

UNIVERSIDADE DE SOROCABA PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO -
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Danilo Souza Mabilia, João Victor Ribeiro Rocha, Laurien dos Santos,
Leonardo Nogueira, Mariana Marques Louro

ADOTE-ME

Sorocaba - SP
2022

DANILO SOUZA MABILIA, JOÃO VICTOR RIBEIRO ROCHA, LAURIEN DOS SANTOS,
LEONARDO NOGUEIRA, MARIANA MARQUES LOURO

ADOTE-ME

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS do
UNIVERSIDADE DE SOROCABA PRÓ-REITORIA DE
GRADUAÇÃO - para a obtenção do título de .

Orientador: Prof. Dr. Jose Roberto Garcia

Sorocaba - SP
2022

Dedico esta monografia aos meus amados pais, maiores incentivadores e fontes inesgotáveis de apoio, amor e compreensão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda à minha família, meus pais e meu irmão agradeço por acreditarem em mim e pelo incentivo constante na realização deste trabalho.

Agradeço ao meu orientador e a todos que contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

“Education is not preparation for life; education is life it self.”

John Dewey

RESUMO

Com o intuito de melhorar a comunicação das organizações ao público, a fim de alcançar suas necessidades diárias por meio de divulgações em uma rede social focada para instituições. O objetivo central do trabalho é abordar e analisar sobre o tema parcerias e meios de implementação da ONU, criando uma ligação entre a entidade e o contribuinte. Através desta aplicação as pessoas irão conseguir ter informações verídicas das entidades, fazer doações e ver as publicações das ONGs, por meio do seu smartphone, além disso, conseguirão buscar voluntários e fazer doação de forma simples, rápida e segura.

Palavras-chave: : Melhor comunicação. Ligação entre a entidade e o contribuinte.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES A

Figura 1 – Login.	10
Figura 2 – Fluxograma Login.	10
Figura 3 – Home Pessoa Fisica.	11
Figura 4 – Home ONG.	11
Figura 5 – Fluxograma Home.	11
Figura 6 – Cadastro ONG.	12
Figura 7 – Cadastro ONG.	12
Figura 8 – Casatro Pessoa Fisica.	12
Figura 9 – Fluxograma Cadastro.	13

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ONG Organização não Governamental.

IDE Ambiente de Desenvolvimento Integrado

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
1.1	OBJETIVO GERAL	7
2	ANÁLISE DE MERCADO	8
3	DESENVOLVIMENTO	9
4	DESIGN DE TELAS E FLUXOGRAMA	10
5	CONCLUSÃO	14
	REFERÊNCIAS	15

1 INTRODUÇÃO

Tendo em conta o objetivo de solucionar um problema e/ou déficit de uma organização do terceiro setor – ONG's, Entidades filantrópicas, organizações sem fins lucrativos. O desenvolvimento deste projeto será feito por alunos do curso de Análise e desenvolvimento de sistemas, logo após, ser observado a grande dificuldade dessas organizações conseguirem divulgar melhor seus projetos, e a falta de credibilidade que se tem hoje – Devido diversas fake News e golpes, envolvendo instituições de caridade.

De acordo com a TIC Domicílios “realizada pelo Centro Regional e Estudos para Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic), em 2019, 74acesso à internet, o que correspondia a 134 milhões de pessoas”. É notório que cada vez mais o mundo fica mais tecnológico, dessa forma é essencial que as instituições do terceiro setor adquiram o hábito de divulgar mais seus projetos, suas ações, feitos do dia a dia, necessidades e entre outros.

O conceito criado por esse projeto é a “ponte” que essas organizações precisam para alcançar mais pessoas, ter um contato diário com elas e criar uma comunidade virtual nacional. Com intuito em desenvolver um aplicativo mobile/web de rede social semelhante ao Instagram, em foco apenas para as instituições.

O primeiro passo é a veracidade, ou seja, as instituições precisam mandar um documento que a comprove como verdadeira, desta forma, só serão aceitas instituições reais. Após esse processo, elas terão um perfil pessoal, nas quais podem postar vídeos, status, fotos, anunciar campanhas, feiras em seu perfil, também terá disponível a opção para realizar doações, e para se voluntariar em alguma entidade.

1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do trabalho é criar um aplicativo mobile para ajudar as ONGs, criando uma ligação entre a organização e o contribuinte. Através deste aplicativo as pessoas irão conseguir ter informações verídicas das instituições, como: doações, trabalho voluntário e entre outros.

2 ANÁLISE DE MERCADO

Um dos aplicativos encontrado foi o Ribon que funciona através de moedas virtuais, além disso, para atrair novos doadores o software oferece um valor que possam fazer pequenas doações gratuitamente. Com isso ao ter essa experiência gratuita, alguns usuários acabam gostando tanto do projeto que decidem doar mais dinheiro do próprio bolso, aumentando o valor inicial captado. No final desse processo, o recurso captado inicialmente pelo projeto é aumentado em até 60trabalho.

O mais parecido com o nosso projeto é o Joys com uso similar ao Instagram, porém, focado em doações. No Joyz o like tem valor, ou seja, a moeda simbólica Joyz vale RS 0,10 e os usuários podem ajudar aqueles que mais precisam com doações entre 1 à 100 Joyz.

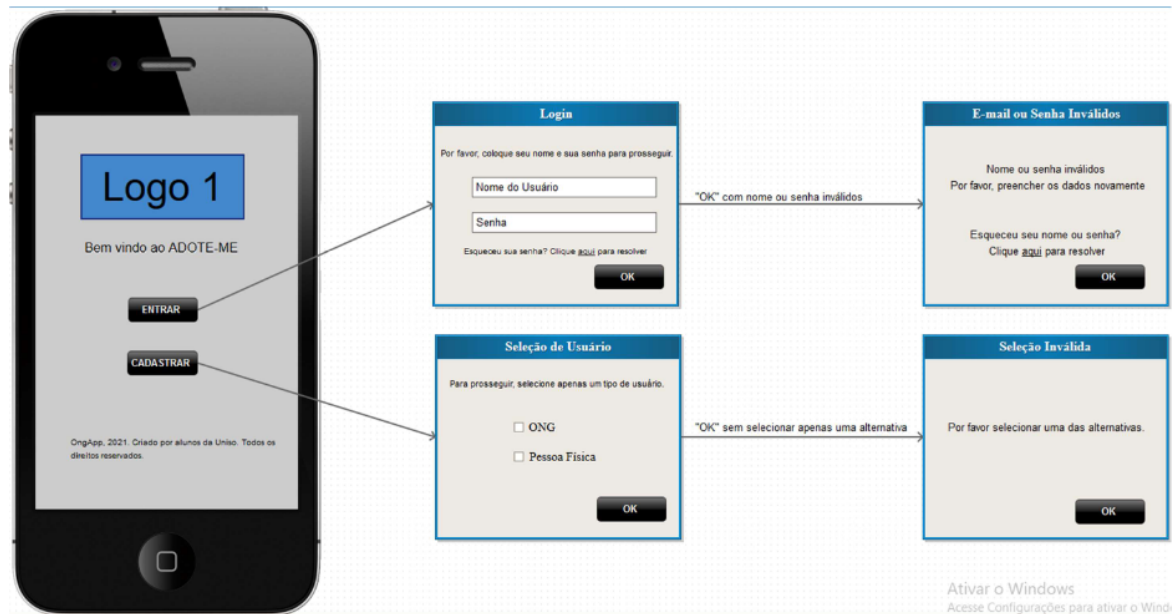
3 DESENVOLVIMENTO

Ao longo do desenvolvimento do projeto, será utilizado os recursos de programação mobile como: Java, Kotlin que tera interação tanto no back-end quanto ao front-end, no banco de dados será operado no MongoDB e o framework Android Studio(IDE).

4 DESIGN DE TELAS E FLUXOGRAMA

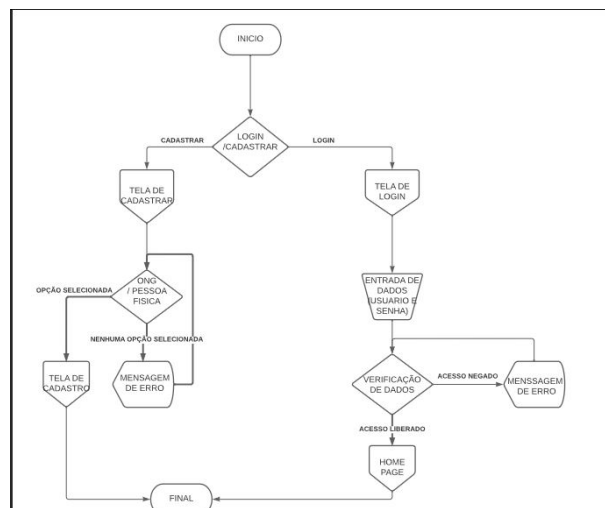
Neste capítulo será apresentado os fluxogramas e design de telas do trabalho, a seguir será demonstrado a tela de login e seu fluxograma.

Figura 1 – Login.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

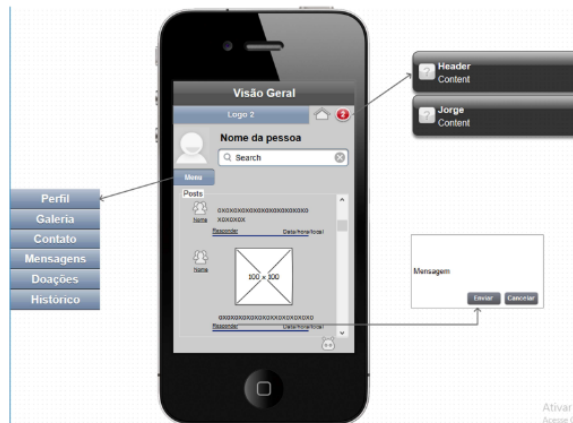
Figura 2 – Fluxograma Login.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

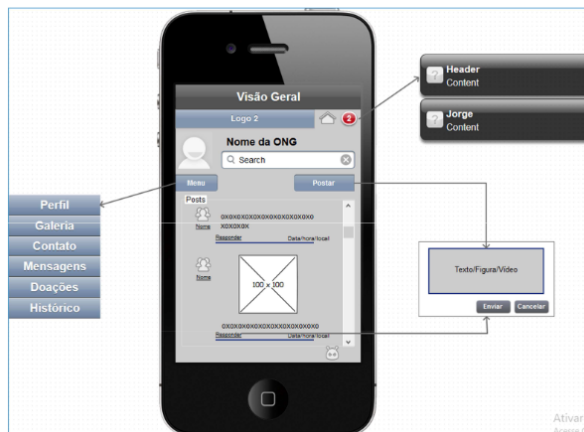
Nessas imagens a seguir serão apresentadas as telas iniciais para pessoas físicas e ONGs, juntamente com seu fluxograma.

Figura 3 – Home Pessoa Física.



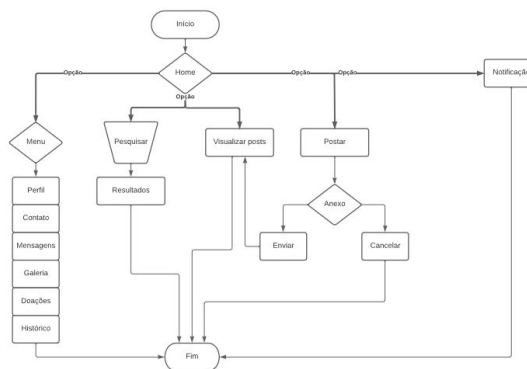
Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 4 – Home ONG.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 5 – Fluxograma Home.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

Nessas imagens a seguir serem apresentadas as telas de cadastro para pessoas físicas e ONGs, juntamente com seu fluxograma.

Figura 6 – Cadastro ONG.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 7 – Cadastro ONG.



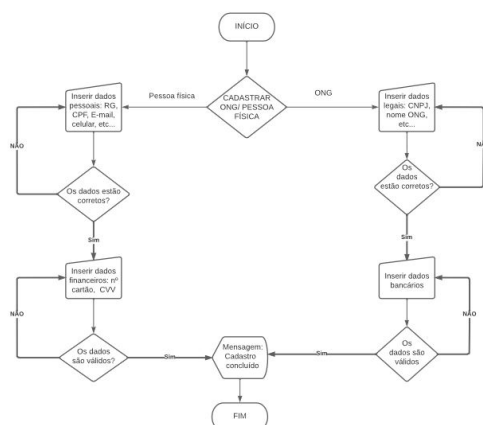
Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 8 – Casatro Pessoa Física.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 9 – Fluxograma Cadastro.



Fonte: Elaborado pelos autores. 2022.

5 CONCLUSÃO

Em conclusão, o trabalho teve como objetivo a criação de um software que ajudasse fundações sem fins lucrativos, desenvolvendo um aplicativo para interações de indivíduos diretamente com as instituições, em outras palavras, melhorar e otimizar o contato direto com usuários e entidades. Funcionando como uma rede social, onde as instituições podem participar de forma mais segura, mantendo seus seguidores informados sobre todos os seus eventos.

REFERÊNCIAS

Ainda sem referências.