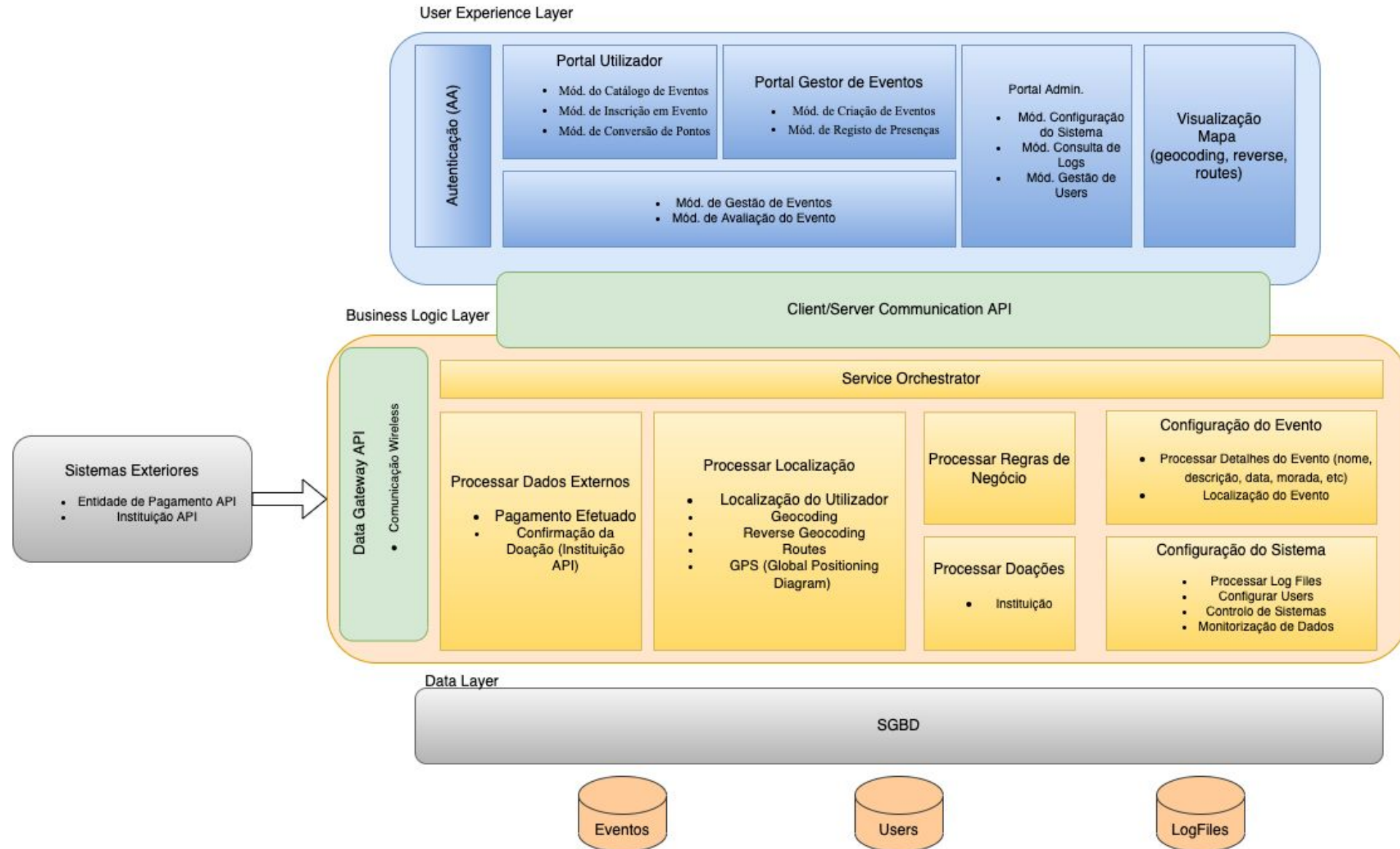
# Diagrama Máquina de Estados

## Sistema de Estado de um Evento da Together Now



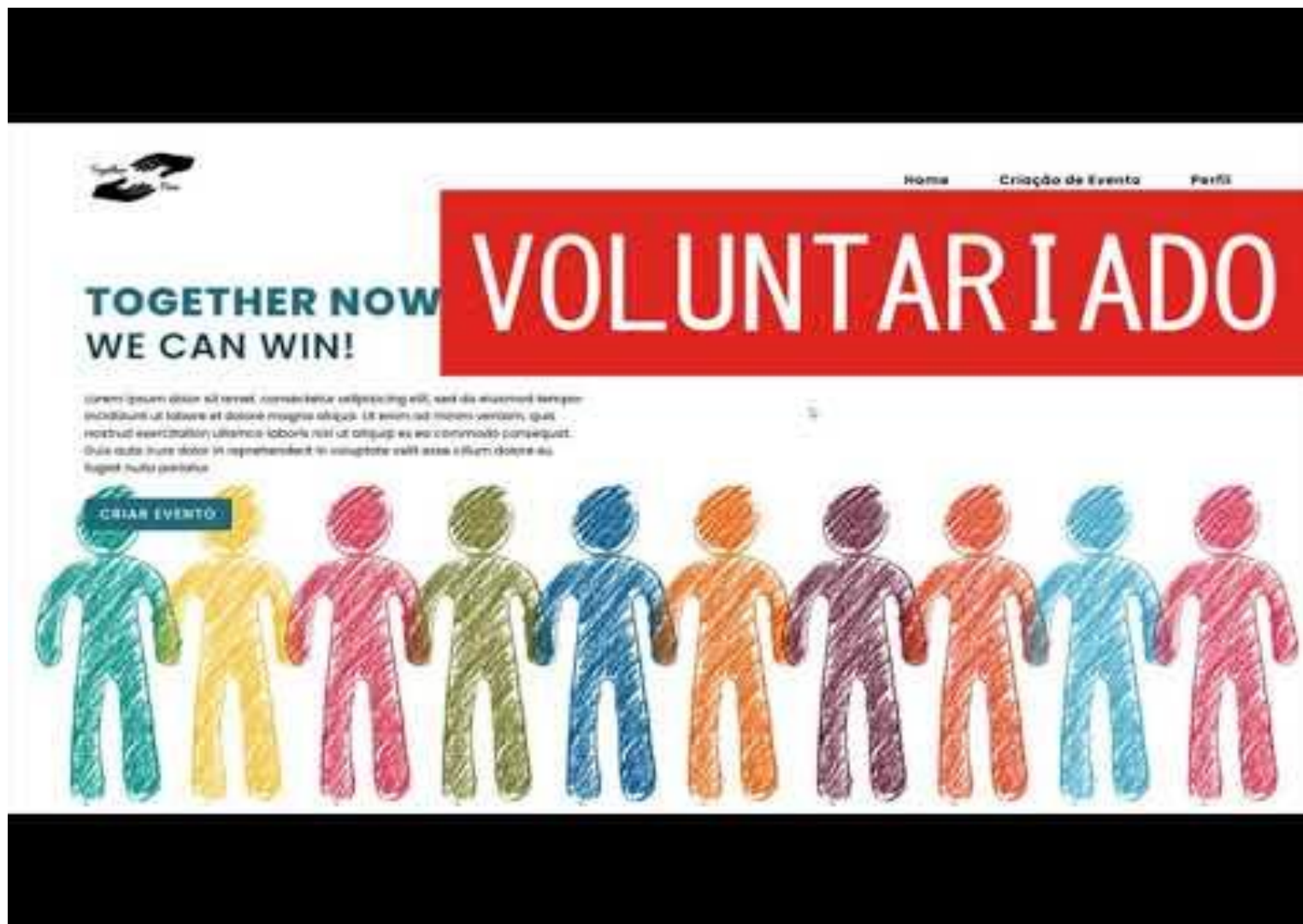
# Arquitetura da Solução

## Diagrama de Blocos da Together Now



# Demonstração

Together Now



# Q&A



**Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação**  
Universidade Europeia