**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 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Pode-se trazer imagens de tela dos projetos correlatos e realizar comentários indicativos da problemática apresentada.

Outros recursos capazes de apresentar o problema a ser minimizado ou resolvido pelo projeto devem ser trazidos neste item.

# 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.

# 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.

# 

# metodologia de desenvolvimento e Arquitetura do Sistema

Este tópico deve especificar o processo de construção do projeto apresentando a metodologia de desenvolvimento e os artefatos elaborados para apoiar a criação do projeto.

## metodologia

Definição de qual estratégia de desenvolvimento de software foi empregada para execução do projeto, tais como, por exemplo: Cascata, Espiral, Iterativo e incremental, RUP, XP, SCRUM, Open Up, entre outras.

Trazer referências bibliográficas (livros, artigos científicos, documento e site oficial) da abordagem de desenvolvimento, bem como apontar os motivos para esta escolha.

Algumas perguntas guia: Qual foi a(s) abordagem(s) escolhida(s)? Quais recursos, práticas e artefatos foram selecionados para utilização? Como foi o processo de desenvolvimento do projeto realizado? Houve divisão de trabalho entre os integrantes? Foram realizadas reuniões para implementação?

Importante ressaltar que nem as abordagens poderão ser utilizadas em sua totalidade. Nestes casos, deve-se apontar que se está utilizando alguns recursos de tal abordagem e então apresentar exatamente quais artefatos e práticas da metodologia serão utilizadas.   
Imagens para ilustrar o funcionamento de processos da abordagem sempre são interessantes de constar nesse item.

## modelagem funcional

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 |

## modelagem DE PROCESSO DE NEGÓCIOS

Atenção: a seguir são apresentados **exemplos de modelos que podem** ser utilizados de acordo com algumas estratégias de desenvolvimento. Selecione os que condizem com a abordagem utilizada e que foram desenvolvidos ao longo do projeto.

Devem constar aqui esquemas, lista de regras de negócio, diagrama de atividades, diagramas em BPMN, descrições, entre outros.

## modelagem DE DADOS

Atenção: a seguir são apresentados **exemplos de modelos que podem** ser utilizados de acordo com algumas estratégias de desenvolvimento. Selecione os que condizem com a abordagem utilizada e que foram desenvolvidos ao longo do projeto.

Devem constar aqui Diagrama Entidade-Relacionamento, XML Schema, dicionário de dados, glossário, modelo conceitual, entre outros.

## Modelagem de Interface Gráfica do Usuário

Atenção: a seguir são apresentados **exemplos de modelos que podem** ser utilizados de acordo com algumas estratégias de desenvolvimento. Selecione os que condizem com a abordagem utilizada e que foram desenvolvidos ao longo do projeto.

Devem constar aqui protótipos de interface, wireframes criados no decorrer do desenvolvimento do projeto, esquemas de navegação, sitemaps, paletas de cores e qualquer outro elemento realacionado a interface gráfica.

# 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).

# Validação

[este item é opcional]

Caso o projeto tenha sido realizado para um cliente ou público alvo específico, pode-se realizar uma espécie de validação, buscando opiniões e impressões a respeito do projeto.

Deixar claro o contexto de validação, por exemplo, caracterizando quantos usuários, com quais perfis, em qual momento ela foi realizada e etc. Apresentar a sistematização dos resultados dela validação, aspectos positivos e aspectos a melhorar no projeto.

# 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.

**LIVRO**

**SOBRENOME, Nome. Título. Cidade: Editora, ano.**

**SOBRENOME, Nome; SOBRENOME, Nome. Título. Cidade: Editora, ano.**

Exemplo:

CAMPOS, Aline de. Projeto de desenvolvimento na prática. Porto Alegre: Editora Senac, 2014.