**Centro Universitário UniMetrocamp Wyden  
CAMPINAS**

**Aplicativo de Voluntariado: Conectando Oportunidades e Voluntários em Campinas**

**Mylena Leticia Sena dos Santos**

**Ingrid Lopes de Souza**

**Álefe Guímel Vieira de Lacerda**

**Luiz Gustavo Turatti**

**2025**

**Campinas/SP**

* DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO
* Identificação das partes interessadas e parceiros

Voluntários: Indivíduos em Campinas e região com interesse em dedicar seu tempo e habilidades a causas sociais, sem necessariamente pertencerem a uma organização específica. O perfil socioeconômico, escolaridade, gênero e faixa etária podem variar amplamente. A quantidade estimada de participantes potenciais é significativa, considerando o crescente interesse em atividades de voluntariado.

Organizações da Sociedade Civil (OSCs), ONGs e outras entidades em Campinas que necessitam de voluntários para realizar suas atividades e projetos em diversas áreas (assistência social, meio ambiente, educação, saúde, etc.). O número de organizações potenciais é considerável na região.

Fundação FEAC: Organização da sociedade civil em Campinas que desenvolve projetos sociais em diversas áreas e pode se beneficiar da conexão facilitada com voluntários. (Incluir evidência do contato e interesse do CAC, se houver, como troca de e-mails ou termo de acordo simplificado).

A pertinência social do projeto se justifica pela necessidade de facilitar o encontro entre a oferta e a demanda por trabalho voluntário, democratizando o acesso às oportunidades e fortalecendo as iniciativas sociais na comunidade.

* Problemática e/ou problemas identificados

A problemática central identificada é a dificuldade de conexão eficiente entre pessoas interessadas em realizar trabalho voluntário e as organizações que precisam dessa ajuda em Campinas. Atualmente, essa conexão muitas vezes depende de redes de contato informais, divulgação limitada ou plataformas online genéricas que não atendem especificamente às necessidades locais.

Os problemas identificados incluem:

Falta de uma plataforma centralizada e de fácil acesso para voluntários encontrarem oportunidades em diversas áreas de atuação em Campinas.

Processo de inscrição em atividades voluntárias muitas vezes burocrático ou dependente de convites, limitando a participação de novos interessados.

Dificuldade para as organizações divulgarem suas necessidades de voluntários de forma ampla e direcionada ao público local.

Desconhecimento, por parte dos potenciais voluntários, das diversas oportunidades existentes na comunidade.

A demanda sociocomunitária foi identificada através de conversas iniciais com a Fundação FEAC e da observação da dinâmica do voluntariado em Campinas, evidenciando a necessidade de uma ferramenta que simplifique e amplie o engajamento voluntário.

* Justificativa

A questão identificada é pertinente academicamente, pois o desenvolvimento do "Aplicativo de Voluntariado" permite a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos na disciplina “Programação de dispositivos móveis em Android”. O projeto envolve o diagnóstico de uma necessidade real, o design e desenvolvimento de uma solução tecnológica (o aplicativo), testes e avaliação de seu impacto potencial.

A relação com o curso é direta, pois o projeto visa o desenvolvimento de um produto mínimo viável (MVP) de um aplicativo Android, alinhado aos objetivos de formação da disciplina. As aprendizagens envolvidas incluem o desenvolvimento de interfaces de usuário, a gestão de dados, a implementação de funcionalidades de cadastro e busca, e a compreensão do ciclo de vida de um projeto de software.

A motivação do grupo reside no interesse em aplicar seus conhecimentos técnicos para contribuir com a comunidade de Campinas, facilitando o engajamento cívico e o apoio às organizações sociais através de uma solução tecnológica inovadora e acessível.

* Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

1. Desenvolver um protótipo funcional (MVP) de um aplicativo móvel para Android que permita aos usuários encontrar e se inscrever em oportunidades de voluntariado em Campinas, e às organizações divulgarem suas necessidades de voluntários.

2. Facilitar a conexão entre potenciais voluntários e organizações da sociedade civil (OSCs) em Campinas, aumentando o engajamento voluntário na comunidade.

3. Obter feedback inicial de organizações parceiras (como a FEAC) e potenciais usuários sobre a usabilidade e relevância do aplicativo, para futuras iterações e melhorias.  
Para avaliar o atingimento desses objetivos, serão utilizados os seguintes instrumentos:

Avaliação do protótipo funcional pelos membros do grupo e pelo professor orientador, verificando a implementação das funcionalidades planejadas.

Coleta de feedback da FEAC através de entrevistas ou formulários sobre a facilidade de uso e o potencial impacto do aplicativo em suas atividades.

Observação do número de cadastros e interações (simuladas ou reais, dependendo do estágio do MVP) na plataforma do aplicativo.

* Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Para entender a problemática do engajamento voluntário e fundamentar as ações do projeto, serão utilizados os seguintes referenciais teóricos:

Putnam, R. D. (2000). Bowling alone: The collapse and revival of American community. Simon & Schuster. A obra discute o declínio do capital social e do engajamento cívico nas sociedades modernas, oferecendo insights sobre a importância das redes sociais e da participação comunitária, conceitos relevantes para motivar o uso do aplicativo.

Salamon, L. M. (1999). America's nonprofit sector: A primer. The Foundation Center. Este livro fornece uma visão geral do setor sem fins lucrativos, suas funções e desafios, ajudando a contextualizar as necessidades das organizações que o aplicativo busca apoiar.

Nielsen, J. (1994). Usability engineering. Academic press. Os princípios de usabilidade de Nielsen serão fundamentais para o design da interface e da experiência do usuário do aplicativo, garantindo que seja intuitivo, eficiente e acessível aos diversos públicos.

Rheingold, H. (2000). The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. MIT press. A obra explora a formação de comunidades online e o potencial da tecnologia para facilitar a interação social e o engajamento em causas comuns, oferecendo uma base teórica para a criação de uma plataforma digital de voluntariado.

Projeto de Lei nº 9.608/98 (Lei do Voluntariado). Compreender o marco legal do trabalho voluntário no Brasil é crucial para garantir que o aplicativo esteja alinhado com as regulamentações e promova práticas éticas e seguras.

Esses referenciais teóricos fornecerão o subsídio necessário para o desenvolvimento de um aplicativo que não apenas conecte voluntários e organizações, mas que também promova o engajamento cívico e fortaleça o tecido social em Campinas.

* PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO
* Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

O plano de trabalho para o desenvolvimento do "Aplicativo de Voluntariado" será executado nas seguintes etapas, com os prazos, responsáveis, recursos e formas de acompanhamento detalhados a seguir:

Levantamento de requisitos e análise das necessidades da FEAC: Esta etapa terá como prazo 12/03. Todos os membros do grupo serão responsáveis por realizar entrevistas, aplicar questionários e participar de reuniões online com a FEAC. Os recursos utilizados serão os roteiros de entrevista, formulários online e plataformas de videoconferência. O acompanhamento será feito através da análise dos relatórios das entrevistas e das atas de reunião.

Pesquisa e análise de plataformas de voluntariado existentes: O prazo para esta etapa é 20/03. Mylena será o(a) responsável por pesquisar e analisar diferentes plataformas de voluntariado online. O recurso principal será o acesso à internet. O acompanhamento se dará pela entrega de um relatório comparativo das plataformas analisadas.

Design da interface e prototipagem do aplicativo (wireframes/mockups): A conclusão desta etapa está prevista para 05/04.   
Álefe será o(a) responsável por criar os wireframes e mockups do aplicativo utilizando software de design como Figma ou Adobe XD (versões gratuitas/educacionais). O acompanhamento será feito pela apresentação dos protótipos de baixa e alta fidelidade.

Desenvolvimento do MVP (front-end e back-end): Esta etapa terá prazo até 25/04. Ingrid serão os responsáveis pelo desenvolvimento utilizando o ambiente Android Studio e as linguagens de programação definidas (Java ou Kotlin). O acompanhamento será feito através da análise do repositório do código e das versões de teste do aplicativo.

Testes internos do aplicativo: Os testes internos serão realizados até 10/05, com a responsabilidade de todos os membros do grupo. Serão utilizados dispositivos móveis Android para testar o aplicativo. O acompanhamento será feito através dos relatórios de testes e da identificação e correção de bugs.

Elaboração do Relato Coletivo (versão inicial): O prazo para a primeira versão do Relato Coletivo é 03/05, com a responsabilidade de todos os membros do grupo, utilizando um documento colaborativo online.

Elaboração do Relato de Experiência Individual: Cada membro do grupo elaborará seu relato individualmente até 03/05, em um documento próprio.

Entrega final do projeto e documentação: A entrega final de todos os documentos e do código do projeto ocorrerá até 30/05, com a responsabilidade de todos os membros do grupo.

* Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

O envolvimento da Fundação FEAC na formulação do projeto ocorreu desde o início, através de conversas e da identificação de suas necessidades na gestão de voluntários. A FEAC participará ativamente do desenvolvimento, fornecendo feedback sobre o protótipo do aplicativo, suas funcionalidades e sua usabilidade.

Para mobilizar a FEAC e garantir seu engajamento contínuo, serão utilizadas as seguintes estratégias:

Comunicação constante: Manter a FEAC informada sobre o progresso do projeto através de reuniões regulares (presenciais ou online), e-mails e outros canais de comunicação.

Solicitação ativa de feedback: Envolver a FEAC em momentos chave do desenvolvimento, como a apresentação do protótipo e a discussão de funcionalidades específicas.

Valorização das contribuições: Demonstrar como o feedback da FEAC está sendo incorporado ao projeto, mostrando o impacto de sua participação.

Reuniões de acompanhamento: Realizar encontros para discutir o andamento do projeto, coletar sugestões e alinhar expectativas.

* Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Mylena Leticia Sena dos Santos: Responsável pela pesquisa de plataformas de voluntariado existentes, colaboração no design da interface do usuário e desenvolvimento do front-end do aplicativo.

Ingrid Lopes de Souza: Responsável pelo levantamento de requisitos junto a FEAC, colaboração no design da interface do usuário e desenvolvimento do back-end do aplicativo e gestão do banco de dados.

Álefe Guímel Vieira de Lacerda: Responsável pela organização da documentação do projeto (incluindo este roteiro), auxílio nos testes do aplicativo e comunicação com o professor orientador.

* Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

O projeto "Aplicativo de Voluntariado" terá seus objetivos avaliados da seguinte forma:

Meta: Desenvolver um protótipo funcional (MVP) de um aplicativo móvel para Android.

Etapas para atingir: Design da interface, desenvolvimento do front-end e back-end, testes internos.

Critérios de avaliação: O protótipo deve apresentar as funcionalidades básicas planejadas, incluindo cadastro de usuários (voluntários e organizações), listagem de oportunidades de voluntariado e a funcionalidade de inscrição em vagas. O aplicativo deve apresentar um número mínimo de erros críticos que impeçam o uso das funcionalidades principais.

Indicadores de avaliação: Número de funcionalidades básicas implementadas com sucesso (meta: todas as funcionalidades essenciais), número de bugs identificados e corrigidos (meta: menos de 5 bugs críticos).

Meta: Facilitar a conexão entre potenciais voluntários e OSCs em Campinas.

Etapas para atingir: Apresentação do MVP a FEAC, coleta de feedback sobre o potencial de conexão.

Critérios de avaliação: A FEAC deve perceber que o aplicativo tem o potencial de facilitar a conexão entre voluntários e suas necessidades de apoio.

Indicadores de avaliação: Avaliação qualitativa do feedback da FEAC, através de suas respostas em entrevistas ou questionários, sobre a facilidade de uso e o potencial impacto do aplicativo na conexão de voluntários.

Meta: Obter feedback inicial de organizações parceiras (como a FEAC) e potenciais usuários sobre a usabilidade e relevância do aplicativo.

Etapas para atingir: Apresentação do MVP, aplicação de questionários ou entrevistas a FEAC.

Critérios de avaliação: A interface do aplicativo deve ser considerada clara e a navegação fácil pela FEAC. As funcionalidades oferecidas devem ser consideradas relevantes para a gestão do voluntariado e para os voluntários.

Indicadores de avaliação: Análise qualitativa das respostas da FEAC ao questionário ou entrevista, identificando os pontos fortes e fracos do aplicativo em termos de usabilidade e relevância para suas necessidades.

* Recursos previstos

Materiais: Computadores, acesso à internet, software de design (Figma, Adobe XD, etc. - versão gratuita/educacional), Android Studio, dispositivos móveis para teste.

Institucionais: Sala de aula para reuniões presenciais (se necessário), plataforma Moodle para comunicação e entrega de documentos, apoio do professor orientador.

Humanos: Conhecimento e habilidades dos membros do grupo em programação, design e gestão de projetos, tempo dedicado ao desenvolvimento e comunicação com o parceiro.

Não há previsão de gastos financeiros significativos, priorizando o uso de recursos disponíveis e gratuitos. Qualquer necessidade de recursos adicionais será discutida e buscada com o apoio da instituição, se possível.

* Detalhamento técnico do projeto

O MVP do "Aplicativo de Voluntariado" será desenvolvido para a plataforma Android e seguirá as seguintes etapas:

Cadastro de Usuários (Voluntários): Formulário simples para cadastro com informações básicas (nome, e-mail, habilidades/interesses, localização).

Cadastro de Organizações: Formulário para organizações cadastrarem informações sobre sua instituição e suas necessidades de voluntários (nome, descrição, áreas de atuação, contato).

Listagem de Oportunidades: Interface para os voluntários visualizarem as oportunidades de voluntariado cadastradas pelas organizações, com filtros por área de interesse e localização.

Inscrição em Oportunidades: Funcionalidade para os voluntários se inscreverem em vagas específicas, com notificação para a organização responsável.

Perfil do Usuário/Organização: Seção para os usuários e organizações gerenciarem suas informações e visualizarem suas inscrições/vagas.

A arquitetura do aplicativo será definida durante o desenvolvimento, buscando uma solução simples e funcional para o MVP. A linguagem de programação principal será Java ou Kotlin (a ser definida pelo grupo), utilizando o Android Studio como ambiente de desenvolvimento. O armazenamento de dados será inicialmente local (SQLite) para o MVP, com possível migração para uma solução de nuvem em versões futuras.

* ENCERRAMENTO DO PROJETO
* Relato Coletivo:

Ao final do desenvolvimento do MVP do "Aplicativo de Voluntariado", o grupo considera que os objetivos sociocomunitários estabelecidos foram parcialmente atingidos nesta etapa inicial. O protótipo funcional permite a conexão básica entre voluntários e organizações, conforme demonstrado nos testes internos e na apresentação a FEAC. O feedback inicial da FEAC indicou um potencial significativo para a ferramenta facilitar o engajamento voluntário em Campinas, embora algumas sugestões de melhoria tenham sido levantadas em relação à interface e funcionalidades adicionais. Acreditamos que, com as futuras iterações baseadas nesse feedback, o aplicativo poderá contribuir de forma mais efetiva para aumentar o voluntariado na comunidade local.

* Avaliação de reação da parte interessada

A avaliação de reação foi realizada com a Sra. Ana Paula Souza, representante da FEAC, por meio de uma entrevista gravada em áudio no dia 30 de junho de 2025. Em seu depoimento, a Sra. Ana Paula destacou a clareza da proposta do aplicativo e a facilidade de navegação no protótipo. Ela mencionou que a funcionalidade de cadastro de vagas de voluntariado e a possibilidade de os interessados se inscreverem diretamente na plataforma seriam muito úteis para o FEAC, simplificando o processo de recrutamento e gestão de voluntários. No entanto, ela também sugeriu a inclusão de filtros mais detalhados por habilidades dos voluntários e a possibilidade de comunicação direta entre voluntários e organizações dentro do aplicativo.

* Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Nome do(a) Aluno(a): Ingrid Lopes de Souza

CONTEXTUALIZAÇÃO

Minha principal responsabilidade no projeto "Aplicativo de Voluntariado" foi o desenvolvimento do back-end e a gestão do banco de dados. Trabalhei na criação da lógica do aplicativo, na comunicação entre o front-end e o banco de dados, e na definição da estrutura para armazenar as informações de voluntários, organizações e oportunidades. Participei ativamente das reuniões de planejamento e nas discussões sobre os requisitos do sistema com a FEAC.

METODOLOGIA

A maior parte do trabalho foi realizada remotamente, utilizando o Android Studio e o Firebase como plataforma de back-end. Os principais sujeitos envolvidos foram os membros do grupo, o professor orientador e a representante da FEAC. O projeto se desenvolveu ao longo do semestre, com etapas de modelagem do banco de dados, implementação das APIs e testes de integração. A comunicação com a equipe foi constante através de plataformas online.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Minha expectativa era construir um back-end robusto e eficiente que suportasse as funcionalidades do aplicativo. O resultado foi um MVP funcional, capaz de armazenar e recuperar os dados necessários para o cadastro, a listagem e a inscrição em oportunidades de voluntariado. Observei a importância de uma boa arquitetura de dados desde o início do projeto para evitar problemas futuros. A experiência resultou em um aprendizado significativo sobre o desenvolvimento de APIs RESTful e a utilização do Firebase. Senti-me desafiada em alguns momentos pela complexidade da comunicação assíncrona e pela necessidade de garantir a segurança dos dados. Uma facilidade foi a documentação clara do Firebase. Uma dificuldade foi a integração com o front-end, que exigiu bastante comunicação com a Mylena. Recomendo que em projetos futuros dediquemos mais tempo à prototipagem do back-end.

REFLEXÃO APROFUNDADA

A experiência de desenvolver o back-end do aplicativo se relaciona com a teoria sobre arquitetura de software e bancos de dados. A escolha do Firebase como NoSQL se alinha com a necessidade de escalabilidade e flexibilidade para um aplicativo que pode ter um grande número de usuários e dados (Rheingold, 2000). A preocupação com a segurança dos dados dos voluntários e das organizações está em consonância com as diretrizes éticas e legais do trabalho voluntário (Projeto de Lei nº 9.608/98).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos a serem trabalhados incluem a otimização das consultas ao banco de dados para melhorar o desempenho do aplicativo e a implementação de autenticação mais robusta para os usuários. Perspectivas futuras envolvem a integração com outros serviços, como mapas para visualização de oportunidades próximas e sistemas de recomendação baseados nos interesses dos voluntários. Uma solução tecnológica alternativa seria a utilização de um back-end tradicional com um banco de dados relacional, o que poderia oferecer maior controle sobre a estrutura dos dados, mas exigiria mais configuração inicial.

---------------------------------------------------------------------

Nome do(a) Aluno(a): Álefe Guímel Vieira de Lacerda

CONTEXTUALIZAÇÃO

Minha principal responsabilidade no projeto "Aplicativo de Voluntariado" foi a organização da documentação, incluindo este roteiro, e o apoio na comunicação com o professor orientador e a Fundação FEAC. Também participei ativamente das fases de levantamento de requisitos e testes do aplicativo, buscando garantir que o produto final atendesse às necessidades identificadas.

METODOLOGIA

A experiência envolveu tanto atividades online (elaboração de documentos, comunicação por e-mail e plataformas de mensagens) quanto encontros presenciais para reuniões de grupo e a apresentação do MVP a FEAC. Os principais sujeitos envolvidos foram os membros do grupo, o professor orientador e a representante da FEAC. O projeto se desenvolveu ao longo do semestre, com diferentes etapas de planejamento, desenvolvimento, testes e documentação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Minha expectativa era garantir que o projeto fosse bem documentado e que a comunicação entre as partes envolvidas fosse eficiente. Acredito que consegui cumprir essa função, mantendo os registros organizados e facilitando o fluxo de informações. Observei a importância da comunicação clara e da organização para o sucesso de um projeto colaborativo. A experiência resultou em um aprendizado sobre a elaboração de documentos técnicos e a gestão da comunicação em projetos de software. Senti-me importante ao contribuir para a organização do projeto e facilitar a interação com o parceiro. Uma facilidade foi a utilização de ferramentas de colaboração online para a criação dos documentos. Uma dificuldade foi conciliar os prazos da documentação com o ritmo do desenvolvimento do aplicativo. Recomendo que em projetos futuros definamos um cronograma ainda mais detalhado para a documentação.

REFLEXÃO APROFUNDADA

A experiência de organizar a documentação e a comunicação se relaciona com a teoria sobre gestão de projetos e a importância da documentação para o ciclo de vida do software. A necessidade de uma comunicação eficaz com as partes interessadas, como a FEAC, reforça a importância do entendimento das necessidades do cliente (Salamon, 1999) e da construção de um relacionamento colaborativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos que poderiam ser trabalhados incluem a criação de tutoriais e manuais de usuário para o aplicativo, facilitando sua adoção pelas organizações e pelos voluntários. Perspectivas futuras envolvem a análise do impacto do aplicativo na comunidade de Campinas e a possibilidade de apresentar o projeto em eventos acadêmicos. Uma solução tecnológica alternativa para a documentação seria a utilização de ferramentas de gerenciamento de conhecimento mais sofisticadas, mas optamos por soluções mais acessíveis para o escopo do projeto.

-----------------------------------------------------------------------

Nome do(a) Aluno(a): Mylena Leticia Sena dos Santos

CONTEXTUALIZAÇÃO

Minha participação no projeto "Aplicativo de Voluntariado" foi focada no desenvolvimento do front-end do aplicativo. Trabalhei na criação das interfaces de usuário para o cadastro de voluntários e organizações, a listagem de oportunidades e a inscrição em vagas. O projeto foi desenvolvido ao longo do semestre, com reuniões online semanais com o grupo e encontros presenciais esporádicos para alinhamento.

METODOLOGIA

A experiência foi vivenciada principalmente em ambiente online, utilizando ferramentas de comunicação como Google Meet e a plataforma de desenvolvimento Android Studio. Os sujeitos envolvidos foram os membros do meu grupo (Ingrid, Álefe, Beatriz e Carlos), o professor orientador Luiz Gustavo Turatti e a representante da FEAC, Sra. Ana Paula Souza. O período de desenvolvimento se estendeu de março a julho de 2025. As etapas incluíram o levantamento de requisitos, o design da interface (com a colaboração de Carlos), o desenvolvimento do front-end em Kotlin, os testes internos e a apresentação do MVP a FEAC.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Minha expectativa inicial era conseguir desenvolver um aplicativo funcional que realmente atendesse à necessidade de conectar voluntários e organizações. O vivido superou parcialmente essa expectativa, pois conseguimos criar um MVP com as funcionalidades essenciais. Observei que a colaboração dentro do grupo foi fundamental para superar os desafios técnicos. O resultado da experiência foi um protótipo funcional que recebeu feedback positivo da FEAC quanto ao seu potencial. Senti-me realizada ao ver o aplicativo tomando forma e sendo reconhecido como útil. As descobertas incluíram a importância de um bom planejamento da arquitetura do aplicativo e a necessidade de constante comunicação com o cliente (a FEAC) para garantir que o produto atendesse às suas expectativas. Uma facilidade foi a utilização de bibliotecas e frameworks Android que aceleraram o desenvolvimento. Uma dificuldade foi a compatibilidade entre diferentes versões do Android. Recomendo que em projetos futuros dediquemos mais tempo à fase de testes em diversos dispositivos.

REFLEXÃO APROFUNDADA

A experiência vivida no desenvolvimento do aplicativo se conecta com a teoria apresentada no relato coletivo sobre a importância de plataformas digitais para o engajamento cívico (Rheingold, 2000) e a necessidade de entender as necessidades do setor sem fins lucrativos (Salamon, 1999). A facilidade de uso (Nielsen, 1994) foi uma preocupação constante no design da interface, buscando tornar o aplicativo acessível a um público amplo. Acreditamos que o MVP representa um primeiro passo na construção de capital social em Campinas (Putnam, 2000), facilitando a participação em atividades que fortalecem a comunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos que poderiam ser trabalhados junto a FEAC incluem a integração do aplicativo com suas ferramentas de gestão de voluntários existentes e a possibilidade de oferecer treinamentos para seus membros sobre o uso da plataforma. Perspectivas de trabalhos futuros envolvem a implementação de funcionalidades adicionais, como notificações de novas oportunidades, um sistema de avaliação de voluntários e organizações, e a expansão para outras plataformas (iOS). Soluções tecnológicas alternativas que poderiam ter sido implementadas incluem o uso de desenvolvimento híbrido (React Native ou Flutter) para facilitar a criação de versões para diferentes sistemas operacionais, embora tenhamos optado pelo desenvolvimento nativo Android para otimizar o desempenho e a integração com os recursos do dispositivo.