

Projeto de extensão – Desenvolvimento de Aplicativo Mobile Pet Finder

1. Objetivo

O projeto de extensão tem como objetivo desenvolver uma aplicação para dispositivos moveis que proporcione a comunidade um meio que facilite e incentive a adoção, e auxilie na localização de animais perdidos.

2. Justificativa

A fim de desenvolver um projeto acadêmico que pudesse ser útil a comunidade, buscou-se encontrar dentre indivíduos de nosso círculo social indícios ou sugestões de pessoa, grupo ou entidade direcionadas ao bem-estar comunitário, com necessidade de auxílio tecnológico no desenvolvimento de suas atividades.

Tomamos conhecimento do projeto Brechó esperança que se iniciou com a união de duas protetoras independentes com o intuito de ajudar animais carentes ou resgatados, cuja maior dificuldade enfrentada seria a falta de um meio eficaz de divulgação.

Esse projeto apresenta um aplicativo para dispositivos moveis onde a comunidade local, após a realização de cadastro, terá acesso a uma lista de animais disponíveis para adoção bem como à possibilidade de adicionar outros animais a mesma, ampliando a chance de que cães e gatos encontrem uma família e um lar, podendo, assim, colaborar com a diminuição do número de animais abandonados.

3. Metodologia

A primeira parte do projeto foi dividida em três etapas, levantamento de requisitos, organização dos requisitos e prototipação de telas.

3.1. Levantamento de requisitos

O levantamento de requisitos foi realizado através de uma entrevista com o Stakeholder responsável pelo domínio em que a aplicação será utilizada.

Requisitos funcionais:

1ª Busca: Permitir que os usuários pesquisem animais disponíveis para adoção por espécie, raça, gênero, idade e localização.

2ª Listagem de animais: Exibir informações detalhadas sobre cada animal disponível para adoção, incluindo fotos, descrições, histórico médico e comportamental.

3º Gerenciamento de usuários: Permita que os usuários criem e editem os dados de sua conta no aplicativo.

4ª Notificações: Envie notificações para os usuários sobre animais disponíveis para adoção e eventos de adoção próximos.

5ª Doações: Permita que os usuários possam pesquisar instituição, projeto, ONG's, etc. para realizarem doações de acordo com sua preferência.

6º Chat: Permita que os usuários conversem com os donos de animais em potencial e com as organizações de resgate através do aplicativo.

7ª Favoritos: Permita que os usuários salvem animais que eles gostariam de adotar em seus favoritos para fácil acesso posterior.

8ª Redes sociais: Integrar recursos de mídia social para permitir que os usuários compartilhem informações sobre animais disponíveis para adoção com amigos e familiares.

9ª Alerta de animais perdidos: Permita que os usuários criem alertas de animais perdidos para ajudar a localizar animais desaparecidos.

10º Mapa: Localização por mapa de locais referentes a doação de animais.

Requisitos não funcionais:

1ª Compatibilidade: O aplicativo deverá dar suporte a ao menos 80% de dispositivos com sistema operacional Android.

2ª Usabilidade: O aplicativo deverá possuir uma interface intuitiva, amigável ao usuário e responsiva.

3ª Segurança: O sistema deverá oferecer meios para que os dados dos usuários fiquem protegidos.

4ª Confiabilidade dos dados: O sistema deverá utilizar um SGBD confiável para manter a integridade dos dados.

5ª Integração: O aplicativo deverá ser desenvolvido para dar suporte a uma página web com a utilização de uma API.

3.2. Organização dos requisitos

As funcionalidades dos requisitos elencados foram divididas entre os integrantes do projeto de acordo com a tabela a seguir.

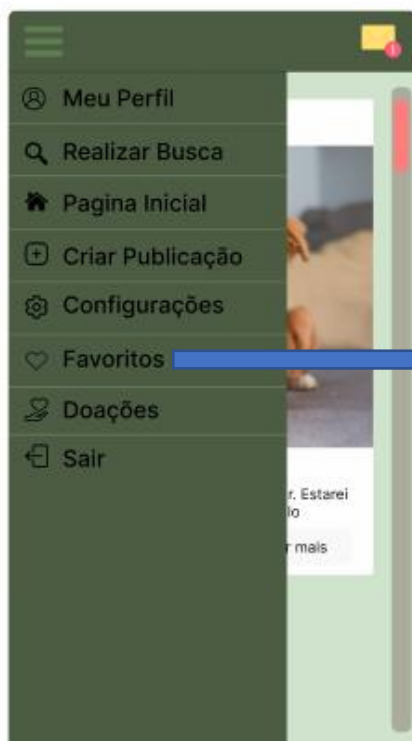
Funcionalidades	Integrantes
Busca	Douglas Kihara
Listagem de animais	Douglas Kihara
Gerenciamento de usuários	Carlos Moro e Gabriel Castagna
Notificações	Gabriel Castagna
Doações	Júnior Ferreira
Chat	Matheus Freitas
Favoritos	Douglas Kihara
Redes sociais	Leonardo Pereira
Alerta de animais perdidos	Lucas Schaefer
Mapa	Leonardo Pereira

3.3. Protótipos da Interface

Os protótipos da interface a seguir foram elaborados através da plataforma Figma e apresentam uma ideia inicial de como a interface do usuário será.

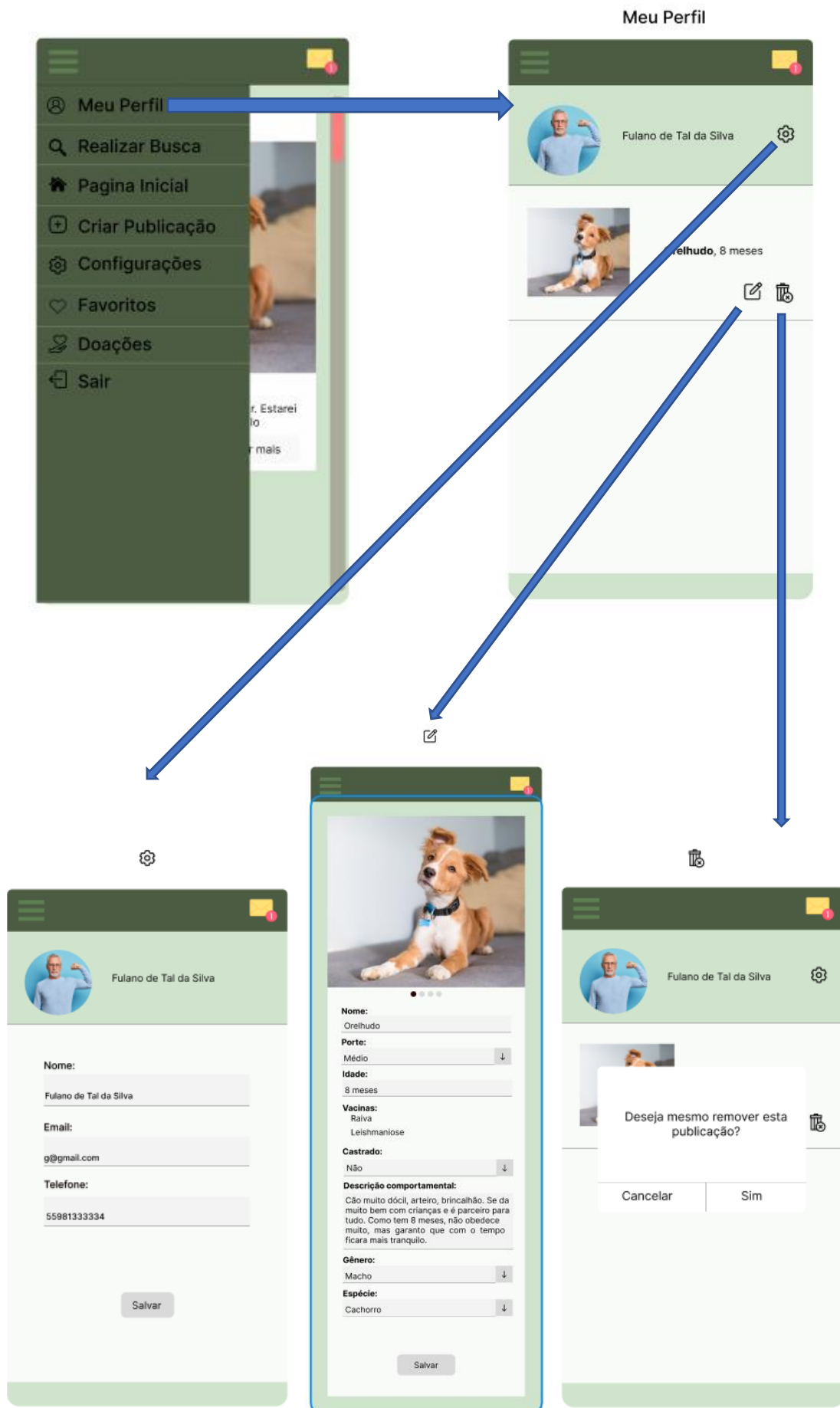


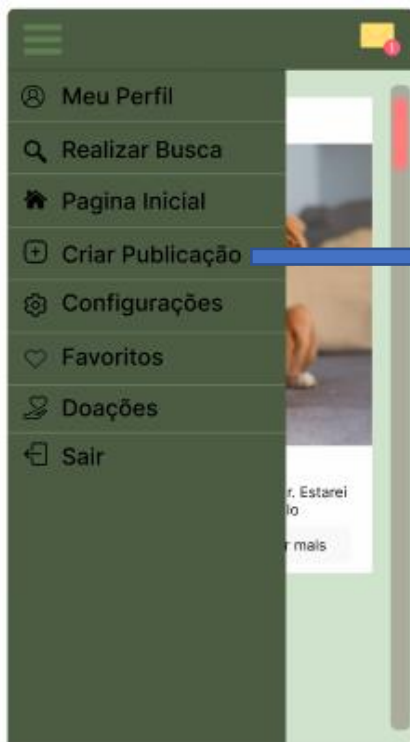
Feed de postagens



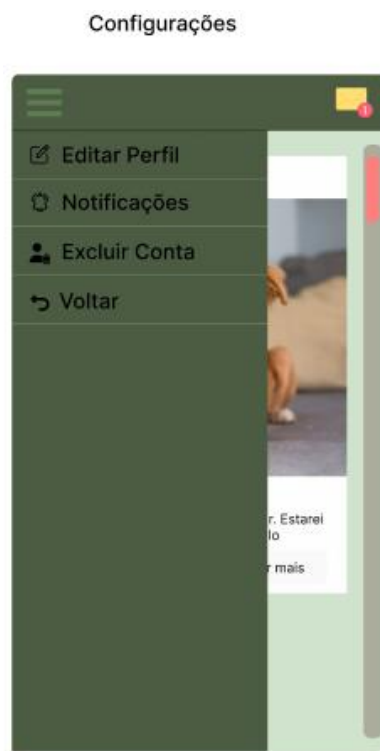
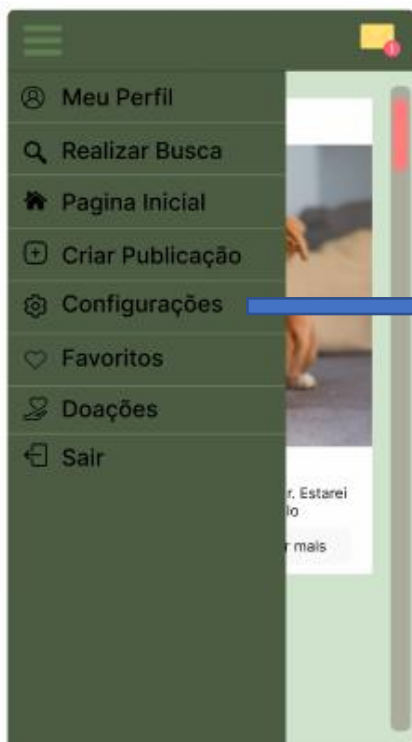
Listagem de favoritos

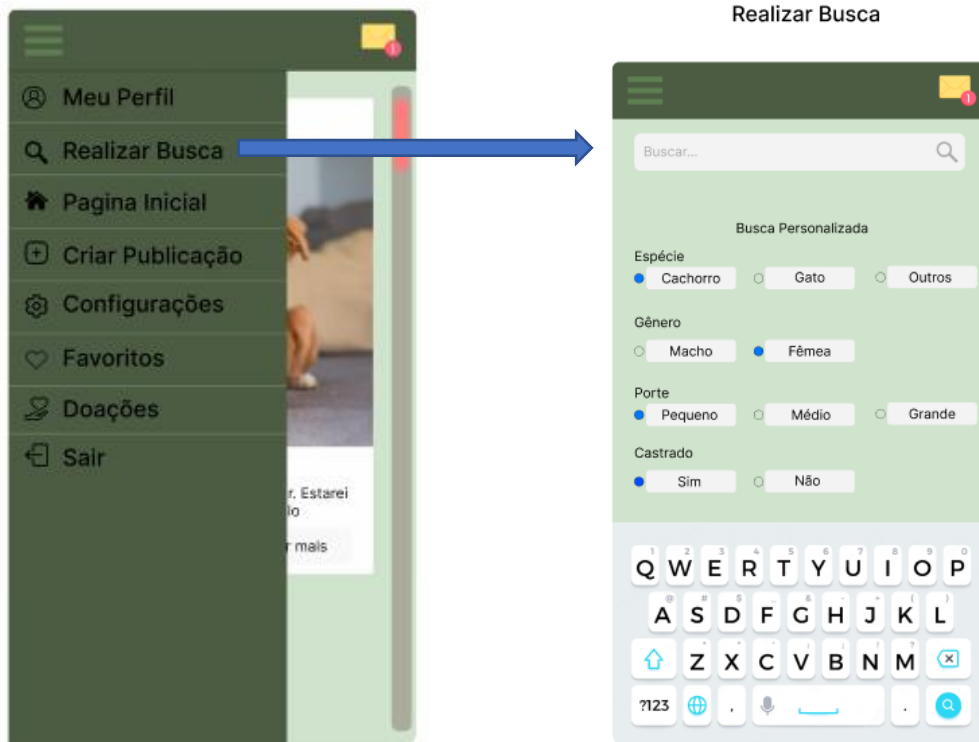






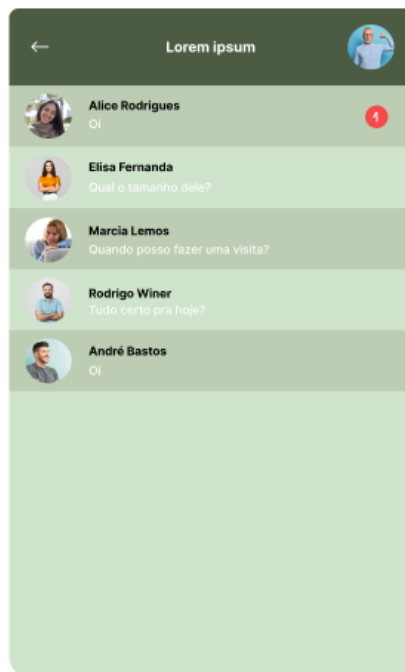
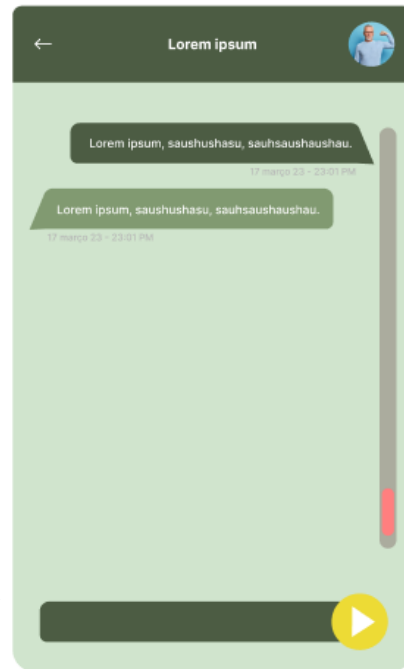
The screen shows a form for creating a new publication. At the top is a large photo of a dog. Below the photo is a progress indicator with four dots, the first of which is filled. The form fields are: 'Nome:' (text input), 'Porte' (dropdown menu with 'Selecione' and a down arrow), 'Idade' (text input), 'Vacinas' (text input with a plus icon), 'Castrado' (dropdown menu with 'Selecione' and a down arrow), 'Descrição comportamental' (text area), 'Gênero:' (dropdown menu with 'Selecione' and a down arrow), and 'Espécie:' (dropdown menu with 'Selecione' and a down arrow). At the bottom is a 'Compartilhar' button.

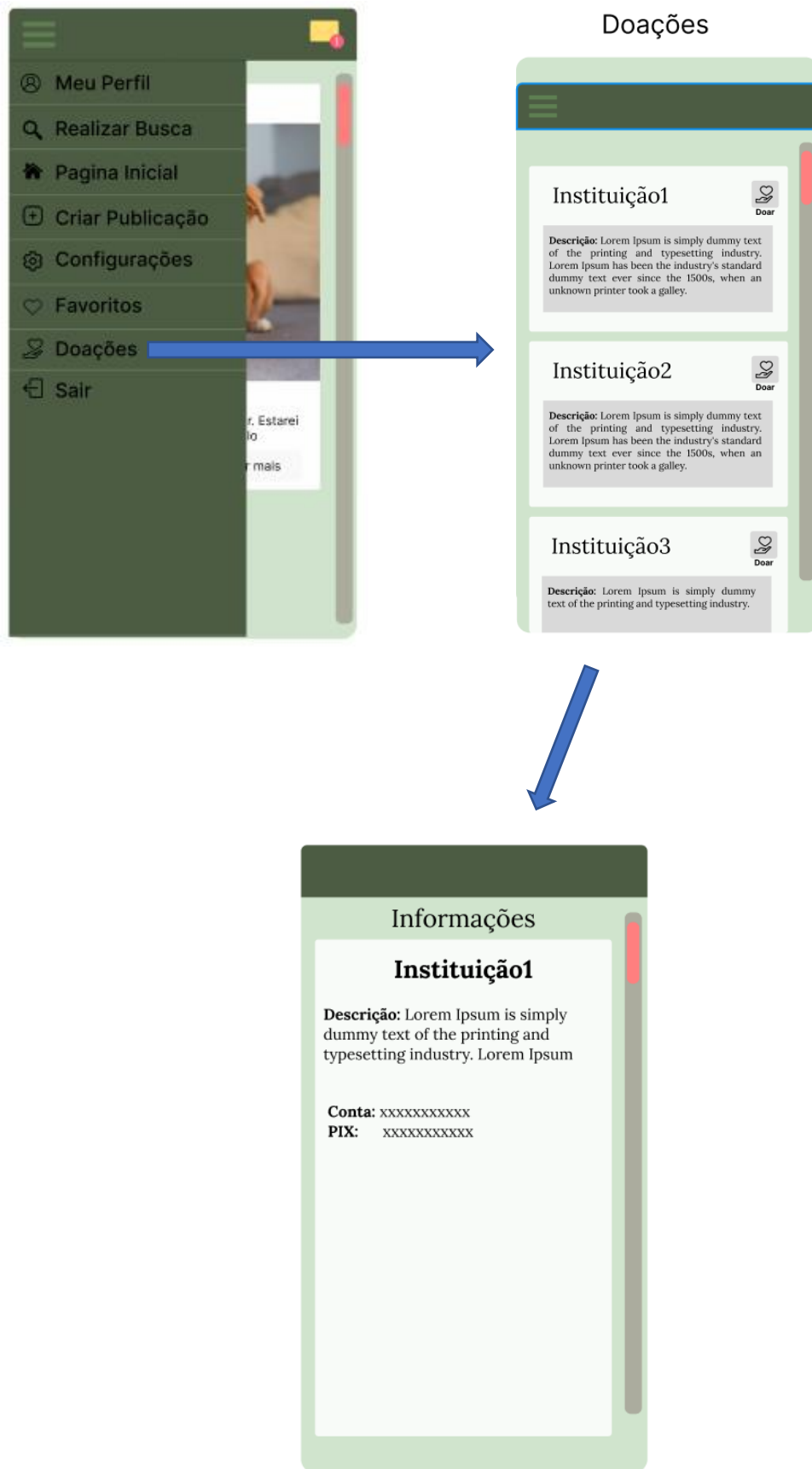




Resultado da busca filtrada







4. Beneficiados

O projeto tem como objetivo trazer benefícios para várias partes envolvidas. Os abrigos de animais, destaque o projeto Brechó esperança, terão uma melhoria significativa na divulgação dos animais disponíveis para adoção, o que pode aumentar o número de adoções e, conseqüentemente, melhorar a qualidade de vida dos animais carentes que necessitam de um lar amoroso. A comunidade também será beneficiada, pois terá a oportunidade de adotar um novo membro da família, trazendo alegria e companhia para seus lares. Além disso, os integrantes do projeto terão a oportunidade de adquirir conhecimentos e habilidades em gestão de projetos e trabalho em equipe. Em resumo, o projeto busca trazer benefícios para todos os envolvidos, mas principalmente para os animais que precisam de um lar seguro e amoroso.

5. Resultados esperados

O resultado esperado é que o aplicativo seja útil para seu propósito e ajude a comunidade e animais carentes a encontrarem um novo lar.