

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

Etec LAURO GOMES

Técnico em Informática para Internet

Giulia Sousa Marques

Guilherme Elias Barrence Ribeiro

Júlia Veroneze dos Santos

Leticia Pereira Barreto

Maria Luiza Garbelini Cordeiro da Rocha

Samira Campos da Silva

Sergio Paulo de Souza Lima

Victória Gomes da Silva

**PLATAFORMA DE RECRUTAMENTO PARA TRABALHO
VOLUNTÁRIO
(Voluntaria!)**

São Bernardo do Campo

2024

Giulia Sousa Marques
Guilherme Elias Barrence Ribeiro
Júlia Veroneze dos Santos
Leticia Pereira Barreto
Maria Luiza Garbelini Cordeiro da Rocha
Samira Campos da Silva
Sergio Paulo de Souza Lima
Victória Gomes da Silva

PLATAFORMA DE RECRUTAMENTO PARA ONGs
(Voluntaria!)

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso técnico em Informática
para Internet da Etec Lauro Gomes,
orientado pelos professores Davidson
Ribeiro, Marcelo Dela Torre e Rosa Mitiko,
como requisito parcial para obtenção do
título de Técnico em Informática para Internet

São Bernardo do Campo
2024

BANCA EXAMINADORA

Professor

Professor

Professor

Professor

AGRADECIMENTOS

Nós do "Voluntaria!" gostaríamos de agradecer profundamente a todos os professores que contribuíram significativamente para a nossa formação, incentivando-nos e compartilhando seus conhecimentos de maneira a nos proporcionar uma aprendizagem digna.

Somos igualmente gratos à Etec Lauro Gomes por fornecer todos os equipamentos essenciais para a concretização do nosso projeto e por nos conceder a oportunidade de participar deste curso.

Queremos agradecer a todos aqueles que nos auxiliaram nas decisões do projeto, seja de forma direta ou indireta, e a todos os nossos colegas que compartilharam o mesmo ambiente de ensino conosco.

Um agradecimento especial se estende a todos os nossos familiares, cujo apoio e incentivo foram fundamentais para que chegássemos até aqui.

RESUMO

Ao observarmos a dificuldade de inserção de jovens sem experiência no mercado de trabalho e o aumento na demanda por mão de obra em instituições sem fins lucrativos, surgiu a ideia de unir essas duas necessidades, criando uma comunidade forte capaz de supri-las mutuamente. A proposta é que essa plataforma seja essencialmente autossustentável, demandando o mínimo de recursos, enquanto proporciona benefícios tanto para as ONGs quanto para pessoas interessadas em contribuir para a comunidade e adquirir experiência.

ABSTRACT

When we analyze the difficulty of the insertion of young people without experience in the job market and the increase of demand of labor in non profit institutions, we came up with the idea to unit these two necessities, creating a strong community capable of mutually supply them. The purpose is that this platform be essentially self-sustainable, requesting minimum recourses, while providing benefits for both ONGs and people interested in contributing to the community and gaining experience.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 App Ribon.....	22
Figura 2 App Joyz.....	22
Figura 3 App Indeed	23
Figura 4 Logo Krita.....	24
Figura 5 Logo MySQL	24
Figura 6 Logo Visual Studio Code.....	25
Figura 7 Logo Canva.....	25
Figura 8 Logo Workbench	26
Figura 9 Logo Android Studio.....	26
Figura 10 Logo Microsoft Word	27
Figura 11 Logo Microsoft Visio	27
Figura 12 Logo HTML 5.....	28
Figura 13 Logo CSS 3.....	28
Figura 14 Logo JavaScript.....	29
Figura 15 Logo PHP.....	29
Figura 16 Ciclo de Vida do Software	30
Figura 17 Mapa do Site	32
Figura 18 Mapa do Site (ONG).....	32
Figura 19 Mapa do Site (Voluntário).....	33
Figura 20 Página 1 do Fluxograma do Site	43
Figura 21 Página 2 do Fluxograma do Site	43
Figura 22 Página 3 do Fluxograma do Site	44
Figura 23 Página 4 do Fluxograma do Site	45
Figura 24 Página 5 do Fluxograma do Site	45
Figura 25 Página 5.1 do Fluxograma do Site	46
Figura 26 Página 6 do Fluxograma do Site	47
Figura 27 Página 7 do Fluxograma do Site	48
Figura 28 Página 7.1 do Fluxograma do Site	48
Figura 29 Fluxograma do Aplicativo	49
Figura 30 Parte 1 Caso de Uso Site.....	50
Figura 31 Parte 2 Caso de Uso Site.....	51
Figura 32 Parte 3 Caso de Uso Site.....	52

Figura 33 Parte 4 Caso de Uso Site	53
Figura 34 Diagrama de Modelagem Banco de Dados.....	54
Figura 35 Manual do Site – Seção Home.....	76
Figura 36 Manual do Site – Seção Home.....	76
Figura 37 Manual do Site – Seção Home.....	77
Figura 38 Manual do Site – Seção Fale Conosco	77
Figura 39 Manual do Site – Seção Recursos	78
Figura 40 Manual do Site – Seção Perguntas Frequentes.....	78
Figura 41 Manual do Site – Seção Perguntas Frequentes.....	79
Figura 42 Manual do Site – Seção Perguntas Frequentes.....	79
Figura 43 Manual do Site – Seção Quem Somos	80
Figura 44 Manual do Site – Seção Quem Somos	80
Figura 45 Manual do Site (Voluntário) – Tela de Login.....	81
Figura 46 Manual do Site (Voluntário) – Tela de Cadastro	81
Figura 47 Manual do Site (Voluntário) –Tela do Voluntário Vagas.....	82
Figura 48 Manual do Site (Voluntário) – Tela do Voluntário Dark Mode	82
Figura 49 Manual do Site (Voluntário) – Tela do Voluntário Minhas Vagas	83
Figura 50 Manual do Site (Voluntário) – Tela do Voluntário Meu Perfil.....	83
Figura 51 Manual do Site (Voluntário) – Tela do Voluntário Alterar Senha	84
Figura 52 Manual do Site (ONG) – Tela da ONG Vagas	85
Figura 53 Manual do Site (ONG) – Tela da ONG Dark Mode.....	85
Figura 54 Manual do Site (ONG) – Tela da ONG Meu Perfil	86
Figura 55 Manual do Site (ONG) – Tela da ONG Alterar Senha.....	86
Figura 56 Manual do Site (ONG) – Tela Administração Geral: Lista das ONGs	87
Figura 57 Manual do Site (ONG) – Tela da ONG Administração Geral: Dark Mode..	88
Figura 58 Manual do Site (ADM) - Tela Administração Geral: Lista de Funcionários	88
Figura 59 Manual Site (ADM) - Tela Administração Geral: Alterar Senha.....	89
Figura 60 Manual Site (ADM) - Tela Administração Geral: Notificações.....	89
Figura 61 Manual do Aplicativo – Tela Home	90
Figura 62 Manual do Aplicativo – Tela de Cadastro	91
Figura 63 Manual do Aplicativo – Tela Meu Perfil.....	92
Figura 64 Manual do Aplicativo – Tela Nossa Equipe.....	93
Figura 65 Manual do Aplicativo – Tela FAQ.....	94
Figura 66 Canvas	97

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Lista de Requisitos Funcionais Site (Usuário)	34
Tabela 2 Lista de Requisitos Funcionais Site (ADM)	35
Tabela 3 Lista de Requisitos Funcionais Aplicativo	35
Tabela 4 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 5 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 6 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 7 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 8 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 9 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 10 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 11 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 12 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 13 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	36
Tabela 14 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	38
Tabela 15 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	38
Tabela 16 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	38
Tabela 17 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	38
Tabela 18 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	38
Tabela 19 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	39
Tabela 20 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	39
Tabela 21 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site).....	39
Tabela 22 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)	36
Tabela 23 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)	36
Tabela 24 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)	36
Tabela 25 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)	36
Tabela 26 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)	37
Tabela 27 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	37
Tabela 28 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	37
Tabela 29 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	37
Tabela 30 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	37
Tabela 31 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	38

Tabela 32 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	38
Tabela 33 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo	38
Tabela 34 Dicionário de Dados.....	55
Tabela 35 Dicionário de Dados (Voluntário)	55
Tabela 36 Dicionário de Dados (ONG).....	56
Tabela 37 Dicionário de Dados (Vagas)	56
Tabela 38 Dicionário de Dados (Candidatura).....	56
Tabela 39 Dicionário de Dados (Inscrições).....	56
Tabela 40 Cronograma de Atividade	57
Tabela 41 Gráfico de Gantt	58
Tabela 42 Gráfico de Gantt	58
Tabela 43 Gráfico de Gantt	58
Tabela 44 Gráfico de Gantt	58
Tabela 45 Gráfico de Gantt	58
Tabela 46 Gráfico de Gantt	59
Tabela 47 Gráfico de Gantt	59
Tabela 48 Simulação de Custos (Mão de Obra).....	96
Tabela 49 Simulação de Custos (Custo do Software)	96
Tabela 50 Simulação de Custos (Suporte/Manutenção)	97
Tabela 51 Simulação de Custos (Suporte/Manutenção)	97
Tabela 52 Simulação de Custos (Valor Total do Projeto).....	97

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Google Forms - Pergunta 1	19
Gráfico 2 Google Forms - Pergunta 2	20
Gráfico 3 Google Forms - Pergunta 3	20
Gráfico 4 Google Forms - Pergunta 4	21

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Problematização	14
1.2	Motivação	15
1.3	Desafio.....	16
1.4	Objetivo	17
1.4.1	Objetivo Geral	17
1.4.2	Objetivo Específico.....	17
2	REFERENCIAL TEÓRICO	18
2.1	Estudo da Viabilidade.....	18
2.2	Metodologia de Pesquisa.....	19
2.2.1	Pesquisa de Campo.....	19
2.2.2	Aplicativos de Referência	22
2.2.3	Tecnologias Utilizadas	24
3	CICLO DE VIDA DO SOFTWARE.....	30
3.1	Mapa do Site.....	32
3.1.1	Mapa do Site (ONG)	32
3.1.2	Mapa do Site (Voluntário).....	33
3.1.3	Mapa do Site (ADM).....	33
3.2	Requisitos Funcionais.....	34
3.2.1	Lista de Requisitos Funcionais Site (Usuário).....	34
3.2.2	Lista de Requisitos Funcionais Site (ADM)	35
3.2.3	Lista de Requisitos Funcionais Aplicativo	35
3.3	Detalhamento dos Requisitos Funcionais.....	36
3.3.1	Detalhamento dos Requisitos Funcionais Site (ADM).....	40
3.3.2	Detalhamento dos Requisitos Funcionais Aplicativo.....	37
3.4	Fluxograma do Site.....	43
3.5	Fluxograma do Aplicativo.....	49

4	CASOS DE USO	50
4.1	Caso de Uso do Site	50
5	DIAGRAMA DE MODELAGEM DO BANCO DE DADOS	54
6	DICIONÁRIO DE DADOS	55
7	CRONOGRAMA DE ATIVIDADE	57
9	GRÁFICO DE GANTT	58
10	DESENVOLVIMENTO	60
10.1	PHP e HTML	60
10.2	CSS	68
10.3	Banco de Dados.....	73
11	MANUAL	76
11.1	Manual do Site Front-end (Cliente).....	76
11.2	Manual do Site Front-end (Voluntário)	81
11.3	Manual do Site Front-end (ONG)	85
11.4	Manual do Site Front-end (ADM)	88
11.5	Manual do Aplicativo	90
12	SIMULAÇÃO DE CUSTOS E HORAS TRABALHADAS	95
12.1	Mão de Obra	95
12.2	Custo do Software (Licença)	95
12.3	Suporte/Manutenção	96
12.4	Relatório de Custos (Valores do Projeto Final)	96
12.5	Valor Total do Projeto	96
13	CANVAS.....	97
14	CONCLUSÃO.....	98
15	REFERÊNCIAS	99

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o aumento da consciência pública sobre as questões sociais fez com que muitas pessoas ficassem mais interessadas em promover causas altruístas. As Organizações Não Governamentais (ONG) desempenham um papel importante na resolução destes problemas, na procura de soluções e na promoção do bem-estar social. No entanto, recrutar voluntários de forma eficaz e envolver os jovens é um desafio constante para estas organizações. Neste contexto, os avanços tecnológicos e a conectividade online generalizada oferecem formas inovadoras de enfrentar este desafio. A plataforma de recrutamento online está destinada a ligar as ONGs a voluntários e jovens interessados, é uma solução oportuna e eficaz para a gestão de recursos humanos nestas organizações.

1.1 Problematização

Uma das principais problemáticas a serem abordadas é a falta de empregabilidade para jovens sem uma prévia formação ou conhecimento profissional. Como diversas ocupações atualmente demandam um entendimento básico ou um currículo um pouco mais robusto, uma boa parcela não encontra oportunidades nem mesmo para primeiro emprego. Além da falta de crescimento dessas instituições de caridade e a dificuldade em achar voluntários.

1.2 Motivação

A importância desta investigação reside em encontrar soluções inovadoras que possam fortalecer a capacidade das ONG para atingir os seus objetivos, ao mesmo tempo que criam oportunidades importantes para voluntários e jovens participarem ativamente na construção de um mundo mais equitativo. Esta análise aprofundada da plataforma de recrutamento online fornece informações valiosas para organizações sem fins lucrativos, desenvolvedores de tecnologia e outras partes interessadas, ajudando a expandir ainda mais o setor de voluntariado e a promover o envolvimento cívico dos jovens.

1.3 Desafio

O tema escolhido é composto por muitos desafios, devido ao fato de ser extremamente complexo e delicado. É desafiador para o grupo encontrar dados confiáveis e atualizados sobre ONGs, especialmente no Brasil, levando em consideração que não se trata de um assunto em alta. Outra dificuldade presente é a necessidade de uma pesquisa profunda no âmbito social, referente às oportunidades no mercado de trabalho para os jovens, e formas de facilitar o acesso à experiências que possam encaminhar tais jovens para o mercado profissional.

1.4 Objetivo

1.4.1 Objetivo Geral

O objetivo do projeto é desenvolver um website que proporcione para jovens de todas as idades a oportunidade de ter experiências que possibilitem suas respectivas entradas no mercado de trabalho, enriquecendo seus currículos e promovendo a aquisição de conhecimento em diversas áreas. Tudo isso, ao mesmo tempo em que estimula o trabalho voluntário em diversas ONGs, aumentando assim a quantidade de jovens dispostos a atuar em causas sociais e ambientais. Sendo assim, o intuito final do website é ser uma plataforma de recrutamento de jovens para trabalho voluntário em ONGs.

1.4.2 Objetivo Específico

- Proporcionar melhores oportunidades aos jovens.
- Influenciar pessoas a se voluntariar e participar de projetos de ONGs.
- Causar um maior interesse em trabalhos de caridade.
- Facilitar o acesso dos jovens ao mercado de trabalho.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Estudo da Viabilidade

Após uma análise conduzida por nossa equipe, podemos afirmar que nosso projeto possui relevância não apenas do ponto de vista voluntário, mas também no que diz respeito à saúde mental, como evidenciado na seguinte notícia:

- <https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2023/11/22/desemprego-entre-jovens-de-18-a-24-anos-e-mais-de-duas-vezes-superior-a-media-nacional.ghtml>. (Conforme destacado na notícia, a taxa de desocupação entre brasileiros com a idade entre 18 e 24 anos é mais que o dobro que a média nacional).

Observamos também que muitos jovens frequentemente pensam em mudar o plano inicial, se adequando a empregos menos valorizados e fora de suas respectivas áreas em busca de qualificação:

- <https://veja.abril.com.br/economia/emprego-falta-de-experiencia-e-barreira-para-77-dos-jovens>. (Que demonstra os níveis de desemprego e conta com pequenos relatos sobre dificuldade em conseguir o primeiro estágio.)

Com a pandemia de coronavírus, mais famílias entraram em inadimplência. A crise gerada em 2020 deixou várias pessoas endividadadas, levando-as a fazer compras mais supérfluas, ou seja, itens que não são considerados essenciais:

- <https://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2024/03/06/falta-de-experiencia-pouco-estudo-e-qualificacao-profissao-reporter-mostra-as-dificuldades-dos-jovens-em-busca-do-primeiro-emprego.ghtml>. (Que informa os estragos que a pandemia causou na vida financeira das pessoas.)

2.2 Metodologia de Pesquisa

Esta pesquisa teve o objetivo de coletar dados relevantes referente ao nosso projeto, criamos um formulário online na plataforma *Google Forms*, com foco em perguntas diretas e fáceis de responder. Desta forma, podemos ter uma perspectiva abrangente dos temas abordados em nosso projeto e estudar a necessidade e opiniões do público e o engajamento do mesmo com trabalhos voluntários no geral.

2.2.1 Pesquisa de Campo

Você trabalha atualmente?
22 respostas

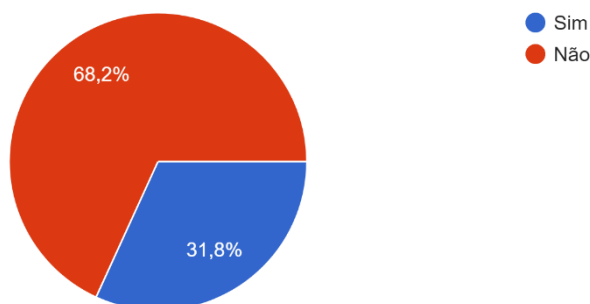


Gráfico 1 Google Forms - Pergunta 1

A primeira questão faz relação a empregabilidade, a maioria (68,2%) afirma não trabalhar atualmente, mostrando a falta de acessibilidade dos jovens no mercado de trabalho atual, consequentemente causando um interesse menor em se introduzir nesse meio.

Você já fez ou faz trabalho voluntário?

22 respostas

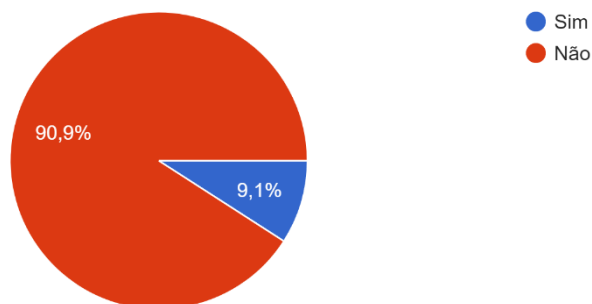


Gráfico 2 Google Forms - Pergunta 2

Nesta questão, consta que a maioria (90,9%), nunca auxiliou em um serviço voluntário, isso constata como a maioria destes trabalhos ou ONG's não são atrativos e intuitivos para jovens, levando em consideração que as plataformas online já existentes são mal otimizadas, assim dificultando e afastando o público-alvo.

Na sua opinião, quais as chances de uma experiência anterior, não necessariamente profissional, aumentar as oportunidades de emprego de alguém?

22 respostas

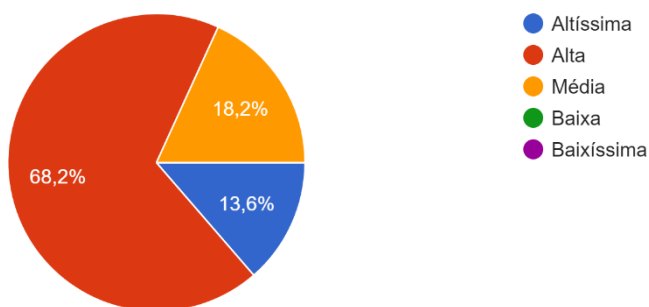


Gráfico 3 Google Forms - Pergunta 3

No gráfico observa-se que a grande maioria (68,2%), acredita que possuir uma prévia experiência no mercado de trabalho é benéfico na contratação, considerando que a maioria das empresas dão prioridade a pessoas que possuíram uma maior prática anterior na área desejada. No entanto adquirir essa experiência não é um processo fácil, por isso é essencial que sejam criados mecanismos para facilitar uma introdução neste ambiente.

O quão difícil você considera ingressar no mercado de trabalho para os jovens?

22 respostas

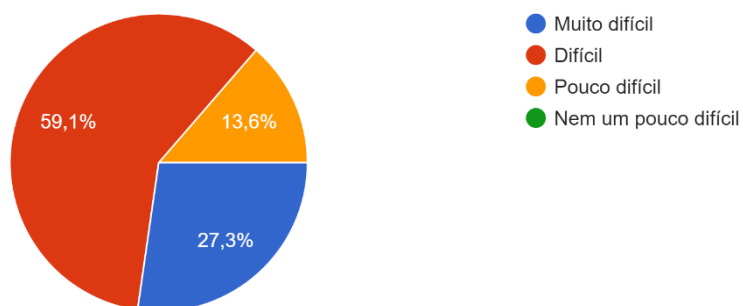


Gráfico 4 Google Forms - Pergunta 4

Nesta última questão, é perceptível como a maioria dos jovens acham difícil de se introduzirem nesse meio, comprovando como esse mercado não é tão abrangente.

2.2.2 Aplicativos de Referência

- **RIBON**

O aplicativo Ribon tem como objetivo promover doações sem exigir dinheiro do usuário. Com uma moeda virtual nomeada de Ribons, torna possível para os doadores realizarem suas contribuições. Quanto mais o usuário lê as notícias disponíveis no aplicativo, mais ribons ele acumula, contribuindo para mais causas.

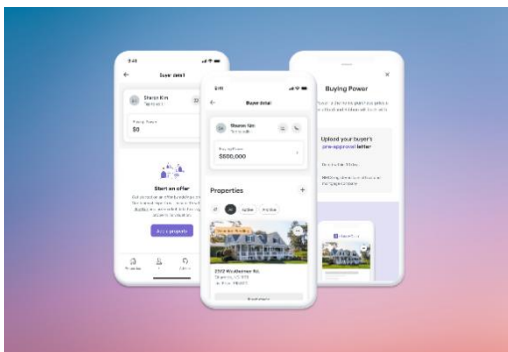


Figura 1 Imagem ilustrativa do aplicativo Ribon

- **JOYZ**

A ferramenta de doação Joyz, tem a intenção de fazer as contribuições para ONGs serem mais fáceis e divertidas. Semelhante a uma rede social, esse aplicativo permite realizar doações com apenas uma curtida nas publicações exibidas no aplicativo, sem a necessidade de exercer transações bancárias. Além disso, também existe uma moeda virtual exclusiva do aplicativo, fazendo o uso se tornar mais prático e atrativo.



Figura 2 Imagem ilustrativa do aplicativo Joyz

- **INDEED**

O Indeed, uma plataforma global líder em pesquisa de empregos e recrutamento, serviu como uma referência valiosa, fornecendo insights cruciais para o desenvolvimento e aprimoramento de nosso próprio aplicativo.



Figura 3 Imagem ilustrativa do aplicativo Indeed

2.2.3 Tecnologias Utilizadas

- Krita



Figura 4 Imagem ilustrativa da logotipo do software Krita

Krita é uma ferramenta de criações de pinturas 2D, ilustrações e concept arts. Usamos para o design do site e aplicativo.

- MySQL



Figura 5 Imagem ilustrativa da logotipo MySQL

MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, utilizando a linguagem SQL para armazenar, organizar e recuperar informações.

- **VS Code**

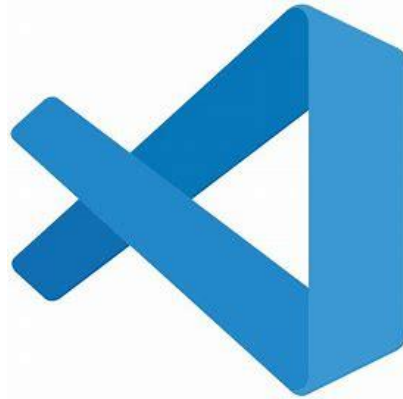


Figura 6 Imagem ilustrativa da logotipo VS Code

Visual Studio Code é um editor que auxilia programadores na criação de códigos.

- **Canva**



Figura 7 Imagem ilustrativa da logotipo do Canva

Canva é uma plataforma de design, que permite criar pôsteres, gráficos e outros conteúdos visuais.

- **Workbench**

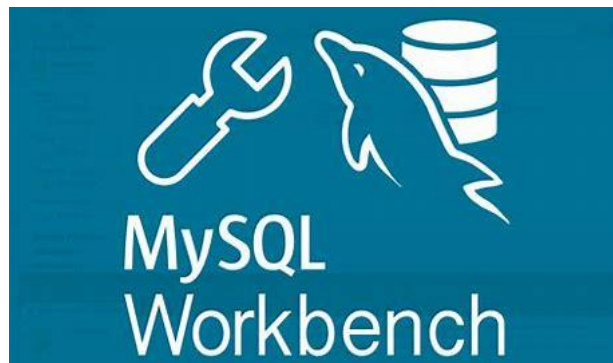


Figura 8 Imagem ilustrativa da logotipo do MySQL Workbench

MySQL Workbench é uma ferramenta integrada SQL, que desenvolve design de banco de dados.

- **Android Studio**



Figura 9 Imagem ilustrativa da logotipo do Android Studio

Android Studio é uma ferramenta usada para criação de plataformas Android, como aplicativos e outras funções para celular

- **Microsoft Word**



Figura 10 Imagem ilustrativa da logotipo do Microsoft Word

O Microsoft Word é uma ferramenta de edição de textos, disponível para dispositivos móveis e computadores. Ele é útil para criar, editar, imprimir documentos de texto, escrever relatórios, cartas, trabalhos acadêmicos e todos os outros tipos de documentos.

- **Microsoft Visio**



Figura 11 Imagem ilustrativa da logotipo do Microsoft Visio

O Microsoft Visio é uma ferramenta para computadores que tem a função de criação de diagramas, fluxogramas e praticamente todos os tipos de desenhos profissionais.

2.2.4 Linguagens de programação/estilização:

- **HTML**



Figura 12 Imagem ilustrativa da logo HTML 5

HTML é uma linguagem usada na construção de sites, ele define o significado e a estrutura do conteúdo na web.

- **CSS**



Figura 13 Imagem ilustrativa da logo CSS 3

O CSS é uma linguagem utilizada para estilizar a representação visual do site, aplicado diretamente nas tags HTML.

- **JavaScript**



Figura 14 Imagem ilustrativa da logo JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação que permite aos desenvolvedores realizar sites interativos na internet, com conteúdos que se atualizam dinamicamente.

- **PHP**



Figura 15 Imagem ilustrativa da logo PHP

É uma linguagem de script principalmente usada por programadores para gerar conteúdos dinâmicos, agilizar o desenvolvimento de um sistema, entre outras funções.

3. CICLO DE VIDA DO SISTEMA

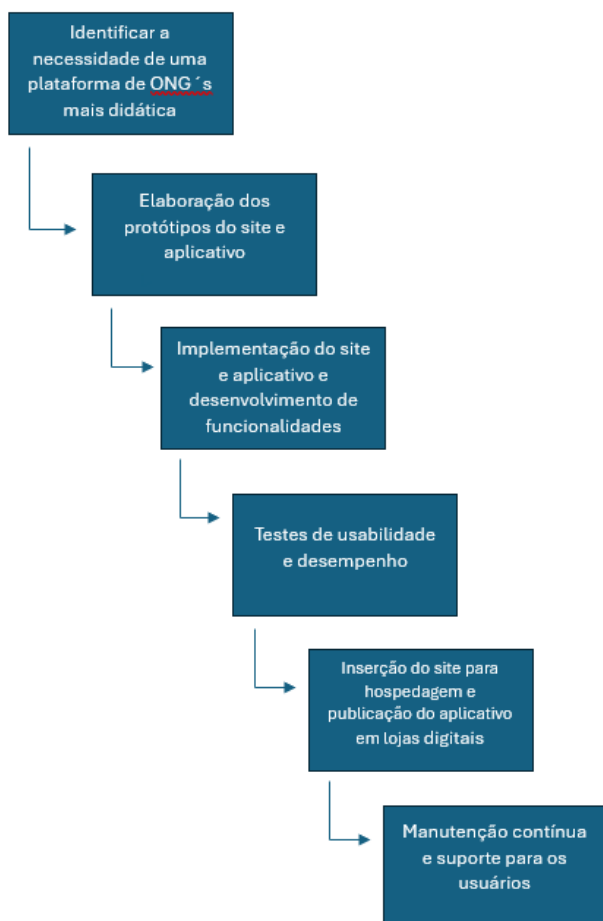


Figura 16 Ciclo de vida do software

Utilizando o ciclo de vida do nosso projeto, durante a fase de concepção, elaboramos um plano abrangente, realizamos uma análise detalhada sobre os riscos envolvidos e garantimos a concordância de todas as partes interessadas. Avaliamos cuidadosamente os custos e prazos associados, enquanto identificamos e definimos os requisitos essenciais.

Com base nesta fase de concepção, verificamos a viabilidade do projeto e desenvolvemos um mapa detalhado que descreve as etapas executadas.

No estágio ulterior de elaboração, adotamos uma abordagem que envolve a busca por modelos inspirados como referência e realizamos uma análise meticulosa das possíveis funcionalidades do projeto. Para fundamentar nossas decisões,

conduzimos uma vasta pesquisa para compreender a relevância e o impacto do projeto. Juntos, iniciamos o processo de documentação.

Na fase de construção, começamos a programação do projeto utilizando ferramentas especializadas e seguindo as melhores práticas de desenvolvimento de software para otimização do projeto. Neste estágio, também iniciamos os testes, com o objetivo de evitar problemas significativos durante a conclusão do projeto.

Finalmente, na fase de transição, concluímos os testes e garantimos que o projeto esteja alinhado com todo o planejamento e as modificações realizadas até então. Além disso, nos preparamos para apresentar o projeto de maneira clara e concisa, assegurando que todas as partes interessadas estejam plenamente informadas sobre o progresso e os resultados alcançados.

3.1 Mapa do site

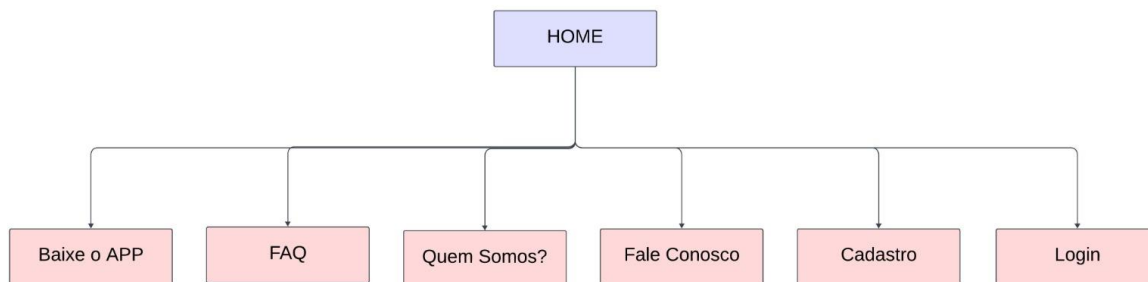


Figura 17 Mapa do site

3.1.1 Mapa do site (ONG)

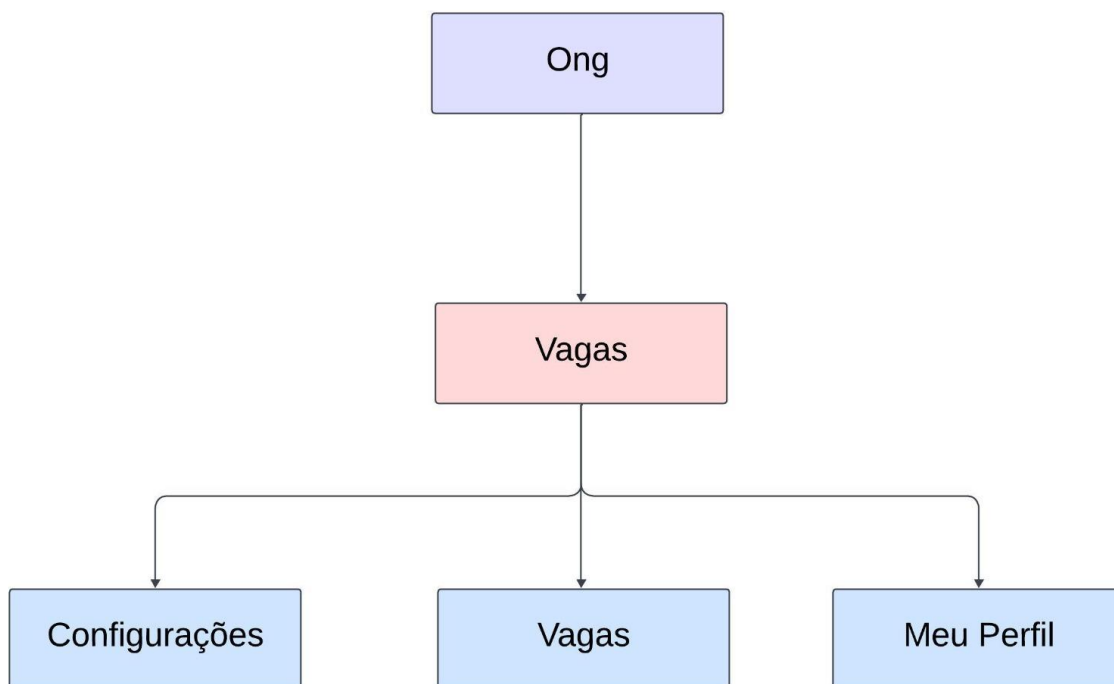


Figura 18 Mapa do site (Admin)

3.1.2 Mapa do site (Voluntário)

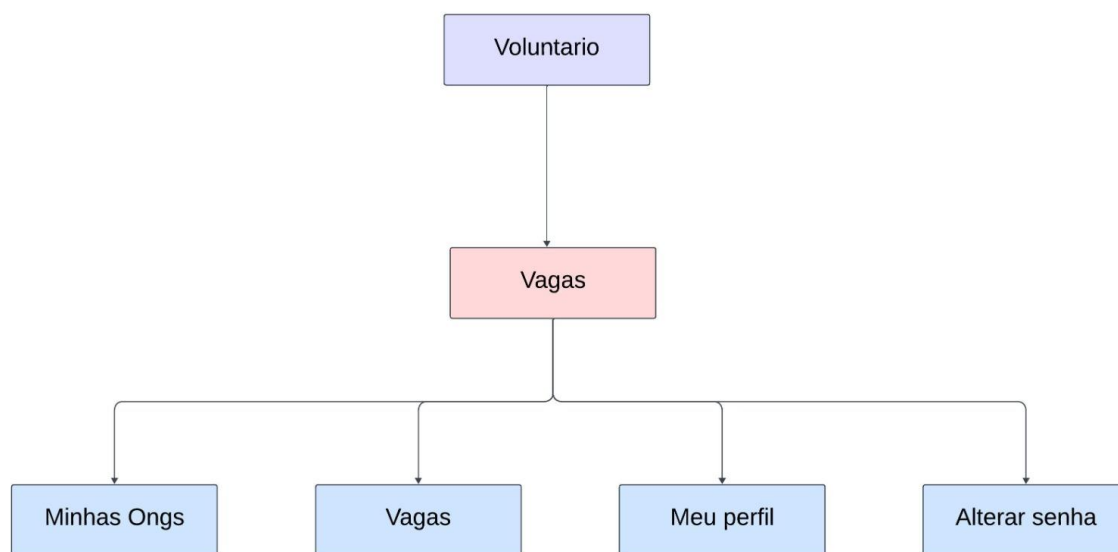
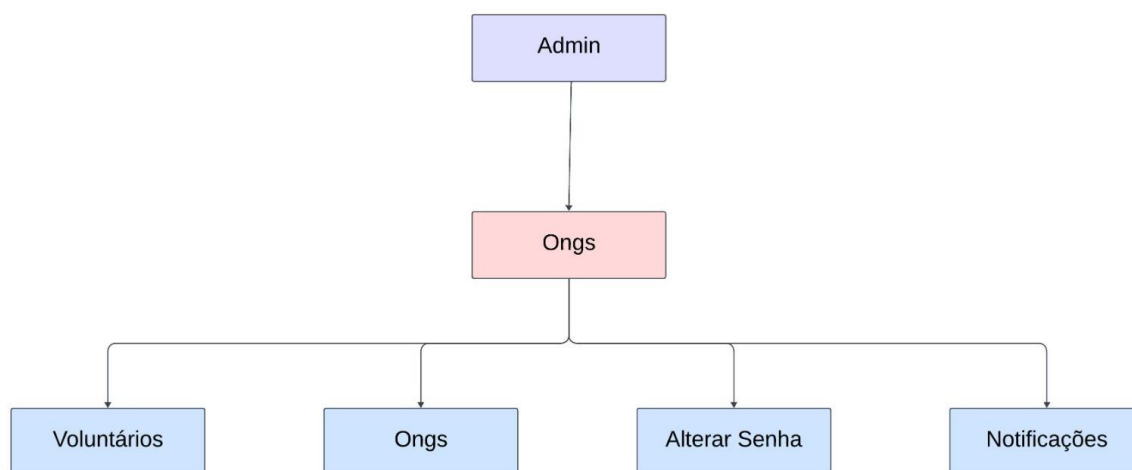


Figura 19 Mapa do site (Voluntário)

3.1.3 Mapa do site (ADM)



3.2 Requisitos Funcionais

3.2.1 Lista de Requisitos Funcionais Site (Usuário)

Código	Requisito	Classificação
RFU.001	O contato inicial do usuário será pela tela de home.	Obrigatório
RFU.002	O site deverá ter a opção de login.	Obrigatório
RFU.003	O site deverá ter a opção de cadastro.	Obrigatório
RFU.004	O site deverá permitir que o usuário-ONG crie vagas.	Obrigatório
RFU.005	O site deverá permitir que o usuário-ONG edite suas vagas.	Obrigatório
RFU.006	O site deverá permitir que o usuário-ONG apague suas vagas.	Obrigatório
RFU.007	O site deverá permitir que o usuário-ONG visualize quem se inscreveu em suas vagas.	Obrigatório
RFU.008	O site deverá ter a opção para anexo de fotos e imagens.	Desejável
RFU.009	O site deverá mostrar as vagas disponíveis para o usuário-voluntário.	Obrigatório
RFU.010	O site deverá permitir que o usuário-ONG pesquise vagas entre as suas próprias vagas.	Desejável
RFU.011	O site deverá permitir que o usuário-voluntário pesquise vagas específicas.	Desejável
RFU.012	O site deverá permitir que o usuário-voluntário se inscreva para as vagas.	Obrigatório
RFU.013	O site deverá ter a opção de download do app.	Obrigatório
RFU.014	O site deverá permitir que o usuário visualize informações sobre a sua própria conta.	Obrigatório
RFU.015	O site deverá permitir que o usuário edite informações da sua própria conta.	Obrigatório
RFU.016	O site deverá disponibilizar o email de contato com a administração do site.	Obrigatório
RFU.017	O site deverá permitir o acesso à página de perguntas frequentes (FAQ).	Obrigatório
RFU.018	O site deverá permitir o acesso à página de Quem Somos.	Desejável

Tabela 1 Lista de Requisitos Funcionais Site (Usuário)

3.2.2 Lista de Requisitos Funcionais Site (ADM)

Código	Requisito	Classificação
RFA.001	O contato inicial do administrador será pela home.	Obrigatório
RFA.002	O administrador poderá manter contas de Ongs.	Obrigatório
RFA.003	O administrador poderá excluir e editar contas de voluntários.	Obrigatório
RFA.004	O administrador poderá alterar sua senha.	Obrigatório
RFA.005	O administrador poderá acessar mensagens enviadas por outros usuários.	Obrigatório

Tabela 2 Lista de Requisitos Funcionais Site (ADM)

3.2.3 Lista de Requisitos Funcionais Aplicativo

Código	Requisito	Classificação
RFU.001	O contato inicial do app será a página de login.	Obrigatório
RFU.002	O app deverá levar o usuario para o formulario ao clicar no botao Cadastrar.	Obrigatório
RFU.003	O app deverá mostrar o perfil do voluntário.	Obrigatório
RFU.004	O app deverá mostrar as vagas inscrita pelo usuario.	Desejável
RFU.005	O app deverá ter o botão de logout.	Obrigatório
RFU.006	O app deverá ter a tela de perguntas frequentes (FAQ).	Desejável
RFU.007	O app deverá ter a tela de Quem Somos.	Desejável

Tabela 3 Lista de Requisitos Funcionais Aplicativo

3.3 Detalhamento dos Requisitos Funcionais

3.3.1 Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.001	O contato inicial do usuário será pela tela de home.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ao entrar no site, o usuário deverá se encontrar inicialmente com a tela inicial.
02	Qualquer usuário terá acesso à essa página.

Tabela 4 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.002	O site deverá ter a opção de login.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Na tela home, haverá um botão que abrirá o formulário de login.
02	O formulário de login aparecerá como um pop-up na própria tela home.

Tabela 5 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.003	O site deverá ter a opção de cadastro.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ainda na home, haverá um botão que levará o usuário-voluntário ao formulário de cadastro.
02	O formulário de cadastro aparecerá como pop-up na própria tela home.

Tabela 6 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.004	O site deverá permitir que o usuário-ONG crie vagas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Após realizar o login como ONG, o usuário terá acesso à área destinada a criar vagas.

Tabela 7 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.005	O site deverá permitir que o usuário-ONG edite suas vagas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Após realizar o login como ONG, o usuário terá acesso à área destinada a editar suas vagas já criadas.

Tabela 8 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.006	O site deverá permitir que o usuário-ONG apague suas vagas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Após realizar o login como ONG, o usuário terá acesso à área destinada a apagar suas vagas já criadas.

Tabela 9 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.007	O site deverá permitir que o usuário-ONG visualize quem se inscreveu em suas vagas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	O usuário-ONG poderá ver quais usuários-Voluntários se inscreveram na sua vaga.
02	O usuário-ONG poderá visualizar os dados públicos dos usuários-voluntários que se inscreveram em suas vagas.

Tabela 10 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.008	O site deverá ter a opção para anexe de fotos e imagens.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Para dar uma cara a mais ao seu perfil, o usuário-Voluntário ou o usuário-ONG poderá anexar imagens como foto de perfil.

Tabela 11 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.009	O site deverá mostrar as vagas disponíveis para o usuário-voluntário.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ao logar como usuário-voluntário, o usuário poderá ver as vagas criadas pelas ONGs.
02	Toda vaga nessa tela terá um botão de "inscreva-se", que, ao ser pressionado, fará com que o usuário esteja inscrito nessa vaga.

Tabela 12 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.010	O site deverá permitir que o usuário-ONG pesquise vagas entre as suas próprias vagas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Para facilitar a localização de vagas específicas, o usuário-ONG terá a opção de pesquisar uma dentre todas as suas vagas.

Tabela 13 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.011	O site deverá permitir que o usuário-voluntário pesquise vagas específicas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Para facilitar caso um usuário-voluntário queira se inscrever em uma vaga específica, ele terá a opção de pesquisar entre as vagas criadas.

Tabela 14 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.012	O site deverá permitir que o usuário-voluntário se inscreva para as vagas.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Após o usuário-voluntário encontrar uma vaga a qual se interesse, ele poderá se inscrever nela.
02	Na tela de vagas, terá um botão de "inscreva-se" que ao ser pressionado, fará com que o usuário se inscreva nessa vaga.

Tabela 15 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.013	O site deverá ter a opção de download do app.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Na tela home, ao descer a tela, terá uma área destinada ao download do app.
01	Para realizar o download, haverá um botão na home que irá realizá-lo no celular do usuário.

Tabela 16 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.014	O site deverá permitir que o usuário visualize informações sobre a sua própria conta.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ao logar, tanto usuário-voluntário quanto usuário-ONG, poderão ver seus próprios dados.
02	Caso estejam em outra tela, ainda logados, os usuários poderão clicar em 'Meu perfil' para serem direcionados à tela que haverá seus dados.

Tabela 17 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.015	O site deverá permitir que o usuário edite informações da sua própria conta.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Para em caso de erro de alguma informação no ato do cadastro, os usuários, sejam ONG ou Voluntário, quando logados, terão a opção de editar as informações de suas contas.

Tabela 18 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.016	O site deverá disponibilizar o email de contato com a administração do site.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Caso alguma dúvida não esteja esclarecida no FAQ o usuário poderá enviar uma mensagem diretamente à um administrador.
02	Para cadastro de uma nova ONG, o usuário interessado deverá entrar em contato com um administrador.
03	No final da página home, próximo ao rodapé da página, haverá um curto formulário para contato com um administrador.
04	As mensagens enviadas ali serão direcionadas aos perfis administradores do site.

Tabela 19 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.017	O site deverá permitir o acesso à página de perguntas frequentes (FAQ).
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Na home, terá um botão que levará à página de perguntas frequentes.
02	Qualquer usuário terá acesso à essa página.

Tabela 20 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

Código	Requisito
RFU.018	O site deverá permitir o acesso à página de Quem Somos.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Na home, terá um botão que levará à página de quem somos.
02	Qualquer usuário terá acesso à essa página.

Tabela 21 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (Site)

3.3.2 Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)

Código	Requisito
RFA.001	O contato inicial do administrador será pela home.
N* Regra	Descrição da Regra
1	Ao entrar no site, o usuário deve se encontrar inicialmente com a tela inicial.
2	Qualquer usuário terá acesso à essa página

Tabela 22 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)

Código	Requisito
RFA.002	O administrador poderá manter contas de Ongs.
N* Regra	Descrição da Regra
1	Ao logar como administrador, o usuário poderá se direcionar a página "Ongs"
2	Todos as contas de ongs estarão nesta página
3	O administrador poderá adicionar, editar ou apagar uma ong.
4	É possível pesquisar ongs.

Tabela 23 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)

Código	Requisito
RFA.003	O administrador poderá excluir e editar contas de voluntários.
N* Regra	Descrição da Regra
1	Ao logar como administrador, o usuário poderá se direcionar a página "Voluntários"
2	Todos as contas de voluntários estarão nesta página
3	O administrador poderá editar ou remover permanentemente uma conta.
4	É possível pesquisar voluntários.

Tabela 24 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)

Código	Requisito
RFA.004	O administrador poderá alterar sua senha.
N* Regra	Descrição da Regra
1	Ao logar como administrador, o usuário poderá se direcionar a página "Alterar Senha"
2	Aparece um formulário com os campos "Senha Atual", "Nova Senha" e "Confirmar Senha"
3	O administrador poderá alterar sua senha.

Tabela 25 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)

Código	Requisito
RFA.005	O administrador poderá acessar mensagens enviadas por outros usuários.
N* Regra	Descrição da Regra
1	Ao logar como administrador, o usuário poderá se direcionar a página "Notificações"
2	Aparecem as últimas mensagens enviadas ao adm pelo campo "Fale Conosco" na Home.
3	As mensagens contém um nome, email do usuário, texto da mensagem e a opção de apagar a mensagem.
4	É possível pesquisar mensagens.

Tabela 26 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais (ADM)

3.3.3 Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.001	O contato inicial do app será a página de login.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ao entrar no aplicativo o usuario tera os botoes de Login, Cadastro, Quem somos e FAQ.

Tabela 27 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.002	O app deverá levar o usuario para o formulario ao clicar no botao Cadastrar.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ao clicar no botao cadastrar abrira um formulario para cadastro onde o usuario preencherá suas informações.

Tabela 28 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.003	O app deverá mostrar o perfil do voluntário.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Após o usuario fetuar o Login, visualizara seu perfil contendo inforamações como Sobre Mim, Nome e foto de perfil.

Tabela 29 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.004	O app deverá mostrar as vagas inscrita pelo usuario.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Ao sair da pagina de perfil tera a opção de visualizar vagas que o voluntario se inscreveu atraves do site

Tabela 30 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.005	O app deverá ter o botão de logout.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	O usuario tera a opção de logout após usar o aplicativo, sera possivel realizar o logout após apertar o botao localizado no canto direito da tela.

Tabela 31 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.006	O app deverá ter a tela de perguntas frequentes (FAQ).
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Na home terá um botão FAQ que ao clicar-lo levará a página de perguntas frequentes onde o usuário tirará suas dúvidas sobre o aplicativo.

Tabela 32 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

Código	Requisito
RFU.007	O app deverá ter a tela de Quem Somos.
Nº Regra	Descrição da Regra de Negócios
01	Na home terá um botão Quem Somos que ao clicar-lo levará a página onde apresentará nosso grupo responsável pelo desenvolvimento do projeto.

Tabela 33 Lista de Detalhamento dos Requisitos Funcionais do Aplicativo

3.4 Fluxograma do Site

Página 1.

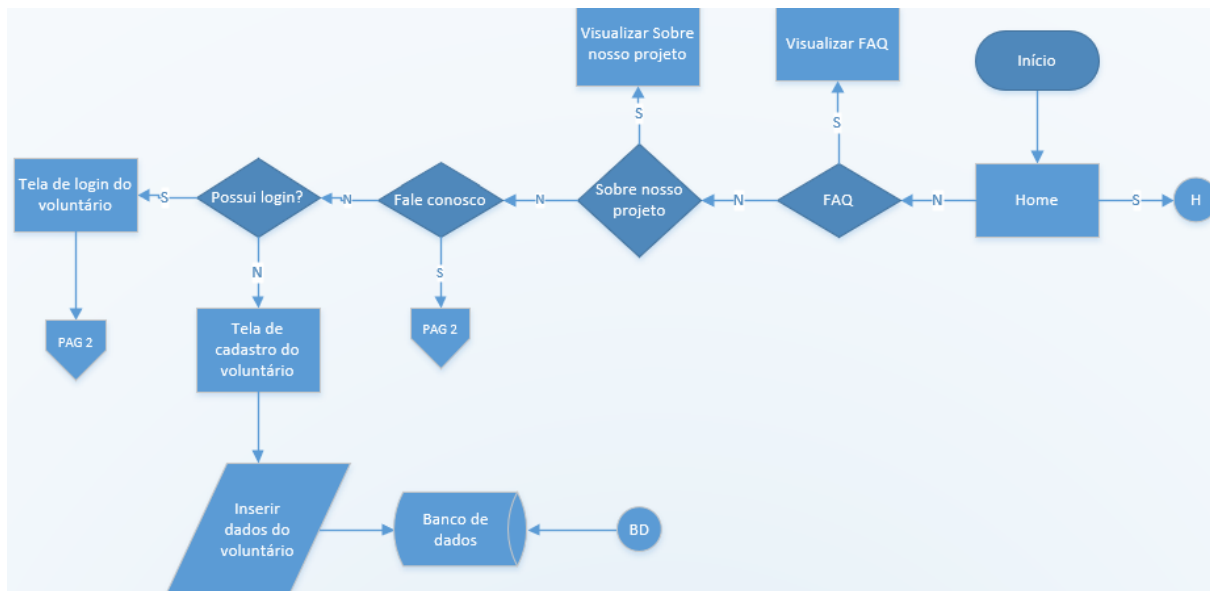


Figura 20 Página 1 do Fluxograma do Site

Página 2.

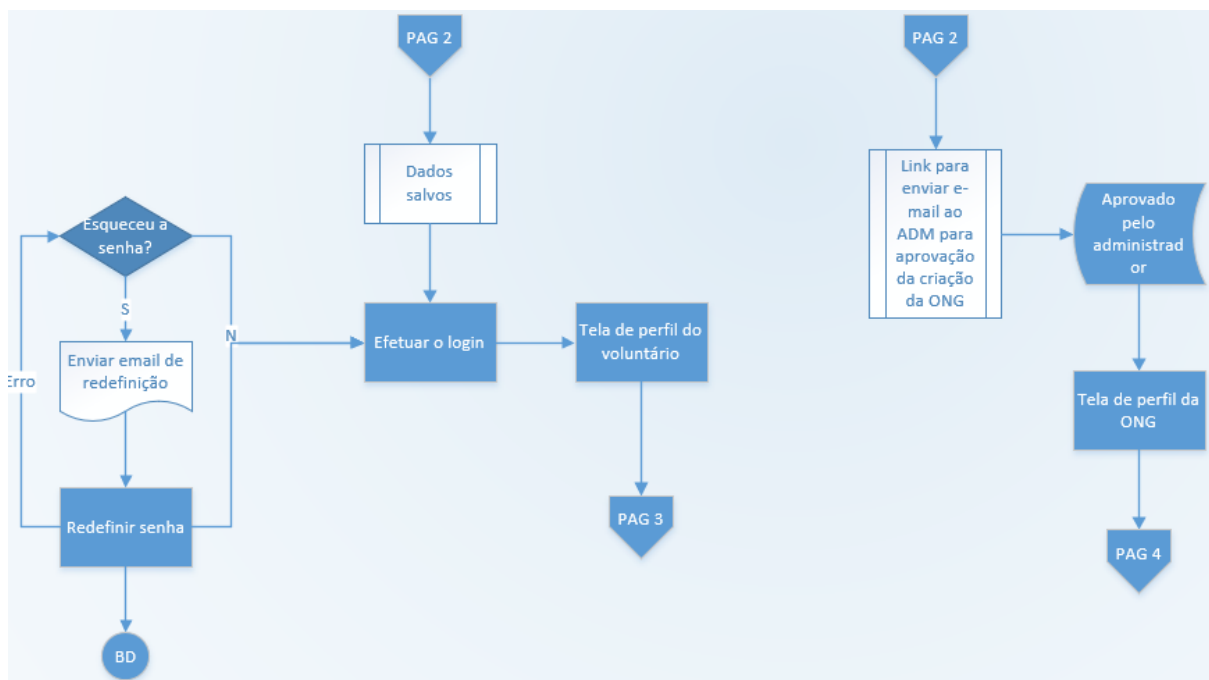


Figura 21 Página 2 do Fluxograma do Site

Página 3.

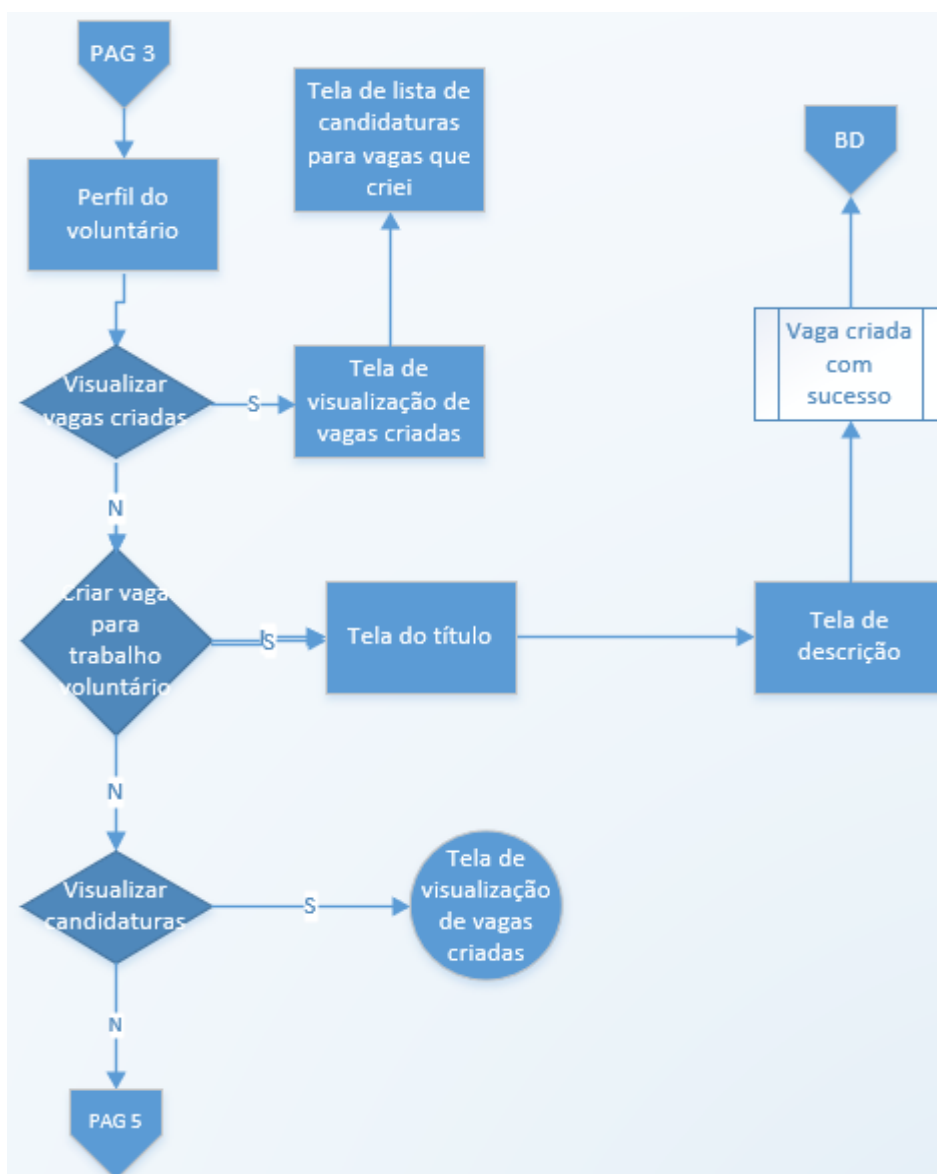


Figura 22 Página 3 do Fluxograma do Site

Página 4.

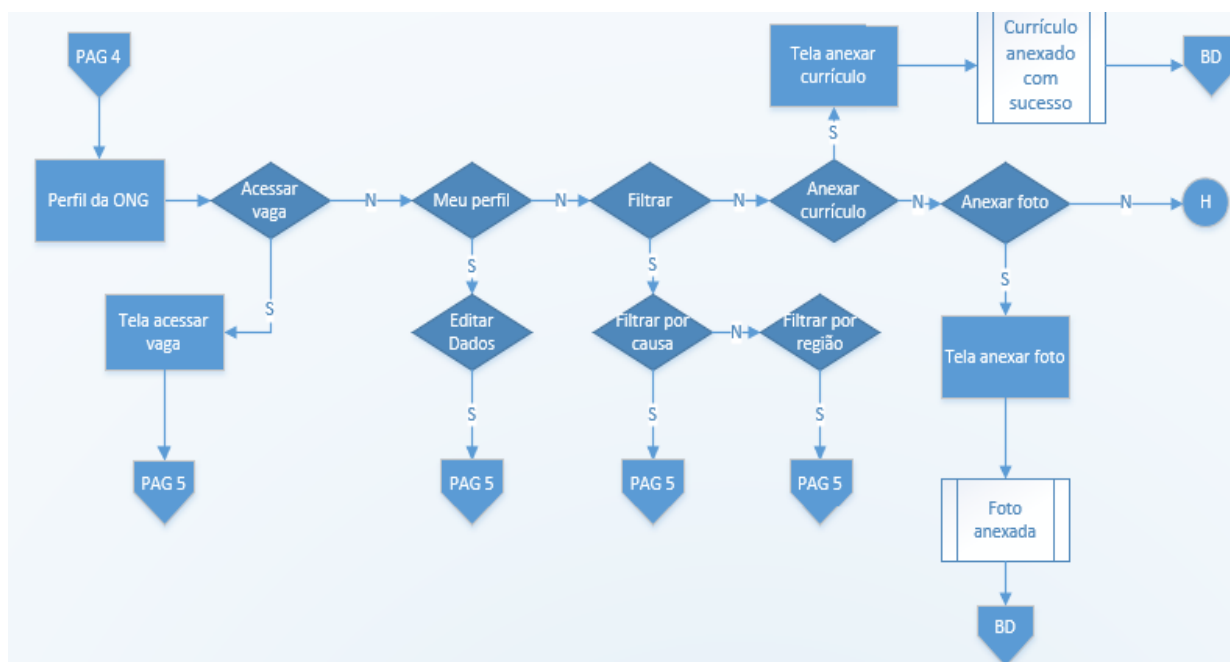


Figura 23 Página 4 do Fluxograma do Site

Página 5.

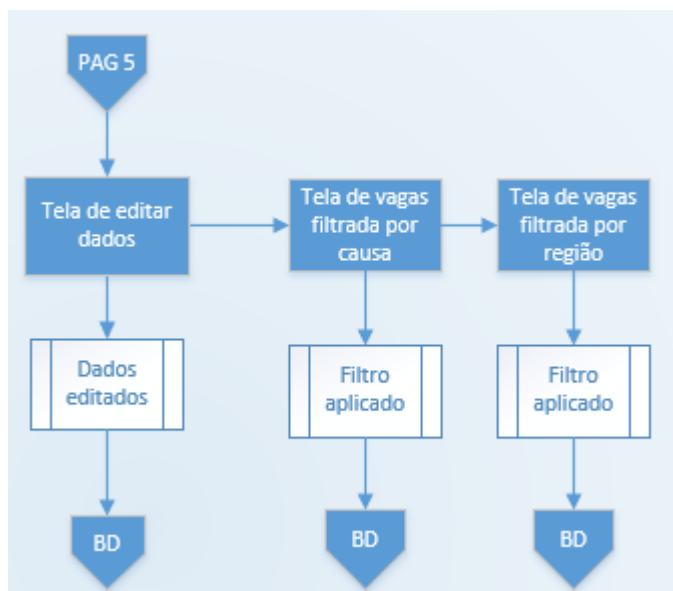


Figura 24 Página 5 do Fluxograma do Site

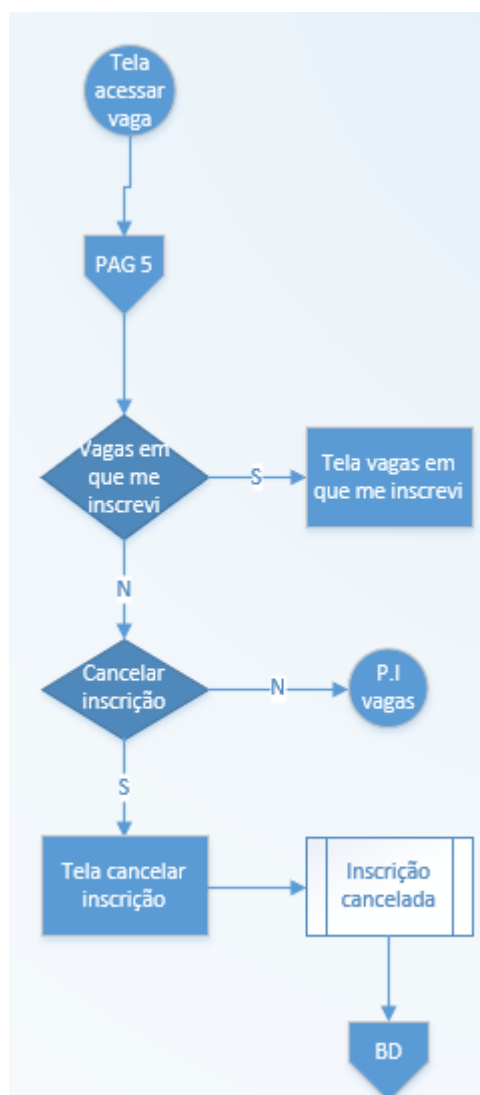


Figura 25 Página 5.1 do Fluxograma do Site

Página 6.

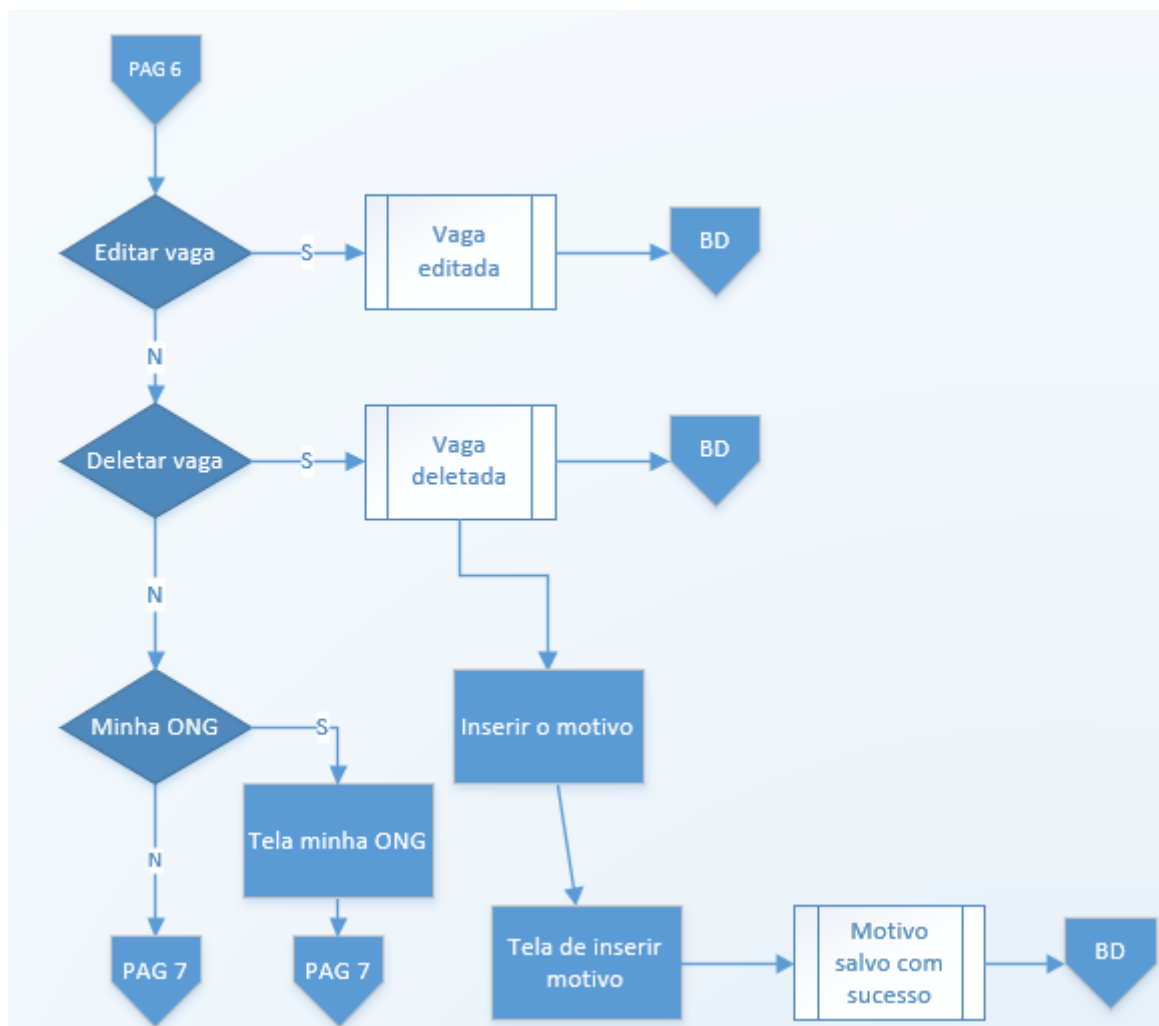


Figura 26 Página 6 do Fluxograma do Site

Página 7.

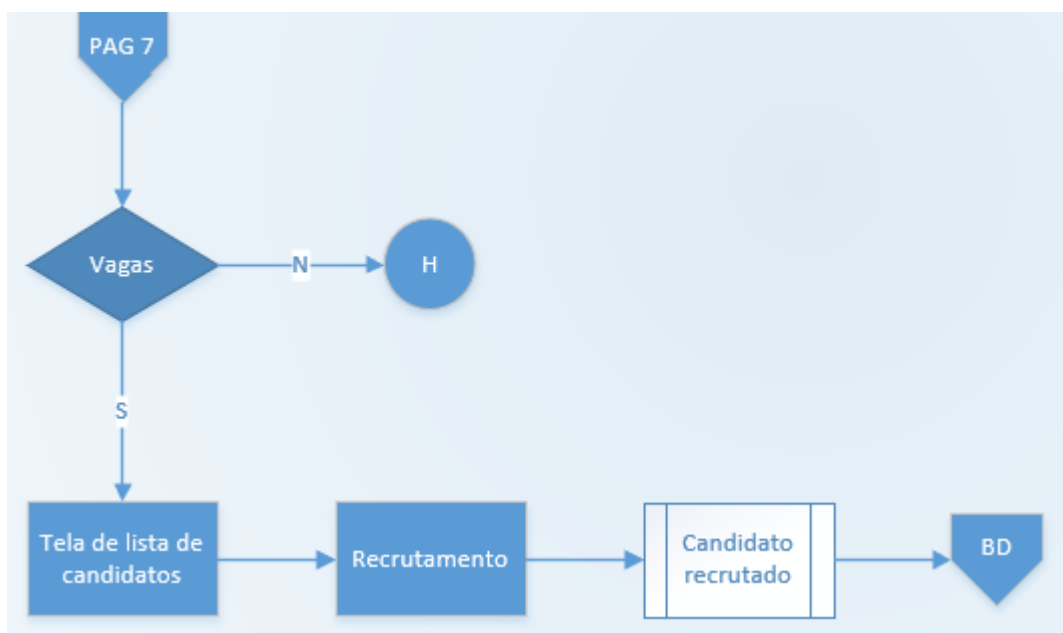


Figura 27 Página 7 do Fluxograma do Site

Página 7.1

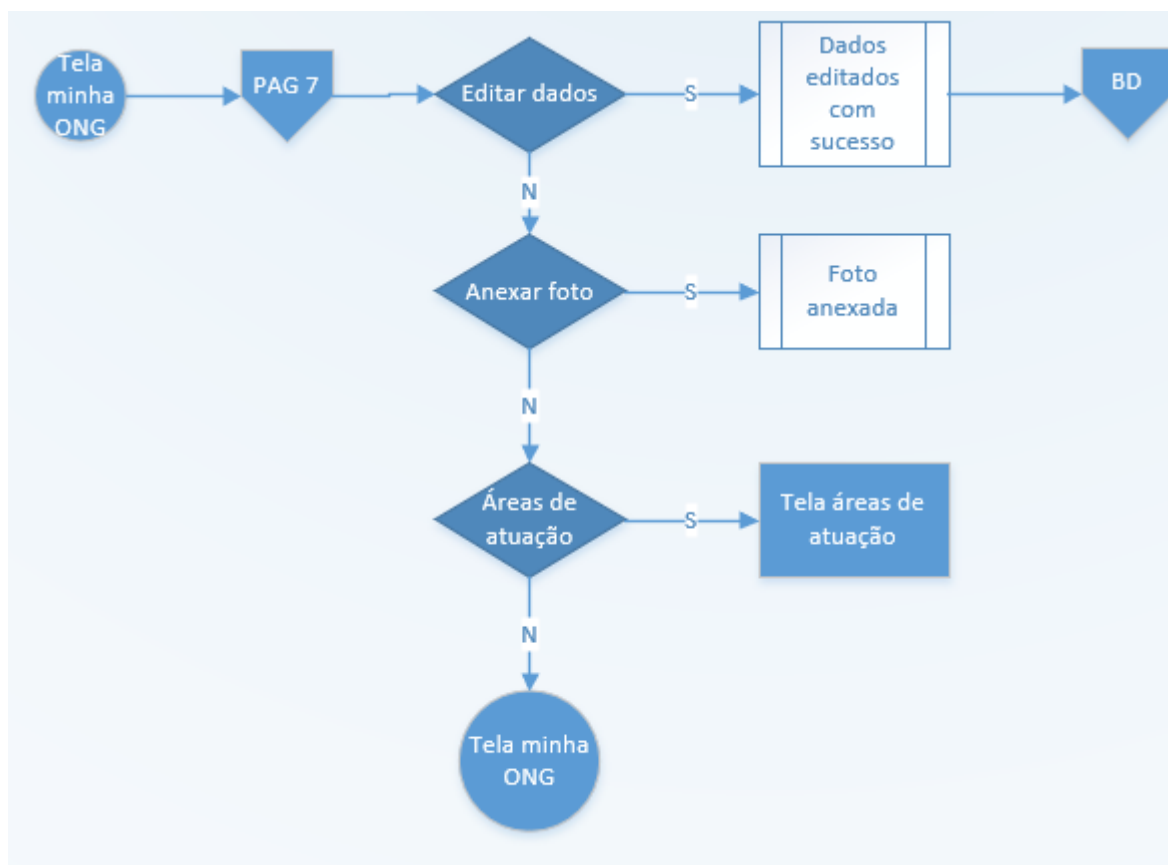


Figura 28 Página 7.1 do Fluxograma do Site

3.5 Fluxograma do Aplicativo

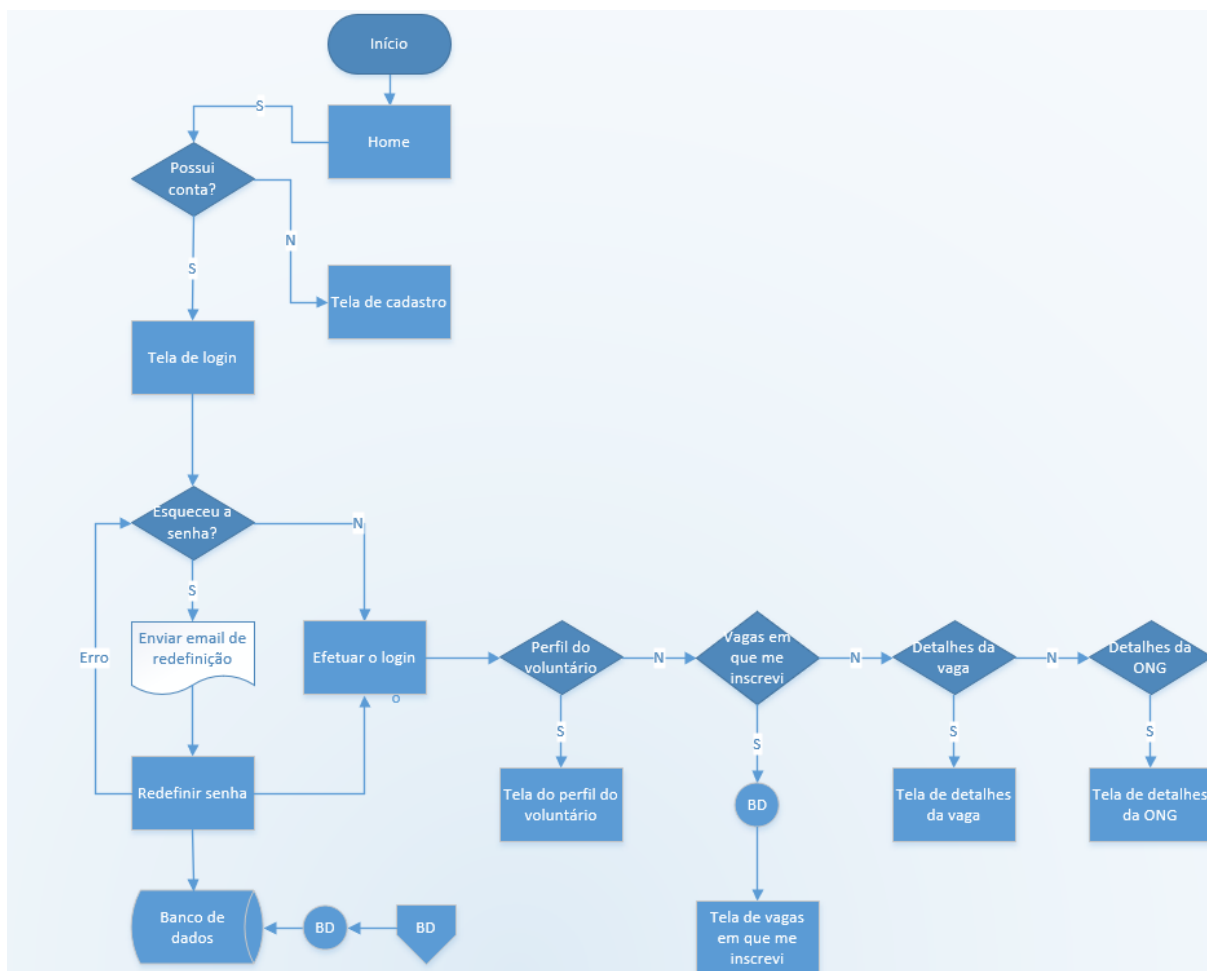


Figura 29 Fluxograma do App

4. CASOS DE USO

4.1 Caso de Uso (Site)

Parte 1

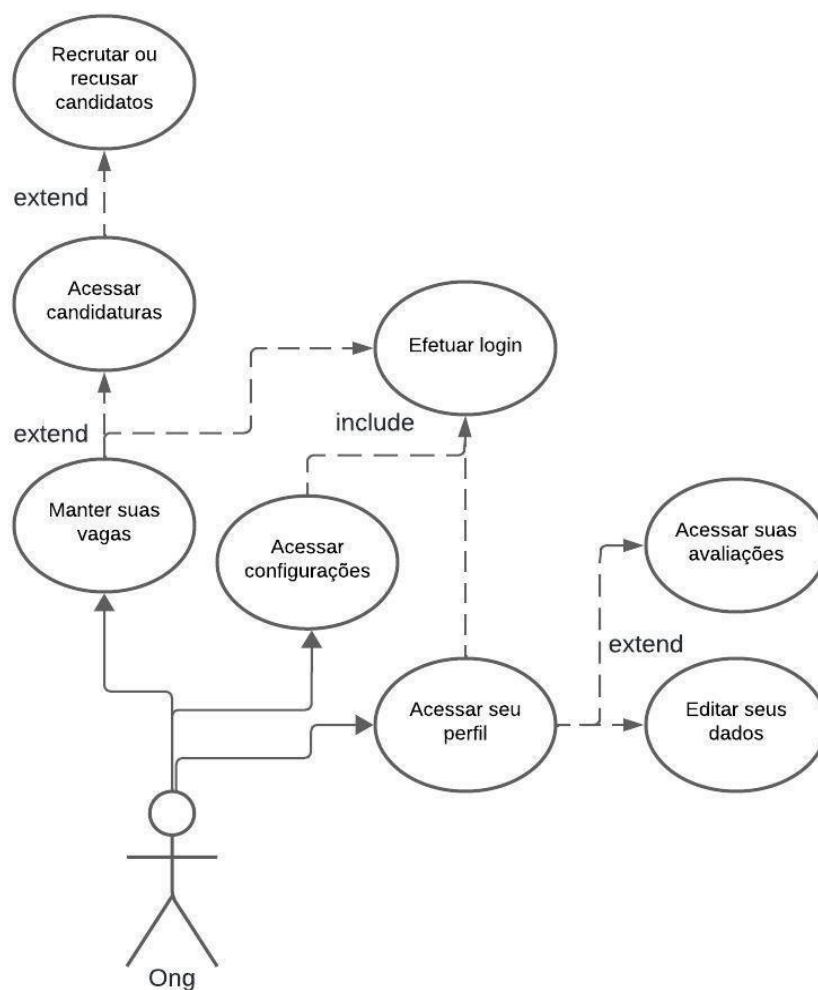


Figura 30 Parte 1 Caso de Uso (Site)

Parte 2

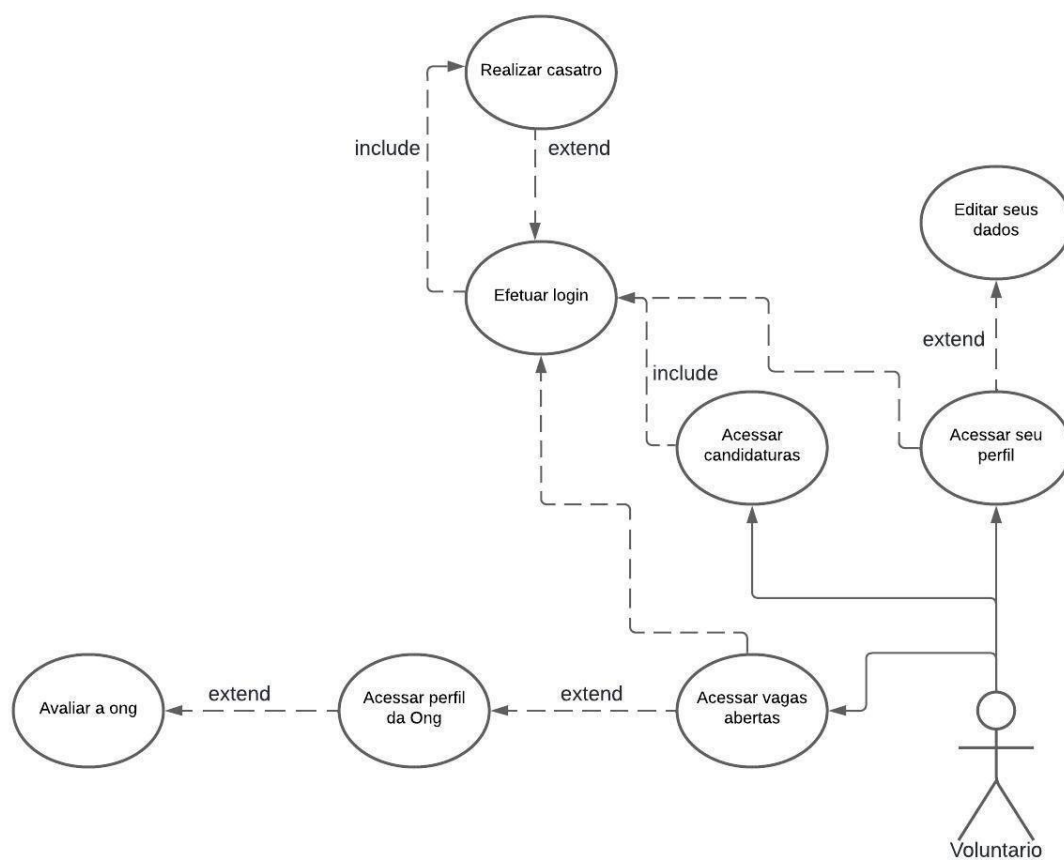


Figura 31 Parte 2 Caso de Uso (Site)

Parte 3

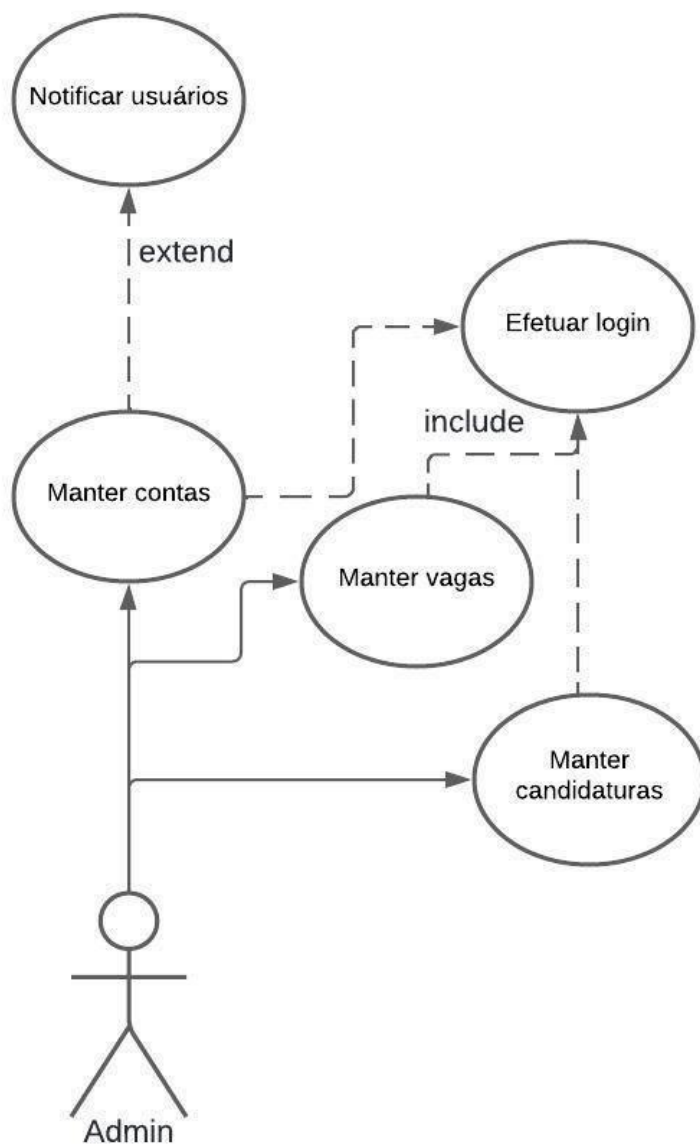


Figura 32 Parte 3 Caso de Uso (Site)

Parte 4

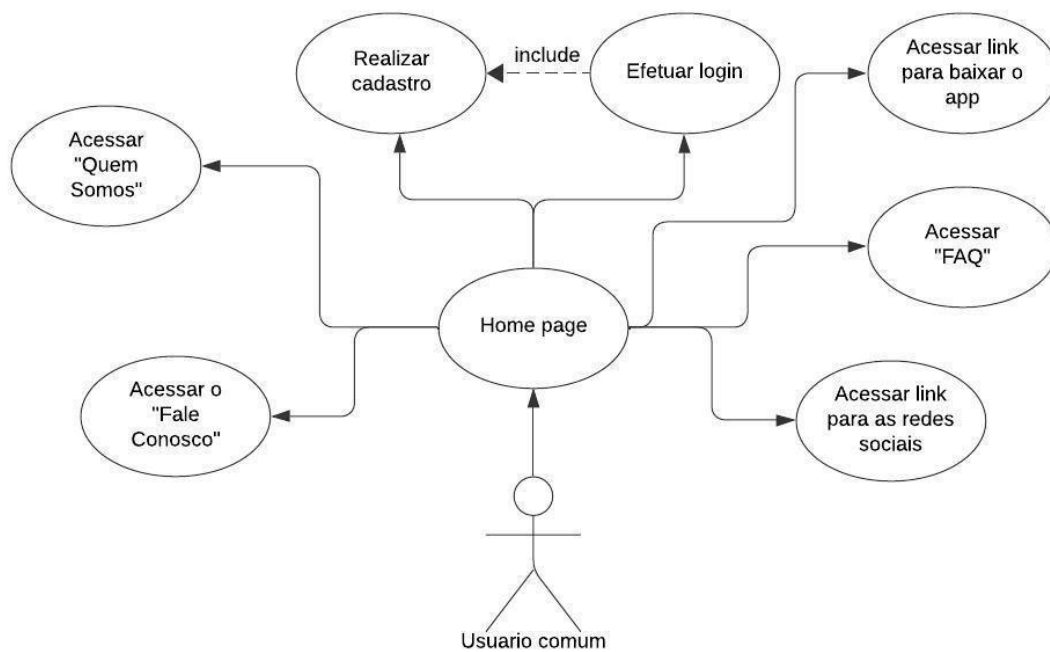


Figura 33 Parte 4 Caso de Uso (Site)

4. DIAGRAMA DE MODELAGEM BANCO DE DADOS

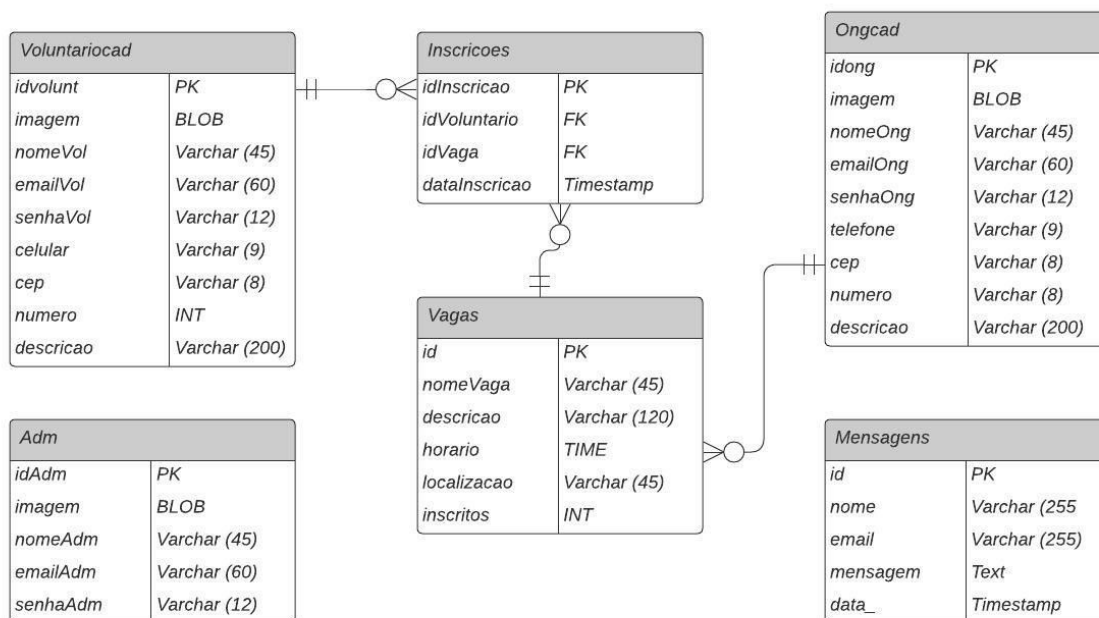


Figura 34 Diagrama de modelagem

6. DICIONÁRIO DE DADOS

TABELA	RELACIONAMENTO	NOME DO RELAC.	DESCRIÇÃO
Voluntario	Candidatura	Inscribe	Tabela com os dados e para cadastro do voluntário.
Candidatura	Voluntario	Inscribe	Tabela de junção para os voluntários se candidatarem para as vagas.
	Vaga	Inscrições	
Vaga	Candidatura	Inscrições	Tabela com os dados das vagas que a ong disponibilizar.
	Ong	Dono	
Ong	Vaga	Dono	Tabela com os dados e para cadastro da Ong.

Tabela 34 Dicionário de Dados

TABELA	COLUNA	TIPO	COMPRIMENTO	RESTRIÇÕES	DESCRIÇÃO
Voluntario	ID_Voluntario	INT		PK, not null, auto increment	Número de identificação do voluntário.
	Nome	Varchar	60 bytes	Not null	Nome do voluntário.
	Email	Varchar	60 bytes	Not null, unique	Email do voluntário.
	Bio	Varchar	800 bytes		Biografia para o perfil do voluntário.
	Data_nascimento	Date		Not null	Data de nascimento do voluntário.
	Celular	Varchar	12 bytes	Not null, unique	Número de celular do voluntário
	Senha	Varchar	12 bytes	Not null	Senha de login do voluntário.
	Cep	INT			Cep do endereço do voluntário.
	Numero	INT			Número do endereço do voluntário.
	Curriculo	Blob			Documento de currículo do voluntário para o perfil.
	Foto_perfil	Blob			Foto de perfil do voluntário para o perfil.

Tabela 35 Dicionário de Dados (Voluntário)

Ong	ID_Ong	INT		PK, not null, auto increment	Número de identificação da Ong
	Nome	Varchar	60 bytes	Not null	Nome da Ong.
	Email	Varchar	60 bytes	Not null, unique	Email da Ong.
	Senha	Varchar	12 bytes	Not null	Senha de login da Ong.
	Telefone	INT		Not null, unique	Número de telefone da Ong.
	Cep	INT			Cep do endereço da Ong.
	Numero	INT			Número do endereço da Ong.
	Site	Varchar	200 bytes		Link para o site da Ong.
	Area_atuacao	Varchar	80 bytes	Not null	Area de atuação da Ong.

Tabela 36 Dicionário de Dados (ONG)

Vaga	ID_Vaga	INT		PK, not null, auto increment	Número de identificação da vaga.
	Titulo	Varchar	100 bytes	Not null	Título da vaga.
	Descricao	Varchar	800 bytes	Not null	Descrição sobre a vaga.
	Area_atuacao	Varchar	100 bytes		Area de atuação da Ong dona da vaga.
	Ong_id	INT		FK, not null	Número de identificação da Ong.

Tabela 37 Dicionário de Dados (Vagas)

Candidatura	ID_candidatura	INT		PK, not null, auto increment	Número de identificação da candidatura.
	Voluntario_id	INT		FK, not null	Número de identificação do voluntário.
	Ong_id	INT		FK, not null	Número de identificação da vaga.

Tabela 38 Dicionário de Dados (Candidatura)

RELACIONAMENTO	TB1 - FK	TB2 - PK	DESCRIÇÃO
Inscribe	Candidatura	Voluntário	Qual voluntário realizou esta candidatura.
Inscrições	Candidatura	Vaga	Qual vaga essa candidatura é referente.
Dono	Vaga	Ong	Qual Ong é a dona desta vaga.

Tabela 39 Dicionário de Dados (Inscrições)

8. CRONOGRAMA DE ATIVIDADE

Nome da Tarefa	Duração	Início	Término
1. Fase: Concepção	14 dias	15/02/2024	29/02/2024
2. Fase: Elaboração	48 dias	15/02/2024	03/04/2024
3. Fase: Construção	79 dias	26/03/2024	13/06/2024
4. Fase: Transição	37 dias	13/05/2024	19/06/2024

Tabela 40 Cronograma de atividade

9. GRÁFICO DE GANTT

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 41 Gráfico de Gantt

	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 42 Gráfico de Gantt

	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 43 Gráfico de Gantt

	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 44 Gráfico de Gantt

	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 45 Gráfico de Gantt

	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 46 Gráfico de Gantt

	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
Fase 1																				
Fase 2																				
Fase 3																				
Fase 4																				

Tabela 47 Gráfico de Gantt

10. DESENVOLVIMENTO

10.1 PHP e HTML da Página principal do Site:

```
<?php
include_once('conexao.php');

// Definindo a variável de mensagem
$mensagem = "";

// Verifica se o formulário de cadastro de voluntário foi enviado
if (isset($_POST['submit'])) {
    $nomeVol = $_POST['nomeVol'];
    $emailVol = $_POST['emailVol'];
    $senhaVol = $_POST['senhaVol'];
    $celular = $_POST['celular'];
    $cep = $_POST['cep'];
    $numero = $_POST['numero'];
    $dataNasc = $_POST['dataNasc'];

    // Verifica se o e-mail já existe na tabela de voluntários

    $check_query = "SELECT * FROM voluntariocad WHERE emailVol='$emailVol'";
    $check_result = mysqli_query($conexao, $check_query);
    if (mysqli_num_rows($check_result) > 0) {
        $mensagem = '<div id="success" class="msg error" style="text-align: center;
padding: 10px; z-index: 9999;">E-mail já cadastrado!</div>';
    } else {
        // Se o e-mail não estiver duplicado, insira os dados
        $result = mysqli_query($conexao, "INSERT INTO
voluntariocad(nomeVol,emailVol,senhaVol,celular,cep,numero,dataNasc)
```

```

VALUES
('$nomeVol','$emailVol','$senhaVol','$celular','$cep','$numero','$dataNasc'));

// Verifica se o cadastro foi bem-sucedido
if ($result) {
    $mensagem = '<div id="success" class="msg success" style="text-align:
center; padding: 10px; z-index: 9999;">Cadastro realizado com sucesso!</div>';
} else {
    $mensagem = '<div id="success" class="msg error" style="text-align: center;
padding: 10px; z-index: 9999;">Erro ao cadastrar voluntário!</div>';
}
}

// Verifica se o formulário de mensagem foi enviado
if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST" && isset($_POST['submit-faq'])) {
    // Obtém os dados do formulário de mensagem
    $nomeFaq = $_POST['nomeFaq'];
    $emailFaq = $_POST['emailFaq'];
    $mens = $_POST['area'];

    // Prepara a consulta SQL para inserir os dados
    $sql = "INSERT INTO mensagens (nome, email, mensagem) VALUES
('$nomeFaq', '$emailFaq', '$mens')";

    // Executa a consulta SQL
    if ($conexao->query($sql) === TRUE) {
        $mensagem = '<div id="success" class="msg sucess" style="text-align: center;
padding: 10px; z-index: 9999;">Mensagem enviada com sucesso!</div>';
    } else {

```

```

    $mensagem = '<div id="success" class="msg error" style="text-align: center;
padding: 10px; z-index: 9999;">Erro ao enviar mensagem!</div>';
}
}

```

```

if (isset($_GET['login']) && $_GET['login'] === 'failed') {
    $mensagem = '<div id="success-msg" class="msg error" style="text-align: center;
padding: 10px; z-index: 9999;">Não foi possível fazer login. Verifique suas
credenciais.</div>';
}

// Fecha a conexão com o banco de dados
$conexao->close();
?>

```

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>VOLUNTARIA | Home</title>
    <!-- font-awesome -->
    <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-
awesome/5.15.4/all.min.js">
    <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-
awesome/6.5.2/css/all.min.css">
    <link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/swiper@7/swiper-bundle.min.css">
    <!-- links css -->
    <link rel="stylesheet" href="css/home.css">
    <link rel="stylesheet" href="css/header.css">
    <link rel="stylesheet" href="css/footer.css">

    <!-- js -->

```

```
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/3.7.1/jquery.min.js"
integrity="sha512-
v2CJ7UaYy4JwqLDlrZUI/4hqeOQieOmAZNXBeQyjo21dadnwR+8ZaIJVT8EE2iyI61O
V8e6M8PP2/4hpQINQ/g==" crossorigin="anonymous" referrerpolicy="no-
referrer"></script>
```

```
<!-- Adicionando script para mensagem temporária -->
```

```
<style>
```

```
.msg.success { background-color: #d4edda; color: #155724; }
```

```
.msg.error { background-color: #f8d7da; color: #721c24; }
```

```
.msg.warning { background-color: #fff3cd; color: #856404; }
```

```
/* Estilo para ajustar a posição da mensagem temporária */
```

```
#success-msg {
```

```
    position: fixed;
```

```
    top: 0;
```

```
    left: 0;
```

```
    width: 100%;
```

```
    text-align: center;
```

```
    z-index: 9999;
```

```
}
```

```
</style>
```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<!--header-->
```

```
<header class="header">
```

```
<a href="index.php"></a>
```

```
<nav class="navbar">
```

```
<a href="index.php">home</a>
```

```
<a href="quemSomos.php">quem somos</a>
```

```
<a href="faq.php">faq</a>
```

```
</nav>
```



```

<div class="icons">
    <div id="login-btn" class="fas fa-user"></div>
    <div id="menu-btn" class="fas fa-bars"></div>
</div>
<!--login-form-->
<?php
// Verifica se os cookies existem e preenche os campos
$emailCookie = isset($_COOKIE['email']) ? $_COOKIE['email'] : "";
$senhaCookie = isset($_COOKIE['senha']) ? $_COOKIE['senha'] : "";
$checked = isset($_COOKIE['email']) ? 'checked' : "";
?>

<form action="testeLogin.php" class="login-form" name="LoginForm" id="LoginForm"
method="post">
    <h3>login</h3>
    <input required type="email" name="email" id="email" class="box"
placeholder="Email" value="<?php echo $emailCookie; ?>">
    <input required type="password" name="senha" id="senha" class="box"
placeholder="Senha" value="<?php echo $senhaCookie; ?>">
    <div class="remember">
        <input type="checkbox" name="remember" id="remember" <?php echo
$checked; ?>>
        <label for="remember">Lembrar-me</label>
    </div>
    <input type="submit" class="btn" id="Logar" name="submit"></input>
    <span id="resp-form-login"></span>
</form>

</header>
<main>
    <!--home-->
    <section class="home" id="home">

```

```

<div class="content">

    <h3>Junte-se a nossa<br> comunidade e faça parte<br> da mudança,
    impactando<br> vidas.</h3>

    <button class="btn" id="btn-cadastro"><span>Cadastra-
    se</span></button>

</div>



</section>

<!--form cadastro-->

<div class="center">

    <div class="popup cadastro-form">

        <div class="close-btn">&times;</div>

        <form action="index.php" class="form" id="Form-Cadastro"
        method="POST">

            <h3>cadastro</h3>

            <div class="form-element">

                <label for="Nome">Nome</label>

                <input required type="text" name="nomeVol" id="nomeVol"
                class="box" placeholder="Nome">

            </div>

            <div class="form-element">

                <label for="Email">Email</label>

                <input required type="email" name="emailVol" id="emailVol"
                class="box" placeholder="Email">

            </div>

            <div class="form-element">

                <label for="Senha">Senha</label>

                <input required type="password" name="senhaVol" id="senhaVol"
                class="box" placeholder="Senha">

            </div>

            <div class="form-element">

                <label for="Celular">Celular</label>

```

```

        <input required type="number" name="celular" id="celular"
class="box" placeholder="Celular">
    </div>
    <div class="form-element">
        <label for="Cep">Cep</label>
        <input required type="number" name="cep" id="cep" class="box"
placeholder="Cep">
    </div>
    <div class="form-element">
        <label for="Número">Número</label>
        <input required type="number" name="numero" id="numero"
class="box" placeholder="Número">
    </div>
    <div class="form-element">
        <label for="DtaNascimento">Data de Nascimento</label>
        <input required type="date" name="dataNasc" id="dataNasc"
class="box" placeholder="DtaNascimento">
    </div>
    <div class="form-element">
        <input type="submit" value="Enviar" class="btn" name="submit"
id="submit">
    </div>
    <span id="resp-form"></span>
</form>
</div>
</div>
<!-- Exibição da mensagem temporária de sucesso -->
<?php if (isset($mensagem)) : ?>
    <div id="success-msg"><?php echo $mensagem; ?></div>
<?php endif; ?>
<script>

```

// Adicionar script para fazer a mensagem desaparecer após alguns segundos

```

    setTimeout(function() {
        var element = document.getElementById('success-msg');
        if (element) {
            element.parentNode.removeChild(element);
        }
    }, 2000); // 5000 milissegundos = 5 segundos
</script>
<!--galeria-->

<section class="gallery" id="gallery">
    <h2 class="heading">Projetos</h2>
    <div class="slider">
        <div class="slides">
            <input type="radio" name="radio-btn" id="radio1">
            <input type="radio" name="radio-btn" id="radio2">
            <input type="radio" name="radio-btn" id="radio3">
            <input type="radio" name="radio-btn" id="radio4">

            <div class="slide first">
                
            </div>
            <div class="slide">
                
            </div>
            <div class="slide">
                
            </div>
            <div class="slide">
                

```

10.2 CSS Página Home do Site

```
:root{
    --box-shadow: 0 .5rem 1rem rgba(0, 0, 0, 0.1);
    --main: #7DA0CA;
    --azul-escuro: #052659;
}

*{
    font-family: 'Roboto', sans-serif;
    margin: 0;
    padding: 0;
    box-sizing: border-box;
    outline: none;
    border: none;
    text-decoration: none;
    transition: .2s linear;
}

body{
    text-transform: uppercase;
}

html{
    font-size: 62.5%;
    overflow-x: hidden;
    scroll-behavior: smooth;
    scroll-padding-top: 4rem;
}

html::-webkit-scrollbar{
    width: 1rem;
}
```

```
html::-webkit-scrollbar-track{  
    background: transparent;  
}
```

```
html::-webkit-scrollbar-thumb{  
    background: var(--main);  
    border-radius: 5rem;  
}
```

```
.heading{  
    text-align: center;  
    font-size: 3rem;  
    color: var(--azul-escuro);  
    text-transform: uppercase;  
    margin-bottom: 3rem;  
    padding: 1.2rem 0;  
}
```

```
.btn {  
    position: relative;  
    font-size: 1.3rem;  
    background: var(--azul-escuro);  
    color: #DFDFDF;  
    box-shadow: var(--box-shadow);  
    border-radius: 5rem;  
    padding: 0.8rem 3rem;  
    margin-top: 1.1rem;  
    overflow: hidden; /* Adiciona overflow hidden para ocultar o conteúdo do  
pseudo-elemento que estenderá além do botão */  
    cursor: pointer; /* Altera o cursor ao passar o mouse sobre o botão */  
    transition: background-color 0.3s ease; /* Adiciona uma transição suave para  
a cor de fundo */
```

```

}

.btn span{
    position: relative;
    z-index: 2;
}

.btn::before {
    content: "";
    color: #fff;
    position: absolute;
    top: 0;
    left: -100%; /* Inicia o pseudo-elemento fora do botão */
    width: 100%;
    height: 100%;
    background: #2154a0; /* Cor de preenchimento */
    transition: left 0.3s ease; /* Adiciona uma transição suave para o movimento
*/

    z-index: 1; /* Define a ordem de empilhamento */
}

.btn:hover::before {
    left: 0; /* Move o pseudo-elemento para a direita */
}

.btn:hover {
    cursor: pointer;
    color: #DFDFDF; /* Altera a cor do texto ao passar o mouse sobre o botão */
}

/*cadastro form*/

```

```
.popup{
  position: absolute;
  top: -150%;
  left: 50%;
  opacity: 0;
  transform: translate(-50%,-50%) scale(1.25);
  width: 500px;
  padding: 20px;
  background: #DFDFDF;
  box-shadow: var(--box-shadow);
  border-radius: 10px;
  z-index: 1001;

  transition: top 0ms ease-in-out 200ms,
  opacity 200ms ease-in-out 0ms, transform 200ms ease-in-out 0ms;
}
```

```
.popup.active{
  opacity: 1;
  transform: translate(-50%,-50%) scale(1);
  top: 50%;
  transition: top 0ms ease-in-out 0ms,
  opacity 200ms ease-in-out 0ms, transform 200ms ease-in-out 0ms;
}
```

```
.popup .close-btn{
  position: absolute;
  top: 10px;
  right: 10px;
  width: 15px;
  height: 15px;
  background: #888;
  color: #eee;
```



```
text-align: center;
line-height: 15px;
border-radius: 15px;
cursor: pointer;
}
```

```
.popup .form h3{
text-align: center;
color: var(--azul-escuro);
margin: 0px 0px 2px;
}
```

```
.popup .form .form-element{
margin: 5px 0px;
}
```

```
.popup .form .form-element label{
font-size: 13px;
color: #222;
}
```

10.3 Banco de Dados do Site

```
CREATE DATABASE id22128108_voluntaria_bd;  
USE id22128108_voluntaria_bd;
```

```
CREATE TABLE `id22128108_voluntaria_bd`.`vagas` (  
  `id` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nomeVaga` VARCHAR(45) NOT NULL,  
  `descricao` VARCHAR(120) NOT NULL,  
  `horario` TIME NOT NULL,  
  `localizacao` VARCHAR(45) NOT NULL,  
  `inscritos` INT,  
  PRIMARY KEY (`id`))  
ENGINE = MyISAM  
DEFAULT CHARACTER SET = utf8mb4  
COLLATE = utf8mb4_unicode_ci;
```

```
CREATE TABLE `id22128108_voluntaria_bd`.`ongcad` (  
  `idong` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `imagem` BLOB,  
  `nomeOng` VARCHAR(45) NOT NULL,  
  `emailOng` VARCHAR(60) NOT NULL,  
  `senhaOng` VARCHAR(12) NOT NULL,  
  `telefone` VARCHAR(9) NOT NULL,  
  `cep` VARCHAR(8) NOT NULL,  
  `numero` VARCHAR(8) NOT NULL,  
  `descricao` VARCHAR(200),  
  PRIMARY KEY (`idong`),  
  UNIQUE INDEX `email_UNIQUE` (`emailOng` ASC))  
ENGINE = MyISAM  
DEFAULT CHARACTER SET = utf8mb4  
COLLATE = utf8mb4_unicode_ci;
```

```

CREATE TABLE `id22128108_voluntaria_bd`.`Adm` (
  `idAdm` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `imagem` BLOB,
  `nomeAdm` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `emailAdm` VARCHAR(60) NOT NULL,
  `senhaAdm` VARCHAR(12) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idAdm`),
  UNIQUE INDEX `email_UNIQUE` (`emailAdm` ASC))
ENGINE = MyISAM
DEFAULT CHARACTER SET = utf8mb4
COLLATE = utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE `id22128108_voluntaria_bd`.`voluntariocad` (
  `idvolunt` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `imagem` BLOB,
  `nomeVol` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `emailVol` VARCHAR(60) NOT NULL,
  `senhaVol` VARCHAR(12) NOT NULL,
  `celular` VARCHAR(9) NOT NULL,
  `cep` VARCHAR(8) NOT NULL,
  `numero` INT NOT NULL,
  `dataNasc` DATE,
  `descricao` VARCHAR(200),
  PRIMARY KEY (`idvolunt`),
  UNIQUE INDEX `email_UNIQUE` (`emailVol` ASC),
  UNIQUE INDEX `celular_UNIQUE` (`celular` ASC))
ENGINE = MyISAM
DEFAULT CHARACTER SET = utf8mb4
COLLATE = utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE `id22128108_voluntaria_bd`.`inscricoes` (
  `idInscricao` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idVoluntario` INT NOT NULL,

```

```

`idVaga` INT NOT NULL,
`dataInscricao` TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
PRIMARY KEY (`idInscricao`),
FOREIGN KEY (`idVoluntario`) REFERENCES
`id22128108_voluntaria_bd`.`voluntariocad`(`idvolunt`),
FOREIGN KEY (`idVaga`) REFERENCES
`id22128108_voluntaria_bd`.`vagas`(`id`)
) ENGINE = MyISAM
DEFAULT CHARACTER SET = utf8mb4
COLLATE = utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE mensagens (
  id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  nome VARCHAR(255) NOT NULL,
  email VARCHAR(255) NOT NULL,
  mensagem TEXT NOT NULL,
  data_ TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
);

```

```

ALTER TABLE vagas ADD idong INT NOT NULL;
ALTER TABLE id22128108_voluntaria_bd.ongcad ADD COLUMN userImage
VARCHAR(255);
ALTER TABLE id22128108_voluntaria_bd.voluntariocad ADD COLUMN
userImage VARCHAR(255);
ALTER TABLE id22128108_voluntaria_bd.Adm ADD COLUMN userImage
VARCHAR(255);

```

11. MANUAL

11.1 Manual do Site Front-end (Cliente)

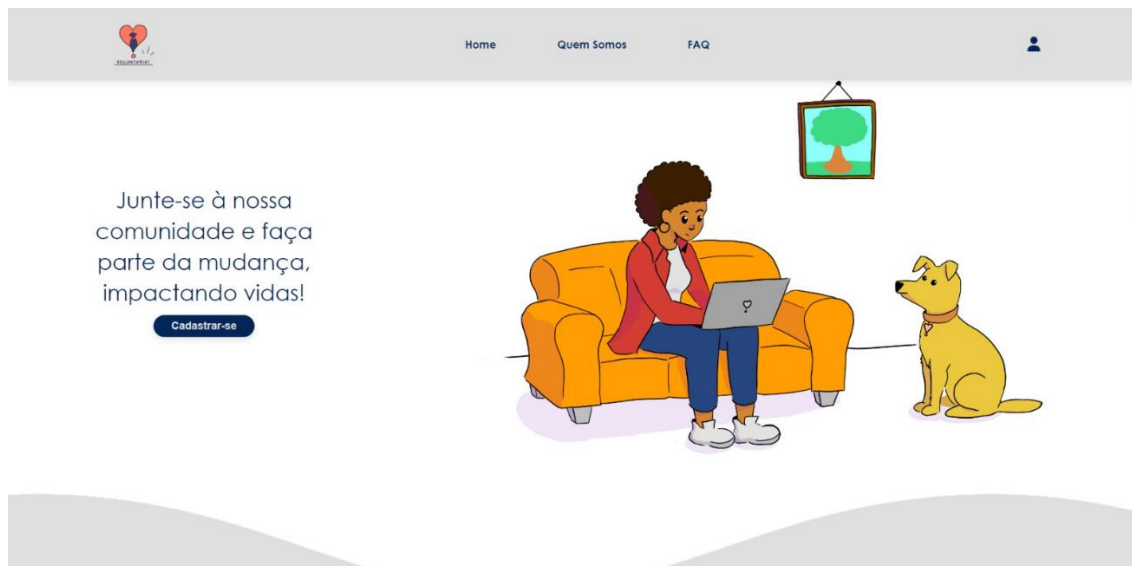


Figura 35 Manual do Site – Seção Home

Tela Inicial do site: Nesta tela, o usuário tem acesso as funções da barra superior e a opção de se cadastrar.



Figura 36 Manual do Site – Seção Home

Tela inicial do site: Nesta tela, o usuário pode explorar os projetos sociais por meio de um carrossel de imagens.

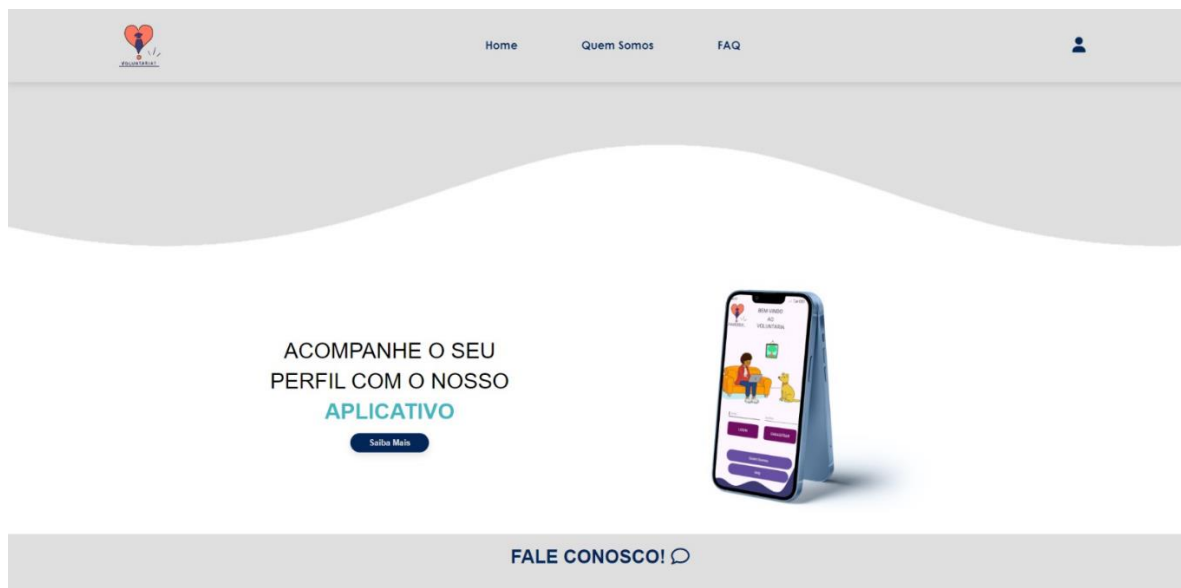


Figura 37 Manual do Site – Seção Home

Tela inicial do site: Nesta tela, permite que o usuário instale o aplicativo por meio do botão que redireciona para a instalação.

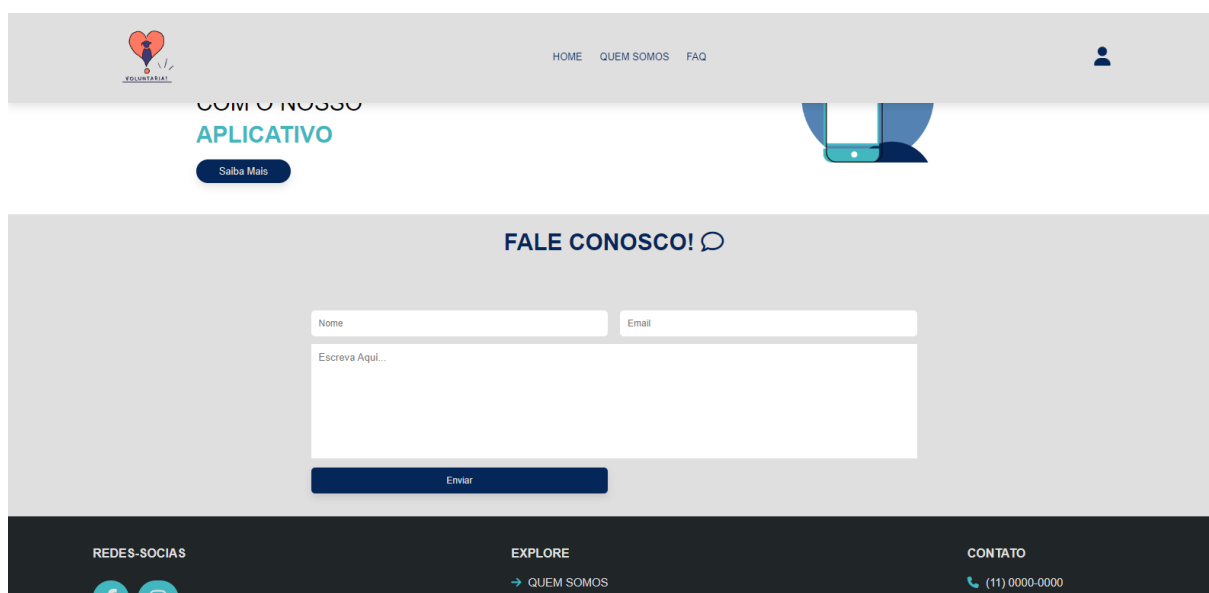


Figura 38 Manual do Site – Seção Fale Conosco

Tela inicial do site: Nesta tela, o usuário pode cessar suas dúvidas enviando perguntas que serão enviadas para o ADM do site.

Figura 39 Manual do Site – Seção Recursos

Tela inicial do site: Nesta tela, o usuário tem uma visão geral das funcionalidades do site. E também a opção de contato e redes sociais.

1) O SITE É CONFIÁVEL?
Sim, o modo de cadastro da ong é feito por um de nossos administradores e, após diversas entrevistas, passado ao coordenador da ONG. Mesmo após tudo isso o monitoramento dessas contas segue sendo feito pelos nossos administradores.

2) ONDE ME INSCREVO?
Assim que você se cadastra no nosso site, você será levado para uma página com as vagas em destaque listadas, apenas é necessário clicar em "Me Inscrever."

3) COMO CADASTRO MINHA ONG?
O diretor da ONG deverá entrar em contato com a nossa equipe por meio do Fale Conosco e pedir acesso à conta da ONG, previamente ou posteriormente criado por um de nossos administradores.

4) COMO ENCONTRO O APLICATIVO?
O link para download do aplicativo poderá ser encontrado na tela inicial ou em

5) QUALQUER PESSOA PODE PARTICIPAR?
Sim, contanto que tenha mais de 18 anos de idade.

6) COMO POSSO REDEFINIR A MINHA SENHA?
Na área de login, terá um botão de "Esqueci a minha senha". ao responder os dados

Figura 40 Manual do Site – Seção Perguntas Frequentes

4) COMO ENCONTRO O APLICATIVO?
O link para download do aplicativo poderá ser encontrado na tela inicial ou em qualquer página ao descer até o rodapé e clicar em Baixar.

5) QUALQUER PESSOA PODE PARTICIPAR?
Sim, contanto que tenha mais que 18 anos de idade.

6) COMO POSSO REDEFINIR A MINHA SENHA?
Na área de de login, terá um botão de "Esqueci a minha senha", ao responder os dados necessários no formulário um email será enviado com os passos para redefinir a senha.

FALE CONOSCO!

Nome Email

Escreva Aqui...

Enviar

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Figura 41 Manual do Site – Seção Perguntas Frequentes

FALE CONOSCO!

Nome Email

Escreva Aqui...

Enviar

REDES-SOCIAIS

EXPLORE
→ QUEM SOMOS

CONTATO
Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.
(11) 0000-0000

Figura 42 Manual do Site – Seção Perguntas Frequentes

Seção de Perguntas Frequentes: Nesta seção, o usuário tem acesso a resposta para dúvidas que podem surgir, caso ainda tenha questionamentos o usuário pode enviar sua pergunta no 'Fale Conosco'.



Figura 43 Manual do Site – Seção Quem Somos

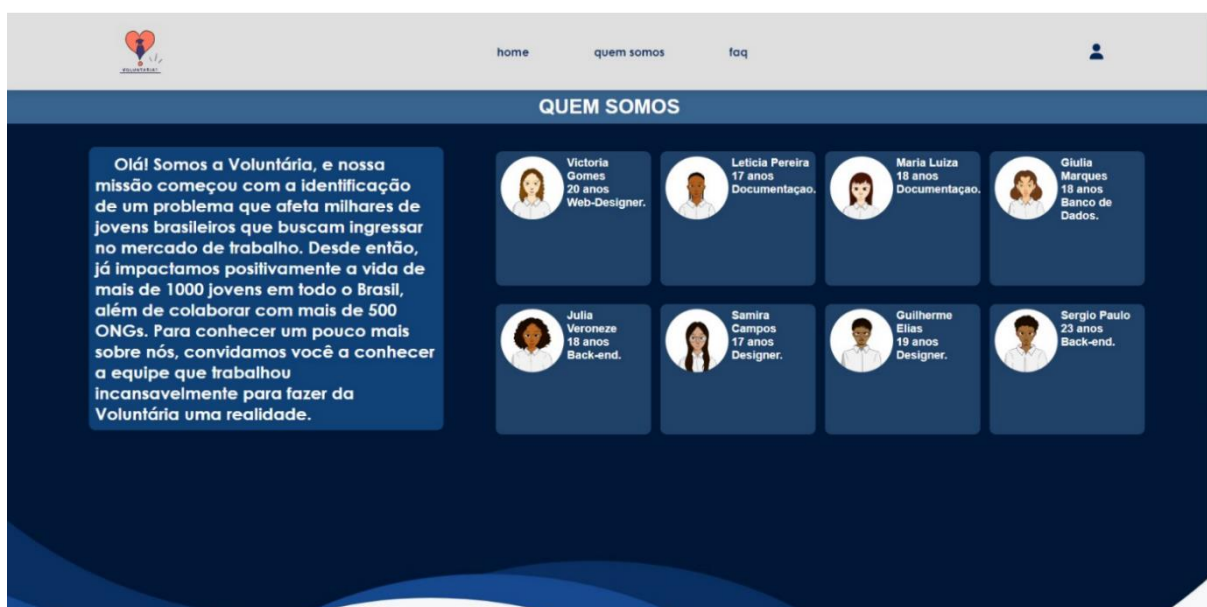


Figura 44 Manual do Site – Seção Quem Somos

Seção Quem Somos: Nesta seção, o usuário conhece detalhadamente a missão, visão, valores e a história da organização. Informações sobre a equipe e suas respectivas funções.

11.2 Manual do Site Front-end (Voluntário)

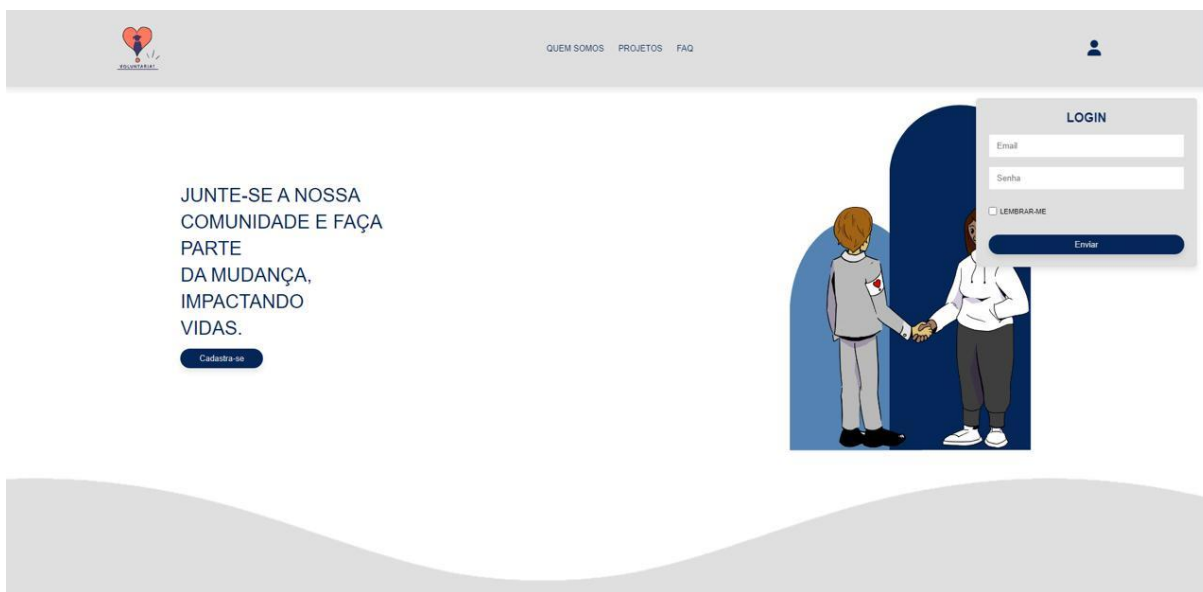


Figura 45 Manual do Site – Tela de Login

Tela de Login: No pop-up de login, o usuário pode acessar seu perfil voluntário/ONG/ADM, com seu e-mail e senha Também há uma opção de "lembrar-me" para salvar as credenciais.

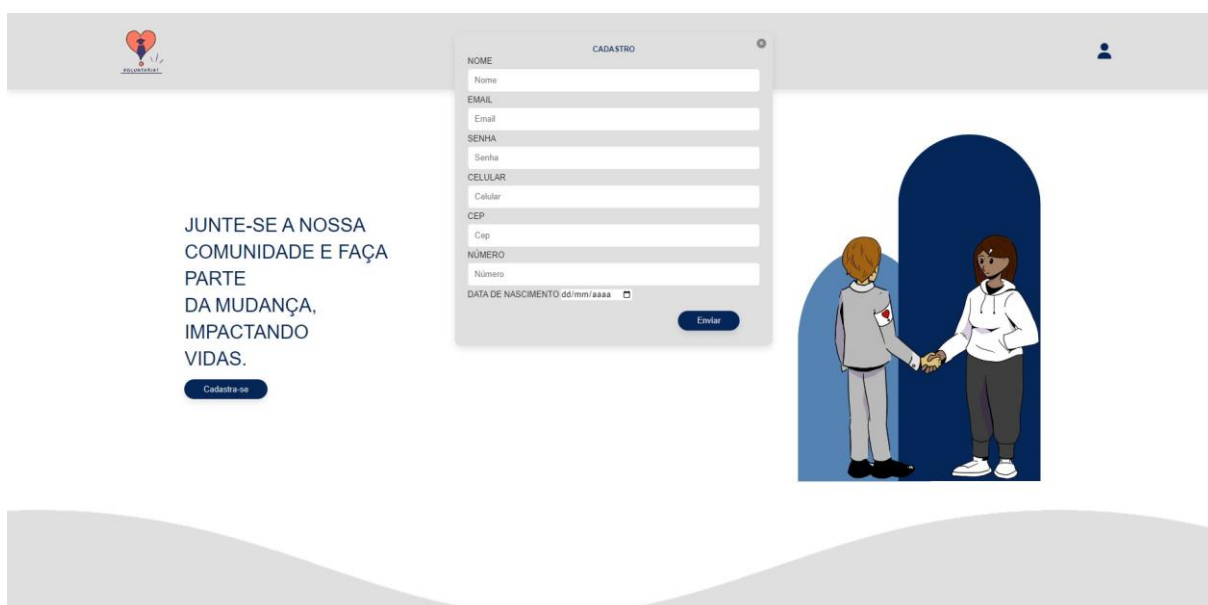


Figura 46 Manual do Site – Tela de Cadastro

Tela de Cadastro: A tela de cadastro permite que novos usuários se registrem no site, voluntário/ ONG.

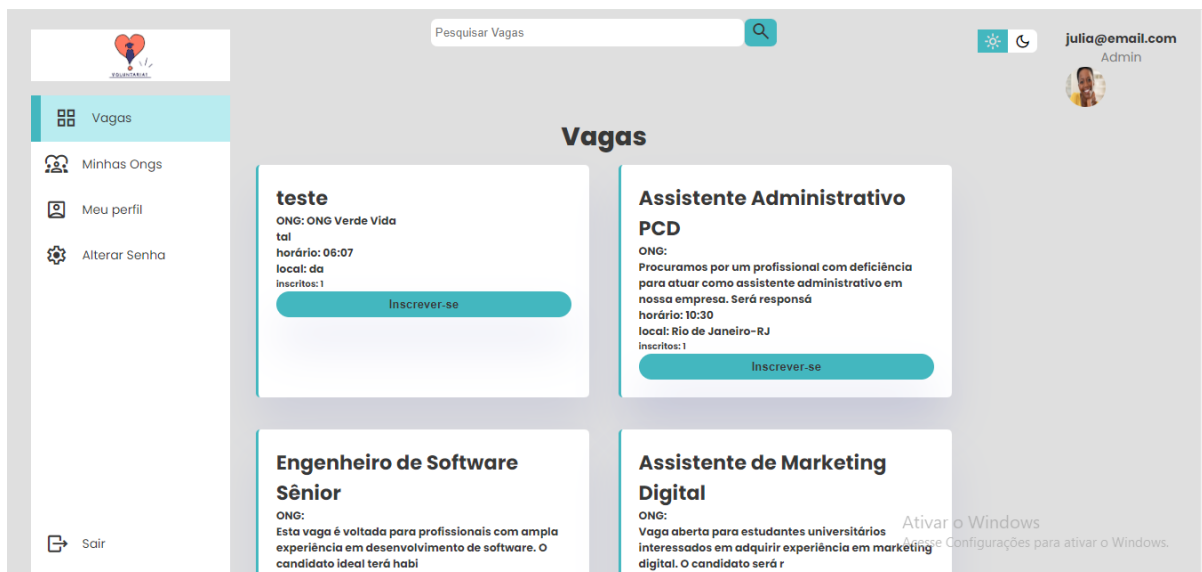


Figura 47 Manual do Site – Tela Do Voluntário Vagas

Tela do Voluntário Vagas: Esta seção exibe uma lista de vagas com informações essenciais, como o título da vaga, a descrição das atividades, os requisitos necessários e a localização. Cada vaga possui um botão para os voluntários se candidatarem diretamente.

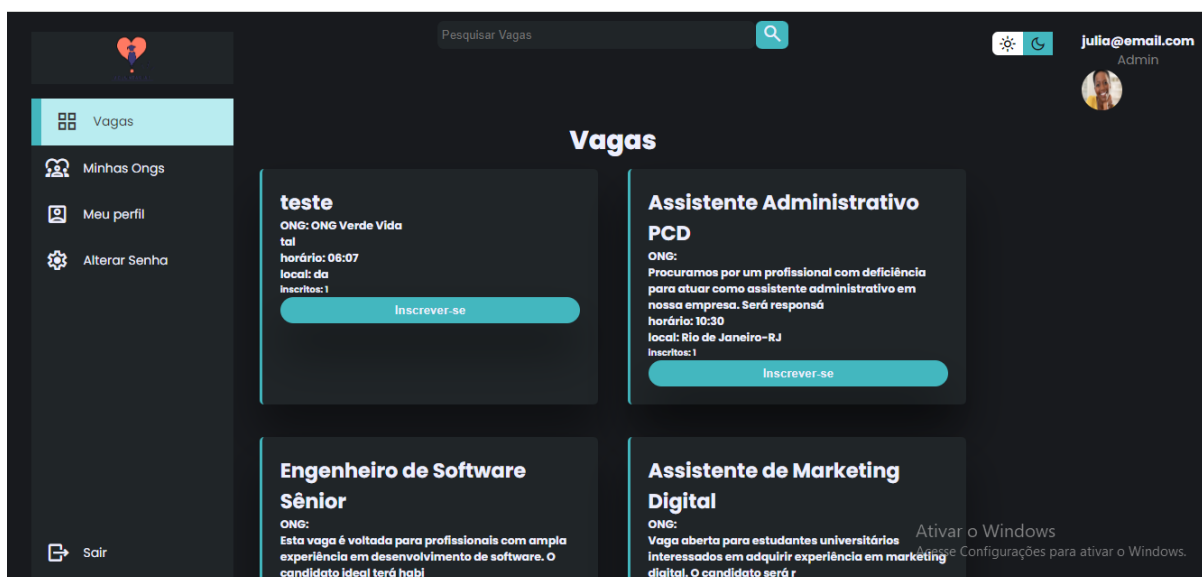


Figura 48 Manual do Site – Tela Do Voluntário Dark Mode

Tela do Voluntário Dark Mode: Ao ativar o Dark Mode, as cores claras da interface são substituídas por tons escuros, como preto ou cinza escuro, reduzindo o brilho da tela e melhorando o conforto visual dos usuários.

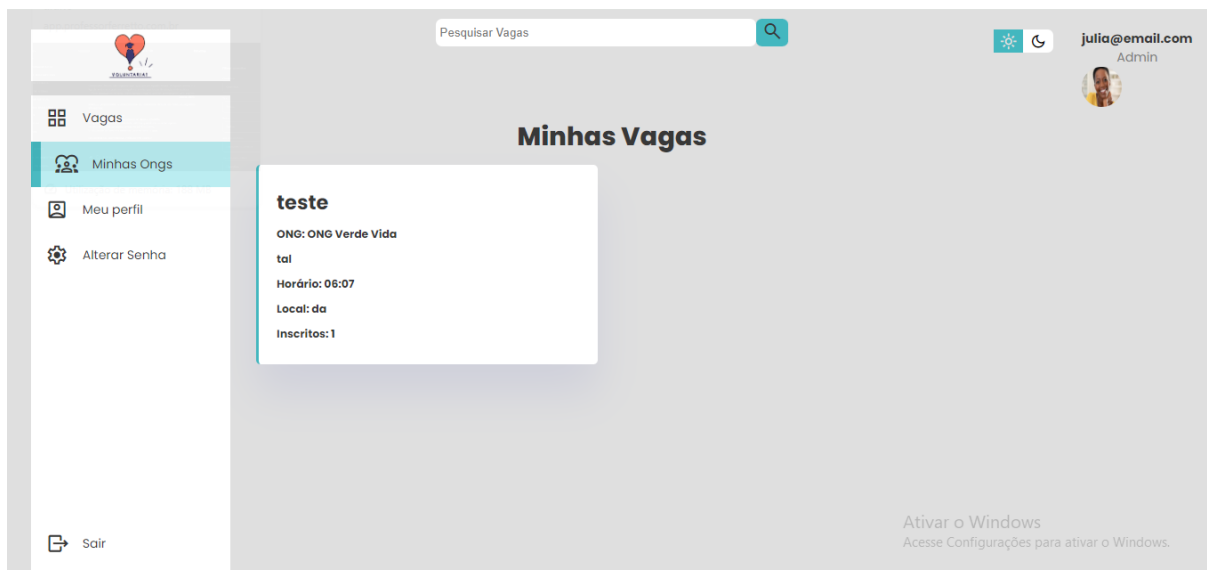


Figura 49 Manual do Site – Tela Do Voluntário Minhas Vagas

Tela do Voluntário Minhas Vagas: Nesta seção, os voluntários podem visualizar todas as vagas para as quais se candidataram ou foram selecionados, além de acompanhar o status de cada uma.

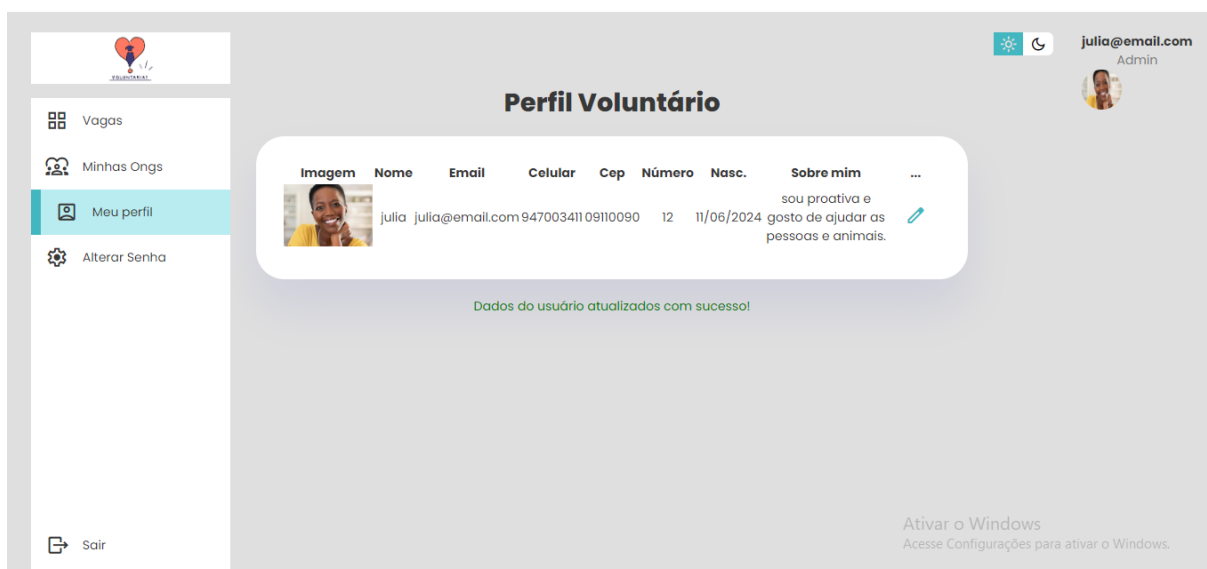


Figura 50 Manual do Site – Tela Do Voluntário Meu Perfil

Tela do Voluntário Meu Perfil: Nesta tela, os voluntários podem editar dados como nome, informações de contato e áreas de interesse para voluntariado.

Alterar Senha

Senha Atual:
Senha Atual

Nova Senha:
Nova Senha

Confirmar Senha:
Confirmar Nova Senha

Alterar Senha

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Figura 51 Manual do Site – Tela Do Voluntário Alterar Senha

Tela do Voluntário Alterar Senha: Os voluntários podem acessar esta opção para modificar sua senha atual, inserindo a senha antiga e a nova senha desejada.

11.3 Manual do Site Front-end (ONG)

Vagas

Nome da vaga

Nome da Vaga

Descrição

Descrição

Horário

--:--

Local

Localização

ADICIONAR VAGA

Id	Nome da Vaga	Descrição	Horário	Localização	Inscritos	...
17	Auxiliar de limpeza voce terá que ajudar a equipe a limpar		09:30:00	Avenida		

Figura 52 Manual do Site – Tela Da ONG Vagas

Tela da ONG Vagas: Nesta tela, os administradores da ONG podem preencher informações detalhadas sobre a vaga, incluindo título, descrição das atividades, datas de início, término e localização.

Vagas

Nome da vaga

Nome da Vaga

Descrição

Descrição

Horário

--:--

Local

Localização

ADICIONAR VAGA

Id	Nome da Vaga	Descrição	Horário	Localização	Inscritos	...
17	Auxiliar de limpeza voce terá que ajudar a equipe a limpar		09:30:00	Avenida		

Figura 53 Manual do Site – Tela Da ONG Dark Mode

Tela da ONG Dark Mode: Ao ativar o Dark Mode, as cores claras da interface são substituídas por tons escuros, como preto ou cinza escuro, reduzindo o brilho da tela e melhorando o conforto visual dos usuários.



Figura 54 Manual do Site – Tela Meu Perfil ONG

Tela Meu Perfil ONG: Nesta seção, representantes da organização podem visualizar e editar detalhes essenciais, como nome da ONG, informações de contato, localização e descrição.

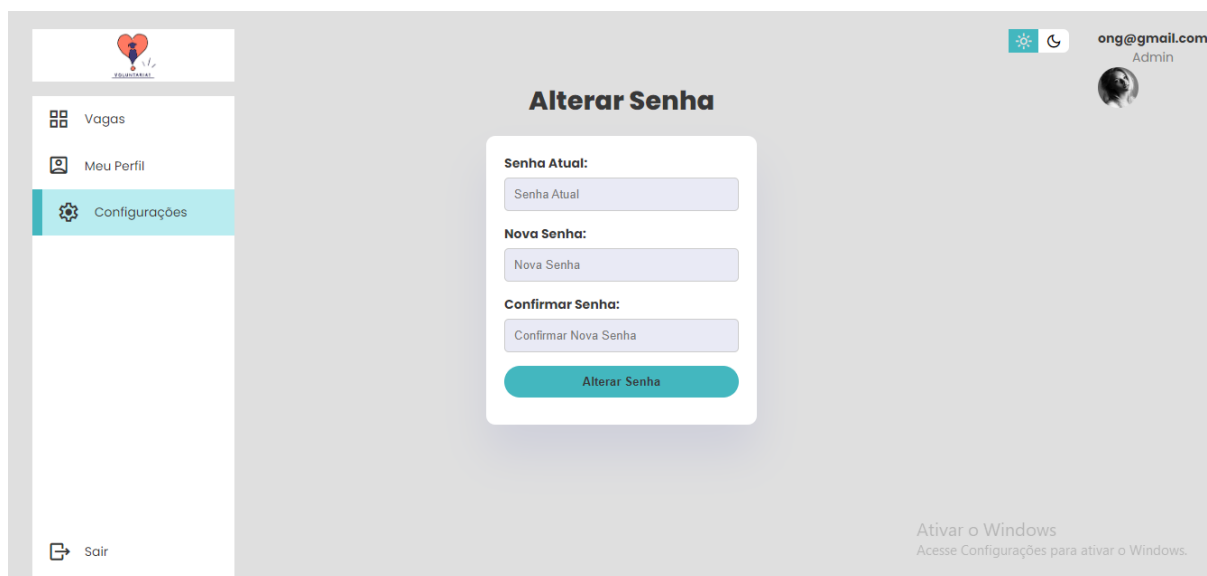


Figura 55 Manual do Site – Tela da ONG Alterar Senha

Tela da ONG Alterar Senha: As ONGs podem acessar esta opção para modificar sua senha atual, inserindo a senha antiga e a nova senha desejada.

Pesquisar ONGs

ONGs

Nome

Email

Senha

ADICIONAR ONG

Id	Nome	Email	Senha	...
3	ONG Mãos Solidárias	ong.maossolidarias@gmail.com	123456	

Sair

Admin Geral

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Figura 56 Manual do Site – Tela Administração Geral: Lista das ONGs

Tela Administração Geral: Lista das ONGs Nesta seção, representantes da organização podem visualizar, editar detalhes essenciais e excluir.

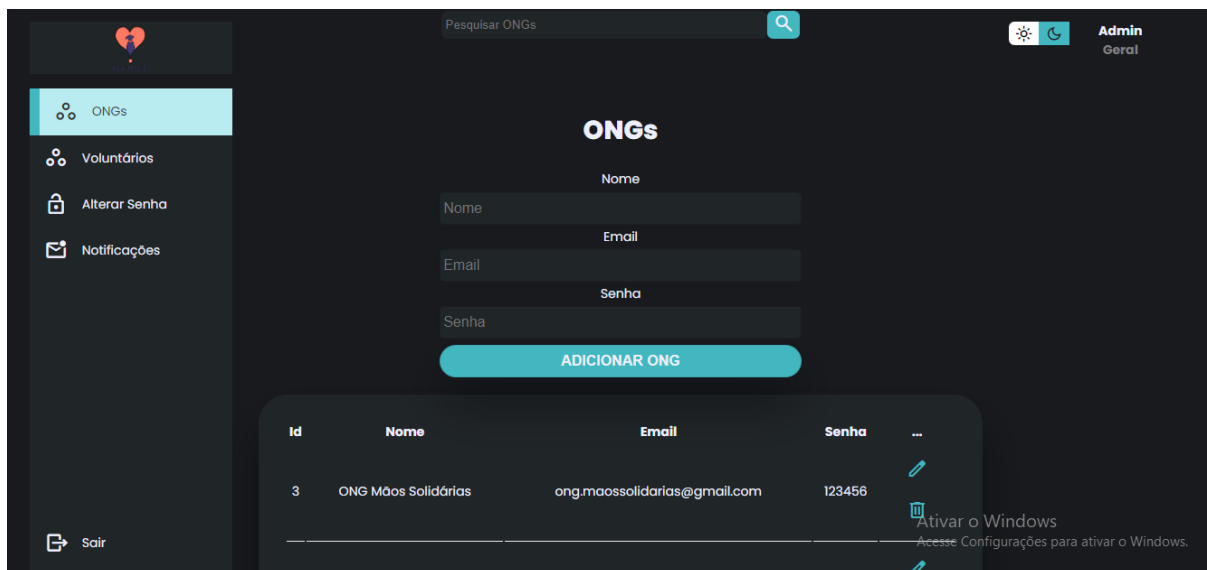


Figura 57 Manual do Site – Tela Administração Geral: Dark Mode

Tela Administração Geral: Dark Mode: Ao ativar o Dark Mode, as cores claras da interface são substituídas por tons escuros, como preto ou cinza escuro, reduzindo o brilho da tela e melhorando o conforto visual dos usuários.

11.4 Manual do Site Front-end (ADM)



Figura 58 Manual do Site – Tela Administração Geral: Lista de Funcionários

Tela Administração Geral: Lista de Funcionários: Nesta seção, os administradores têm acesso a uma lista detalhada de voluntários, incluindo informações como nome, email e senha, podendo editar ou excluir itens.

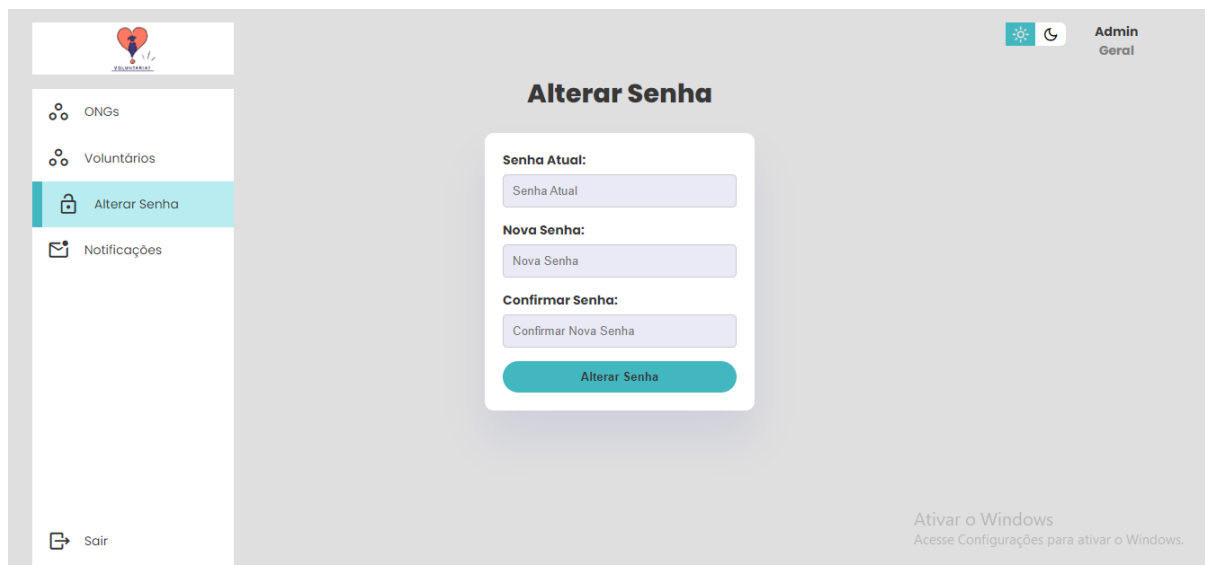


Figura 59 Manual do Site – Tela Administração Geral: Alterar Senha

Tela Administração Geral: Alterar Senha: A administração pode acessar esta opção para modificar sua senha atual, inserindo a senha antiga e a nova senha desejada.

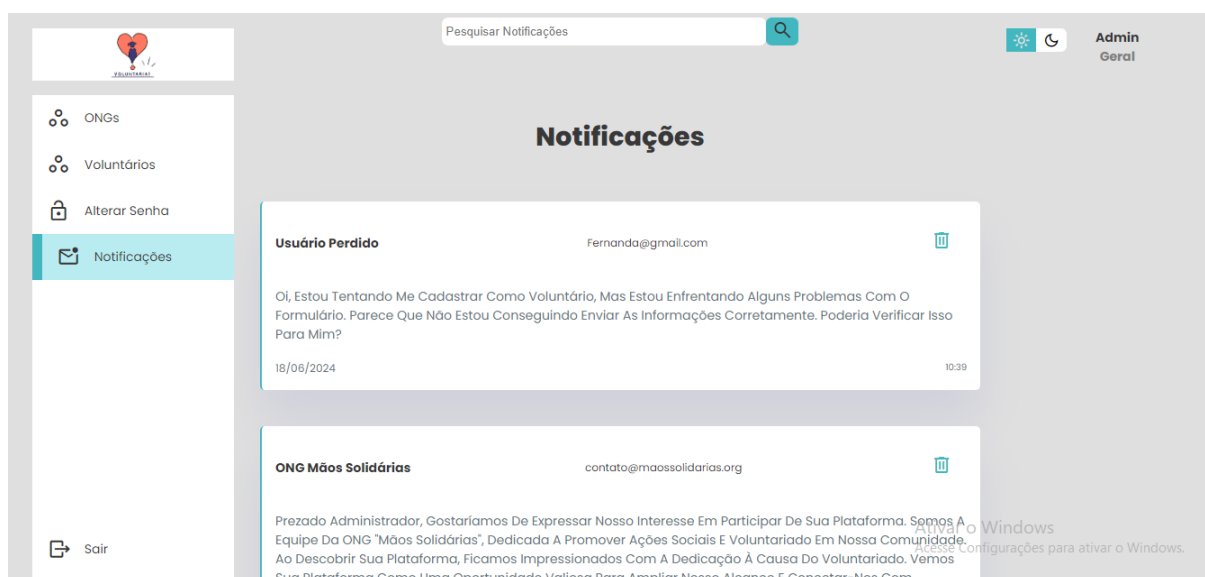


Figura 60 Manual do Site – Tela Administração Geral: Notificações

Tela Administração Geral; Notificações: A tela de notificações do administrador no sistema "Fale Conosco" é projetada para gerenciar e responder às mensagens recebidas de usuários. Quando um usuário envia uma mensagem através do formulário "Fale Conosco", o administrador recebe uma notificação imediata nesta tela. As notificações incluem detalhes como o nome do remetente, endereço de e-mail e o conteúdo da mensagem.

11.5 Manual do Aplicativo

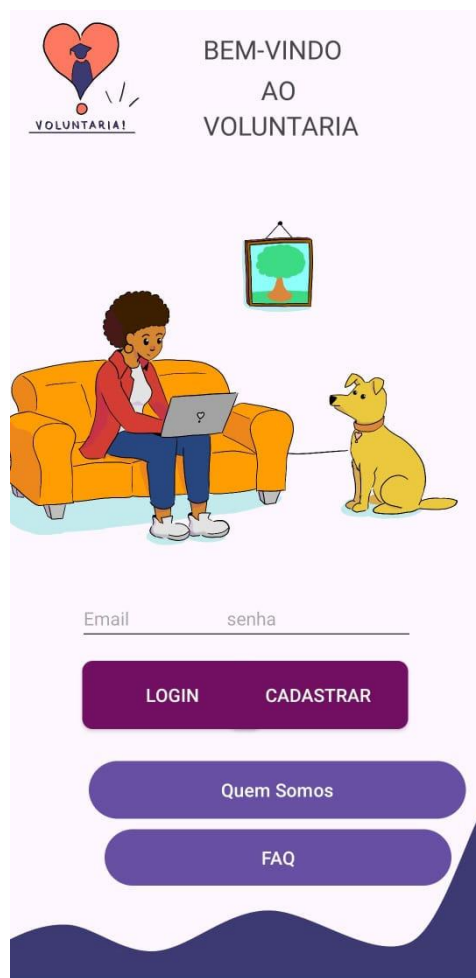
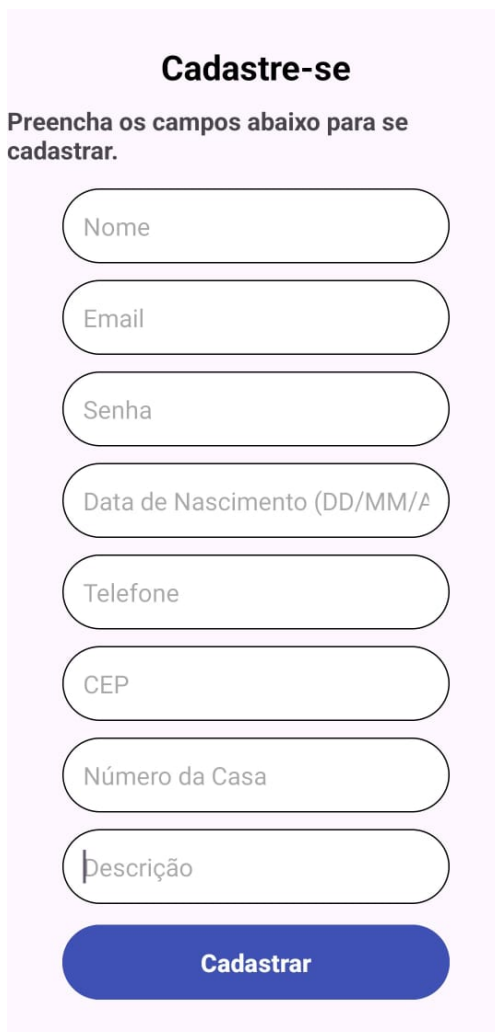


Figura 61 Manual do Aplicativo – Tela home

Tela home: O usuário tem a opção de fazer login, e caso não tenha, será possível fazer um cadastro. Além disso, existem as opções "Quem somos" e "FAQ".



Cadastre-se

Preencha os campos abaixo para se cadastrar.

Nome

Email

Senha

Data de Nascimento (DD/MM/A

Telefone

CEP

Número da Casa

Descrição

Cadastrar

Figura 62 Manual do Aplicativo – Tela de cadastro

Tela de cadastro: Ao clicar em "Cadastre-se", o usuário coloca todos seus dados, de acordo com o que cada campo pede. Após todos os campos preenchidos, o usuário clica no botão "Cadastrar", e seu cadastro será realizado, e assim seu login será criado.



Figura 63 Manual do Aplicativo – Tela meu perfil

Tela meu perfil: Após login realizado, o usuário irá para a página de "Meu perfil", e aparecerá os dados preenchido por ele anteriormente.

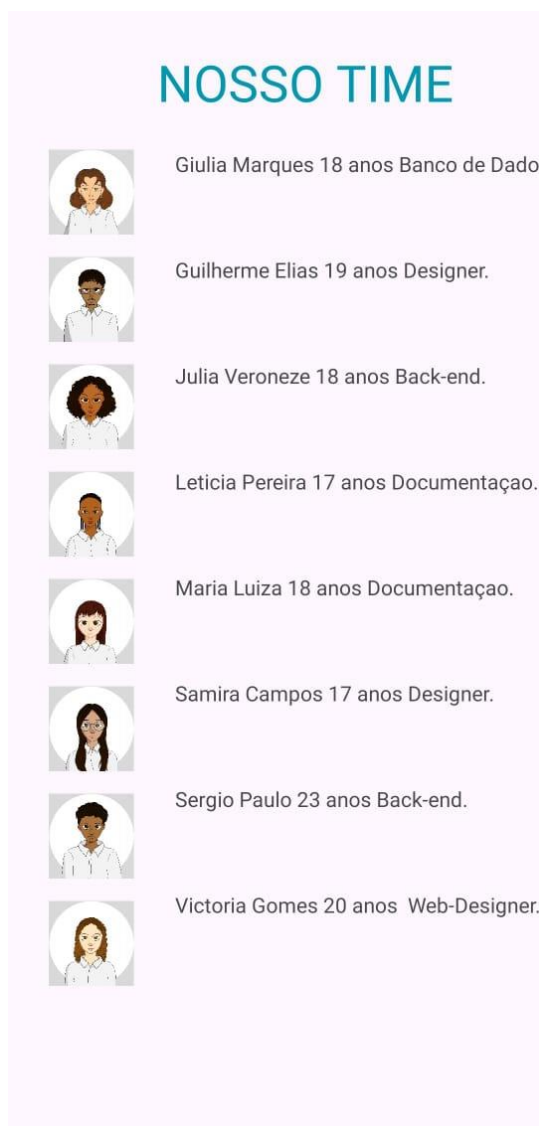


Figura 64 Manual do Aplicativo – Tela nossa equipe

Tela nossa equipe: Ao clicar no botão "Nossa equipe", disponível na home, é mostrado o perfil de cada participante que fez parte de nosso projeto.

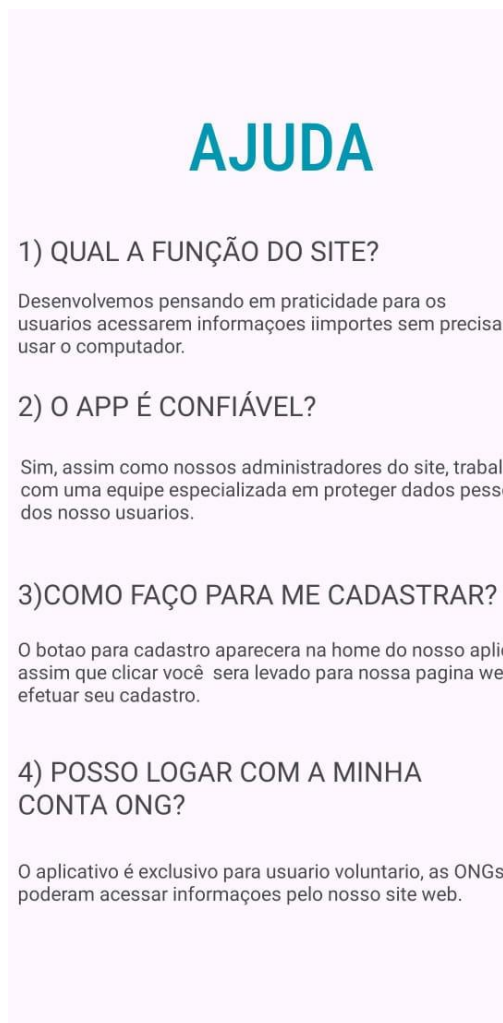


Figura 65 Manual do Aplicativo – Tela FAQ

Tela ajuda: Ao clicar em "FAQ", também disponível na home, o usuário será direcionado para uma tela que responde algumas questões e dúvidas frequentes.

12 SIMULAÇÃO DE CUSTOS E HORAS TRABALHADAS

12.1 Mão de Obra

Função	Salário/Hora	Horas Trabalhadas	Salário
Programador Front-end (APP)	R\$ 20,00	53:21:00	R\$ 1.067,00
Programador Back-end (APP)	R\$ 20,00	117:28:00	R\$ 2.349,20
Programador Front-end (Site)	R\$ 20,00	97:37:00	R\$ 1.952,20
Programador Back-end (Site)	R\$ 20,00	179:28:00	R\$ 3.589,20
Analista/ Documentador do Sistema	R\$ 20,00	84:33:00	R\$ 1.691,00
		Total	R\$ 10.648,60

Tabela 48 Simulação de Custos (Mão de Obra)

12.2 Custo do Software (Licença)

Serviço/Software	Licença	Custos
Visual Studio Code	Gratuito	R\$ 0,00
Android Studio	Gratuito	R\$ 0,00
Pacote Office Microsoft	R\$ 71,40	R\$ 1.213,80
MySQL	Gratuito	R\$ 0,00
Krita	Gratuito	R\$ 0,00
	Total	R\$ 1.213,80

Tabela 49 Simulação de Custos (Custo do Software)

12.3 Suporte/Manutenção

Licença	Custos
Hospedagem	R\$ 316,89
Domínio	R\$ 42,99
Manutenção	R\$ 53,98
Total	R\$ 413,86

Tabela 50 Simulação de Custos (Suporte/Manutenção)

12.4 Relatório de Custos (Valores do Projeto Final)

Mão de Obra	Licença
Licenças	R\$ 71,40
Manutenção	R\$ 53,98
Total	R\$ 125,38 (Mensal)

Tabela 51 Simulação de Custos (Suporte/Manutenção)

12.5 Valor Total do Projeto

Total	R\$ 12.401,64
--------------	----------------------

Tabela 52 Simulação de Custos (Valor Total do Projeto)

13. CANVAS

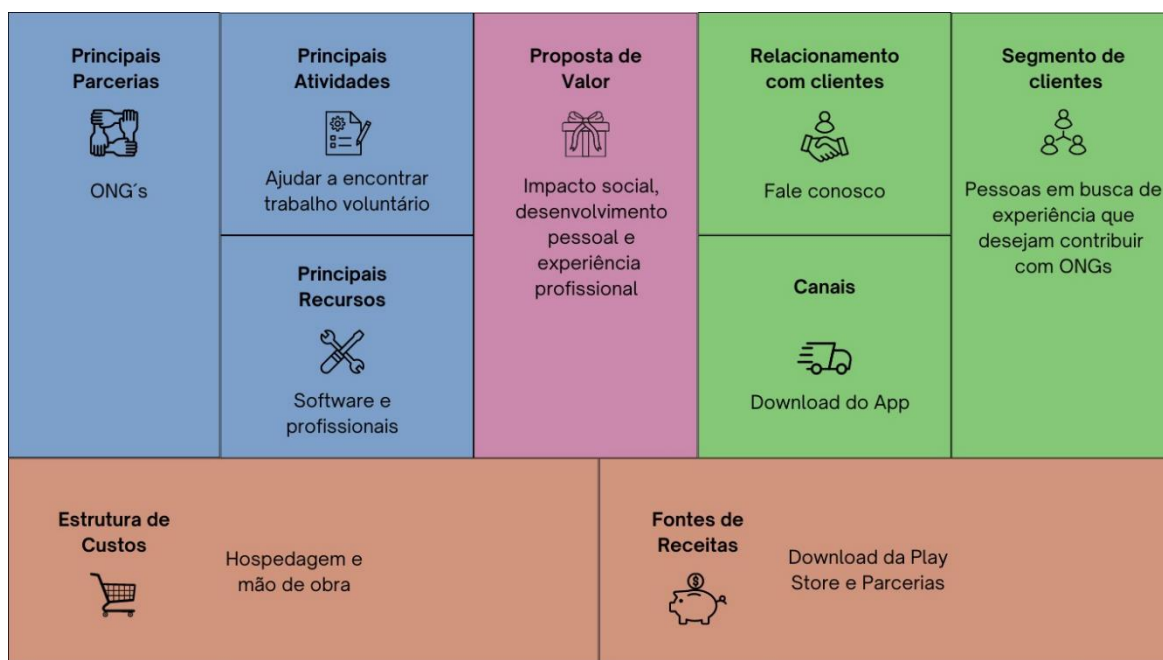


Figura 66 Canvas

14. CONCLUSÃO

A atuação do projeto Voluntaria!, além de beneficiar e ajudar as comunidades envolvidas, também contribui para uma geração de jovens mais consciente e focada em pautas como essa.

Os voluntários também terão uma facilidade maior ao serem introduzidos ao mercado de trabalho, já que ao se envolverem nesses projetos voluntários desenvolvem competências essenciais como liderança e trabalho em equipe, além de fortalecerem sua empatia.

15. REFÊRENCIAS

ANA FLÁVIA PILAR: **Desemprego entre jovens de 18 a 24 anos é mais de duas vezes superior à média nacional.** O Globo, 22 de novembro de 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2023/11/22/desemprego-entre-jovens-de-18-a-24-anos-e-mais-de-duas-vezes-superior-a-media-nacional.ghtml>. Acesso em: 29 março 2024.

LETICIA FUENTES: **Emprego: falta de experiência é barreira para 77% dos jovens.** Veja, 16 de janeiro de 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/emprego-falta-de-experiencia-e-barreira-para-77-dos-jovens>. Acesso em: 29 março 2024.

PROFISSÃO REPÓRTER: **Falta de experiência, pouco estudo e qualificação: Profissão Repórter mostra as dificuldades dos jovens em busca do primeiro emprego.** G1, 06 de março de 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2024/03/06/falta-de-experiencia-pouco-estudo-e-qualificacao-profissao-reporter-mostra-as-dificuldades-dos-jovens-em-busca-do-primeiro-emprego.ghtml>. Acesso em: 29 março 2024.