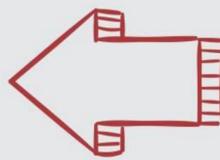


4ª JIIC



JORNADA DE INTEGRAÇÃO
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO HELP A PET

Afonso Rossoni 1

Lucas Góes 2

Mariah Rodrigues 3

Sérgio Murilo Schütz 4

Simone Hering de Queiroz Yunes 5

INTRODUÇÃO

O Brasil tem aproximadamente 30 milhões de animais abandonados, sendo que a Organização Mundial da Saúde estima que destes, há 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães. Em cidades de grande porte, para cada cinco habitantes há um cachorro e destes, 10% estão abandonados (ANDA, 2018). Recentemente, em Florianópolis, houve o primeiro caso de leishmaniose visceral humana. A doença, que já tinha casos registrados em cães, hospedeiros do parasita, é grave e pode levar à morte tanto do animal quanto do ser humano. É neste contexto que o trabalho propõe o aplicativo Help a Pet com o propósito de identificar animais de rua e proporcionar alternativas para melhorar a qualidade de vida destes animais, gerando um impacto positivo na sociedade.

OBJETIVO

Elaborar a prototipagem de um aplicativo mobile que contribua para a melhoria da qualidade de vida dos animais de rua.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de *Design Thinking*: imersão no tema, análise/síntese, modelagem do sistema, criação de personas para aprimorar as funcionalidades do sistema, desenvolvimento do protótipo. Na fase de imersão foi realizado 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, além de App's similares. Na sequência iniciou-se a revisão bibliográfica sobre os assuntos relacionados ao projeto construindo uma fundamentação teórica para contemplar os objetivos acadêmicos, onde está sendo necessário um estudo sobre a tecnologia *Machine Learning*, que irá culminar para o reconhecimento das raças dos animais, completando as informações com particularidades de cada raça. Não podendo esquecer também a fase de coletar informações dos órgãos públicos/ONG's responsáveis. Foi desenvolvido alguns diagramas UML - Linguagem de Modelagem Unificada como modelagem para melhor visualizar o sistema. Na sequência, foi realizada análise/síntese do problema e na etapa de ideação foram estabelecidas as personas e jornada do usuário. Com base nestas informações foi realizada a prototipagem do aplicativo.

DESENVOLVIMENTO

Quanto à viabilidade, os dados levantados acerca de animais abandonados e a identificação de grupo significativo de pessoas sensibilizadas com esta causa, comprovam que há demanda para a solução apresentada pelo aplicativo. A implementação do aplicativo *mobile* também foi pensada em virtude da popularização do uso de celulares (FRANÇA et al, 2018). Para a sua monetização, a solução contará com um espaço onde estabelecimentos, ONG's e voluntários do segmento possam divulgar seus serviços/produtos, de forma que agregue valor ao negócio de quem divulga e facilite a busca do usuário pelo serviço/produto que necessita.

Os usuários do aplicativo serão os voluntários dispostos a contribuir com a situação dos animais de rua. Além disso, o aplicativo fornecerá espaço para os fornecedores de produtos da indústria Pet. Outro possível cliente seria a Prefeitura Municipal, caso resolvesse assumir o projeto e manter o aplicativo. Foi elaborada uma pesquisa para definir as personas através de possíveis interessados e papéis chave para o aplicativo. Foram definidas as seguintes personas: Pessoa que deseja simplesmente identificar um cachorro, Pessoa que deseja cuidar, Prestadores de serviços a animais, Zoonoses/Prefeitura.

Para a elaboração da prototipagem do aplicativo, inicialmente foi elaborada a jornada do usuário, conforme apresentado na Figura 1. Optou-se, então, em elaborar um protótipo de alta fidelidade com auxílio do programa Illustrator. Foram criadas várias telas, como as ilustradas nas Figuras 2 e 3. Foi feita a validação com uma veterinária, a qual aprovou a solução proposta pelo Aplicativo, e fez diversas observações que possibilitaram melhorias no protótipo, com vistas ao desenvolvimento do Aplicativo.

Figura 1 - Jornada do usuário



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Figura 2 - Protótipo - Tela de Login



Figura 3 - Tela de Cadastro de Animal



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo Help a Pet busca contribuir com a melhoria da qualidade de vida dos animais de rua, com impacto positivo para a sociedade, evitando contágio por doenças e acidentes de trânsito. O trabalho realizado permitiu propor uma solução viável, a qual foi testada por meio da elaboração de um protótipo e sua validação junto a um usuário. Este projeto é um desafio e uma satisfação imensa pois sua proposta se faz no sentido da responsabilidade social junto à defesa dos animais.

1 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / afonso.rossonii@gmail.com

2 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / lucaasgoes@live.com

3 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc/ rodriguesmariah@gmail.com

4 Mestre Professor e Coordenador do CST em ADS. Faculdade Cesusc / sergio.schutz@cesusc.edu.br

5 Doutora Professora do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / simoneq@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDA - Agência de Notícias de Direitos Animais. 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 3 de abril de 2018.

FRANÇA M. V.; CARNEIRO, A. N.; MEDEIROS, C. B.; DANJOU, F. M.; NETO, de Sousa. V. M. **Fatores favoráveis à aceitação de aplicativos móveis**: um estudo com alunos de uma instituição pública de ensino. Disponível em: <http://www.revistasg.uff.br/index.php/sg/article/view/1045/410>. Acesso em: 3 de abril de 2018