**Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial do Rio Grande do Sul**

**Faculdade Senac Porto Alegre**

**Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

**RELATÓRIO DE PROJETO DE DESENVOLVIMENTO**

**SOLIDARIZE**

**PROJETO DE DESENVOLVIMENTO**

**Antonio Gabriel, Jeferson Decker, Luciano Ortiz, Mauricio Rissi, Willian Ahrons**

**2017**

# Apresentação Geral do Projeto

Uma das grandes pesquisas realizadas sobre voluntariado no Brasil revelou que apenas 3 em cada 10 brasileiros já realizaram alguma ação voluntária na vida. Entre os que jamais doaram parte do tempo ou energia em beneficio de alguma obra ou projeto, o principal motivo alegado para isso é "falta de tempo" (40%), "nunca foram convidados" (29%), "nunca pensaram nessa possibilidade" (18%), e "não sabem onde obter informações a respeito" (12%).

A pesquisa também mapeou o desinteresse dos mais jovens pelo assunto. Oito em cada 10 brasileiros (18 a 24 anos) jamais se envolveram com voluntariado.

O fascínio crescente da juventude (e de muitos adultos também) por todas essas novas ferramentas tecnológicas que promovem espetáculos virtualizados de comunicação, nos impede de estabelecer contato real com outras realidades que teriam muito a nos ensinar. E isso fica claro a partir do depoimento de quem exerce alguma atividade voluntária (sem necessariamente abrir mão das redes sociais, bem dito).

Apenas 11% dos brasileiros realizaram nessa década alguma atividade voluntária.

São 16,4 milhões de pessoas que se doam – sem remuneração – em prol de alguma obra ou projeto.

Em outro momento da pesquisa evidencia-se o altruísmo dessas pessoas, e o desejo sincero delas em transformar o mundo num lugar melhor e mais justo. Quando indagadas a explicar por que são voluntárias, as principais respostas foram: "vontade de ser solidário" (55%) e "influência de pessoas e instituições" (18%). Encomendada pela Fundação Itaú Social ao Instituto Datafolha, a pesquisa ouviu 2.024 pessoas em 135 municípios.

Um outro dado interessante é que muitos empresários já incorporaram às rotinas de recrutamento e seleção de novos estagiários ou funcionários uma investigação nos conteúdos das redes sociais dos candidatos que revele aspectos da vida pessoal que não aparecem nos currículos. Uma informação que costuma contar pontos é se o pretendente à vaga disponível já se engajou em alguma atividade voluntária.

São tantas as causas urgentes do Brasil que fica difícil enumerar todas as instituições

que fazem a diferença graças ao precioso auxílio dos voluntários.

Portanto, na intenção de promover o encontro de projetos sociais, ONGS, e todas aquelas pessoas que necessitam de algum tipo de auxilio, com pessoas que estão disponíveis e 100% dispostas a ajudar ao próximo sem esperar algum tipo de recompensa pelos serviços prestados, é que surge o projeto **SOLIDARIZE,** naforma deuma plataforma web, provendo mecanismos que agreguem valor aos necessitados, e aos voluntários em prontidão.

# Definição do Problema

Algumas das dificuldades mais encontradas nesse âmbito de voluntariado, foram a falta de um local único que disponibilize informações de contato, causa, e/ou necessidades de ONGs, ou qualquer outro tipo de instituição de cunho social esteja necessitando no momento. A falta desta ferramenta faz com que voluntários percam uma boa oportunidade de colaborar, e instituições fiquem com mão de obra muitas vezes abaixo do esperado.

Tabela 1 - Tabela comparativa de projetos correlatos

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Mão amigas** | **ChildFund Brasil** | **Meetup** | **OngsBrasil** | **Doutores da Alegria** | **Solidarize** |
| Doação corporativa |  |  |  |  |  |  |
| Cadastro de eventos |  |  |  |  |  |  |
| Cadastro de instituições |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

analisar a comparacao dessa tabela blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla

# Objetivo e descrição da solução

O projeto tem como objetivo a divulgação de informações, através de uma plataforma web.

## Objetivo geral

O objetivo geral é expor informações sobre trabalhos voluntários, ONGs, e eventos beneficentes.

## DESCRIÇÃO DA SOLUÇão

A solução desenvolvida nesse projeto, consiste em uma aplicação web totalmente responsiva, responsável por manipular informações tanto de entidades sociais, quanto de voluntários ativos.

Qualquer instituição de cunho social é capaz de entrar no sistema, e acessar a área de cadastro de eventos, para realizar um ou mais cadastros a respeito de seus eventos beneficentes, na intenção de encontrar voluntários dispostos a colaborar com sua causa social.

Qualquer pessoa que esteja em busca de atividades sociais para se candidatar a ser um voluntário(a), acessará no sistema a área de listagem de eventos, aonde estarão todas informações necessárias para que o voluntário(a) entre em contato com a instituição, colocando-se ao seu dispor.

descrever funcionalidadessssssssssssss

# Análise de Tecnologias e Ferramentas

Neste projeto todas as ferramentas utilizadas são gratuitas, tanto na parte de desenvolvimento de software como na modelagem. A seguir, são apresentadas as tecnologias e ferramentas utilizadas no desenvolvimento do projeto.



## JAVA 8

Java é uma linguagem de programação e plataforma computacional lançada pela primeira vez pela Sun Microsystem em 1995. Existem muitas aplicações e sites que não funcionarão, a menos que você já tenha o Java instalado, e mais desses são criados todos os dias. Escolhemos o Java por ser rápido, seguro e confiável, de laptops a datacenters, consoles de games de supercomputadores científicos, telefones celulares à internet.

## Postgre sql

O PostgreSQL é um poderoso sistema de banco de dados relacional. Já Possui mais de 15 anos de desenvolvimento ativo. Escolhemos o PostgreSQL por possuir uma arquitetura confiável, integra de dados e correção.

## DOCKER

Docker é uma plataforma open-source escrita em GO, cuja finalidade é criar ambientes isolados para aplicações e serviços. Escolhemos o Docker para nos auxiliar a montar um ambiente de desenvolvimento.

## HEROKU

Heroku é uma plataforma como serviço (PaaS) baseada em contêiner. Escolhemos o Heroku para implantar, gerenciar nossa aplicação web de uma forma flexível e fácil de usar.

## BOOTSTRAP

O bootstrap é uma estrutura para criarmos o front-end de nossas aplicações. Escolhemos o bootstrap pelo fato de possui suporte a páginas responsivas a toda estrutura do nosso código HTML.

## MAVEN

O Maven é uma ferramenta de gerenciamento de projetos. Escolhemos o Maven por oferecer suporte a gerenciamento da compilação, além de documentação do projeto de uma forma centralizada.

## SPRING BOOT

O Spring Boot é um framework que facilita a aplicação de aplicações baseadas em Spring. Escolhemos o Spring Boot pelo fato de precisarmos de um mínimo tempo para configurarmos um novo projeto, além de fornecer servidores de aplicação embutidos, tais como: Tomcat e Jetty, que são iniciados de uma maneira fácil e rápida.

# 

## NPM

É uma ferramenta que permite os desenvolvedores Javascript compartilharem e reutilizarem o código, facilitando a atualização do código que compartilhamos. Escolhemos o NPM pelo fato de facilitar a gestão das diferentes versões do código fonte.

## React js

É uma biblioteca javascript do facebook utilizada para construir interfaces de usuário.

## nODE

É um motor de execução de código javascript conduzido por eventos assíncronos, o nó foi projetado para criar aplicativos de redes escaláveis, onde muitas conexões podem ser tratadas simultaneamente. Em cada conexão o retorno de chamada é disparado, mas quando não há trabalho a ser feito, o nó dominará. Utilizamos o Node para rodas nosso React

## SONAR

É uma plataforma de gerenciamento de qualidade de fonte aberta, dedicada a analisar e medir continuamente a qualidade do código fonte, do portifólio de projetos ao nível do método e rastrear a introdução de novos bugs e vulnerabilidades. Escolhemos o Sonar por analisar a qualidade do código fonte, além de ser uma ferramenta free.

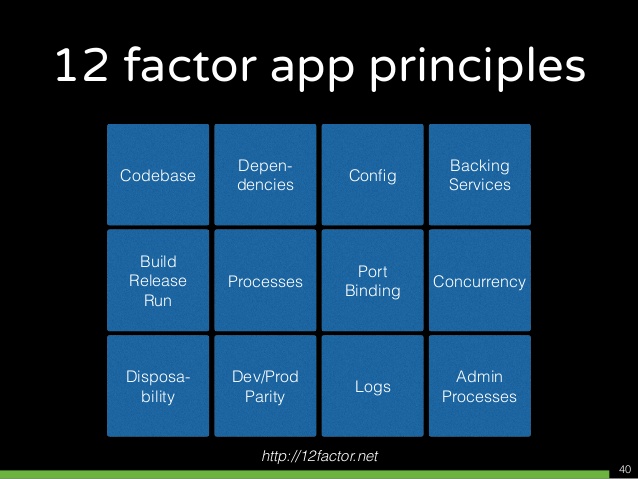
# metodologia de desenvolvimento e Arquitetura do Sistema

Na elaboração do projeto utilizou-se Twelve-Factor App como metodologia principalmente no que condiz ao nosso Back-end da aplicação, a metodologia Twelve-Factor App busca entregar o **software como um serviço. Maiores detalhes como a documentação da metodologia podem ser acompanhados no link:** [**https://12factor.net**](https://12factor.net)

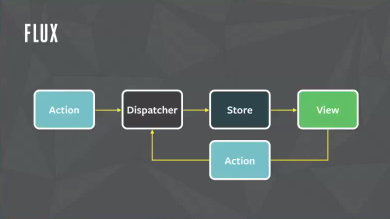
**add pipeline**

## metodologia

legenda blabal:



legenda blabal:

****

## modelagem funcional e processo de negócios

Para descrever a modelagem funcional do projeto, vamos demonstrar através de histórias de usuário, como segue tabelas abaixo:

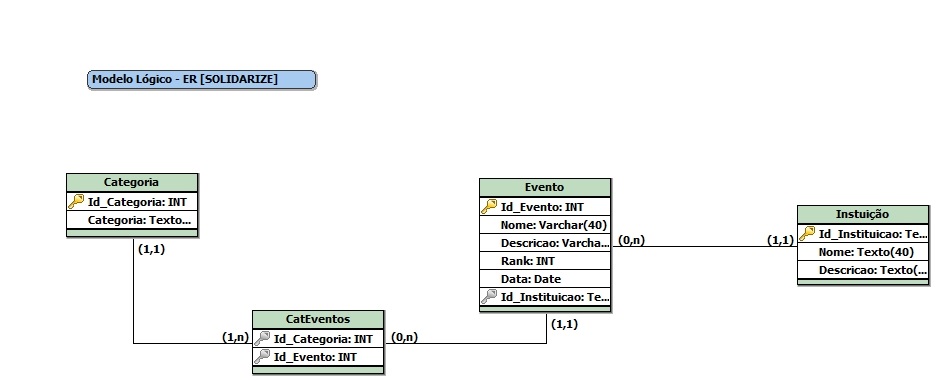
|  |
| --- |
| **Como uma** instituição que necessita de ajuda voluntária  **Eu quero** cadastrar meus eventos de cunho social  **Para que** sejam divulgados à voluntários interessados em colaborar |

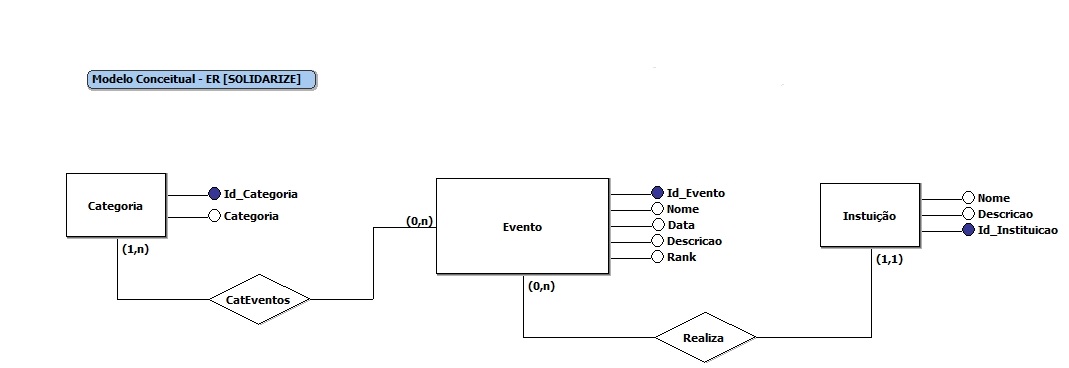
|  |
| --- |
| **Como um** voluntário de projetos sociais  **Eu quero** visualizar as informações de eventos que estão acontecendo na minha região  **Para que** eu possa me colocar ao dispor destas devidas entidades |

add cenários (RN)

## modelagem DE DADOS

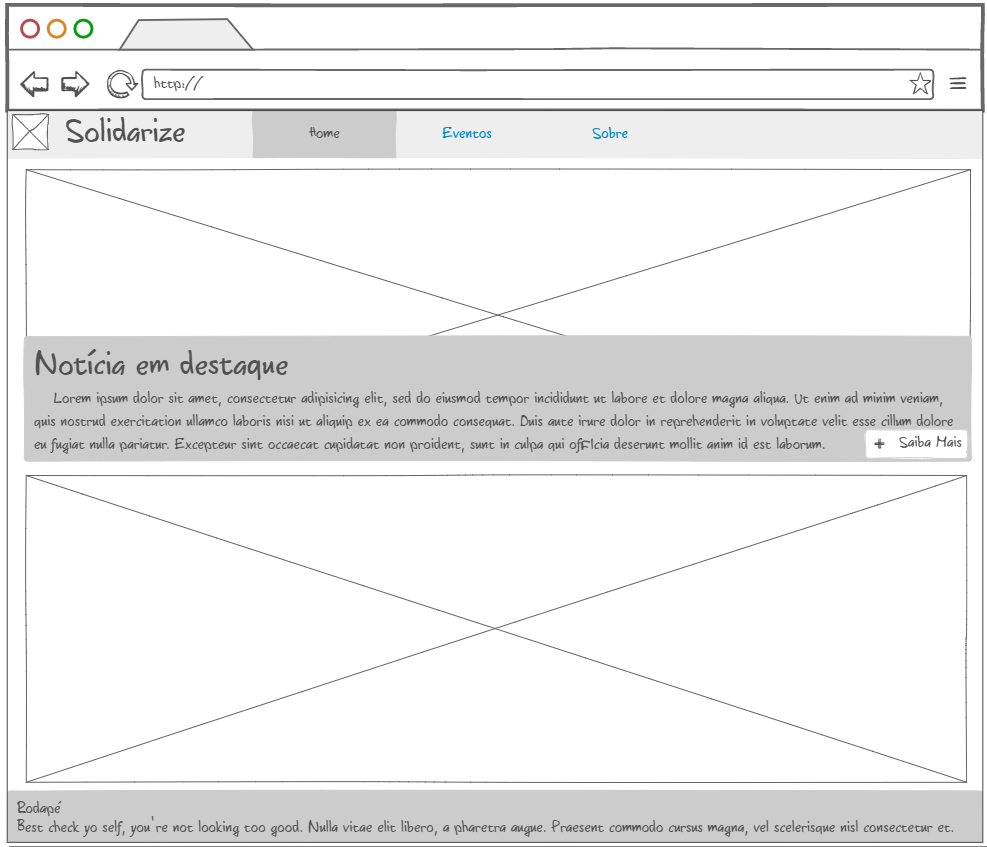
A seguir são apresentadoso modelo ER do utilizado no projeto:

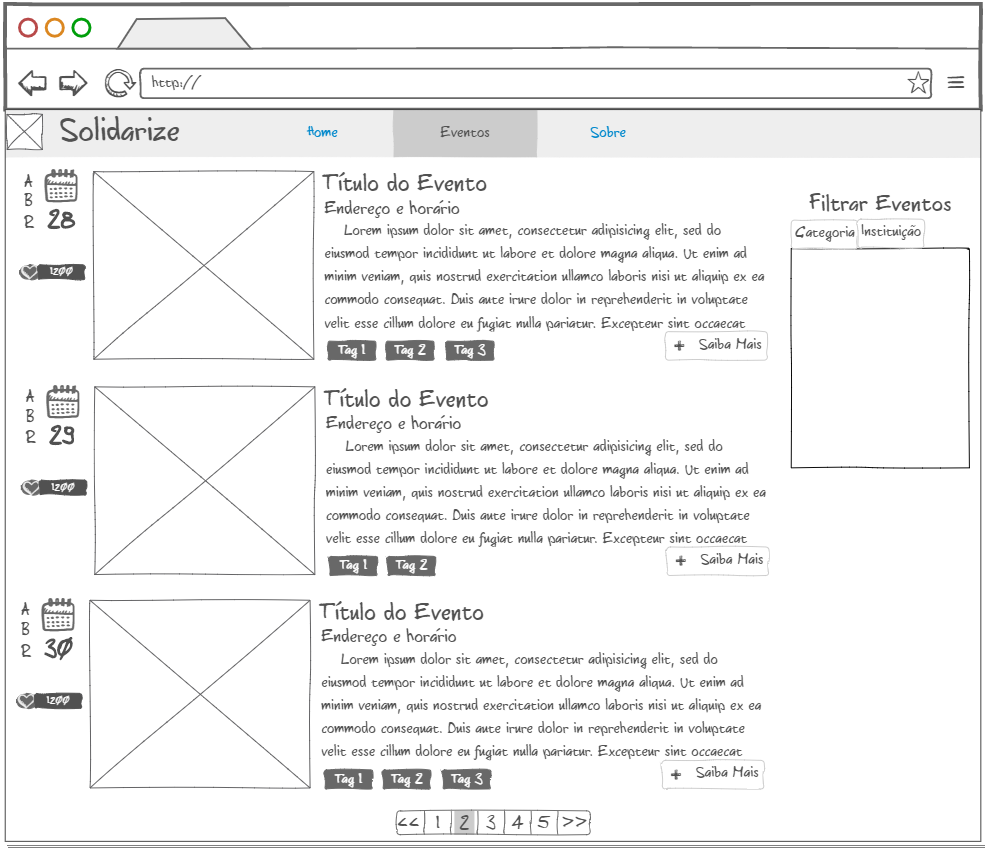


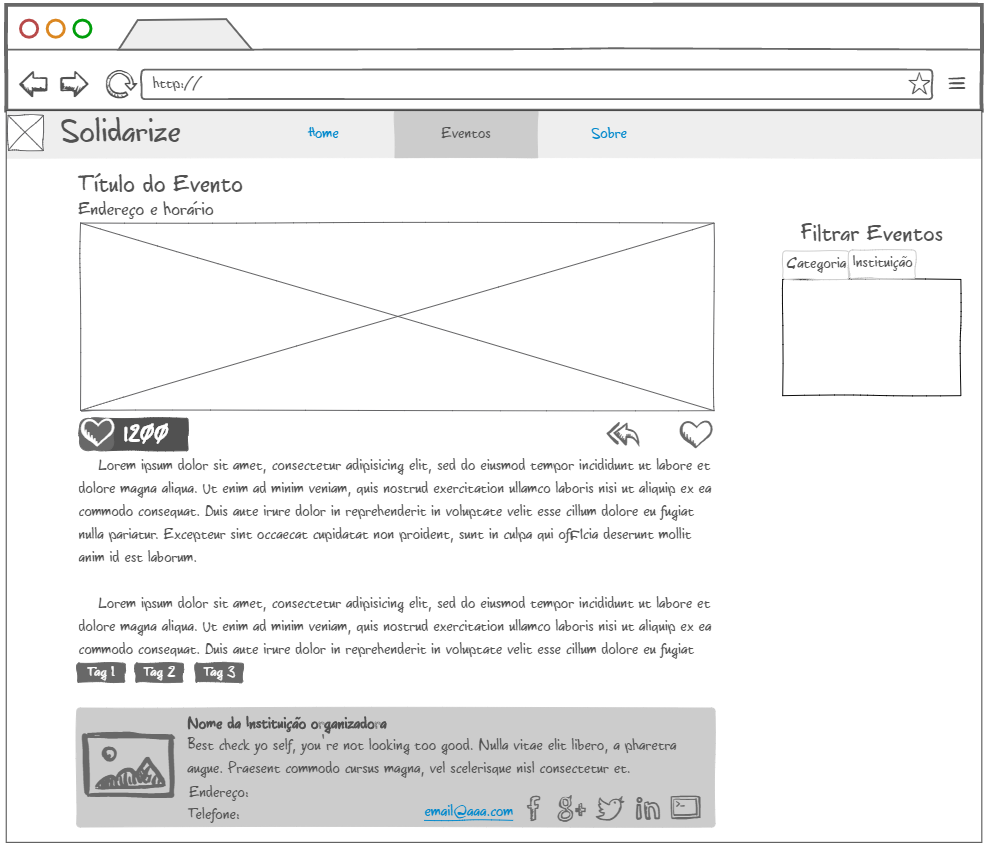


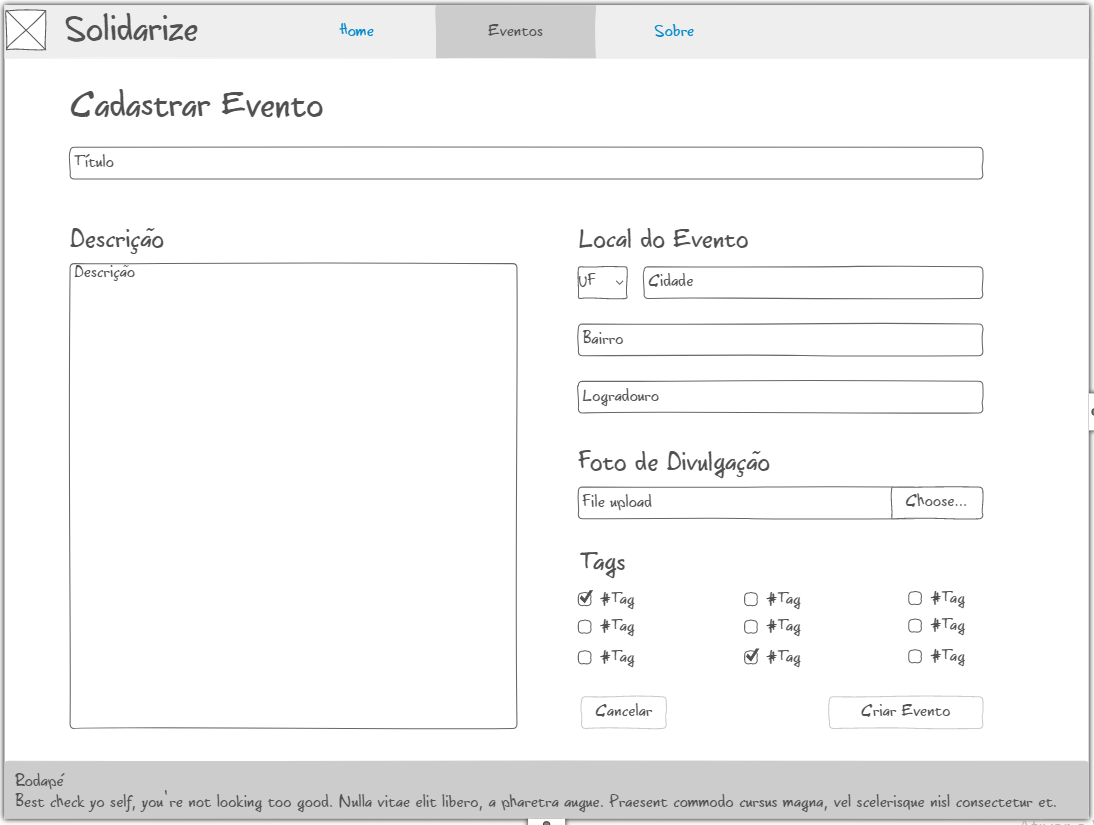
## Modelagem de Interface Gráfica do Usuário

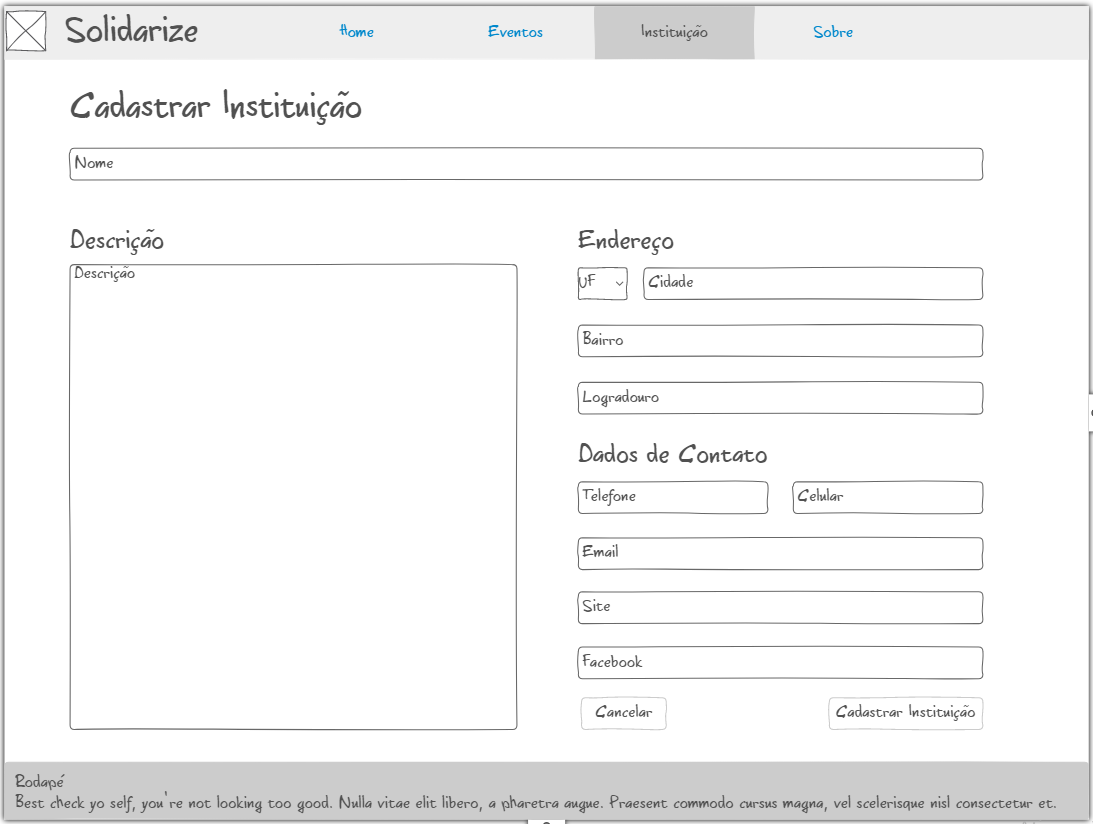
A seguir são apresentados os protótipos utilizados na implementação das telas:

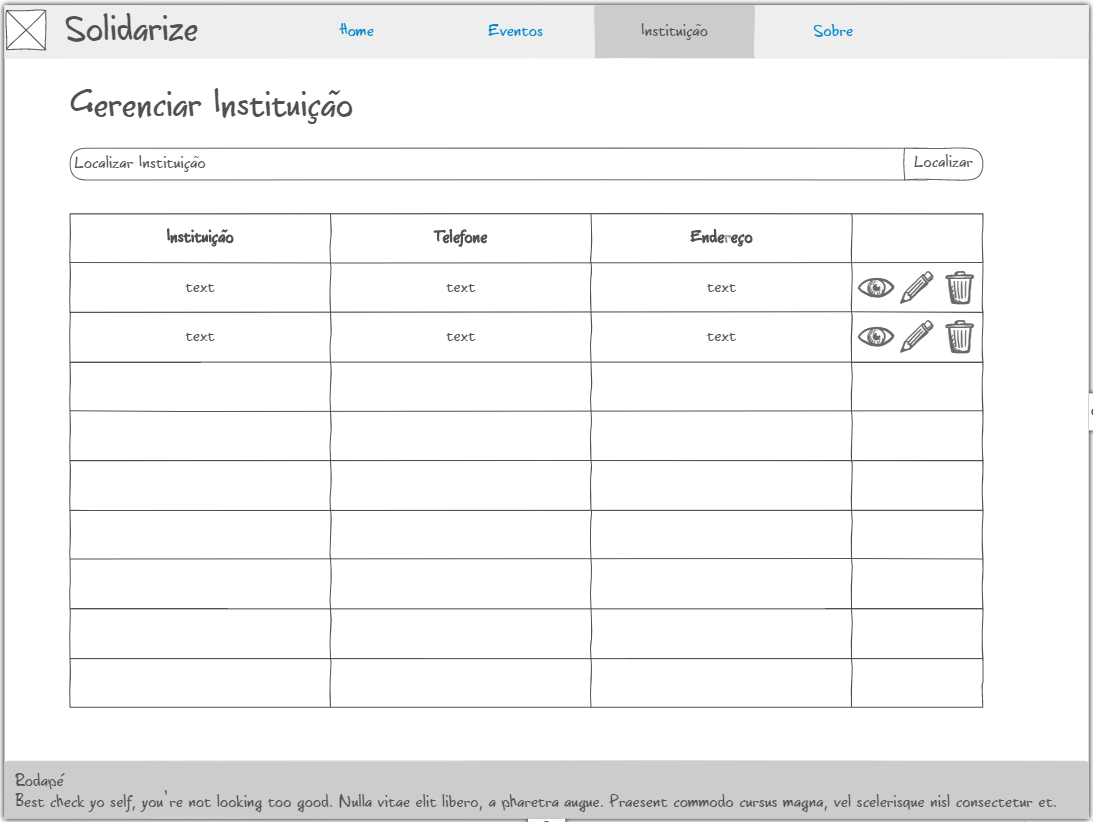




****

****

****

****

# PRODUTO FINAL

Neste item, pode-se adicionar algumas telas do produto final (principais) desenvolvido e detalhamento de funcionamento de estrutura (estilo passo-a-passo/tutorial).

# Considerações finais

Apresentar uma análise tanto do produto final, quanto do processo de desenvolvimento do projeto. Avaliar os aspectos positivos e negativos da experiência de desenvolvimento, do trabalho em grupo, do gerenciamento de atividades e etc.

Quais foram os desafios superados ao longo do processo? Houve dificuldade na implementação? Algo que não foi possível realizar? Por quê?

Relatar também possibilidades de expansão do projeto, aplicação em cenários reais, continuidade para projeto de trabalho de conclusão e demais considerações relevantes.

**REFERÊNCIAS**

TRIGUEIRO, André. Brasil tem 16,4 milhões de voluntários. É pouco. Disponível em: http://g1.globo.com/natureza/blog/mundo-sustentavel/post/brasil-tem-164-milhoes-de-voluntarios-e-pouco.html. Acesso em: 28 jun. 2017.

ORACLE, Corporation. Java.. Disponível em: https://www.java.com/pt\_BR/download/faq/whatis\_java.xml. Acesso em: 28 jun. 2017.

POSTGRES. The PostgreSQL Global Development Group. Disponível em: https://www.postgresql.org/about/. Acesso em: 28 jun. 2017.

HEROKU. Heroku is a salesforce company. Disponível em: https://www.heroku.com/about. Acesso em: 28 jun. 2017.

DOCKER. Docker is the world’s leading software container platform.. Disponível em: https://www.docker.com/what-docker. Acesso em: 28 jun. 2017.

BOOTSTRAP. Bootstrap popular HTML, CSS, and JS framework for developing. Disponível em: https://www.heroku.com/about. Acesso em: 28 jun. 2017.

MAVEN. The Apache Software Foundation. Disponível em: https://maven.apache.org/. Acesso em: 28 jun. 2017.

SPRING BOOT. Spring Boot Framework. Disponível em: https://projects.spring.io/spring-boot/. Acesso em: 28 jun. 2017.