

## APLICATIVO MÓVEL: HELP A PET

Afonso Rossoni<sup>1</sup>  
Mariah Rodrigues<sup>2</sup>  
Sérgio Murilo Schütz<sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

Existem 30 milhões de animais abandonados no Brasil, número crescente devido à falta de castração, ineficiência no controle de zoonoses e animais sendo vistos como mercadorias; contamos ainda com a superlotação de ONGs privadas/públicas bem como, a escassez de investimento nessas entidades e a ausência de uma lei efetiva que proteja esses animais. Por que devemos nos preocupar? Temos um problema de saúde pública, os animais contraem/transmitem doenças como raiva e leishmaniose, causam/sofrem acidentes de trânsito, sem falar nos terríveis maus tratos sofridos por eles. O crescimento dos animais de rua é exponencial, um casal de cachorros é capaz de gerar 12 filhotes em um ano, ou seja, 2 cachorros podem se tornar 12 e consequentemente se multiplicam, podendo em 10 anos chegar na casa de 80 mil, resultando em mais animais em condições precárias de vida, sofrendo maus tratos, longe de uma vida digna e só nós podemos ajudá-los. O cachorro é o melhor amigo do homem, mas o homem é o quê do animal?

### OBJETIVO

#### Objetivo Geral

Desenvolver uma plataforma *mobile*, que centralize informações, pessoas, ONGs e órgãos públicos interessados em prestar suporte aos animais abandonados.

#### Objetivos Específicos

- Utilizar *machine learning* na identificação da raça do animal;
- Integrar com as redes sociais;
- Divulgação dos responsáveis por tratar os animais;

### METODOLOGIA

O projeto será desenvolvido em quatro fases: pesquisas, desenvolvimento do pré-projeto, revisão e apresentação. A fase de pesquisa, será um estudo aprofundado do tema, buscando notícias, artigos, relatos em redes sociais para ampliar o conhecimento sobre o assunto e onde encontram-se os principais problemas que o aplicativo poderá atingir. Será necessário um estudo sobre a tecnologia *machine learning*, que irá culminar com o reconhecimento das raças dos animais, completando as informações com particularidades de cada raça (SAS,2017). Após as pesquisas e estudos do projeto, será iniciado o desenvolvimento do pré-projeto, detalhando e mapeando todas as fases do projeto, com início da fase de coleta de informações dos órgãos públicos/ONGs responsáveis.

### DESENVOLVIMENTO

Já foi realizada a elaboração do formulário do pré-projeto, uma pesquisa sobre *machine learning*, animais de rua e aplicativos para animais, conforme aponta no cronograma abaixo:

Quadro 1 – Cronograma do Projeto

ATIVIDADES	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Pesquisa	X	X	X	X	X
Desenvolvimento do pré-projeto		X	X	X	X
Revisão do pré-projeto			X	X	X
Apresentação do pré-projeto				X	X

Fonte: Autores (2017)

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo Help a Pet surgiu da analogia com o jogo POKEMON GO, onde você identificará informações ao "apontar" a câmera para o animal, como:

- Raça;
- Temperamento da raça;
- *Match* com animal perdido (Reconhecimento Facial) ;
- Localização do animal;

Em seguida apresentará algumas opções:

- Publicar no *feed* (p/ que alguém perto da localização apresentada adote, dê comida/água);
- Encaminhar, com um clique, para as redes sociais;
- Consultar base de dados com contatos de alguns responsáveis autônomos, públicos e privados, para encaminhar o animal;

O aplicativo poderá apresentar informações como um mapa de calor do local de maior concentração de animais abandonados. A ideia é que todos nós possamos dar aquele "help" ao animal, retribuindo o amor e lealdade.

Figura 1 – importância do Projeto



Fonte: Imagem ilustrativa da internet (2017)

### VOCÊ QUER DAR UM "HELP" AGORA?

Submetemos nosso projeto no SINAPSE de inovação, você pode acessar através nesse link: <http://sc6.sinapsedainovacao.com.br/sc6/ideia/aplicativo-help-a-pet> ! Que tal entrar lá e nos dar algumas sugestões?

Além disso, quando passar por um animal de rua, que tal dedicar cinco minutos para dar um pouco de carinho? Todos nós podemos dar um *help*, basta querer :)



Figura 2 – Mão Amiga



Fonte: Imagem ilustrativa da internet (2017)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SAS. **Machine Learning** - O que é e porque é importante. Disponível em <[https://www.sas.com/pt\\_br/insights/analytics/machine-learning.html](https://www.sas.com/pt_br/insights/analytics/machine-learning.html)>. Acesso em: 20 agosto de 2017.  
Agência de Notícias de Direitos Animais - ANDA. **Brasil tem 30 milhões de animais abandonados**. Disponível em <<https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100681698/brasil-tem-30-milhoes-de-animais-abandonados>>. Acesso em 05 setembro de 2017.

<sup>1</sup> Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc. E-mail: afonso.rossonii@gmail.com  
<sup>2</sup> Graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc. E-mail: rodriguesmariah5@gmail.com  
<sup>3</sup> Professor e Coordenador. Faculdade Cesusc. E-mail: sergio.schutz@cesusc.edu.br