# UNIVERSIDADE DE SOROCABA PROJETO INTERDISCIPLINAR

**Procura Animal**

Planejamento de Desenvolvimento

# Autores:

José Augusto Soares de Campos | RA: 00104836 Murilo Araújo Graciano | RA: 00107916.

Pedro Henrique Vasconcelos | RA: 00106461.

Maurício Mieto Batista Ramos | RA: 00025852.

Sorocaba/SP2022

SUMÁRIO

1. Introdução 3
2. Objetivo 4
3. Público-alvo 5
4. Análise de Mercado 6
5. Recursos e tecnologias empregadas 7
6. Requisitos Funcionais 7
7. Requisitos Não Funcionais 7
8. Fluxograma de navegação 8
9. Protótipo das telas e interface (wireframes) 9
10. Validação 13
11. Testes 14
12. Conclusão 15
13. **INTRODUÇÃO**

Estamos planejando desenvolver um aplicativo web voltado para animais perdidos, no qual um usuário cadastra os dados de seu animal e a localização na qual o animal foi perdido e os outros visualizarão os animais como um feed, ou terão a opção de ver em um mapa geral a localização aproximada dos animais perdidos.

Ao decorrer do documento será abordado diversos pontos do projeto, como o público-alvo, produtos similares disponíveis no mercado, quais tecnologias pretendemos utilizar no desenvolvimento do projeto, um fluxograma de navegação, alguns protótipos de telas, mais detalhes sobre o back-end e designs das telas. Enfim, as validações de testes.

1. **OBJETIVO**

Nosso objetivo é fazer com que membros da sociedade possam ajudar a encontrar animais que foram perdidos por alguém da própria sociedade. Dessa forma, a aplicação web contará com:

* 1. Uma tela para o usuário se cadastrar;
  2. Uma tela de login para o usuário acessar sua conta;
  3. Uma tela para o usuário cadastrar o animal perdido;
  4. Um feed todos os animais perdidos, com a opção de buscar um animal pelo seu nome;
  5. Uma tela para visualizar os detalhes de um animal perdido em especifico;
  6. Um mapa com a localização aproximada de onde cada animal se perdeu;
  7. Um chat para comunicação do dono do animal perdido e quem o encontrou.

1. **PÚBLICO-ALVO**

O público-alvo será composto por pessoas que perderam seu animal de estimação e pessoas que estejam dispostas a ajudar encontrá-lo. A faixa etária do público-alvo é composta de 20 à 30 anos, mas o foco é atingir o público de todas as idades.

1. **ANÁLISE DE MERCADO**

Fizemos uma análise de mercado procurando por aplicativos web semelhantes ao de nosso projeto, encontramos os seguintes sites:

# busca.pet

Possui um bom serviço com equipes com cães farejadores para encontrar o pet, porém por ter pessoas treinadas para procurar animais. Logo, é um serviço pago que conta com pacotes de assinatura.

# FindMyPet

É um serviço gratuito, o que é um ponto positivo, porém possui uma interface confusa.

1. **RECURSOS E TECNOLOGIAS EMPREGADAS**

Pretendemos utilizar HTML, CSS, Javascript, PHP, MySQL para desenvolver o aplicativo web, podendo utilizar qualquer framework ou API das linguagens citadas acima.

1. **REQUISITOS FUNCIONAIS**

O sistema proverá um chat para os usuários.

O sistema deverá permitir fazer busca do animal perdido. O sistema será capaz de cadastrar usuários.

Após o cadastro o usuário poderá cadastrar seu animal perdido.

O sistema proverá um mapa para visualização geral das localizações onde os animais foram perdidos.

O sistema terá um banco de dados para armazenar as informações dos usuários e animais.

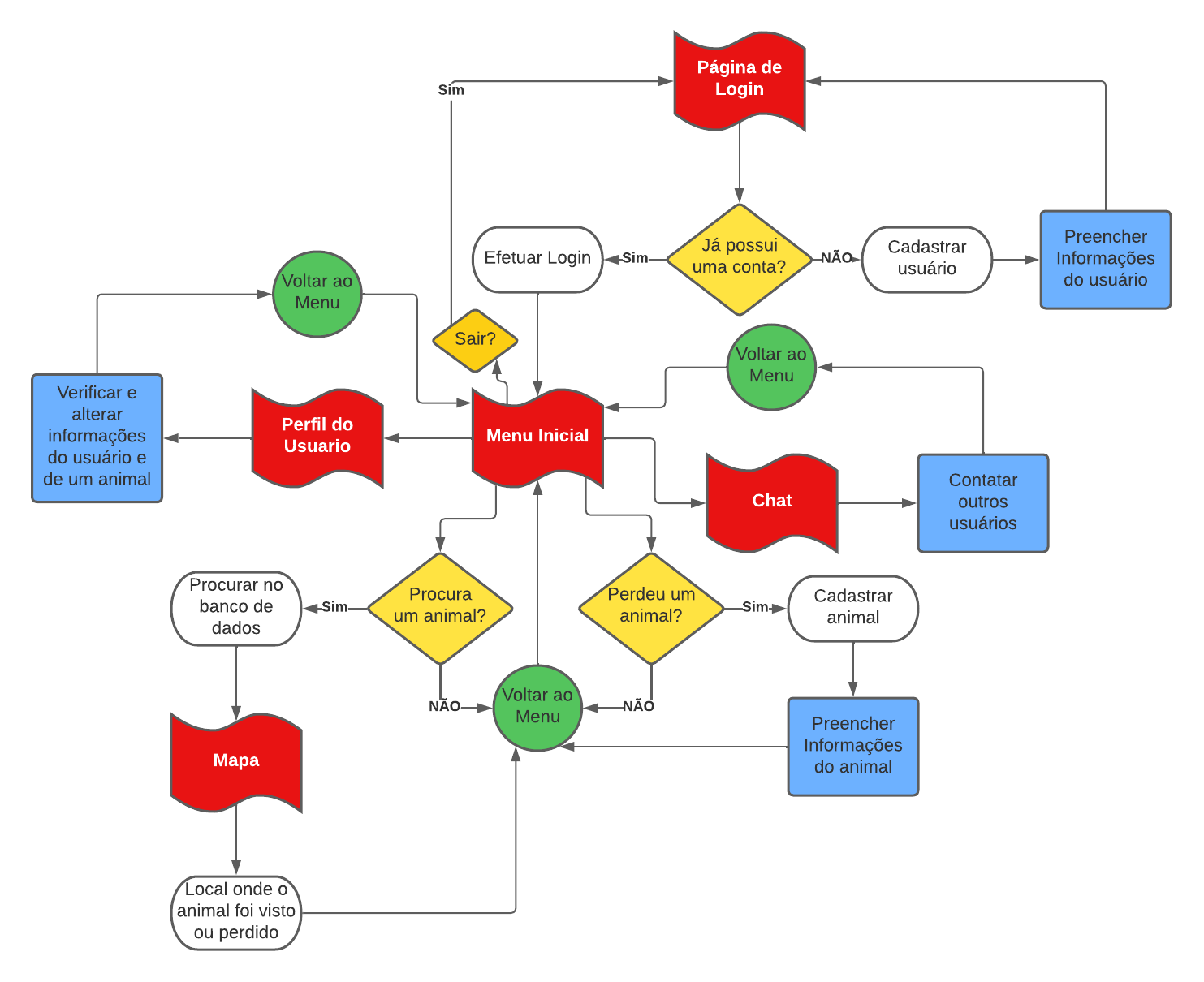
1. **REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

Login deve ser feito com criptografia.

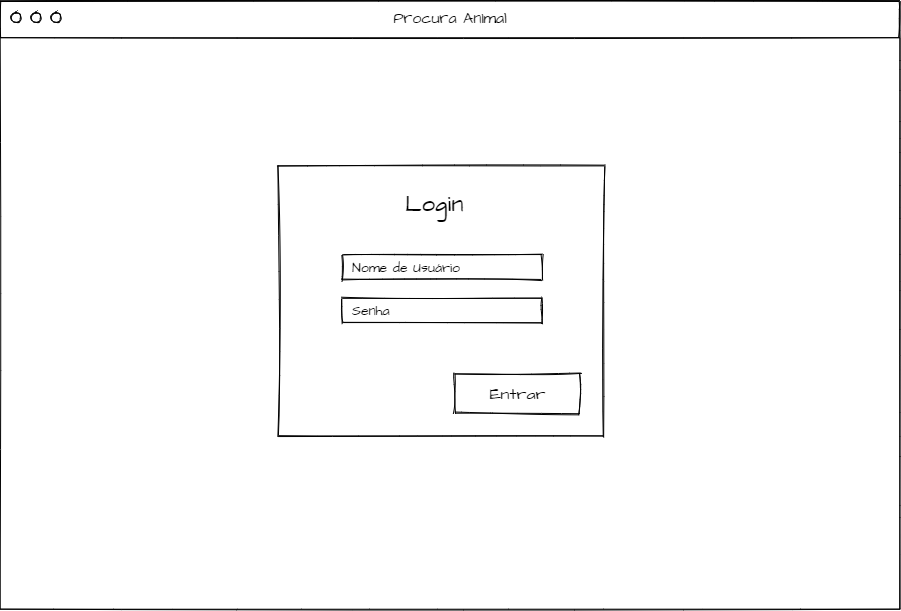
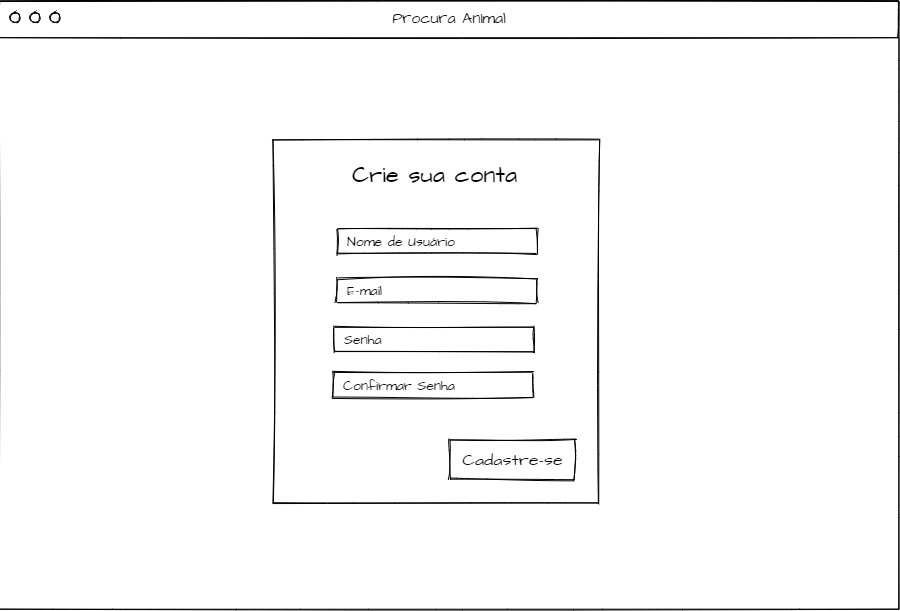
A aplicação deve rodar em navegadores web.

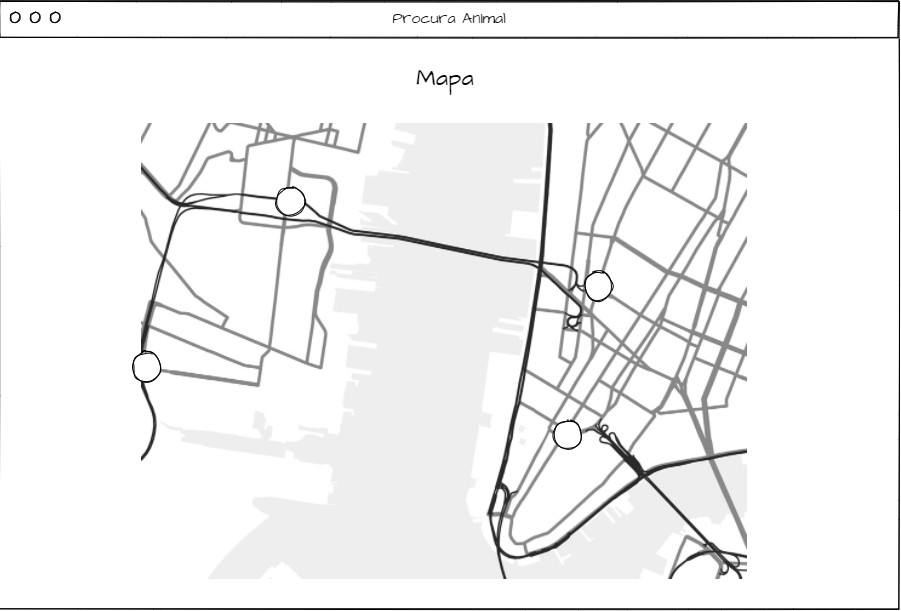
O chat permitirá um usuário de saber se o outro visualizou sua mensagem.

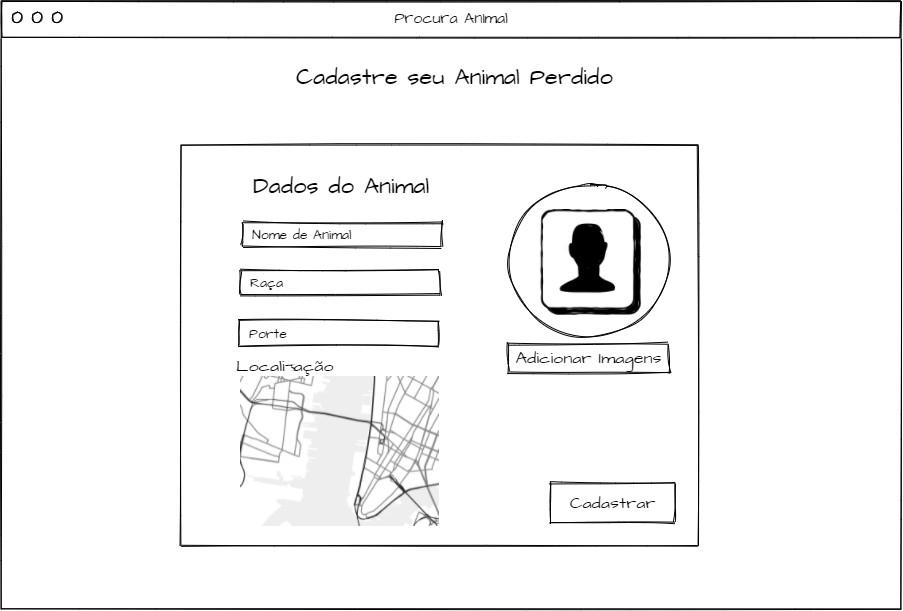
1. **FLUXOGRAMA DE NAVEGAÇÃO**

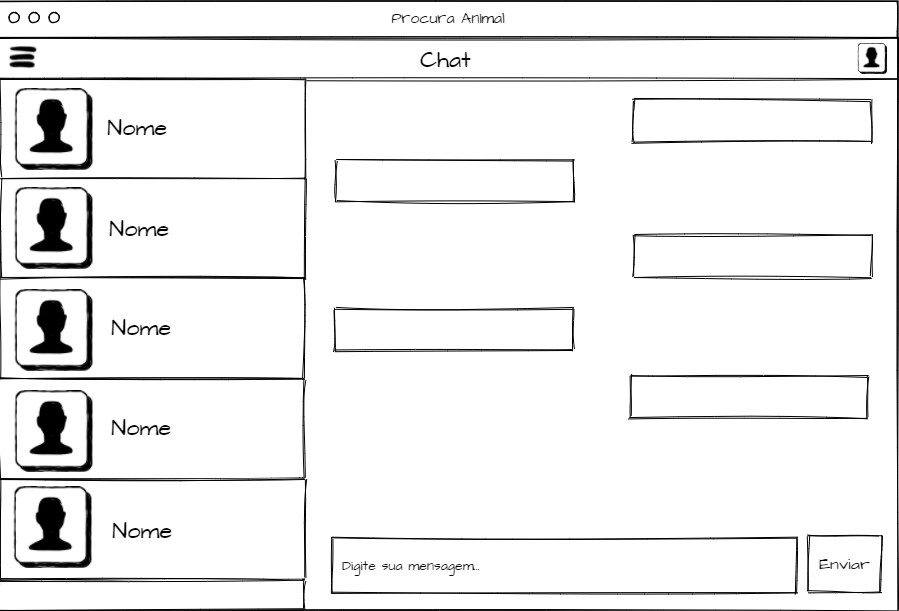


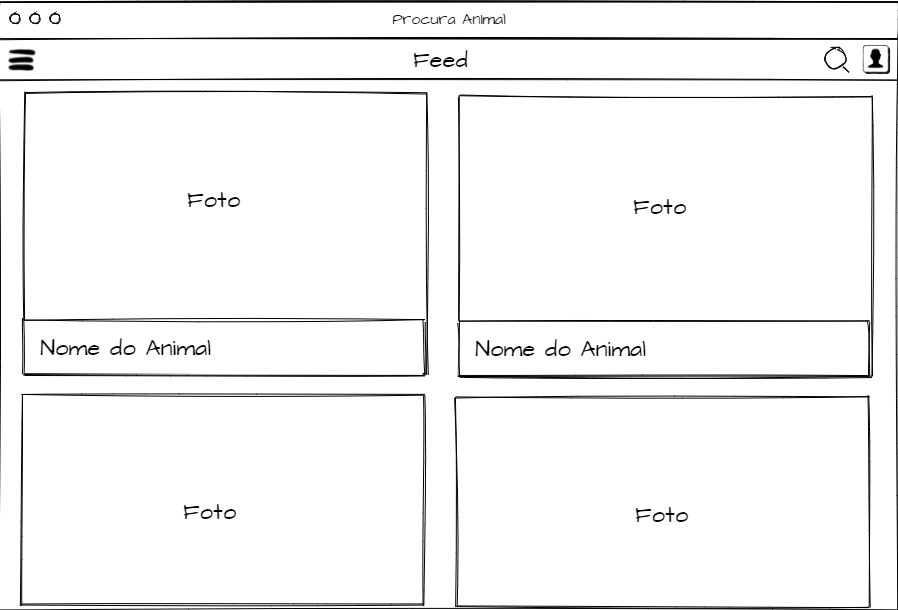
1. **PROTÓTIPO DAS TELAS E INTERFACE (WIREFRAMES)**













1. **VALIDAÇÃO**

A partir dos resultados que obtivemos através de um formulário do Google Forms, percebemos que as pessoas se mostraram interessadas pelo projeto. Principalmente porque não existem muitas plataformas acessíveis com o mesmo intuito.

1. **TESTES**

Pretendemos realizar testes de usabilidade com o feedback dos usuários em um ambiente de testes.

1. **CONCLUSÃO**

Neste documento foi abordado o desenvolvimento de um aplicativo web voltado para animais perdidos, no qual um usuário cadastra os dados de seu animal e a localização na qual o animal foi perdido e os outros visualizarão os animais como um feed, ou terão a opção de ver em um mapa geral a localização aproximada dos animais perdidos.

Ao decorrer do documento foi abordado diversos pontos do projeto, como o público-alvo, produtos similares disponíveis no mercado, quais tecnologias pretendemos utilizar no desenvolvimento do projeto, um fluxograma de navegação, alguns protótipos de telas, mais detalhes sobre o back-end e designs das telas.