

UNIVERSIDADE DE SOROCABA PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO -  
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Danilo Souza Mabilia, João Victor Ribeiro Rocha, Laurien dos Santos,  
Leonardo Nogueira, Mariana Marques Louro

**ADOTE-ME**

Sorocaba - SP  
2022

DANILO SOUZA MABILIA, JOÃO VICTOR RIBEIRO ROCHA, LAURIEN DOS SANTOS,  
LEONARDO NOGUEIRA, MARIANA MARQUES LOURO

## **ADOTE-ME**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de  
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS do  
UNIVERSIDADE DE SOROCABA PRÓ-REITORIA DE  
GRADUAÇÃO - para a obtenção do título de .

**Orientador:** Prof. Dr. Jose Roberto Garcia

Sorocaba - SP  
2022

Dedico esta monografia aos meus amados pais, maiores incentivadores e fontes inesgotáveis de apoio, amor e compreensão.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a toda à minha família, meus pais e meu irmão agradeço por acreditarem em mim e pelo incentivo constante na realização deste trabalho.

Agradeço ao meu orientador e a todos que contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

“Education is not preparation for life; education is life itself.”

John Dewey

## **RESUMO**

Com o intuito de melhorar a comunicação das organizações ao público, a fim de alcançar suas necessidades diárias por meio de divulgações em uma "rede social" focada para instituições. O objetivo central do trabalho é abordar e analisar sobre o tema de número 17 parcerias e meios de implementação da ONU, criando uma ligação entre a entidade e o contribuinte. Através desta aplicação as pessoas irão conseguir ter informações verídicas das entidades, fazer doações e ver as publicações das ONGs, por meio do seu smartphone, além disso, conseguirão buscar voluntários e fazer doação de forma simples, rápida e segura. O projeto será desenvolvido para doações de alimentos, roupas, dinheiro e entre outros, também será possível visualizar vagas de voluntários em uma instituição parceira do aplicativo.

**Palavras-chave:** : Melhor comunicação. Ligação entre a entidade e o contribuinte.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES A

Figura 1 – Mapa Conceitual. . . . .	8
Figura 2 – Materiais e Custos. . . . .	9
Figura 3 – Tabela de Pessoa . . . . .	11
Figura 4 – Tabela de ONG . . . . .	11
Figura 5 – Tabela de Mensagem . . . . .	11
Figura 6 – Login. . . . .	12
Figura 7 – Fluxograma Login. . . . .	12
Figura 8 – Home Pessoa Fisica. . . . .	13
Figura 9 – Home ONG. . . . .	13
Figura 10 – Fluxograma Home. . . . .	14
Figura 11 – Cadastro ONG. . . . .	14
Figura 12 – Cadastro ONG. . . . .	15
Figura 13 – Casatro Pessoa Fisica. . . . .	15
Figura 14 – Fluxograma Cadastro. . . . .	16

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ONG	Organização não Governamental.
IDE	Ambiente de Desenvolvimento Integrado.
SGDB	Sistema Gerenciador de Banco de Dados.



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>1.1</b>	<b>OBJETIVO GERAL.....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>MATERIAIS E MÉTODOS.....</b>	<b>9</b>
<b>3</b>	<b>ANÁLISE DE MERCADO.....</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>11</b>
<b>4.1</b>	<b>TABELA DO BANCO DE DADOS .....</b>	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>DESIGN DE TELAS E FLUXOGRAMA.....</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO .....</b>	<b>17</b>
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>18</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>19</b>

## 1 INTRODUÇÃO

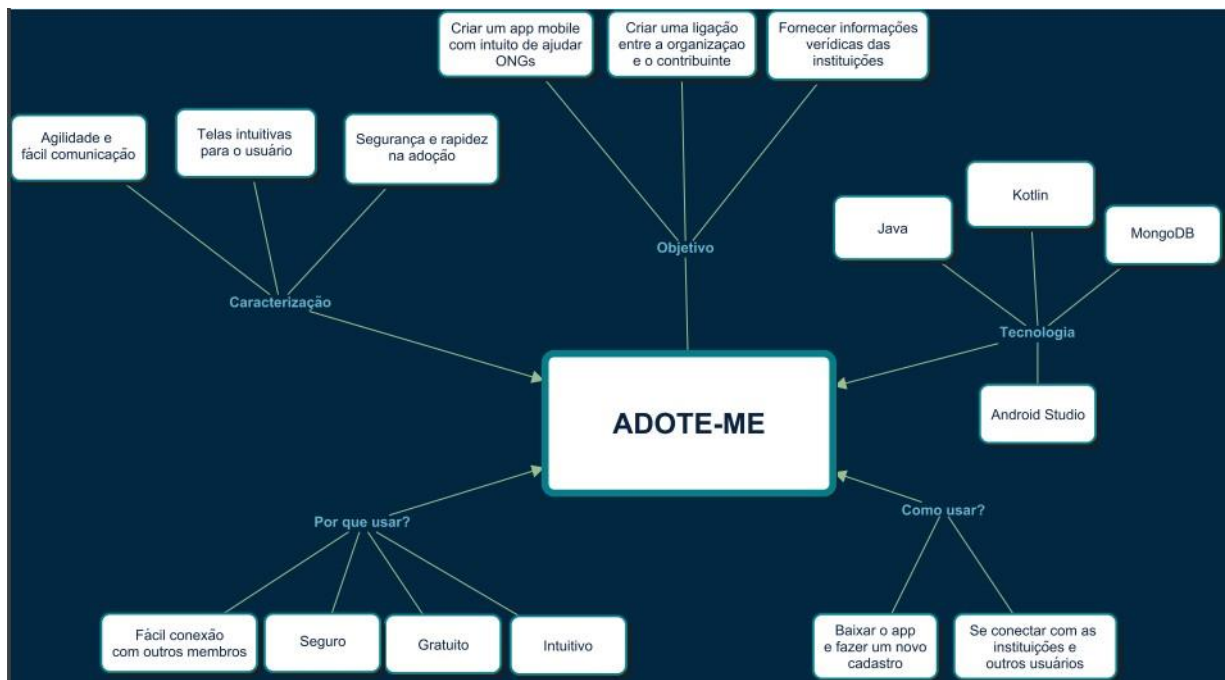
Tendo em conta o objetivo de solucionar um problema e/ou déficit de uma organização do terceiro setor – ONG's, Entidades filantrópicas, organizações sem fins lucrativos. O desenvolvimento deste projeto será feito por alunos do curso de Análise e desenvolvimento de sistemas, logo após, ser observado a grande dificuldade dessas organizações conseguirem divulgar melhor seus projetos, e a falta de credibilidade que se tem hoje – Devido diversas fake News e golpes, envolvendo instituições de caridade.

De acordo com a TIC Domicílios “realizada pelo Centro Regional e Estudos para Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic), em 2019, 74acesso à internet, o que correspondia a 134 milhões de pessoas”. É notório que cada vez mais o mundo fica mais tecnológico, dessa forma é essencial que as instituições do terceiro setor adquiram o hábito de divulgar mais seus projetos, suas ações, feitos do dia a dia, necessidades e entro outros.

O conceito criado por esse projeto é a “ponte” que essas organizações precisam para alcançar mais pessoas, ter um contato diário com elas e criar uma comunidade virtual nacional. Com intuito em desenvolver um aplicativo mobile de rede social semelhante ao Instagram, em foco apenas para as instituições.

O primeiro passo é a veracidade, ou seja, as instituições precisam mandar um documento que a comprove como verdadeira, desta forma, só serão aceitas instituições reais. Após esse processo, elas terão um perfil pessoal, nas quais podem postar vídeos, status, fotos, anunciar campanhas, feiras em seu perfil, também terá disponível a opção para realizar doações, e para se voluntariar em alguma entidade.

Figura 1 – Mapa Conceitual.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

## 1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do trabalho é desenvolver um aplicativo mobile para ajudar as ONGs, criando uma ligação entre a organização e o contribuinte. Essa aplicação será contemplada para as instituições para poder divulgar suas necessidades diária, que requer ajuda ao público como: doações de alimentos, roupas, recursos diversos, trabalho voluntário e entre outros.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

Para desenvolver o aplicativo usaremos o Android Studio IDE utilizando a linguagem de programação C#, para o desenvolvimento e modelagem do banco de dados usaremos respectivamente o SGDB MySQL e a ferramenta brModelo. Já na parte do mapa conceitual usaremos a ferramenta CMAP Tools e para parte de testes dividiremos o software em blocos de código para verificarmos qualquer tipo de erro possível.

Figura 2 – Materiais e Custos.

O que?	Por que?	Quem?	Como?	Tempo (em horas)	Valor R\$ (por hora)
Levantamento e requisitos do sistema	Para que haja a documentação e rastreabilidade do desejo do cliente	Danilo, Laurien, João, Leonardo e Mariana	Através de reuniões com cliente será averiguado a necessidade, entendendo como está e para onde irá	5	R\$ 30,00
Definição do escopo do projeto	Estipular prazos, tecnologias e funcionalidades necessárias para atender os requisitos do cliente	Danilo, Laurien, João, Leonardo e Mariana	Reuniões feitas com o cliente e a equipe de desenvolvimento para acertar questões de ferramentas, prazos e funcionalidades necessárias	5	R\$ 20,00
Elaboração de fluxogramas	Para entender o caminho que as telas e código terão de seguir como base do sistema	Danilo, Laurien, João, Leonardo e Mariana	Utilizando a ferramenta LucidChart será possível criar a dinâmica dos fluxogramas, respeitando os requisitos e escopo do sistema	5	R\$ 35,00
Criação do mapa conceitual	Entender o conceito geral do software para o seu desenvolvimento	Leonardo e Mariana	Com a ferramenta CMAP Tools poderemos desenvolver toda a questão do mapa conceitual	5	R\$ 40,00
Design de telas	Abstrair dos requisitos as funcionalidades gráficas que serão necessárias para o funcionamento do aplicativo	Danilo, Laurien, Mariana e Leonardo	Utilizando a ferramenta Figma conseguiremos criar protótipos de telas, capazes de abstrair as funcionalidades do software	10	R\$ 40,00
Modelagem e criação do banco de dados	Através da criação e modelagem do BD poderemos entender os relacionamentos entre as tabelas e armazenar dados dos usuários	Danilo, Leonardo e João	Para a tarefa utilizaremos um banco de dados relacional utilizando o SGBD MySQL	15	R\$ 50,00
Desenvolvimento BackEnd	Desenvolver toda a estrutura lógica que ordenará os processos do aplicativo e elaborar a interação entre as partes BackEnd, FrontEnd e Banco de dados	Danilo e Laurien	Para esta tarefa utilizaremos a linguagem C# e a IDE Android Studio	30	R\$ 50,00
Desenvolvimento FrontEnd	Aplicar toda a programação prática nos designs de telas criados anteriormente	Laurien, Mariana e Leonardo	Utilizando o Android Studio IDE, poderemos criar toda a programação das telas na camada do usuário, podendo programar os endpoints e webservices do aplicativo	30	R\$ 50,00
Fase de testes	Aqui serão testadas todas as funcionalidades desenvolvidas para o aplicativo, para que seja verificado sua funcionalidade e praticidade	Danilo, Laurien, João, Leonardo e Mariana	Nesta fase dividiremos o software em pequenos blocos de código para que fosse encontrados erros na arquitetura como um todo, e só então ir para a aprovação	15	R\$ 45,00
Fase de aprovação	Será encaminhado para o cliente o produto final, para que o mesmo verifique o que foi feito e as funcionalidades do aplicativo	Danilo, Laurien, João, Leonardo e Mariana	Aqui será encaminhado um executável para o cliente verificar todo o pedido e fazer a aprovação	10	S/V
				130	R\$ 360,00
					R\$ 46.800,00
Valores totais					

Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

### **3 ANÁLISE DE MERCADO**

Um dos aplicativos encontrado foi o Ribon que funciona através de moedas virtuais, além disso, para atrair novos doadores o software oferece um valor que possam fazer pequenas doações gratuitamente. Com isso ao ter essa experiência gratuita, alguns usuários acabam gostando tanto do projeto que decidem doar mais dinheiro do próprio bolso, aumentando o valor inicial captado. No final desse processo, o recurso captado inicialmente pelo projeto é aumentado em até 60%, e milhares de pessoas passam a se engajar com o seu trabalho.

O mais parecido com o nosso projeto é o Joys com uso similar ao Instagram, porém, focado em doações. No Joys o like tem valor, ou seja, a moeda simbólica Joys vale R\$ 0,10 e os usuários podem ajudar aqueles que mais precisam com doações entre 1 à 100 Joys, ou seja, o aplicativo desenvolvido vai ser semelhante aos recursos de visualização de postagens como: imagens e videos da maneira que é feita no Instagram, que será fornecida pelas entidades ao público.

## 4 DESENVOLVIMENTO

Ao longo do desenvolvimento do projeto, será utilizado os recursos de programação mobile como: Java, Kotlin que tera interação tanto no back-end quanto ao front-end, no banco de dados será operado no MongoDB e o framework Android Studio(IDE).

### 4.1 TABELA DO BANCO DE DADOS

Figura 3 – Tabela de Pessoa

PESSOA					
TIPO DA CHAVE	NOME DO CAMPO	TAMANHO	MASCARA DE EDIÇÃO	TIPO DE DADO	DESCRIÇÃO
PK	Cod_Pessoa	9	999.999.999	Numerico	Código Interno do Usuario
	Nome	40	-	Texto	Nome do Usuario
	Id_User	20	-	Alfanumerico	Id de login do Usuario
	Senha	18	-	Alfanumerico	Senha do Usuario
	Foto_Perfil	9999	-	Imagem	Foto de login do Usuario
	Data_Nasc	8	99/99/9999	Data	Data de login do Usuario
	CPF	11	999.999.999-99	Texto	CPF do Usuario
	Email	50	-	Texto	Email do Usuario
	Contato	11	99-99999-9999	Texto	Telefone do Usuario

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 4 – Tabela de ONG

ONG					
TIPO DA CHAVE	NOME DO CAMPO	TAMANHO	MASCARA DE EDIÇÃO	TIPO DE DADO	DESCRIÇÃO
PK	Cod_Ong	9	999.999.999	Numerico	Código Interno do Usuario
	Nome_Fantasia	40	-	Texto	Nome Fantasia da ONG
	Id_User	20	-	Alfanumerico	Id de login do ONG
	Senha	18	-	Alfanumerico	Senha do ONG
	Foto_Perfil	9999	-	Imagem	Foto de Perfil do ONG
	Data_Fund	8	99/99/9999	Data	Data de Fundação da ONG
	CNPJ	11	999.999.999/9999-99	Texto	Cnpj da ONG
	Email	50	-	Texto	Email da ONG
	Contato	11	99-99999-9999	Texto	Telefone do Usuario

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 5 – Tabela de Mensagem

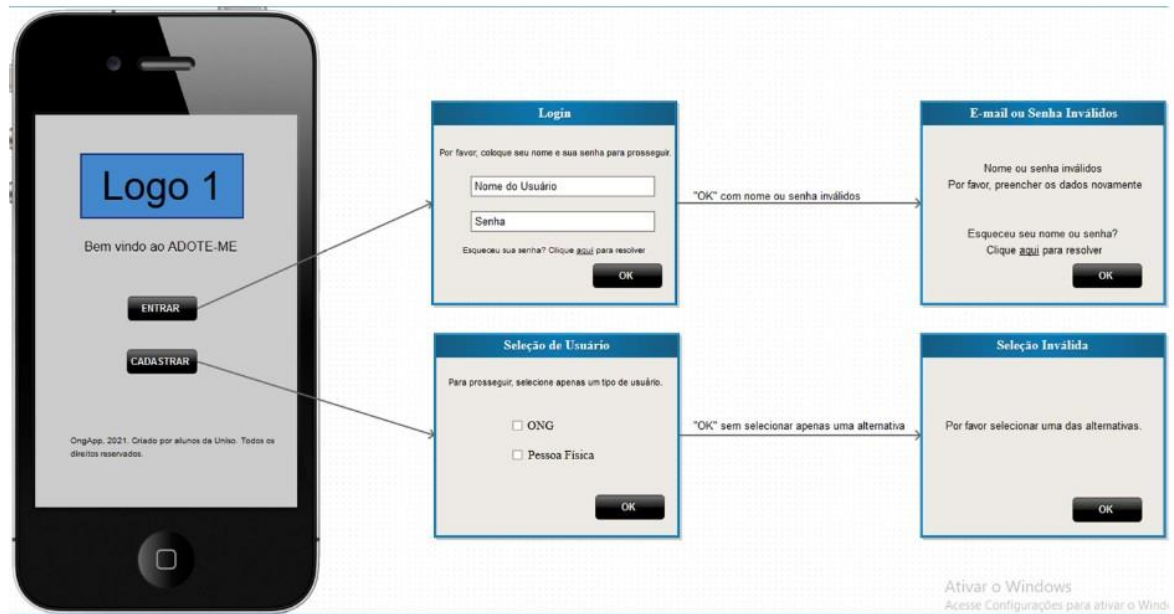
MENSAGEM					
TIPO DA CHAVE	NOME DO CAMPO	TAMANHO	MASCARA DE EDIÇÃO	TIPO DE DADO	DESCRIÇÃO
PK	Id_Msg	9	999.999.999	Numerico	Código Interno da Mensagem
	Msg_Origem	9	-	Alfanumerico	Remetente da mensagem
	Msg_Destino	9	-	Alfanumerico	Destinatario da Mensagem
	Msg_Conteudo	500	-	Texto	Conteudo da mensagem
	Msg_Assunto	30	-	Texto	Assunto da mensagem

Fonte: Elaborado pelos autores.

## 5 DESIGN DE TELAS E FLUXOGRAMA

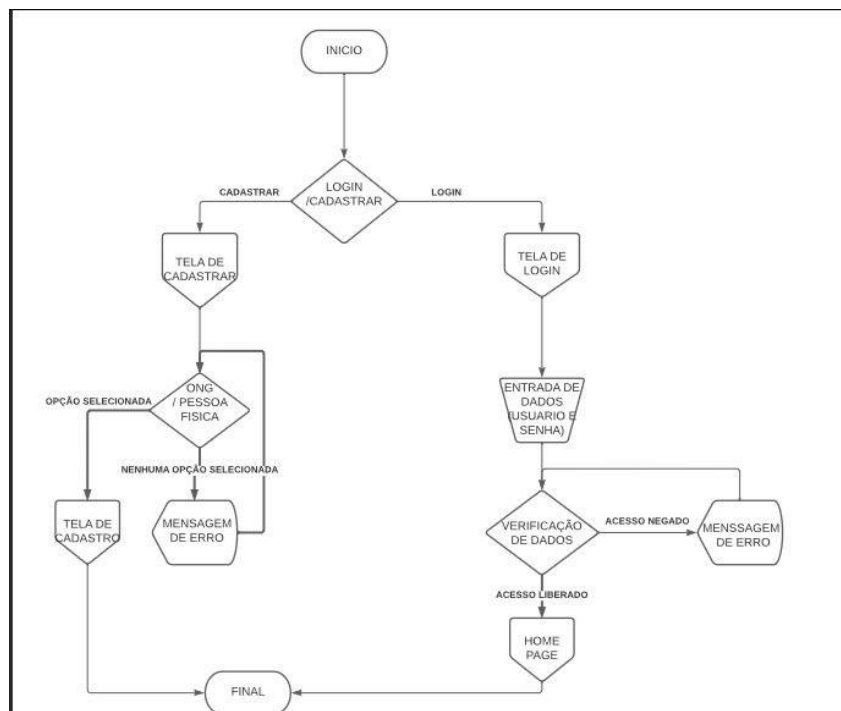
Neste capítulo será apresentado os fluxogramas e design de telas do trabalho, a seguir será demonstrado a tela de login e seu fluxograma.

Figura 6 – Login.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

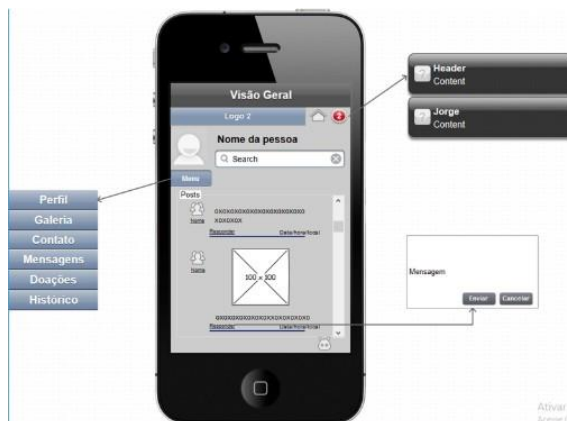
Figura 7 – Fluxograma Login.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

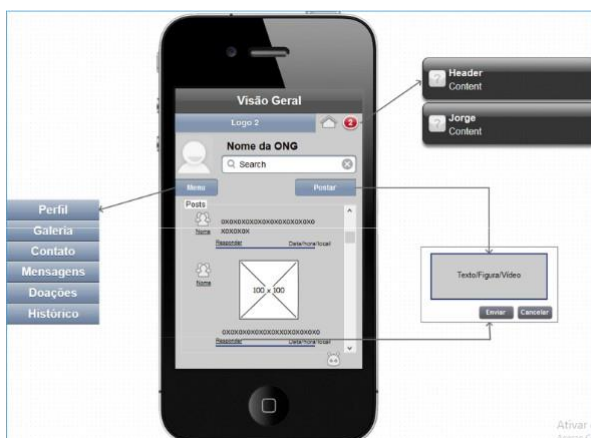
Nessas imagens a seguir serem apresentadas as telas iniciais para pessoas físicas e ONGs, juntamente com seu fluxograma.

Figura 8 – Home Pessoa Física.



Fonte: Elaborado pelos autores.

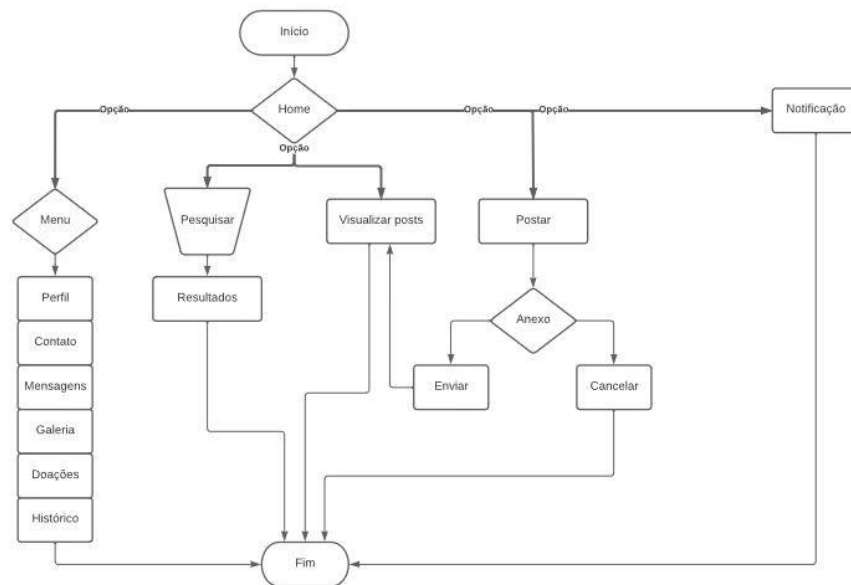
Figura 9 – Home ONG.



Fonte: Elaborado pelos autores.



Figura 10 – Fluxograma Home.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

Nessas imagens a seguir serão apresentadas as telas de cadastro para pessoas físicas e ONGs, juntamente com seu fluxograma.

Figura 11 – Cadastro ONG.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 12 – Cadastro ONG.

**CADASTRO**

Logo 2

ONG

**Informações Legais**

Estatuto\*\*

CNPJ\*\*

Inscrição Municipal\*\*

Alvará de Funcionamento\*\*

RFP

Diretores\*

\* Obrigatório  
\*\* Obrigatório e Confidencial

OK

**CADASTRO**

Logo 2

ONG

**Financeiro**

Nome da Conta\*\*

Nome do Banco\*\*

Agência\*\*

Conta Corrente\*\*

CNPJ da Conta\*\*

\* Obrigatório  
\*\* Obrigatório e Confidencial

OK

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 13 – Casatro Pessoa Física.

**CADASTRO**

Logo 2

Pessoa Física

**Perfil**

Foto

Nome\*

Data de Nascimento\* Sexo

Endereço\*\*

E-mail\*

Telefone Whatsapp

\* Obrigatório  
\*\* Obrigatório e confidencial

OK

**CADASTRO**

Logo 2

Pessoa Física

**Perfil**

Telefone\* Whatsapp\*

Defina nome de usuário e e-mail

Nome de Usuário\*\*

Senha\*\*

Repetir Senha\*\*

\* Obrigatório  
\*\* Obrigatório e confidencial

OK

**CADASTRO**

Logo 2

Pessoa Física

**Financeiro**

RG

CPF

**Dados do Cartão de Crédito**

Número do Cartão e Bandeira

Nome no Cartão

Validade

Código de Segurança

Todos os dados são obrigatórios e necessários para doações

OK

**Aviso**

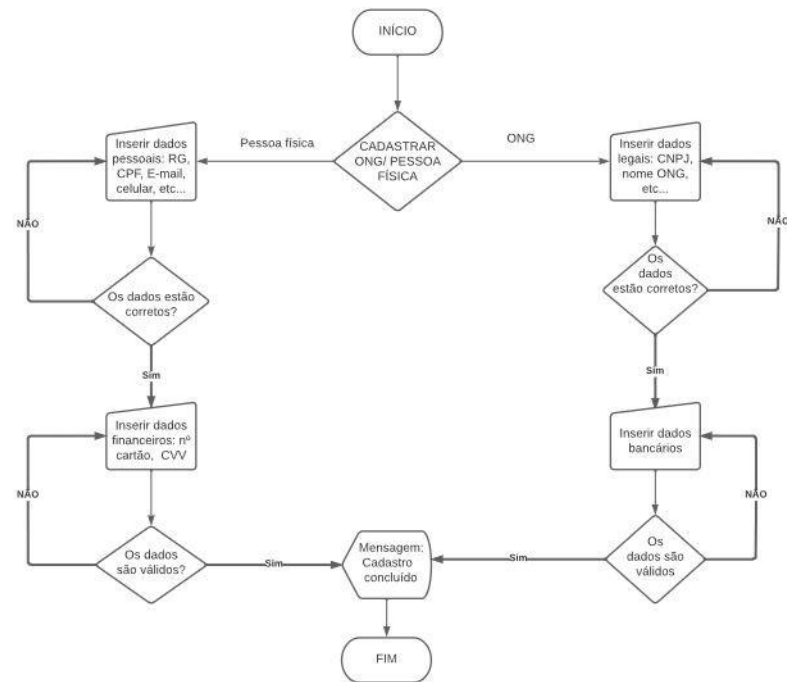
Você pode pular este passo agora e completá-lo depois na aba "Doações" do menu para fazer doações.

Cancelar Continuar

Clicar em "OK" sem preencher corretamente todos os campos.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 14 – Fluxograma Cadastro.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

## **6 EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO**

Nosso software disponibilizará informações das ONGs com veracidade, confiança, agilidade e responsabilidade de suas informações. Além disso, será criado um meio fácil e rápido de comunicação entre a entidade e o colaborador.

## **7 CONCLUSÃO**

Em conclusão, o trabalho teve como objetivo a criação de um software que ajudasse fundações sem fins lucrativos, desenvolvendo um aplicativo para interações de indivíduos diretamente com as instituições, em outras palavras, melhorar e otimizar o contato direto com usuários e entidades. Funcionando como uma rede social, onde as instituições podem participar de forma mais segura, mantendo seus seguidores informados sobre todos os seus eventos.

## **REFERÊNCIAS**

Ainda sem referências.