1 TEMA DO PROJETO

| Desenvolvimento de um sistema de software para auxiliar na gestão de adoção, resgate e cuidados de animais não domiciliados e nas campanhas de cuidados gerais com os animais. |
| --- |

2 PESQUISAS PREVISTAS SOBRE O TEMA

| I) Composição dos abrigos municipais. | II) Condicionantes para resgate, reabilitação, bem-estar e adoção de animais. | III) Levantamento de tecnologias para ONGs de proteção animal para apoio ao resgate de animais domésticos |
| --- | --- | --- |
| IV)  Plano de ação para resgate de animais em desastres ambientais. | V) Usabilidade e acessibilidade para públicos diversos. | VI) Projetos similares já implantados em cidades de maior porte. |

3 PARTICIPANTES DA PROPOSTA

| Matrícula | Nome completo | Assinatura |
| --- | --- | --- |
| 1201910115 | Lucas Silva e Dias |  |
| 1201910082 | Matheus Felipe de Souza |  |
| 1201820023 | Vinicius de Almeida Gonçalves |  |

4 DESCRIÇÃO SUMÁRIA DO PROJETO

| O abandono de animais domesticados é um problema frequente nas cidades, principalmente em áreas públicas, como praças e parques. Além de ser considerado um crime ambiental, é um ato de crueldade contra a vida. Os animais abandonados sofrem com sede, fome, doenças e maus-tratos. Além disso, podem causar uma série de problemas ambientais e de saúde pública.  Outro fator problemático é o controle de doenças e a gestão das campanhas de castração. Muitas pessoas, por falta de informação, acabam não imunizando seus animais de estimação causando a propagação de doenças. Já outras, enfrentam filas de espera para realizar a castração gratuita do animal, devido ao número limitado de vagas ou pela perda de prazos para se inscrever nas campanhas municipais.  O tema deste projeto consiste a aplicação de conhecimentos e tecnologias da computação para o desenvolvimento de um sistema de software que permita ao cidadão encontrar animais que estão em estado de adoção, comunicar os abrigos sobre animais abandonados ou que sofrem maus-tratos e também proporcionar maior acesso a informações sobre campanhas de cuidados da saúde dos animais.  A equipe desenvolverá o sistema de software Deu Pet (DP), sendo composto, a princípio, pelos seguintes componentes:  a) DP Web - aplicativo Web para gestão das ONGS e abrigos protetores dos animais;  b) DP Mobile - aplicativo para plataformas móveis, destinado aos cidadãos;  c) DP API – implementar as regras de negócio do sistema e contemplar os serviços fornecidos para os outros dois componentes. |
| --- |

5 METODOLOGIA E RECURSOS NECESSÁRIOS

| O modelo de ciclo de vida desenvolvimento será o iterativo Incremental, com a previsão de 4 entregas de incrementos ao longo do ano letivo.  A metodologia de gerência de projetos tem como referência o Guia PMBOK, 5ª edição. Também serão incorporadas métodos ágeis, como o Scrum.  Será preciso realizar visitas às instituições de apoio aos animais existentes para obter maior conhecimento do processo operacional, a fim obter os requisitos iniciais do sistema.  A distribuição inicial das responsabilidades dentro da equipe será a seguinte:  Gerência do projeto e acompanhamento do Plano de Elaboração e Gerenciamento de Projeto: Vinicius Almeida.  Análise, projeto, programação e testes do componente “DP Web” e “DP API”: Lucas Dias, Matheus Souza e Vinicius Almeida.  Análise, projeto, programação e testes do componente “DP - Mobile”: Lucas Dias, Matheus Souza e Vinicius Almeida.  Relatório da documentação pertinente: Matheus Souza.  Organização para a documentação do projeto para entrega: Lucas Dias.  Organização do repositório do código-fonte para entrega: Lucas Dias e Vinicius Almeida.  Os recursos iniciais previstos são:  a) Ms-Word 2016;  b) Ms-Excel ou outra similar;  c) Discord para reuniões;  d) Google Forms para aplicação de questionários junto a comunidade externa para elucidar o tema;  e) Ferramenta Case Ideas Modeller;  f) Adobe XD para prototipação;  g) Adobe Photoshop e Illustrator para criação de design e edição de imagens;  h) IDE Visual Studio Code e Intellij como editor de código;  i) Linguagens Java, Flutter, Javascript e HTML 5 para programação;  j) PostgreSQL como banco de dados;  k) Heroku como servidor de aplicação e banco de dados;  l) GitHub e Git para controle de versão de código;  m) Trello para gerenciamento de projeto;  n) LinkedIn, Facebook e Instagram para divulgação do projeto à comunidade.  o)3 notebooks e/ou PC, com acesso à Internet;  p)3 smartphone com Android. |
| --- |

6 EXTENSÃO DO PROJETO JUNTO À COMUNIDADE EXTERNA

| Atividade | Quantitativo Estimado |
| --- | --- |
| Palestra para a comunidade | 1 |
| Oferta de cursos para a comunidade | 0 |
| Divulgação de artigos, vídeos e textos em meios de comunicação diversos. | 3 |
| Aplicação de questionários ou entrevistas junto à comunidade externa para elucidar o tema | 1 |
| Exposição na Feira de Tecnologia da FAI (Faitec) | 1 |
| Publicação acadêmica depositada na Biblioteca | 1 |
| Outras ações de extensão (citar) - | 0 |