

EXEMPLO DE DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE SOFTWARE

O Documento é o norteador do desenvolvimento do projeto e descreverá todos os recursos utilizados no projeto. Descrevendo o Sistema e quais ODS (Objetivos do desenvolvimento sustentável) são contemplados no projeto.

• INTRODUÇÃO

Atualmente as questões sociais e ambientais ganham cada vez mais destaque, o engajamento com causas humanitárias e a solidariedade para com o próximo tornam-se valores essenciais. Diante desse contexto, a tecnologia desempenha um papel fundamental ao oferecer ferramentas que facilitam e promovem o apoio às organizações não governamentais (ONGs) e suas nobres iniciativas. Nesse sentido, surge o projeto de criação de um site dedicado a conectar usuários engajados a causas com organizações necessitadas de apoio financeiro para continuarem com seus importantes trabalhos.

O projeto em questão tem como objetivo central a criação de um site cujo propósito principal é unir um amplo espectro de organizações não governamentais (ONGs) dedicadas a diversas causas, como proteção animal, assistência a crianças, apoio a idosos, entre outras, e direcionar os doadores para campanhas de doação de sua preferência.

Este site emergirá como uma plataforma digital abrangente e de fácil acesso, projetada para conectar pessoas altruístas a uma variedade de ONGs comprometidas com causas humanitárias e sociais. Com uma navegação intuitiva e uma interface amigável, os usuários serão capazes de explorar uma ampla gama de organizações e suas respectivas áreas de atuação.

Ao visitar o site, os usuários encontrarão uma variedade de categorias, cada uma representando um segmento de causas sociais, como saúde, educação, meio ambiente e bem-estar animal, entre outras. Dentro de cada categoria, estarão listadas as ONGs parceiras, acompanhadas de informações detalhadas sobre suas missões, projetos e impacto na comunidade.

O diferencial deste projeto reside na capacidade de direcionar os doadores para campanhas específicas que ressoem com seus interesses e valores pessoais. Por meio de um sistema de filtragem e pesquisa avançado, os usuários poderão encontrar facilmente campanhas de doação alinhadas com suas paixões e causas preferidas.

Além disso, o site fornecerá um processo transparente e seguro para realizar doações online, garantindo que cada contribuição seja encaminhada diretamente para a campanha escolhida pelo doador. Um sistema de acompanhamento de doações permitirá aos usuários rastrear o impacto de suas contribuições e ver como estão fazendo a diferença nas vidas das pessoas e comunidades atendidas pelas ONGs.

"Opixzinho" é o nome escolhido para nosso site, inspirado em um ditado popular entre os jovens. Ele visa introduzir o público a ações comunitárias positivas e empolgantes, buscando inspirar o engajamento e a participação em iniciativas que fazem a diferença. Este nome peculiar reflete o espírito jovial, criativo e otimista do projeto, celebrando o poder das pequenas ações para gerar grandes mudanças.

2. VISÃO GERAL

A visão do site "Opixzinho" é estabelecer uma comunidade online dinâmica e ativa, onde pessoas de todas as faixas etárias e origens são motivadas a participar de iniciativas comunitárias que tenham significado. O objetivo é tornar-se um ponto central para acesso a recursos e fonte de inspiração, conectando os usuários com causas que ressoem com seus interesses e valores.

Além disso, o Opixzinho almeja promover uma cultura de solidariedade e generosidade, capacitando cada indivíduo a contribuir, independentemente do tamanho de sua ação. O foco é descomplicar o voluntariado e a doação, tornando-os acessíveis e gratificantes para todos os envolvidos.

Outro aspecto importante da visão do Opixzinho é destacar as iniciativas mais inovadoras e inspiradoras que acontecem na comunidade. Seja por meio de voluntariado, arrecadação de fundos, eventos de conscientização ou outras formas de serviço, o site pretende informar e motivar seus usuários sobre as oportunidades disponíveis para fazer a diferença.

2.1. O Projeto e a contribuição à comunidade

O site "Opixzinho" oferece diversas contribuições significativas para a comunidade:

Conexão com causas relevantes: Ao fornecer informações detalhadas sobre uma variedade de causas e organizações comunitárias, o Opixzinho permite que os usuários descubram e se

conectem com questões que são importantes para eles. Isso ajuda a aumentar a conscientização sobre uma ampla gama de problemas sociais e ambientais.

Facilitação da participação: O site simplifica o processo de participação em ações comunitárias, fornecendo recursos e orientações sobre como se envolver em voluntariado, doação e outras formas de apoio. Isso torna mais fácil para as pessoas encontrarem maneiras significativas de contribuir para sua comunidade.

Incentivo ao engajamento: Através de histórias inspiradoras, eventos e campanhas destacadas no site, o Opixzinho motiva os usuários a se tornarem ativos em suas comunidades. Isso cria um ciclo de engajamento onde mais pessoas são incentivadas a fazer a diferença.

Amplificação do impacto: Ao fornecer uma plataforma para organizações comunitárias promoverem suas iniciativas e arrecadarem fundos, o Opixzinho ajuda a amplificar o impacto dessas atividades. Isso pode levar a um aumento significativo na capacidade das organizações de atender às necessidades da comunidade.

Fortalecimento do senso de comunidade: Ao reunir pessoas com interesses e valores semelhantes, o Opixzinho ajuda a fortalecer o senso de comunidade e solidariedade. Isso cria um ambiente onde as pessoas se sentem apoiadas e motivadas a trabalhar juntas para o bem comum.

2.2. ESG e as ODS contempladas no projeto

ESG. Referente aos critérios ambientais, sociais e de governança iremos implementas em nosso site as etapas de

1. Inclusão de Critérios ESG na Seleção de ONGs Parceiras
2. Seleção Responsável de ONGs Parceiras
3. Divulgação de Informações sobre as ONGs Parceiras
4. Incentivo à Transparência e Responsabilidade
5. Educação e Conscientização dos Usuários

ODS. Nosso site visa estabelecer um plano de ação global baseado nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, que consistem em metas ambiciosas e interconectadas para abordar os principais desafios de desenvolvimento enfrentados pela

humanidade, tanto no Brasil quanto em todo o mundo. Os ODS abrangem questões sociais, ambientais e econômicas, e é crucial que a população estabeleça metas para reduzir esses problemas, considerando o futuro sustentável de nosso planeta.

Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) são:

1. Erradicação da pobreza: Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares.
2. Fome zero e agricultura sustentável: Acabar com a fome, garantir segurança alimentar, melhorar a nutrição e promover a agricultura sustentável.
3. Saúde e bem-estar: Garantir uma vida saudável e promover o bem-estar para todas as idades.
4. Educação de qualidade: Assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, promovendo oportunidades de aprendizagem ao longo da vida.
5. Igualdade de gênero: Alcançar a igualdade de gênero e empoderar mulheres e meninas.
6. Água potável e saneamento: Garantir água potável e saneamento para todos de forma sustentável.
7. Energia limpa e acessível: Assegurar acesso confiável, sustentável e acessível à energia para todos.
8. Trabalho decente e crescimento econômico: Promover crescimento econômico inclusivo, emprego produtivo e trabalho decente para todos.
9. Indústria, inovação e infraestrutura: Construir infraestruturas resilientes, promover industrialização sustentável e fomentar a inovação.
10. Redução das desigualdades: Reduzir desigualdades dentro e entre os países.
11. Cidades e comunidades sustentáveis: Tornar cidades e assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.
12. Consumo e produção responsáveis: Assegurar padrões de produção e consumo sustentáveis.
13. Ação contra a mudança global do clima: Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos.
14. Vida na água: Conservar e usar de forma sustentável oceanos, mares e recursos marinhos.
15. Vida terrestre: Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres e biodiversidade.
16. Paz, justiça e instituições eficazes: Promover sociedades pacíficas e inclusivas, garantir acesso à justiça e construir instituições eficazes e responsáveis.

17. Parcerias e meios de implementação: Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.

O site contribui indiretamente com os 17 objetivos de desenvolvimentos, mas diretamente em 06 dos citados, sendo eles:

1. Erradicação da pobreza (ODS 1)
2. Saúde e bem-estar (ODS 3)
3. Redução das desigualdades (ODS 10)
4. Paz, justiça e instituições eficazes (ODS 11)

2.3. Justificativa

ESG:1. Inclusão de Critérios ESG na Seleção de ONGs Parceiras

Ao incluir organizações não governamentais em nosso site, levamos em consideração critérios ESG, tais como práticas de gestão sustentável, transparência financeira, diversidade e inclusão.

2. Seleção Responsável de ONGs Parceiras

Nosso site assegura que as organizações não governamentais às quais os usuários são direcionados adotam práticas alinhadas com a responsabilidade social.

3. Divulgação de Informações sobre as ONGs Parceiras

Fornecemos detalhes abrangentes sobre as organizações não governamentais cadastradas em nosso site, destacando suas missões, programas e projetos.

4. Incentivo à Transparência e Responsabilidade

Nosso site promove a transparência e responsabilidade entre as organizações não governamentais parceiras, incentivando a divulgação de suas práticas de gestão e utilização dos recursos financeiros.

ODS:

Como responsáveis pelo site, desempenhamos um papel crucial em 07 ODS

1. Erradicação da pobreza (ODS 1): Ao direcionar doações específicas através do nosso site para as ONGs parceiras, garantimos que os programas tenham um impacto direto na ajuda às pessoas a sair da pobreza, fornecendo assistência financeira e apoio para o desenvolvimento econômico.

2. Fome zero e agricultura sustentável (ODS 2): Ao recebermos doações destinadas às ONGs cadastradas em nosso site, esses recursos serão direcionados para financiar projetos que visam garantir a segurança alimentar, promovendo práticas agrícolas sustentáveis e fornecendo alimentos para comunidades necessitadas.

3. Saúde e bem-estar: Garantir uma vida saudável e promover o bem-estar para todas as idades.

4. Paz, justiça e instituições eficazes: O site incentiva sociedades pacíficas e inclusivas, garantir acesso à justiça e construir instituições eficazes e responsáveis.

3. ESCOPO DO PROJETO

Para garantir uma experiência positiva para os usuários em nosso site voltado para ONGs que necessitam de doações, o escopo da experiência do usuário (UX) e da interface do usuário (UI) com ênfase na usabilidade e acessibilidade abordará os seguintes aspectos:

Navegação intuitiva:

Para garantir uma navegação intuitiva, o site será estruturado de forma simples e dinâmica, facilitando aos usuários encontrar uma ONG de sua preferência e realizar doações com facilidade.

Legibilidade e contraste:

Será empregada uma combinação de cores e tipografia que facilite a leitura do conteúdo para os usuários, assegurando um bom contraste entre o texto e o fundo para melhorar a experiência visual.

Design responsivo:

O site será acessível em todos os dispositivos, como celulares, computadores e tablets, garantindo uma experiência funcional em todas as plataformas. Além disso, iremos certificar que o site seja compatível com tecnologias assistivas, como leitores de tela, teclados alternativos e ampliadores de tela.

Transparência e confiança:

Comprometemo-nos a fornecer informações claras sobre o destino das doações, garantindo transparência e confiança aos doadores.

3.1. Matriz de papéis e responsabilidades

Descrever aqui os papéis de cada participante/ membro do grupo

4. CLIENTE

Nome do primeiro cliente: Projeto Casa Semear

Ramo de Atividade: O instituto é uma organização dedicada à educação infantil no bairro Jardim Sônia, na zona Sul de São Paulo. Essa instituição proporciona oportunidades educacionais para as crianças da região.

5. DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS

5.1 REQUISITOS FUNCIONAIS:

Os seguintes requisitos funcionais foram encontrados após o levantamento de requisitos inicial do Sistema de Gerenciamento do site 'Pixzinho', que tem como intuito arrecadar doações para ONGs:

RF 1 - O sistema deve ter uma opção de acesso e cadastro para que as ONGs possam inicialmente colocar suas informações básicas e em seguida conseguir acessar o perfil da instituição já com todas as informações necessárias.

RF 2 - No site será necessária uma opção de categorias para separar as ONGs conforme o segmento de cada instituição.

RF 3 - É necessária uma barra de busca no site para que o usuário possa buscar pelo nome a ONG que deseja ajudar.

RF 4 - O sistema deve ter um controle de acesso por níveis. Sendo assim, as ONGs teriam um acesso para solicitar mudanças no site e dependerá da aprovação dos gerentes do portal.

RF5 - O site deve permitir a consulta das informações pessoais e jurídicas das ONGs.

RF6 - É necessário que o sistema possa consultar o PIX da ONG para efetuar a doação.

RF7 - O sistema deve ter uma aba de galeria para as ONGs colocarem imagens de seus principais projetos.

RF8 - É necessária uma página de contato para que os gerentes do site possam dar suporte para as ONGs e os demais usuários da plataforma.

RF 9 - O sistema deve ter opção de filtrar as ONGs por proximidade na zona sul de São Paulo.

RF 10 - É necessário que o site tenha uma aba com descrição do intuito do site e os dados dos gerentes.

5.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

RNF 1 - A interface do site deve ser intuitiva para que o usuário realize tarefas sem a necessidade de um treinamento.

RNF 2 - Alt text em imagens: As imagens no site devem ter descrições curtas e claras para todas as imagens, permitindo que usuários com deficiência visual entendam o conteúdo visual.

RNF 3 - Teclas de acesso rápido: O site deve implementar teclas de atalho para facilitar a navegação para áreas importantes do site, como a página de doação ou informações de contato.

RNF 4 - Os botões e menus do site devem ser maiores e mais fáceis de serem selecionados, especialmente para usuários com dificuldades motoras.

RNF 5 - Flexibilidade de zoom: O site deve responder ao zoom do navegador, permitindo que usuários com baixa visão ampliem o conteúdo conforme necessário para enxergar melhor.

RNF 6 - Linguagem simples e clara: O site deve utilizar uma linguagem simples e direta em todo o conteúdo do portal, facilitando a compreensão para usuários com dificuldades de leitura, aprendizado ou compreensão.

RNF 7 - Manutenibilidade: O site deve ter um código limpo, bem documentado e modularizado, facilitando futuras atualizações, correções de bugs e implementação de novos recursos.

RNF 8 - Segurança: Implementar medidas robustas de segurança para proteger os dados de login dos usuários.

RNF 9 - Desempenho: O site deve garantir tempos de carregamento rápidos e uma experiência fluida de navegação para todos os usuários.

RNF 10 - Compatibilidade: O site deve ser compatível para diversos navegadores e também pode ser acessado pelo celular.

5.3 REGRAS DE NEGÓCIO

RN 1 - Pré-requisito para fazer parte do site:

Ser uma ONG que atua na zona sul da cidade de São Paulo e que comprove com documentos as informações necessárias de cadastro.

RN 2 - Pré-requisito para acessar o sistema:

Para acessar será necessário o e-mail e senha que foi cadastrado na hora de inserir a documentação para entrar no site.

RN 3 - Pré-requisito para receber as doações:

- A ONG deve ter uma conta bancária no nome da instituição ou de um dos representantes legais do projeto.
- O PIX cadastrado também deve ser direcionado para esta conta

RN 4 - Legalidade com a Justiça:

A ONG tem como responsabilidade não ter pendências na lei para fazer parte do projeto.

RN 5 - Pré-requisito na transparência das ONGs:

As ONG devem detalhar o motivo da arrecadação e como será usado os valores que receberem.

RN 6 - Segurança das transações:

O site deve fornecer as informações exatas da ONG e da conta bancária para que o usuário possa confirmar as informações na hora de realizar a doação.

RN 7 - Separação por categorias:

As ONGs devem ser separadas conforme o seguimento da instituição, permitindo que o usuário que deseja fazer a doação possa escolher qual o projeto que quer ajudar.

RN 8 - Feedback dos usuários:

Após o usuário realizar a doação, ele pode deixar uma avaliação sobre o site através de um comentário.

RN 9 - Pré-requisito para autorizar a alteração das informações da ONG:

Para conseguir alterar qualquer informação, seja bancária ou da própria ONG, será necessário comprovar as informações atuais com os moderadores do site.

RN10 - Controle de publicações:

Para inserir fotos na galeria das ONGs, elas terão que ser avaliadas antes pelos moderadores do site, para garantir que nada indevido está sendo publicado na plataforma.

6. Product Backlog Inicial

Fase de Planejamento: Nesta etapa, é a definição do projeto definindo objetivos específicos e requisitos. Estabelecidas as metas e criado um plano detalhado, incluindo prazos.

Pesquisa Acadêmica: Esta fase envolve a realização de pesquisas acadêmicas para embasar o design e desenvolvimento do site.

Design e Prototipagem: Desenvolvimento do esboço inicial do site, incluindo wireframes e protótipos. Incluindo também alguns conceitos de design e acessibilidade para o projeto.

Desenvolvimento Front-end e Back-end: Codificação tanto do front-end quanto do back-end do site, entendendo quais serão as tecnologias e linguagens de programação usadas para a criação.

6.1. Divisão de Sprints ou Gantt

Fevereiro

- Fase de Planejamento: Definição do escopo, com os objetivos a serem concluídos e identificando atividades primordiais para cumprir cada etapa do projeto.
- Pesquisa Acadêmica: Levantamento de referências acadêmicas para embasar o design e desenvolvimento do site, usando artigos e estudos de caso para obtenção de informações do tema do projeto.

Março

- Design e Prototipagem: Fazendo os primeiros esboços do site, incluindo wireframes para a representação da estrutura e layout das páginas, considerando a acessibilidade e necessidade do público-alvo.
- Desenvolvimento Front-end e Back-end: Inicia a codificação Front-end do site, utilizando as tecnologias e linguagens de programação escolhidas para o desenvolvimento do projeto.

Abril

- Design e Prototipagem(continuação): Buscar desenvolver a ideia inicial refinando os wireframes e protótipos para melhoria e aperfeiçoamento do site.
- Desenvolvimento Front-end e Back-end (continuação): Continuar a codificação do site, implementando funcionalidades conforme especificado nos requisitos solicitados pelo professor coordenador do projeto.

Mai

- Desenvolvimento Front-end e Back-end (continuação): Continuar e finalizar os detalhes da codificação do site, implementando funcionalidades que achar necessidade de alteração.
- Revisão do projeto: Revisar o progresso do projeto em relação ao plano estabelecido, identificando áreas de sucesso e possíveis desvios, fazer reajustes caso necessite.

6.2. Histórias de Usuário

- **Tipo de Usuário: Administrador do Site**

Funcionalidade: Criar formas de perguntar o que as pessoas acham da experiência de doar e descobrir como podem melhorar.

Benefício: Faz com que as pessoas se sintam ouvidas e permite fazer mudanças que deixem a experiência de doar ainda melhor.

1.1. Tipo de Usuário: Administrador do Site

Funcionalidade: Pode fazer e cuidar de novas campanhas de doação, colocando quanto querem conseguir, contando sobre a campanha e escolhendo imagens.

Benefício: Oferece diferentes formas de ajudar para as pessoas, fazendo com que mais gente veja e participe das campanhas.

- **Tipo de Usuário: Pessoa que quer ajudar**

Funcionalidade: As pessoas podem doar dinheiro facilmente para campanhas que gostam, escolhendo quanto querem dar, de forma mais simples com o método de pagamento mais usado ultimamente que é o pix.

Benefício: Dá aos doadores uma forma simples e direta de ajudar as causas que se importam, aumentando a chance de doações.

- **Tipo de Usuário: Doador que precisa de facilidade para acessar (acessibilidade).**

Funcionalidade: O site é feito para todos conseguirem usar, com opções como letras grandes, descrição de imagem e ajuda para leitura de tela.

Benefício: Garante que todo mundo, mesmo quem tem dificuldade de acessar, consiga participar totalmente da doação online.

- **Tipo de Usuário: Pessoa que quer ficar atualizadas sobre o tema doação.**

Funcionalidade: As pessoas podem se cadastrar para receber e-mails com informações sobre campanhas, conquistas alcançadas e formas de se voluntariar.

Benefício: Mantém os doadores atualizados e interessados no trabalho das organizações, incentivando um apoio contínuo e informado.

- **Tipo de Usuário: Doador por localidade**

Funcionalidade: Os usuários podem encontrar e contribuir para campanhas que impactam diretamente sua comunidade local.

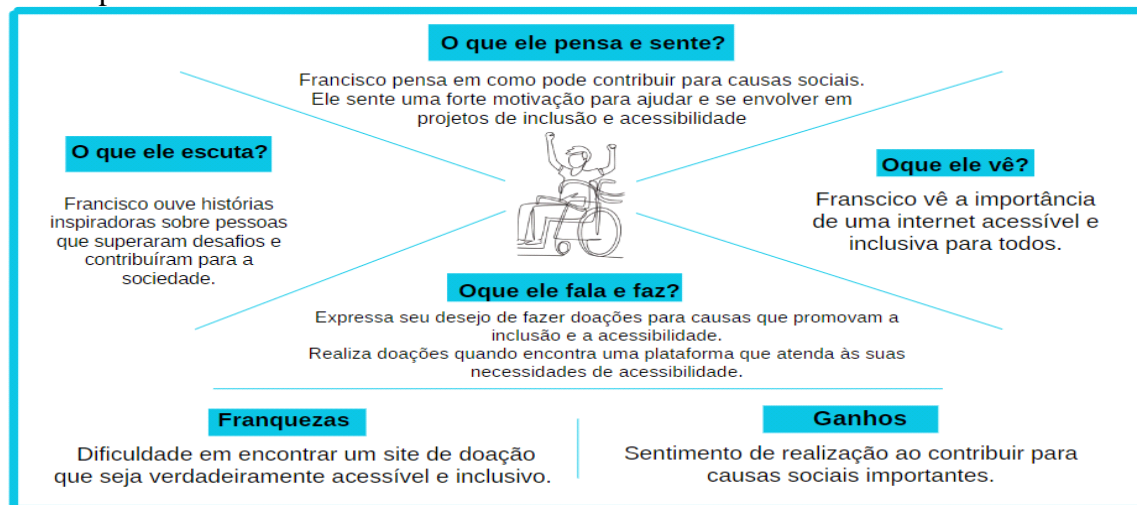
Benefício: Torna a comunidade mais unida e faz as pessoas se sentirem parte dela, ao mesmo tempo em que ajuda projetos e ideias locais que melhoram a vida de todos na região.

7. Design centrado no usuário

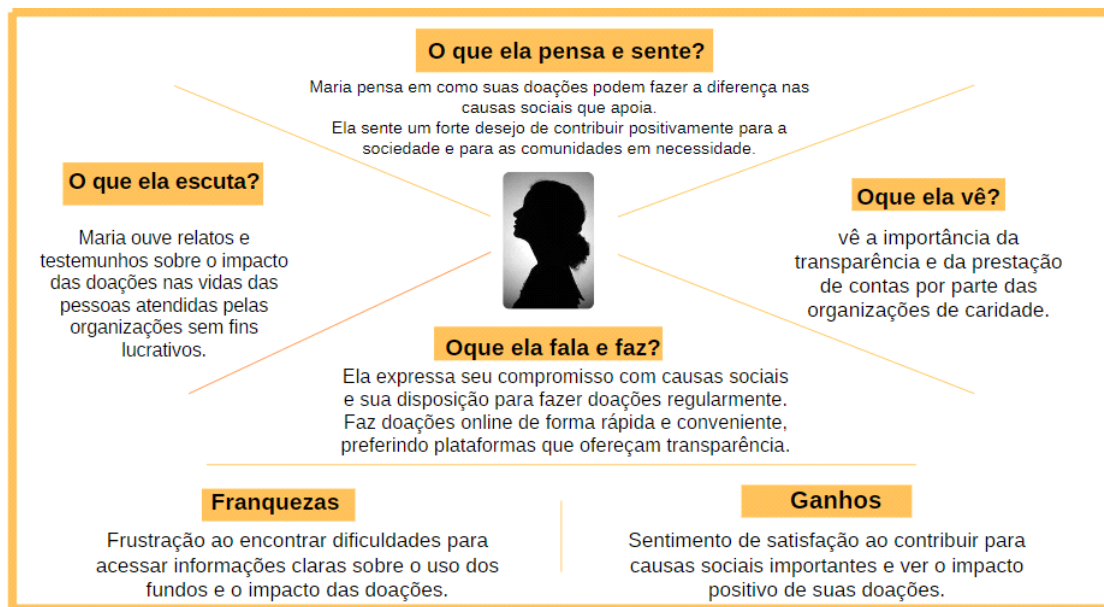
O princípio da UX do projeto nos itens 7.1 teve base em pesquisas de pessoas proativas no meio da cultura de doações, são histórias fictícias baseadas em histórias reais.

7.1. Mapa de Empatia

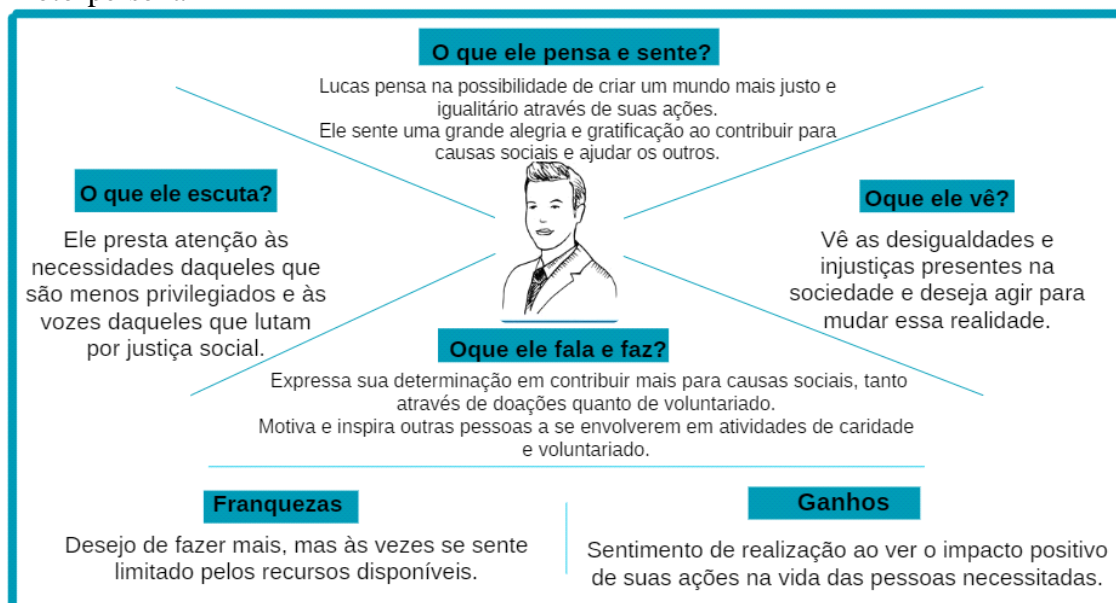
Proto-personal



Personal

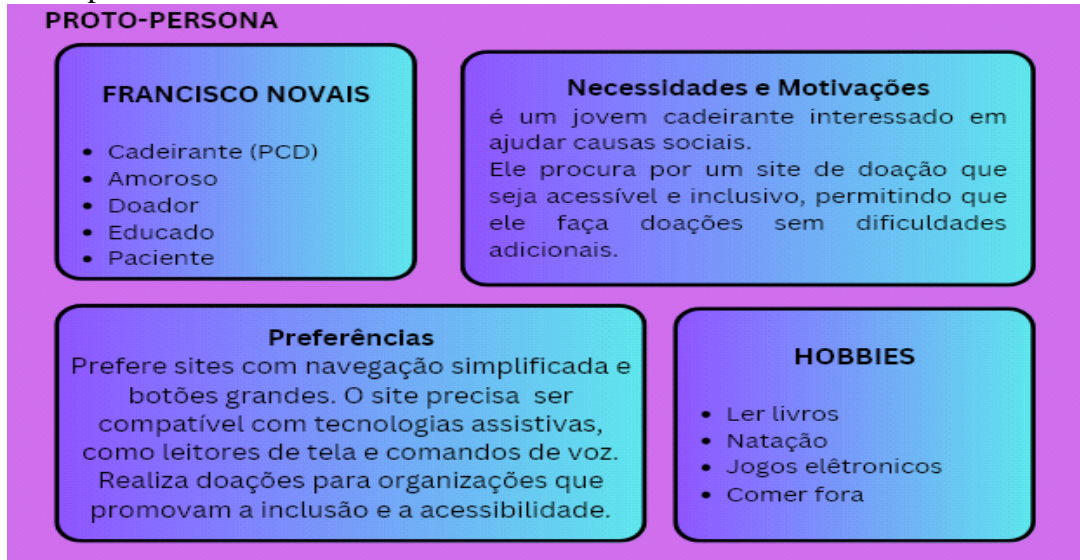


Proto-persona2



7.2. PERSONAS / Protopersonas

Proto-persona1



Persona 1



Proto-persona2



8. MODELO DE CASOS DE USO

Ator Principal: Usuário

Atores Secundários: Administrador

Caso de Uso 1: Registrar-se no Opixzinho

Descrição: Esse caso de uso descreve como um usuário se registra no Opixzinho para acessar seus recursos e funcionalidades.

Ator Principal: Usuário

Fluxo Básico:

1. O usuário acessa o site do Opixzinho.
2. O usuário inicia o processo de registro clicando no botão correspondente.
3. O sistema apresenta um formulário de registro para o usuário preencher.

4. O usuário fornece as informações solicitadas no formulário, como nome, e-mail e senha.
5. O usuário envia o formulário preenchido.
6. O sistema verifica e valida as informações fornecidas.
7. Uma vez validado, o sistema cria uma conta para o usuário.
8. O sistema redireciona o usuário para a página inicial já logado.

Fluxo Alternativo:

6a. Se as informações fornecidas forem inválidas ou incompletas, o sistema notifica o usuário e retorna ao passo 3.

Caso de Uso 2: Explorar Iniciativas Comunitárias

Descrição: Esse caso de uso descreve como um usuário explora as diferentes iniciativas comunitárias disponíveis no Opixzinho.

Ator Principal: Usuário

Fluxo Básico:

1. O usuário faz login no Opixzinho.
2. O usuário navega até a seção "Iniciativas Comunitárias".
3. O sistema exibe uma lista das iniciativas disponíveis.
4. O usuário seleciona uma iniciativa para mais detalhes.
5. O sistema apresenta informações detalhadas sobre a iniciativa selecionada, incluindo sua descrição, objetivos e formas de participação.
6. O usuário decide se deseja ou não participar da iniciativa.

Fluxo Alternativo: N/A

Caso de Uso 3: Contribuir com uma Iniciativa Comunitária

Descrição: Esse caso de uso descreve como um usuário contribui com uma iniciativa comunitária específica após explorá-la.

Ator Principal: Usuário

Fluxo Básico:

1. O usuário explora as iniciativas conforme descrito no Caso de Uso 2.
2. O usuário decide contribuir com uma iniciativa específica.
3. O sistema oferece opções de contribuição, como voluntariado, doação ou participação em eventos.
4. O usuário escolhe a forma de contribuição desejada.
5. O sistema orienta o usuário sobre os próximos passos para concluir a contribuição.
6. O usuário completa a contribuição conforme orientado.

Fluxo Alternativo:

- 4a. Se o usuário optar por não prosseguir com a contribuição, o caso de uso é encerrado.

Caso de Uso 4: Gerenciar Iniciativas (Administrador)

Descrição: Esse caso de uso descreve como um administrador gerencia as iniciativas comunitárias no Opixzinho.

Ator Principal: Administrador

Fluxo Básico:

1. O administrador acessa o painel de administração do Opixzinho.
2. O administrador navega até a seção de gerenciamento de iniciativas.
3. O sistema exibe uma lista das iniciativas cadastradas.
4. O administrador pode adicionar, editar ou excluir iniciativas conforme necessário.

Fluxo Alternativo: N/A

8.1 IDENTIFICAÇÃO DOS ATORES E SUAS RESPONSABILIDADES

Com base na visão do projeto Opixzinho, os atores e suas responsabilidades podem ser identificados da seguinte forma:

ATORES:

Usuário: Representa qualquer indivíduo que acessa o Opixzinho. Eles variam em idade, origem e interesses, e estão interessados em participar de iniciativas comunitárias significativas.

Administrador: Responsável pela gestão e manutenção do Opixzinho. Este ator supervisiona o conteúdo do site, gerencia usuários, e garante que a plataforma funcione corretamente.

RESPONSABILIDADES DOS ATORES:

USUÁRIO:

Explorar Iniciativas: Os usuários navegam pelo Opixzinho para descobrir e participar de iniciativas comunitárias que correspondam aos seus interesses e valores.

Registro: Os usuários criam uma conta no Opixzinho, fornecendo informações básicas necessárias para acessar os recursos da plataforma.

Contribuir: Uma vez registrados, os usuários podem contribuir para as iniciativas comunitárias de várias maneiras, como voluntariado, doações ou participação em eventos.

Feedback: Os usuários têm a oportunidade de fornecer feedback sobre as iniciativas, compartilhar suas experiências e sugerir melhorias para o Opixzinho.

ADMINISTRADOR:

Gerenciamento de Conteúdo: O administrador supervisiona o conteúdo do Opixzinho, adicionando, editando ou removendo iniciativas comunitárias, eventos e outras informações relevantes.

Gerenciamento de Usuários: O administrador cuida das contas de usuário, aprovando registros, moderando atividades e resolvendo problemas relacionados ao acesso.

Manutenção da Plataforma: É responsabilidade do administrador garantir o funcionamento adequado do Opixzinho, realizando atualizações, corrigindo problemas técnicos e mantendo a segurança da plataforma.

Promoção do Engajamento: O administrador promove o engajamento dos usuários, incentivando a participação em iniciativas comunitárias, compartilhando histórias inspiradoras e facilitando a interação entre os membros da comunidade.

Esses atores e suas responsabilidades são essenciais para concretizar a visão do Opixzinho como uma comunidade online dinâmica e ativa, promovendo a participação em iniciativas comunitárias significativas.

8.2 DEFINIÇÃO DE PRIORIDADE DE DESENVOLVIMENTO DOS CASOS DE USO

Abaixo estão informados os casos de uso identificados e a prioridades para o desenvolvimento de cada um deles:

Número	Nome do caso de uso	Prioridade	Justificativa	Aluno Responsável
UC01	Realizar a cotação da contratação da hospedagem	Média	Processo secundário de negócio	Maria Erica Joana da Conceição Cruz
UC02	Realizar a contratação da hospedagem	Média	Processo secundário de negócio	Maria Erica Joana da Conceição Cruz
UC03	Realizar a configuração da hospedagem	Alta	Processo primário de negócio	Maria Erica Joana da Conceição Cruz

8.3 DESCRIÇÃO DETALHADA DOS CASOS DE USO:

Caso de Uso: Explorar Iniciativas Comunitárias (UC01)

Descrição Resumida: O Usuário navega pelo site para descobrir e explorar iniciativas comunitárias.

Ator Primário: Usuário

Pré-Condições: O Usuário deve estar logado no site Opixzinho.

Fluxo Principal:

1. O Usuário acessa a seção "Iniciativas Comunitárias".
2. O Sistema exibe uma lista das iniciativas disponíveis.
3. O Usuário seleciona uma iniciativa para visualizar mais detalhes.
4. O Sistema apresenta informações detalhadas sobre a iniciativa selecionada, incluindo descrição, objetivos e formas de participação.

Fluxos Alternativos: N/A

Fluxos de Exceção: N/A

Caso de Uso: Contribuir com uma Iniciativa Comunitária (UC02)

Descrição Resumida: O Usuário contribui com uma iniciativa comunitária selecionada.

Ator Primário: Usuário

Pré-Condições: O Usuário deve estar logado no site Opixzinho.

Fluxo Principal:

1. O Usuário explora as iniciativas comunitárias conforme descrito no UC01.
2. O Usuário decide contribuir com uma iniciativa específica.
3. O Sistema oferece opções de contribuição, como voluntariado, doação ou participação em eventos.
4. O Usuário escolhe a forma de contribuição desejada.
5. O Sistema orienta o Usuário sobre os próximos passos para concluir a contribuição.
6. O Usuário completa a contribuição conforme orientado.

Fluxos Alternativos: N/A

Fluxos de Exceção: N/A

Caso de Uso: Gerenciar Iniciativas (UC03)

Descrição Resumida: O Administrador gerencia as iniciativas comunitárias no Opixzinho.

Ator Primário: Administrador

Pré-Condições: O Administrador deve estar logado no sistema administrativo do Opixzinho.

Fluxo Principal:

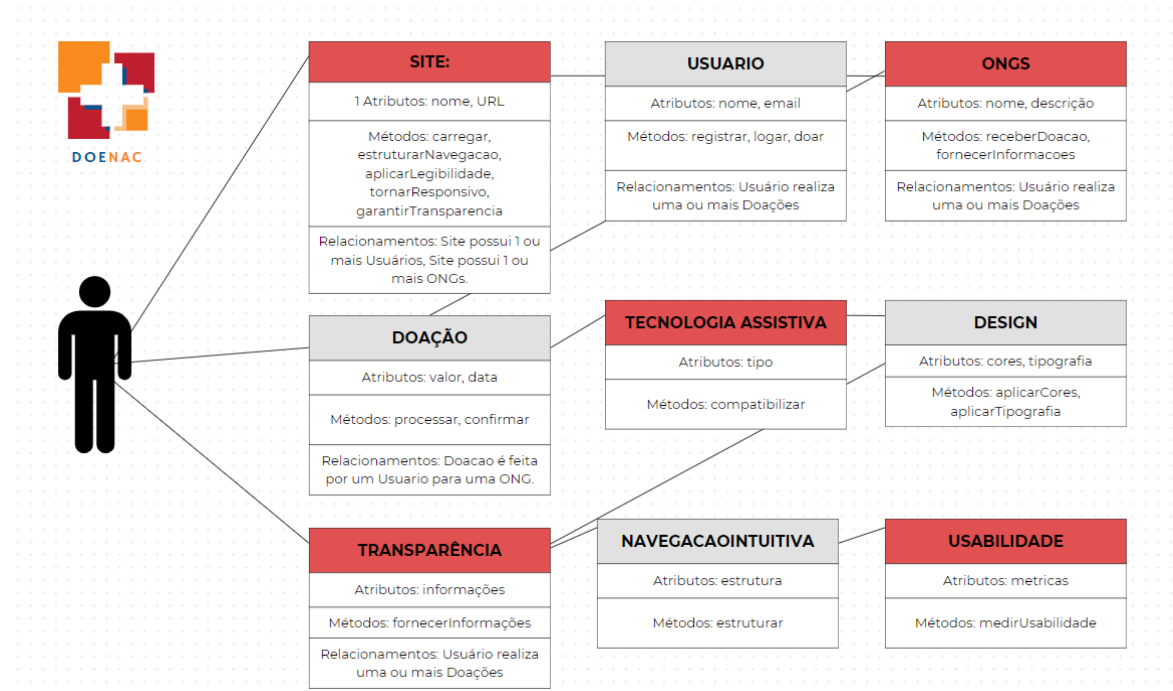
1. O Administrador acessa o painel de administração do Opixzinho.
2. O Administrador navega até a seção de gerenciamento de iniciativas.
3. O Sistema exibe uma lista das iniciativas cadastradas.

4. O Administrador pode adicionar, editar ou excluir iniciativas conforme necessário.

Fluxos Alternativos: N/A

Fluxos de Exceção: N/A

9. DIAGRAMA DE ATIVIDADES



O diagrama de classes conceitual detalha as principais entidades e suas interações no sistema de doações para ONGs. A classe Site possui atributos como nome e URL, e métodos para carregar, estruturar a navegação, aplicar legibilidade, tornar o design responsivo e garantir transparência. Ele pode ter múltiplos Usuarios e ONGs associados. Os Usuarios, com atributos de nome e email, podem registrar-se, fazer login e realizar doações, podendo fazer várias doações. As ONGs possuem nome, descrição, endereço e telefone, e podem receber múltiplas doações, além de fornecer informações sobre suas atividades. A classe Doacao inclui valor, data e método, com métodos para processar e confirmar doações, feitas por Usuarios para ONGs.

Além dessas, o diagrama inclui outras classes auxiliares: TecnologiaAssistiva, que garante acessibilidade ao site; Design, que assegura a legibilidade e o contraste através da aplicação de cores e tipografia; Transparencia, que fornece informações claras para garantir a confiança dos doadores; NavegacaoIntuitiva, que estrutura a navegação do site; e Usabilidade, que mede a eficácia do site para garantir uma experiência positiva. Este diagrama proporciona uma visão organizada da estrutura e comportamento do sistema, detalhando os atributos, métodos e

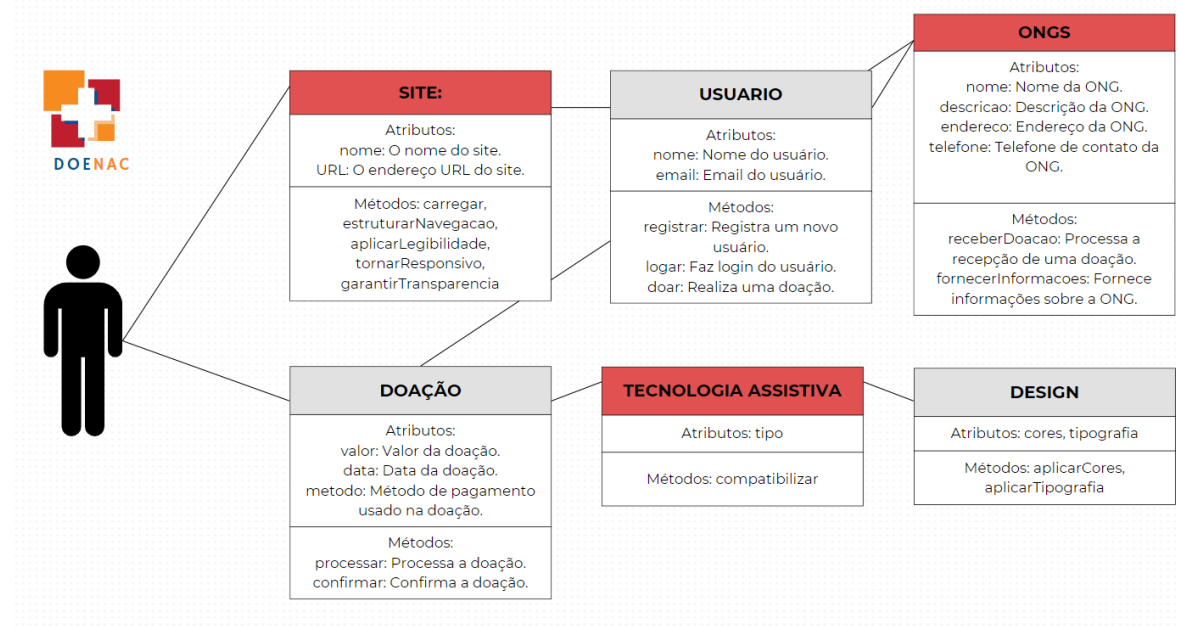
relacionamentos

das

classes

envolvidas.

10. DIAGRAMA DE CLASSES CONCEITUAL



Relacionamentos:

O Site tem uma associação com Usuario, ONG, e Doacao.

Usuario pode realizar múltiplas Doacao para diferentes ONG.

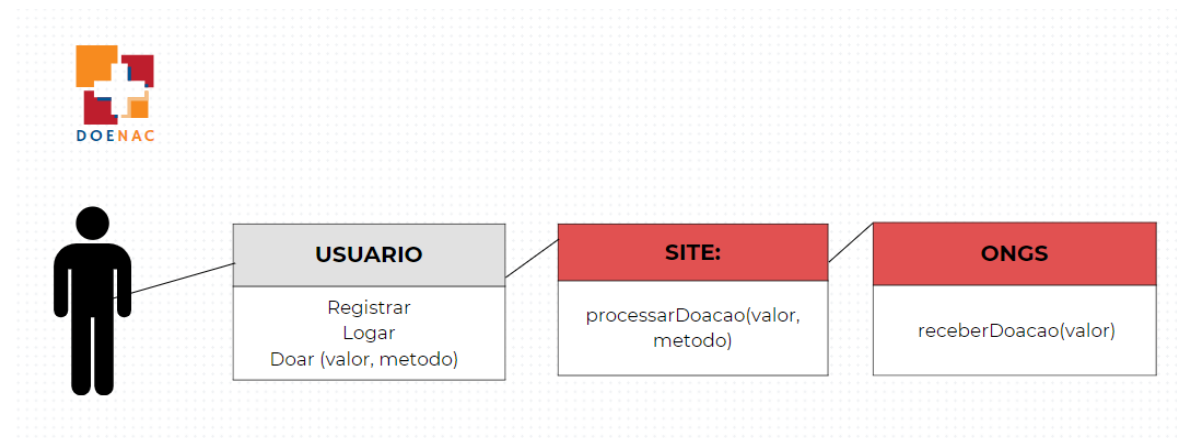
ONG pode receber múltiplas Doacao de diferentes Usuario.

O diagrama de classes conceitual descreve as principais entidades de um sistema de doações para ONGs e como elas se relacionam e interagem. No centro está a classe Site, representando a plataforma online onde os usuários realizam doações. O Site inclui atributos como nome e URL, além de métodos para estruturar a navegação, assegurar legibilidade, tornar o design responsivo e garantir a transparência das informações.

Os Usuarios são os visitantes do site, cada um com nome e email, capazes de registrar-se, fazer login e realizar doações. As ONGs são as organizações beneficiadas pelas doações, com atributos como nome, descrição, endereço e telefone, e métodos para receber doações e fornecer informações sobre suas atividades. A classe Doacao representa as transações financeiras, contendo detalhes sobre o valor, data e método da doação, junto com métodos para processar e confirmar a doação.

O relacionamento entre essas entidades é tal que um Site pode ter múltiplos Usuarios e ONGs. Um Usuario pode fazer várias Doacoes para diferentes ONGs, e uma ONG pode receber doações de vários Usuarios. Este diagrama proporciona uma visão clara e organizada do sistema, explicando as funções e interações de cada entidade envolvida.

11. DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA



O diagrama sequencial representa de forma detalhada as interações entre os objetos principais no processo de doação para uma ONG através de um site. Inicia-se com o Usuário, que primeiro se registra no Site através do método `registrar()`, fornecendo suas informações básicas. Após o registro bem-sucedido, o usuário prossegue fazendo o login utilizando `logar()`, o que lhe permite acessar sua conta no site. Em seguida, o usuário decide fazer uma doação, invocando o método `doar(valor, metodo)` e especificando o valor a ser doado e o método de pagamento escolhido.

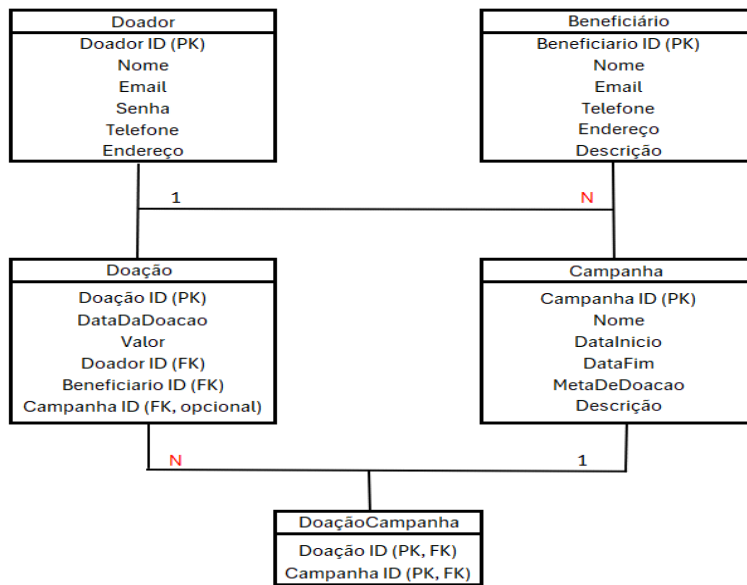
Ao receber a solicitação de doação do usuário, o Site entra em ação, processando a doação utilizando `processarDoacao(valor, metodo)`. Este processo envolve verificar e registrar o valor da doação, bem como o método de pagamento selecionado pelo usuário. Uma vez processada pelo site, a doação é então encaminhada para a ONG beneficiária. A ONG, representada no diagrama, recebe a doação através do método `receberDoacao(valor)`, que finaliza o fluxo da doação no sistema.

Esse diagrama sequencial não apenas descreve a ordem cronológica das interações entre os objetos, mas também ilustra claramente como o usuário interage com o site para efetuar uma doação, mostrando a responsabilidade de cada objeto no processo. Essa representação visual é útil para compreender o fluxo de eventos e as interações entre diferentes partes envolvidas no sistema de doações para ONGs, destacando a sequência lógica das operações que ocorrem desde a decisão inicial do usuário até a finalização da doação pela organização beneficiária.

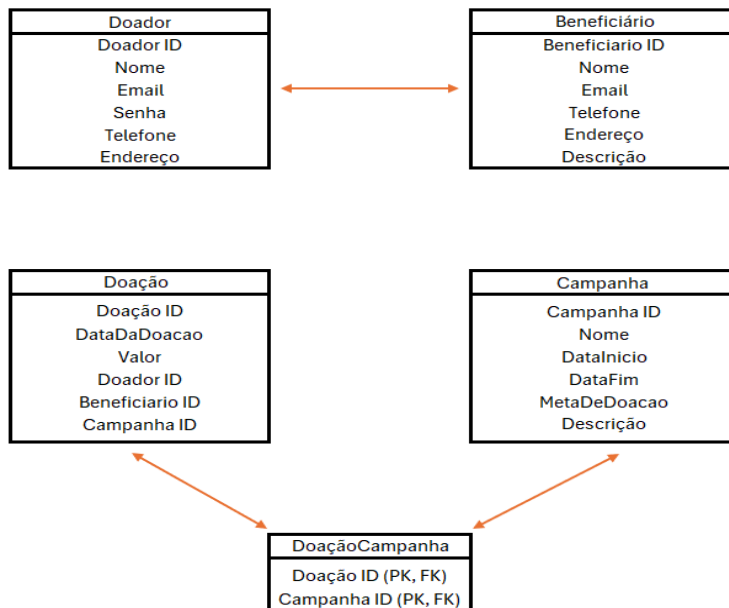
12. BANCO DE DADOS

Para o desenvolvimento do site, foi utilizado o MySQL como sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD). O banco de dados foi projetado com uma estrutura relacional, utilizando tabelas para armazenar dados de forma organizada e eficiente garantindo assim a integridade dos dados.

12.1. DER



12.2. MER



12.3. PROJETO FÍSICO DO BANCO – DDL

```
-- Criação da tabela Doador
CREATE TABLE Doador (
    DoadorID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Nome VARCHAR(100) NOT NULL,
    Email VARCHAR(100) NOT NULL UNIQUE,
    Senha VARCHAR(100) NOT NULL,
    Telefone VARCHAR(20),
    Endereco VARCHAR(255)
);
```

```
-- Criação da tabela Beneficiario
CREATE TABLE Beneficiario (
    BeneficiarioID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Nome VARCHAR(100) NOT NULL,
    Email VARCHAR(100) NOT NULL UNIQUE,
    Telefone VARCHAR(20),
    Endereco VARCHAR(255),
    Descricao TEXT
);
```

```
-- Criação da tabela Campanha
CREATE TABLE Campanha (
    CampanhaID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Nome VARCHAR(100) NOT NULL,
    DataInicio DATE NOT NULL,
    DataFim DATE NOT NULL,
    MetaDeDoacao DECIMAL(10, 2),
    Descricao TEXT
);
```

```
-- Criação da tabela Doacao
CREATE TABLE Doacao (
    DoacaoID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    DataDaDoacao DATE NOT NULL,
    Valor DECIMAL(10, 2) NOT NULL,
    DoadorID INT NOT NULL,
    BeneficiarioID INT NOT NULL,
    CampanhaID INT,
    FOREIGN KEY (DoadorID) REFERENCES Doador(DoadorID),
    FOREIGN KEY (BeneficiarioID) REFERENCES Beneficiario(BeneficiarioID),
    FOREIGN KEY (CampanhaID) REFERENCES Campanha(CampanhaID)
);
```

12.4. Conexão e Tecnologias

Para a criação do site, foram utilizadas duas principais tecnologias: Visual Studio Code (VS Code) e MySQL.

Explicando brevemente a função de cada uma dessas tecnologias no projeto:

O Visual Studio Code como nosso editor de código para escrever e editar o código-fonte do site. Utilizamos o VS Code para escrever HTML, CSS e JavaScript, essenciais para criar a interface do usuário do site, tornando o desenvolvimento mais eficiente e organizado. Usando a linguagem de marcação HTML para desenvolver e organizar as páginas do site. Com ela pode-se estabelecer uma estrutura que permite que o conteúdo, incluindo frases, seja apresentado corretamente na web.

Com o MySQL foi possível armazenar as informações de cadastro da ong, ele gerencia informações sobre doadores, beneficiários, campanhas e doações, garantindo que os dados sejam estruturados e acessíveis conforme necessário para o funcionamento do site.

Essas tecnologias trabalham juntas para fazer o site funcional. O HTML organiza a interface que os usuários veem, o VS Code ajuda na escrita e edição do código, e o MySQL cuida dos dados importantes, garantindo que nosso site seja tanto visualmente agradável e funcione bem.

13. PROJETO DE INTERFACES E MAPA DE JORNADA DE USUÁRIO

A interface é simples e funcional, predominando as cores azul e branco e proporciona uma navegação intuitiva. O site conta com duas páginas principais: uma para cadastro das ONGs e outra para efetuar as doações. A concepção do projeto envolveu a criação de uma plataforma acessível e eficiente, facilitando tanto o processo de inscrição das ONGs quanto a realização de doações pelos usuários. Embora a versão atual já esteja operante, planeja-se adicionar categorias específicas para as ONGs e aprimorar os detalhes da interface para torná-la mais elegante e atraente. A entrega final do projeto inclui um design simples, mas em constante evolução para melhor atender às necessidades dos usuários e das ONGs que irão participar do site “OPixzinho”.

13.1. Jornada do Usuário

1. Acesso Inicial

- Ação do Usuário: O usuário acessa o site.
- Experiência: Primeira impressão da interface, cores e layout.

- Emoção: Curiosidade e expectativa.
- Objetivo: Entender o propósito do site rapidamente já que as informações são bem intuitivas.

2. Exploração da Página Inicial

- Ação do Usuário: O usuário navega pela página inicial, observando as opções disponíveis (Cadastro de ONG e Doação).
- Experiência: Interface intuitiva e clara.
- Emoção: Facilidade de navegação, sem frustrações.
- Objetivo: Decidir qual ação tomar (cadastrar uma ONG ou fazer uma doação).

3. Cadastro de ONG

- Ação do Usuário: O usuário que representa uma ONG escolhe a opção de cadastro.
- Experiência: Formulário de cadastro simples e direto, mas que precisa ser checado as informações de segurança pelos responsáveis do site para garantir credibilidade e segurança aos usuários.
- Emoção: Confiabilidade e satisfação ao ver um processo claro.
- Objetivo: Completar o cadastro da ONG para começar a receber doações.

4. Realização de Doação

- Ação do Usuário: O usuário seleciona a opção de doação para uma das ONGs.
- Experiência: Página de doação com informações claras e opções de categorias (futura melhoria) para refutar o PIX rapidamente para a ONG.
- Emoção: Facilidade, rapidez e confiança no processo de doação.
- Objetivo: Completar a doação com sucesso.

5. Confirmação e Feedback

- Ação do Usuário: O usuário recebe uma confirmação da ação realizada (cadastro ou doação).
- Experiência: Mensagem de confirmação e um agradecimento.

- Emoção: Satisfação e motivação para futuras interações.
- Objetivo: Garantir que a ação foi completada e deixar o usuário satisfeito.

13.2. Prototipação do projeto

13.2.1. Tela ‘Página Inicial’

A página inicial contém detalhes sobre quem somos e uma paleta de cores harmônicas que não interferem na leitura do caso sofra com algum tipo de daltonismo. No cabeçalho no canto superior esquerdo, podemos encontrar um método de navegação para o usuário acessar a página de ‘Cadastro’ e ‘Nossas ONGs’.



13.2.2. Tela ‘Cadastro’

Essa é a tela de cadastro. Para conseguir enviar o formulário todos os campos devem ser preenchidos. Para finalizar o formulário e enviar o documento para os representantes do site, é necessário criar no ícone do WhatsApp. Caso o usuário não preencha a data correta ou esqueça o @ no e-mail, será notificado do erro.

Página Inicial
Cadastro
Nossas ONGs

Registro do Responsável

Dados Pessoais:

Nome:
Data de Nascimento: dd/mm/aaaa

CPF:
Tel/Cel:

Email:

Cadastro ONG:

Nome da ONG:
Tel/Cel:

Informações ONG:

Enviar

Após enviar, nos notifique via WhatsApp para podermos validar suas informações!

Aguardamos sua participação!

13.2.3. Tela ‘Nossas Ongs’

Na tela ‘Nossas ONGs’, o usuário terá acesso as ONGs que participam do site ‘OPixzinho’ para escolher qual instituição vai doar. Ao clicar no ícone de uma das ONGs, o usuário vai visualizar o PIX para efetuar a doação e o contato da instituição para tirar qualquer dúvida sobre o projeto.



Página Inicial
Cadastro
Nossas ONGs


Nosso objetivo

Nosso site promove a transparência e responsabilidade entre as organizações não governamentais parceiras, incentivando a divulgação de suas práticas de gestão e utilização dos recursos financeiros.

Somos dedicado a conectar usuários engajados a causas com organizações necessitadas de apoio financeiro para continuarem com seus importantes trabalhos. Promovemos através do cadastro de ONG a divulgação do projeto para que nossos usuários tenham facilidades em entender e escolher a ONG que deseja ajudar com doação.

Ao lado temos alguns exemplos de ONGS cadastradas, onde através de um click em cima da imagem, você será direcionada ao wats Responsável pela ONG.

OPixzinho
Tel: (11) 95522-7996
Email: Opixzinho@gmail.com

14. Tecnologias Envolvidas

A parte de codificação foi utilizado a ferramenta Visual Studio Code, que ofereceu uma interface amigável e diversos recursos úteis para desenvolvimento do projeto. No front-end, foi utilizado HTML para estruturar o conteúdo, o CSS para estilizar e dar aparência ao site, e JavaScript para

adicionar funcionalidades dinâmicas. No back-end, o banco de dados escolhido foi o MySQL devido à sua eficiência, garantindo um armazenamento eficiente dos dados.

Referências

Artigos e Recursos Online:

Artigos e Recursos Online:

MDN Web Docs (<https://developer.mozilla.org/>) - Um excelente recurso para aprender sobre tecnologias front-end, incluindo HTML, CSS e JavaScript.

W3Schools (<https://www.w3schools.com/>) - Oferece tutoriais interativos sobre desenvolvimento web, incluindo front-end e back-end.

Stack Overflow (<https://stackoverflow.com/>) - Um fórum de perguntas e respostas onde você pode encontrar informações sobre problemas específicos de desenvolvimento front-end e back-end.

Smashing Magazine (<https://www.smashingmagazine.com/>) - Publica artigos e tutoriais sobre design e

desenvolvimento web, abrangendo tópicos de front-end e back-end.

SitePoint (<https://www.sitepoint.com/>) - Oferece tutoriais e artigos sobre desenvolvimento web, incluindo HTML, CSS, JavaScript e muito mais.

ANDREWAGUIAR. Dica de Acessibilidade: Implementando um 'Pular para o Conteúdo' usando HTML e CSS apenas. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLzkCVPbyzY>. Acesso em: 04 abril. 2024.

FRONT BEGINNERS. Tags de Acessibilidade | CURSO DE HTML E CSS. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KWkdoLjJBNO>. Acesso em: 04 jun. 2024.

Anexo

N/A

Apêndice

Nosso projeto visa criar um site que facilite a doação de valores para instituições, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Através dessa plataforma, pretendemos promover a solidariedade, engajar doadores e contribuir para um mundo mais justo e igualitário.

Objetivos

Facilitar Doações: O site permitirá que os usuários doem valores monetários de forma rápida e segura para instituições de sua escolha.

Transparência: As instituições beneficiadas serão listadas, e os doadores poderão acompanhar como seus recursos estão sendo utilizados.

Alinhamento com os ODS