

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

APLICATIVO DE REDES SOCIAIS PARA ADOÇÃO DE ANIMAIS CADASTRADOS POR ONGS

Mairon Kaito Teodoro (mairon.teodoro@aluno.unifenas.br)

Robert Vagner Da Silva (robertvsilva0@gmail.com)

Raphael Rocha Da Silva Pereira (Raphael-rocha-@hotmail.com)

Davi Braga (davibragafast@gmail.com)

i. Objetivo:

O desenvolvimento do aplicativo de adoção de animais teve como objetivo principal facilitar o processo de adoção, conectando de maneira mais eficiente ONGs e potenciais adotantes. Além disso, buscou-se oferecer ferramentas que contribuíssem para a gestão das ONGs, como uma caderneta de vacinação digital e a comunicação direta com os usuários.

ii. Materiais e Métodos:

O projeto foi desenvolvido com base no método iterativo incremental. Para a modelagem das telas, foi utilizado o Figma, enquanto o Supabase foi a plataforma escolhida para a gestão do banco de dados. O levantamento de requisitos foi realizado a partir da análise de aplicativos existentes de adoção de animais e de estudos sobre a utilização de tecnologias móveis no Brasil, sendo o foco identificar funcionalidades ausentes nas soluções atuais. Além

disso, artigos e dados sobre abandono de animais também embasaram a definição dos requisitos.

iii. Resultados Esperados:

Espera-se que o aplicativo seja uma solução eficaz para ONGs, otimizando o processo de adoção e ampliando o número de adoções. Com uma interface acessível e intuitiva, o sistema deverá facilitar tanto o trabalho das ONGs quanto o engajamento dos adotantes. A caderneta de vacinação digital e a comunicação direta com as ONGs são vistas como funcionalidades essenciais para promover uma adoção mais responsável e organizada.

v. Fonte Financiadora:

Não houve fonte financiadora para o desenvolvimento deste projeto.

Palavras-chave: aplicação mobile adoção de animais rede social.