

VOLUNCHEER:PLATAFORMA DE INOVAÇÃO SOCIAL PARA CONECTAR VOLUNTÁRIOS E ONGS

EQUIPE:

BIANCA SANCHES: 202510214

ELISA DACOL: 202510284

LILIAN CRISTINE: 202510030

MARIANA SANTOS: 202510522

SAMARA LEAL: 202510152

THAISSA FERREIRA: 202510372

ORIENTADORA: LUCIANE JASMIN

OLÁ!

Sejam bem-vindos!

Hoje apresentamos o projeto Voluncheer, uma iniciativa voltada para conectar voluntários a causas sociais, com o objetivo de enfrentar desafios da comunidade e aproveitar novas oportunidades de impacto positivo.

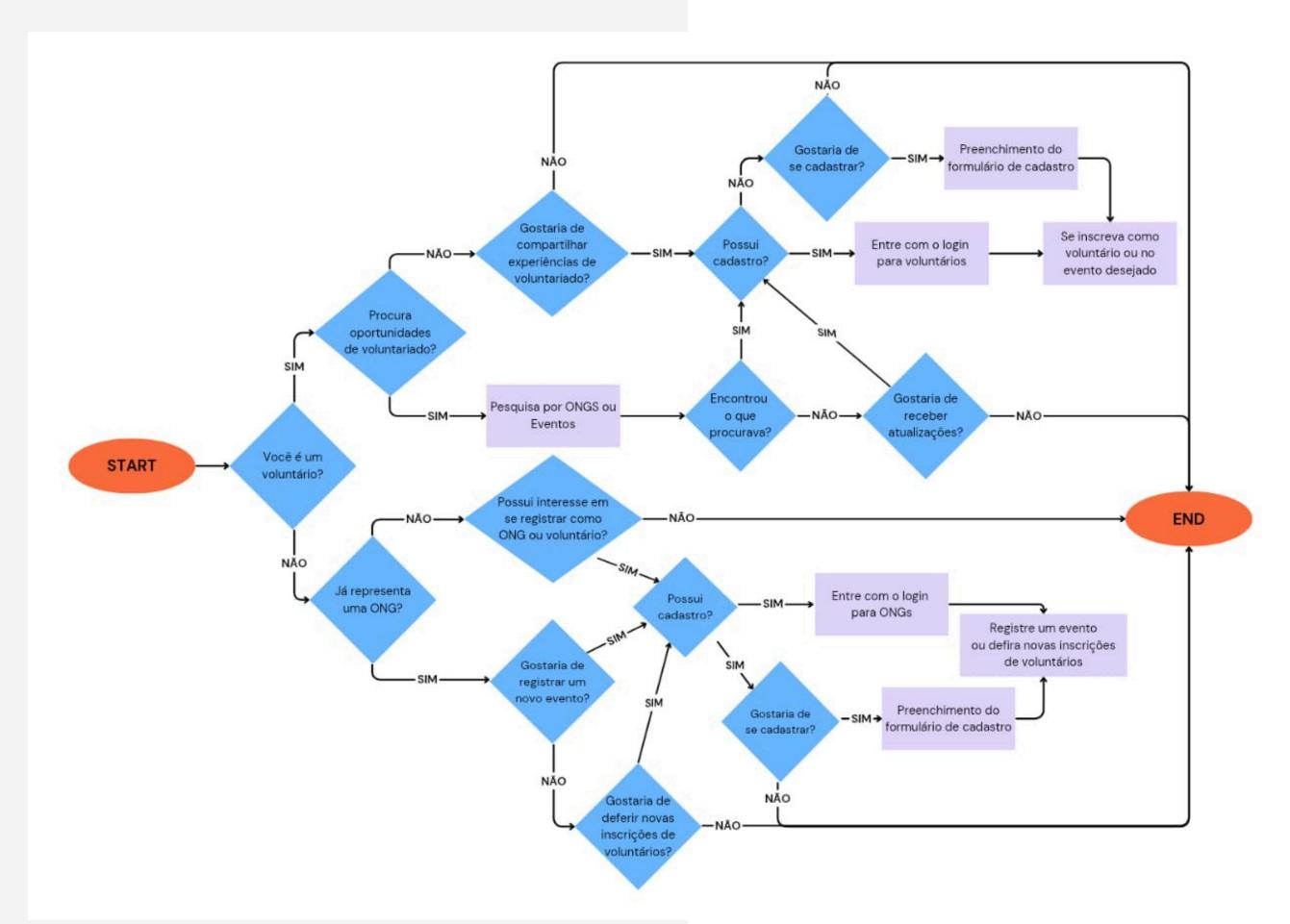




INTRODUÇÃO

O VolunCheer é um projeto voltado à democratização do acesso ao voluntariado, com o objetivo de promover a cidadania ativa e facilitar a participação da população em ações sociais. Além disso, o nosso projeto surgiu da percepção da falta de uma plataforma digital que conecte voluntários a instituições e iniciativas que realmente necessitam de apoio, visando ser uma plataforma simples, intuitiva, funcional e responsiva para incentivar o engajamento comunitário.





DSW - FLUXOGRAMA DE NAVEGAÇÃO

Tópicos:

- Entrada no sistema: voluntários ou ONGs.
- Voluntários:
 - Procuram oportunidades ou compartilham experiências.
 - Fazem cadastro/login.
 - Podem se inscrever em eventos e receber atualizações.
- ONGs:
 - Podem se cadastrar ou acessar via login.
 - Registram novos eventos.
 - o Definem inscrições de voluntários.
- Resultado final: conexão direta entre voluntários e ONGs por meio de cadastro simples e rápido.

PROJETO - ATUALIZAÇÕES

01

02

ATUALIZAÇÃO DO RELATO DE EXPERIÊNCIA

WEBSITE

- Revisão e ampliação do conteúdo para submissão ao Congresso.
- Inclusão de resultados parciais do desenvolvimento do site (Home + páginas + formulário).
- Ajustes metodológicos e melhorias na redação.
- Ênfase no impacto social do projeto
 Voluncheer.

- Estrutura inicial desenvolvida em HTML e
 CSS, com Home + páginas de ONGs e
 voluntários + formulário.
- Home: apresenta o projeto, objetivo e missão do Voluncheer.
- Página de ONGs: organizada por categorias, incluindo seção de eventos futuros.
- Estética aprimorada com melhoria no design, nas imagens, no sistema de pesquisa e Footer.

03

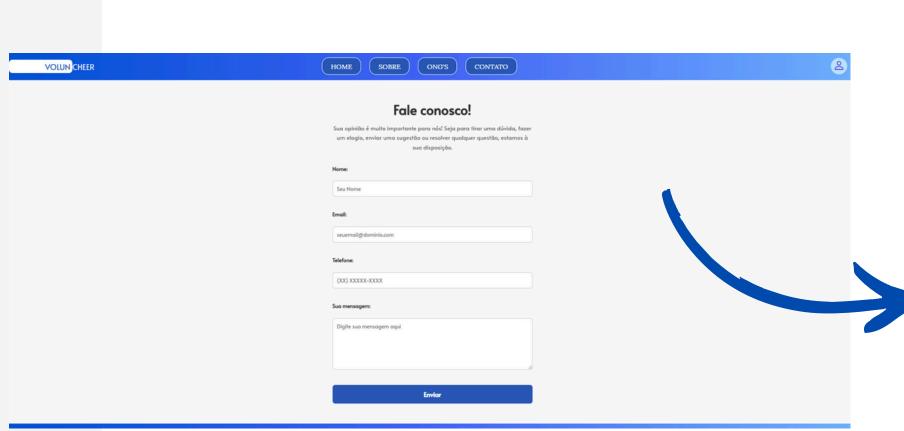
FORMULÁRIO (CADASTRO DE ONGS)

- Antigo login simples foi substituído por um formulário completo e detalhado.
- Novos campos: Nome da ONG, CNPJ, contato, cidade/estado, área de atuação, site oficial e redes sociais.
- Inclusão de descrição da ONG e upload de documento de comprovação, garantindo que apenas representantes autorizados realizem o cadastro.

APWII-RESPONSIVIDADE

ADAPTAÇÕES:

- Media Queries e Breakpoints:
 Adaptação para telas Media Queries:
- Até 600px → telas pequenas (celulares)
- 601px a 900px → telas médias (tablets)
- Acima de 900px → telas grandes (desktop)
- Semântica:
- Uso de tags adequadas (header, nav, main, section, footer)
- Estrutura mais clara e acessível
- Flexbox:
- Layout mais fluido e organizado
- Uso de % ao invés de px → melhor adaptação em diferentes telas
- Resultado:
- Site acessível, adaptável e funcional em qualquer dispositivo





LPWII-VERSIONAMENTO E FORMULÁRIO

VERSIONAMENTO (GITHUB)

- Projeto integrado ao GitHub para controle de versões
- Registro de alterações no código → facilita organização e colaboração
- Permite restaurar versões anteriores e acompanhar evolução do site

FORMULÁRIO (JAVASCRIPT)

- Antes: login simples
- Agora: formulário completo para Voluntários e ONGs

Voluntários

- Campos: nome, email, senha
- Cadastro rápido e acessível

ONGs

- Campos extras: nome, CNPJ, contato, cidade/estado, área de atuação, site/redes sociais
- Descrição + upload de documento → garante confiabilidade

Recursos Técnicos

- Máscaras para CNPJ e telefone
- Validação em JavaScript → checagem de campos obrigatórios, formatos corretos e envio seguro



IHM-ANÁLISE DOS CRITÉRIOS ERGONÔMICOS

GESTÃO DE ERROS

EXEMPLO

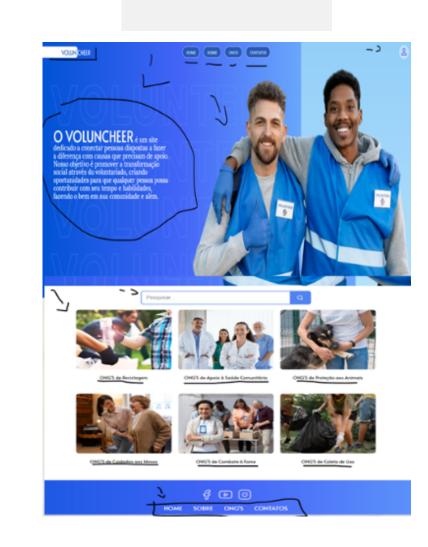
CARGA DE TRABALHO

EXEMPLO

- Proteção contra Erros
- Onde: Campos de formulário de login (nome, e-mail, senha).
- Como: Delimitação clara de campos obrigatórios, com validação automática pré-envio para bloquear submissões incompletas.
- Resultado: Minimiza cadastros incorretos, reduz frustrações do usuário e permite correções imediatas antes da finalização.
- (Isso mantém o foco em prevenção de erros, promovendo uma experiência mais fluida e intuitiva.)



- Densidade Informacional
- Adequação: Design minimalista com baixa densidade de info (ex.: home com resumo objetivo, imagem, menu, pesquisa e ONGs populares com descrições curtas + fotos).
- Elementos: Cores claras para tranquilidade, priorizando conteúdo essencial.
- Benefício: Evita sobrecarga cognitiva, reduzindo esforço mental e melhorando usabilidade.



IHM-ANÁLISE DOS CRITÉRIOS ERGONÔMICOS

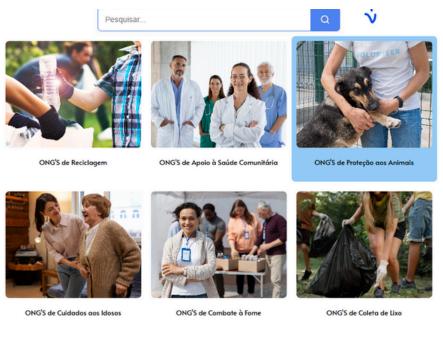
ADAPTABIL IDADE

EXEMPLO

ADAPTABIL IDADE

EXEMPLO

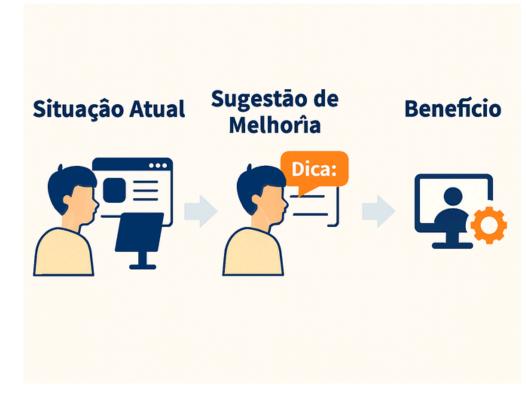
- Flexibilidade
- Adequação: Navegação para seções de ONGs via múltiplos caminhos: menu principal ("ONG'S") ou links diretos na home (ex.: "ONG'S de Proteção aos Animais").
- Benefício: Oferece opções adaptáveis, atendendo a diferentes estilos de uso e acelerando o acesso ao conteúdo.



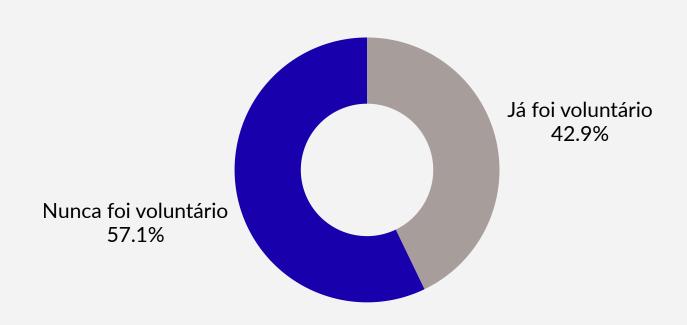
CONTATO

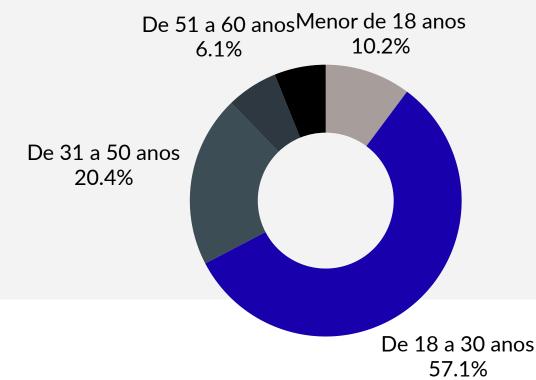
HOME

- Experiência do Usuário
- Situação Atual: Plataformacom usabilidade simples, mas sem opções de personalização ao perfil do usuário (ex.: ausência de dicas automáticas para iniciantes).
- Sugestão de Melhoria:
 Implementar recursos dinâmicos,
 como dicas de uso que surgem se
 o usuário demorar em uma página,
 identificando novatos.
- Benefício: Aumenta a acessibilidade e retenção, adaptando a UX a diferentes níveis de experiência sem complicar a simplicidade geral.



PL1 - PLANEJAMENTO DA APLICAÇÃO DO TESTE





Público-Alvo (baseado na pesquisa)

- 57,1% nunca foram voluntários → foco em avaliar clareza e orientação inicial.
- 42,9% já foram voluntários → foco em avaliar eficiência e praticidade.
- Faixa etária predominante: 18 a 30 anos (57,1%) → linguagem e design adaptados a esse perfil

Cronograma

- Semana 1 Preparação → definição de tarefas e seleção de participantes.
 - Semana 2 Aplicação → testes com iniciantes e experientes.
 - Semana 3 Análise → compilar resultados e identificar melhorias.
 - Semana 4 Ajustes → implementar mudanças iniciais.

© Conexão com o Design Thinking

- Empatia: pesquisa inicial para entender o público.
- Definição: segmentação em grupos (iniciantes x experientes).
- Ideação/Teste: planejar cenários de uso diferentes para cada perfil

CONSIDERAÇÕES FINAIS

CONCLUSÃO

- O VOLUNCHEER SE MOSTROU UMA SOLUÇÃO VIÁVEL PARA CONECTAR VOLUNTÁRIOS E ONGS.
- A PESQUISA E OS TESTES
 REFORÇARAM A IMPORTÂNCIA DE
 UMA PLATAFORMA SIMPLES,
 INCLUSIVA E INTUITIVA.
- O PROJETO CONTRIBUI PARA A DEMOCRATIZAÇÃO DO VOLUNTARIADO E PARA O FORTALECIMENTO DA CIDADANIA ATIVA.

TRABALHOS FUTUROS

- •GAMIFICAÇÃO → CRIAÇÃO DE BADGES, RANKING DE ENGAJAMENTO E RECOMPENSAS SIMBÓLICAS PARA INCENTIVAR PARTICIPAÇÃO.
- PERFIS INTERATIVOS → PÁGINAS
 PERSONALIZADAS PARA VOLUNTÁRIOS E ONGS,
 COM:
- → FOTO DE PERFIL + CAPA DE FUNDO
- → BIO/DESCRIÇÃO CURTA
- → ÁREA DE ATUAÇÃO/INTERESSES
- → PROJETOS ATIVOS OU EXPERIÊNCIAS JÁ REALIZADAS
- GALERIA DE EXPERIÊNCIAS → ESPAÇO PARA COMPARTILHAR FOTOS E RELATOS DE AÇÕES VOLUNTÁRIAS, FORTALECENDO A COMUNIDADE.



OBRIGADA!