

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE HORTOLÂNDIA**
**Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento
de Sistemas**

**Murillo Vicentini Domingues
Victor Nogueira Bertolo
Thiago Nobre
Rodrigo Mozer de Almeida
Gustavo Afonso Cordeiro Alves**

**AUqMIA das Patas: Programa de incentivo a adoção de
animais domésticos**

**Hortolândia
2023**

Murillo Vicentini Domingues
Victor Nogueira Bertolo
Thiago Nobre
Rodrigo Mozer de Almeida
Gustavo Afonso Cordeiro Alves

**AUqMIA das Patas: Programa de incentivo a adoção de
animais domésticos**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas em 2023 da Etec de Hortolândia, orientado pelo Prof. Priscila Batista Martins como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

Hortolândia
2023

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Importância da adoção.....	17
Figura 2 – Diferenças que um animal faz na vida de uma pessoa.....	18
Figura 3 – Modelo de Entidade-Relacionamento.....	20
Figura 4 – Diagrama de Entidade-Relacionamento.....	21
Figura 5 – Dicionário de dados da tabela Usuario.....	21
Figura 6 – Dicionário de dados da tabela Animais.....	22
Figura 7 – Tela inicial web-site (1).....	22
Figura 8 – Tela inicial web-site (2).....	23
Figura 9 – Tela de animais disponíveis para adoção.....	23
Figura 10 – Tela de painel do usuário.....	24
Figura 11 – Tela de animais anunciados pelo usuário.....	24
<i>Figura 12 – Tela de cadastro de um novo animal para adoção.....</i>	<i>25</i>
Figura 13 - Tela inicial.....	25
Figura 14 - Tela do jogo.....	26
Figura 15 - Tela de jogo perdido (game over).....	26
Figura 16 - Análise de Custos.....	27
Figura 17 – Cronograma.....	28

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Idade dos pesquisados	16
Gráfico 2 – Utilização do software.....	16
Gráfico 3 – Popularidade de jogos para adoção	17
Gráfico 4 – Existência de animais na rua	17

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT)

Organizações Não Governamentais (ONGs)

Modelo de Entidade e Relacionamento (MER)

Diagrama de entidade e relacionamento (DER)

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	9
2 - DESENVOLVIMENTO	10
2.1 – SITUAÇÃO - PROBLEMA	10
2.2 - JUSTIFICATIVA	11
2.3 - HIPÓTESES	12
2.4 - EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA	13
2.5 - OBJETIVOS E METAS	15
2.5.1 - OBJETIVOS	15
2.5.2 - METAS	15
3 - METODOLOGIA	16
3.1 - PESQUISA DE CAMPO	16
3.2 - PESQUISA COM ESPECIALISTAS	17
4 - PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA	19
4.1 - DESCRIÇÃO DO PRODUTO	19
4.2 - LINGUAGEM, FERRAMENTAS E COMPONENTES	19
4.3 - CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	19
4.4 - FUNCIONALIDADES E BENEFÍCIOS DO PRODUTO	19
4.4.1 - CADASTRO DE ANIMAIS	19
4.4.2 - FILTROS AVANÇADOS	20
4.4.4 - PROMOÇÃO DA ADOÇÃO RESPONSÁVEL	20
4.5 - IMAGENS, FIGURAS, TELAS E DIAGRAMAS	20
4.5.1 - MER – MODELO DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO	20
4.5.2 - DER – DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO .	21
4.7 - MANUAL DO SISTEMA	22

4.7.1 - WEB SITE	22
4.7.2 – JOGO	25
4.8 - ANÁLISE DE CUSTOS	27
5 - CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS AO LONGO DO PERÍODO DE EXECUÇÃO DO PROJETO	28
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	29
7 - REFERÊNCIAS	30

RESUMO

O sistema AUqMIA das Patas tem como proposta facilitar a adoção de animais e incentivar seus usuários a realizar uma adoção responsável de animais que estão em ONGs e/ou abrigos. Tendo em vista que diversos potenciais adotantes desistem de realizar o ato devido sua alta complexidade que os sistemas já existentes possuem, esse sistema tem zero burocracias, assim fazendo que uma maior quantidade de pessoas realize o ato de adotar animais.

Palavras-chave: Adoção; Animais; Adotantes

1 - INTRODUÇÃO

Na grande maioria dos municípios do Brasil, a adoção de animais por meio de sites ONGs e governos costumam ser uma tarefa complexa e difícil devido à falta de processos eficientes e acessíveis. Muitas vezes, a falta de uma aba dedicada à adoção de animais e as burocracias existentes criam um imenso obstáculo para aqueles que tentam fornecer lares amorosos para animais necessitados. Estas situações podem desencorajar potenciais adotantes e contribuir para a permanência de animais em abrigos por períodos prolongados, aumentando o sofrimento desses animais.

A falta de abordagens mais simples e acessíveis para a adoção de animais também pode resultar em problemas de superpopulação de animais em abrigos e canis, aumentando a carga sobre essas organizações e dificultando os cuidados adequados de todos os animais de forma adequada. Além disso, a burocracia excessiva muitas vezes desencoraja aqueles que desejam adotar, mas muitas vezes são dificultados por procedimentos complexos.

É importante reconhecer a importância de simplificar e tornar o processo de adoção mais acessível para garantir o bem-estar dos animais e promover uma cultura de adoção responsável. Essas medidas podem ajudar a reduzir o número de animais abandonados e proporcionar uma oportunidade para que mais animais encontrem lares amorosos e dedicados a cuidar devidamente do animal.

2 - DESENVOLVIMENTO

2.1 – SITUAÇÃO - PROBLEMA

Hoje em dia, existem cada vez mais ONGs que se dedicam a proteger e cuidar de animais abandonados e maltratados. No entanto, esse aumento também traz um grande desafio: o grande número de animais nas ONGs. A falta de controle adequado de adoções e medidas efetivas para evitar a entrada de novos animais faz com que as instalações fiquem superlotadas, dificultando a alimentação e os cuidados de saúde dos animais.

Essa superlotação afeta diretamente a capacidade das ONGs em fornecer um ambiente adequado para os animais resgatados. Com tantos animais para cuidar, as ONGs enfrentam dificuldades em garantir que todos recebam a alimentação correta e os cuidados veterinários necessários.

Um dos problemas é a falta de recursos financeiros. Ter muitos animais demandam uma quantidade considerável de comida, remédios, produtos de limpeza e funcionários capacitados para manter as instalações em funcionamento e garantir o bem-estar dos animais. Além disso, cada animal pode ter necessidades nutricionais específicas, o que aumenta ainda mais os custos fixos.

A superlotação também pode causar problemas de saúde e bem-estar para os animais. A proximidade entre eles facilita a propagação de doenças e infecções. O estresse causado pela superlotação pode afetar ainda mais a saúde dos animais, resultando em problemas de comportamento e saúde física. Infelizmente, a falta de recursos adequados muitas vezes impede que as ONGs forneçam os cuidados veterinários necessários e evitem a propagação de doenças.

Outra preocupação é que a superlotação dificulta a adoção dos animais. Com as instalações lotadas, é difícil para os animais receberem a atenção e os cuidados personalizados que muitos adotantes em potencial procuram. Isso acaba gerando um ciclo vicioso, no qual os animais acabam ficando por longos períodos nas ONGs, ocupando espaços que poderiam ser utilizados para ajudar outros animais em perigo.

2.2 - JUSTIFICATIVA

A ideia de criar um produto que ajude e incentive a adotar animais de estimação, junto com um jogo para celular que junte dinheiro para doar para ONGs, é baseado no que vem acontecendo nos dias de hoje.

Primeiro, a superlotação de animais nas ONGs é um problema que está aumentando, e precisa de soluções para promover adoções responsáveis e aliviar a pressão nas instituições. Com esse produto, a ideia é atender quem quer adotar um animalzinho, dando a eles uma forma legal e empolgante de encontrar um companheiro peludo.

Além disso, o jogo mobile que junta dinheiro para doação é uma ideia genial para ajudar as ONGs a lidar com o problema financeiro, que é sempre um desafio. Assim, será conscientizado e engajaremos em relação aos animais, e ainda garantir recursos extras para ONGs usarem em comida, cuidados de saúde e outras coisas.

Essa proposta também está super alinhada com as tendências e o jeito que o pessoal vive hoje em dia, com tecnologia e jogos móveis fazendo parte do dia a dia. Ao combinar adoção de animais com diversão de um jogo, Usaremos uma ideia bem inovadora para alcançar e envolver um público maior, especialmente os jovens que adoram esse tipo de coisa.

Então, a proposta de ter um produto que ajuda e incentiva a adoção de animais, junto com um jogo mobile que junte verba para ONGs, faz total sentido para lidar com a superlotação nas ONGs, conseguir recursos e acompanhar as tendências tecnológicas. O objetivo é melhorar a vida dos animais e das famílias que os adotam, além de engajar todo mundo numa causa animal importante.

2.3 - HIPÓTESES

A criação de um produto que facilite e incentive a adoção responsável de animais domésticos, combinado a um jogo mobile que arrecade recursos que serão destinados às ONGs, pode ser uma estratégia eficaz para reduzir a quantidade de animais sem lar. Além disso, essa abordagem tende a resultar na diminuição dos gastos enfrentados pelas ONGs e contribuir para a felicidade das famílias adotantes, que desfrutam de uma experiência positiva ao acolher um animal de estimação.

Essa hipótese se sustenta na suposição de que a disponibilização de um produto inovador, que torne o processo de adoção mais acessível e atraente, juntamente com um jogo mobile envolvente e interativo que arrecade recursos para ONGs, despertará o interesse de potenciais adotantes. Acredita-se que a facilidade e a diversão proporcionadas por esse produto irão incentivar mais pessoas a adotarem um animal de estimação, contribuindo assim para a redução da quantidade de animais sem família.

A hipótese também considera que a promoção da adoção responsável, por meio desse produto, pode fortalecer os vínculos afetivos entre as famílias adotantes e os animais de estimação. Espera-se que a convivência com um animal traga satisfação, felicidade e benefícios emocionais e psicológicos para as famílias, tornando-as ainda mais felizes.

Adicionalmente, ao reduzir a quantidade de animais sem lar, espera-se que as ONGs enfrentem menos desafios relacionados à superlotação, o que pode resultar em uma redução significativa dos gastos relacionados à alimentação, cuidados veterinários e manutenção das instalações. Essa economia de recursos permitiria que as ONGs direcionassem esses recursos de forma mais eficiente e efetiva, beneficiando ainda mais os animais resgatados.

2.4 - EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA

A doação de animais envolve fornecer um animal de estimação a alguém que deseja adotar, geralmente gratuitamente. Sua importância está em proporcionar um lar amoroso para animais necessitados, reduzir o abandono, controlar a superpopulação de abrigos, promover a responsabilidade dos proprietários e fortalecer a conexão humano-animal. Isso contribui para o bem-estar dos animais, incluindo o bem-estar humano e a construção de relacionamentos significativos entre seres humanos e animais de estimação.

Os estudos analisados mostraram que o simples contato com animais já é suficiente para promover o bem-estar de pessoas. Além disso, diversos benefícios dessa forma de terapia foram comprovados, como a redução da ansiedade e a melhora do humor. A presença dos animais durante as sessões de fisioterapia também contribui para aumentar a motivação e o engajamento dos idosos nas atividades propostas.

Estudos desenvolvidos mostram que o simples contato com o animal já é suficiente para promover o bem-estar. Alguns benefícios dessa terapia já foram comprovados, como a diminuição da ansiedade e a melhora do humor. Concluiu-se, por meio deste estudo, que esse tipo de fisioterapia demonstrou ter grande influência na melhora da cognição. (PECELIN, 2007, p.235).

Uma das principais descobertas desse estudo é que a fisioterapia assistida por animais causa uma grande influência na melhora da cognição em idosos. Embora tenha sido observada uma associação positiva entre a terapia assistida por animais e o bem-estar, os pesquisadores destacam a necessidade de realizar mais estudos para comprovar de forma definitiva esses benefícios.

Outro estudo, analisou que se ter um animal de estimação e a forma como o dono se relaciona com ele poderiam estar associados a diferenças na saúde. Foram estudados 263 adultos, 82,82% dos quais tinham animais de estimação e 17,18% que não tinham. Os resultados revelam globalmente não existirem diferenças significativas entre quem tem e quem não tem um animal de estimação quanto a variáveis relacionadas com a saúde. No entanto, os homens que têm um animal apresentam maior bem-estar mental, social e psicológico e maior satisfação com a vida. Uma maior Proximidade Emocional revelou estar associada a menos sintomas de psicopatologia. Quanto maiores os Custos Percebidos de ter o animal, pior é a percepção de saúde e de qualidade de vida

e menor o bem-estar mental. Conclui-se que a qualidade da relação estabelecida com o animal é mais importante do que ter um animal de estimação.

Foram estudados 263 adultos, 82,82% dos quais tinham animais de estimação e 17,18% que não tinham, que responderam a um protocolo que pretendia avaliar variáveis sociodemográficas, qualidade da relação dono-animal e variáveis relacionadas com a saúde. Os resultados revelam globalmente não existirem diferenças significativas entre quem tem e quem não tem um animal de estimação quanto a variáveis relacionadas com a saúde, ainda que os homens que têm um animal apresentem maior bem-estar mental, social e psicológico, e maior satisfação com a vida. (SILVA, 2020, p.76).

Nos dias de hoje, o conceito de saúde vai além da ausência de doença para incluir um estado completo de bem-estar físico, mental e social. Nesses casos, atividades assistidas por animais são utilizadas em complemento ao tratamento médico com o objetivo de melhorar o bem-estar e a qualidade de vida do paciente. Estudos em áreas tão diversas como pediatria, geriatria e psiquiatria demonstram a eficácia dessa abordagem, proporcionando benefícios físicos e psicológicos para pessoas em instituições.

No contexto educacional, a presença de animais, especialmente cães, nas escolas pode atuar como mediadora do ensino, motivando as crianças na aprendizagem e contribuindo para aspectos psicológicos e educacionais. Essa interação com os animais também pode colaborar para melhorar o desempenho escolar e reduzir a agressividade.

A terapia assistida utilizando animais, principalmente cães, em escolas, podem ser mediadores do ensino, pois a vivência das crianças com animais na escola serve de motivação para a aprendizagem, além de contribuir com aspectos psicológicos educacionais, colaborando para um melhor desempenho escolar e minimização da agressividade. (SILVA, 2018, p.71).

Em síntese, a crescente compreensão do papel dos animais no bem-estar humano tem levado a uma adoção mais ampla de atividades assistidas por animais em uma variedade de contextos, incluindo terapêutico, educacional e social. Com resultados consistentes que destacam os benefícios psicológicos, educacionais e de saúde derivados da interação com animais, principalmente com cães, essas práticas estão se tornando uma intervenção cada vez mais valorizada. Do âmbito da saúde mental à educação, a presença de animais está se mostrando crucial para promover o bem-estar e a qualidade de vida de indivíduos em diversas comunidades e instituições.

2.5 - OBJETIVOS E METAS

2.5.1 - OBJETIVOS

Incentivar a adoção responsável de animais domésticos por meio do desenvolvimento de um website e jogo mobile que promovam a conscientização, facilitem o processo de adoção e arrecadem recursos para auxiliar as ONGs dedicadas ao cuidado dos animais.

2.5.2 - METAS

1. Identificar as necessidades e preferências dos potenciais adotantes de animais domésticos, por meio da aplicação de questionários, entrevistas e/ou grupos focais, visando compreender os fatores que influenciam sua decisão de adotar um animal.
2. Desenvolver um produto inovador que facilite a adoção responsável de animais domésticos, considerando aspectos como interface amigável, informações detalhadas sobre os animais disponíveis para adoção, diretrizes sobre cuidados e responsabilidades dos adotantes, entre outros elementos relevantes.
3. Criar um jogo mobile envolvente e interativo que estimule o engajamento do público, arrecadando recursos que serão destinados às ONGs dedicadas ao cuidado dos animais. Esse jogo deverá estar relacionado à temática da adoção responsável e possuir mecanismos que incentivem a interação entre os jogadores.

3 - METODOLOGIA

Realizar uma revisão bibliográfica sistemática, consultando bases de dados acadêmicas e científicas, livros, artigos científicos e outras fontes relevantes sobre adoção responsável de animais domésticos, bem como estudos relacionados à tecnologia aplicada à causa animal. Essa revisão fornecerá embasamento teórico e conhecimento atualizado sobre o tema.

Aplicar questionários estruturados aos potenciais adotantes de animais domésticos, utilizando uma amostra representativa da população-alvo. Os questionários poderão ser disponibilizados online por meio de plataformas de pesquisa ou distribuídos em locais estratégicos. As respostas serão coletadas de forma anônima e confidencial, garantindo a privacidade dos participantes.

Desenvolver um produto e jogo mobile que facilitem a adoção responsável de animais domésticos, levando em consideração as necessidades e preferências identificadas na etapa anterior. A criação do produto e do jogo mobile envolverá etapas de design, programação e teste, utilizando ferramentas e tecnologias adequadas.

3.1 - PESQUISA DE CAMPO

Qual a sua idade?



Gráfico 1 – Idade dos pesquisados

Você utilizaria um software para procurar e adotar um animal doméstico?



Gráfico 2 – Utilização do software

Conhece algum jogo mobile com finalidade o incentivo a adoção responsável?



Gráfico 3 – Popularidade de jogos para adoção

Em sua opinião, existem animais de rua na sua cidade/bairro?

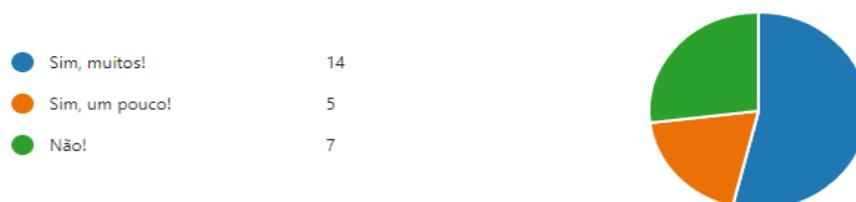


Gráfico 4 – Existência de animais na rua

3.2 - PESQUISA COM ESPECIALISTAS

Especialista 1: Alani Cristina Garcia Gama

Especialista 2: Douglas Almeida da Silva

1. Qual a importância da adoção de animais?

2 Respostas

ID ↑	Nome	Respostas
1	anonymous	Os animais são parte fundamental para a vida dos seres humanos desde os primórdios. Eles tinham uma função, como por exemplo, os cachorros de pastoreio. Hoje os animais são mais que simples amigos, eles são da família e muitas vezes são eles que mantêm as nossas mentes sãs. A adoção é importante para retirar esses animais das ruas e evitar problemas sociais e de saúde. Nada mais justo dar a eles um pouco do amor e fidelidade que sempre nos ofereceram
2	anonymous	Ter um animal em casa para distrações, amar e ser amado por ele.

Figura 1 – Importância da adoção

2. Qual a diferença que um animal faz na vida de uma pessoa?

2 Respostas

ID ↑	Nome	Respostas
1	anonymous	um animal oferece sua companhia, amor e lealdade, eles nos acolhem quando precisamos de algum apoio emocional e em troca não pedem nada. Eu como uma viciada e protetora dos bichos defendo que esses seres em suas curtas vidas, nos oferecem muito mais do que podemos retribuir.
2	anonymous	Faz muita diferença, você fica mais feliz por que você é muito amado pelo animal, principalmente em saber que existe alguém te esperando muito feliz você chegar em casa.

Figura 2 – Diferenças que um animal faz na vida de uma pessoa

4 - PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA

4.1 - DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Uma plataforma inovadora para facilitar o processo de adoção de animais, criando um elo amoroso entre animais resgatados e suas futuras famílias. Nossa aplicação oferece uma experiência única, conectando pessoas com animais de abrigo de maneira intuitiva e eficiente, promovendo a adoção responsável e proporcionando lares felizes para aqueles que merecem uma segunda chance.

4.2 - LINGUAGEM, FERRAMENTAS E COMPONENTES

- PHP: Utilizado para desenvolver a lógica do lado do servidor e a interação com o banco de dados.
- HTML/CSS/JavaScript: Usados para criar a interface de usuário interativa e responsiva.

4.3 - CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

O site segue uma arquitetura cliente-servidor, com um front-end responsivo e um back-end que lida com as informações e a comunicação com o banco de dados.

4.4 - FUNCIONALIDADES E BENEFÍCIOS DO PRODUTO

4.4.1 - CADASTRO DE ANIMAIS

Os usuários podem cadastrar detalhes dos animais, incluindo nome, idade, raça.

4.4.2 - FILTROS AVANÇADOS

Os visitantes podem procurar animais com base em critérios como espécie, raça, idade e localização, proporcionando uma experiência de busca avançada.

4.4.3 - DOAÇÕES ONLINE

Os visitantes podem fazer doações financeiras online para apoiar o abrigo e seus esforços de resgate e cuidado com os animais.

4.4.4 - PROMOÇÃO DA ADOÇÃO RESPONSÁVEL

O site ajuda a conectar animais a lares amorosos e comprometidos, promovendo a adoção responsável.

4.5 - IMAGENS, FIGURAS, TELAS E DIAGRAMAS

4.5.1 - MER – MODELO DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO

Segue o MER do software AUqMIA das Patas:

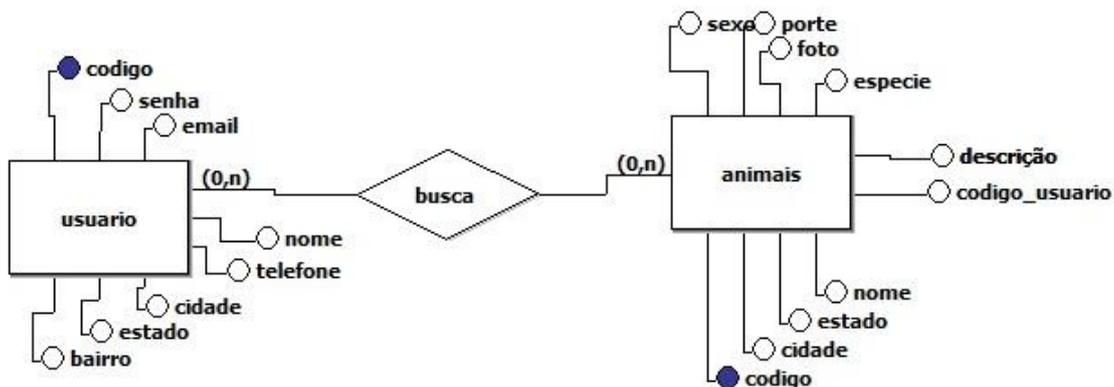


Figura 3 – Modelo de Entidade-Relacionamento

4.5.2 - DER – DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO

Segue o DER do software AUqMIA das Patas:

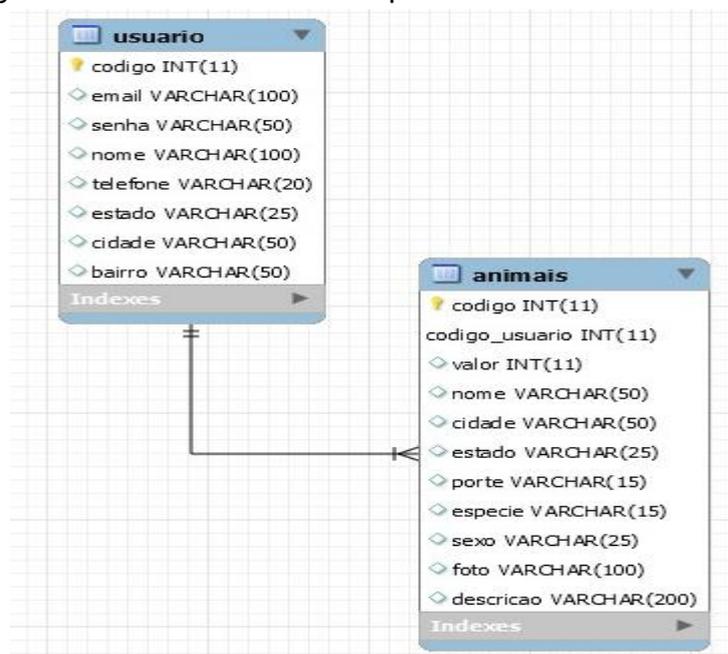


Figura 4 – Diagrama de Entidade-Relacionamento

4.6 - DICIONÁRIO DE DADOS

Segue o Dicionário de Dados da tabela Usuario:

Tabela	Usuario			
Descrição	Armazena as informações do usuario			
Observações	Esta tabela possui uma chave estrangeira da tabela Animais			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dados	Tamanho	Restrições de domínio
codigo_usuario	codigo de indentificação da tabela	int	~~~	PK/Not null/Auto_increment/Unique
email	Email do usuario	varchar	100	Not null
senha	Senha para login	varchar	50	Not null
nome	Nome do usuario	varchar	100	Not null
telefone	Telefone do usuario	varchar	20	Not null
estado	Estado onde mora	varchar	25	Not null
cidade	Cidade onde mora	varchar	50	Not null
bairro	Bairro onde mora	varchar	50	Not null
codigo	Chave estrangeira referenciando o codigo da tabela animais	int	~~~	FK

Figura 5 – Dicionário de dados da tabela Usuario

Segue o Dicionário de Dados da tabela Animais:

Tabela		Animais		
Descrição		Armazena as informações dos animais para adoção		
Observações		Esta tabela possui uma chave estrangeira da tabela usuario		
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dados	Tamanho	Restrições de domínio
codigo	codigo de indentificação da tabela	int	~~~	FK/Not null/Auto_increment/Unique
valor		int	~~~	Not null
nome	Nome do animal	varchar	50	Not null
cidade	Cidade onde o animal se encontra	varchar	50	Not null
estado	Estado onde o animal esta	varchar	25	Not null
porte	Porte do animal	varchar	15	Not null
especie	Raça do animal	varchar	15	Not null
sexo	Sexo do animal (Masculino,Feminino)	varchar	25	Not null
foto	Fotos do animal	varchar	100	Not null
Descrição	Descrição sobre o animal	varchar	200	Not null
codigo_usuario	Chave estrangeira referenciando o codigo da tabela usuario	int	~~~	PK

Figura 6 – Dicionário de dados da tabela Animais

4.7 - MANUAL DO SISTEMA

4.7.1 - WEB SITE

4.7.1.1 - Tela inicial

Foi desenvolvido uma tela inicial para o site, onde o usuário poderá verificar alguns detalhes sobre o projeto.



Figura 7 – Tela inicial web-site (1)

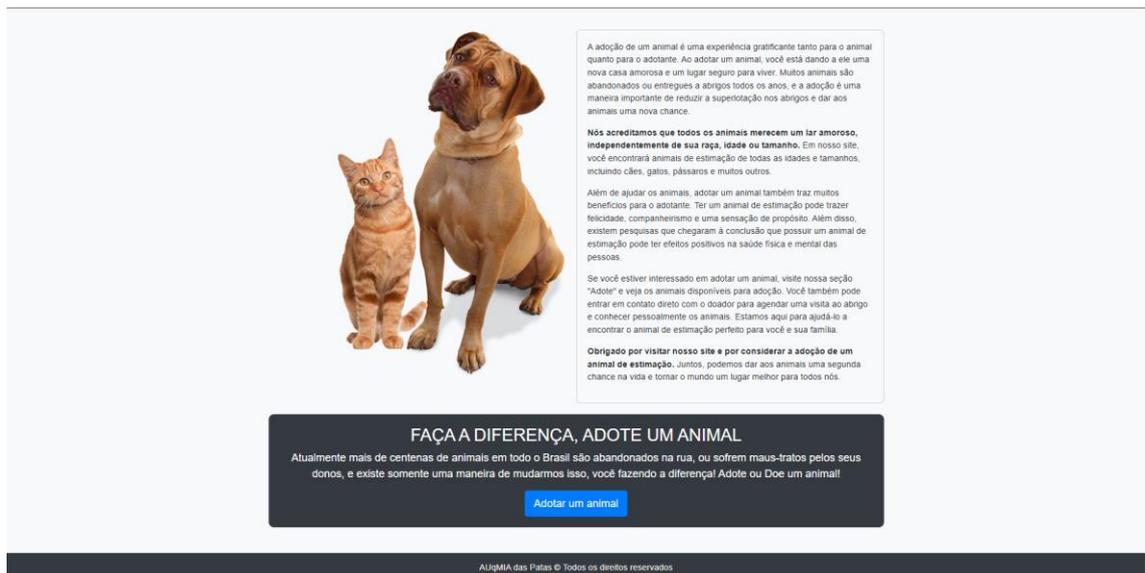


Figura 8 – Tela inicial web-site (2)

4.7.1.2 – Tela de animais disponíveis para adoção

Foi desenvolvido uma tela onde o usuário poderá encontrar os animais disponíveis para adoção, onde poderá aplicar filtros e ver maiores detalhes dos animais.

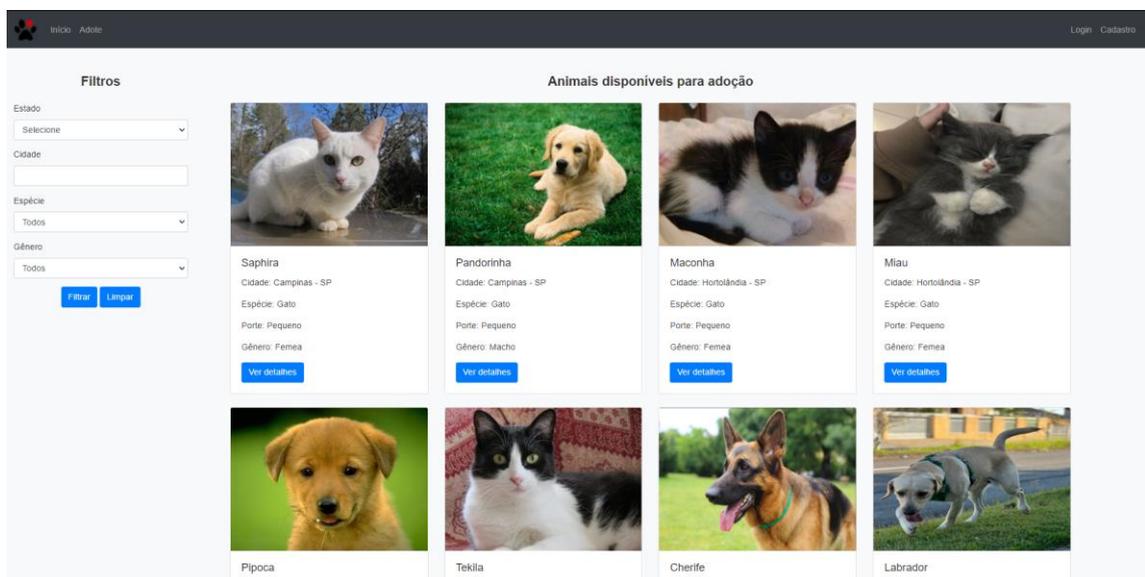


Figura 9 – Tela de animais disponíveis para adoção

4.7.1.3 – Tela de painel do usuário

Foi desenvolvido uma tela onde o usuário poderá encontrar seus dados e a quantidade de anúncios de animais para adoção que ele criou.

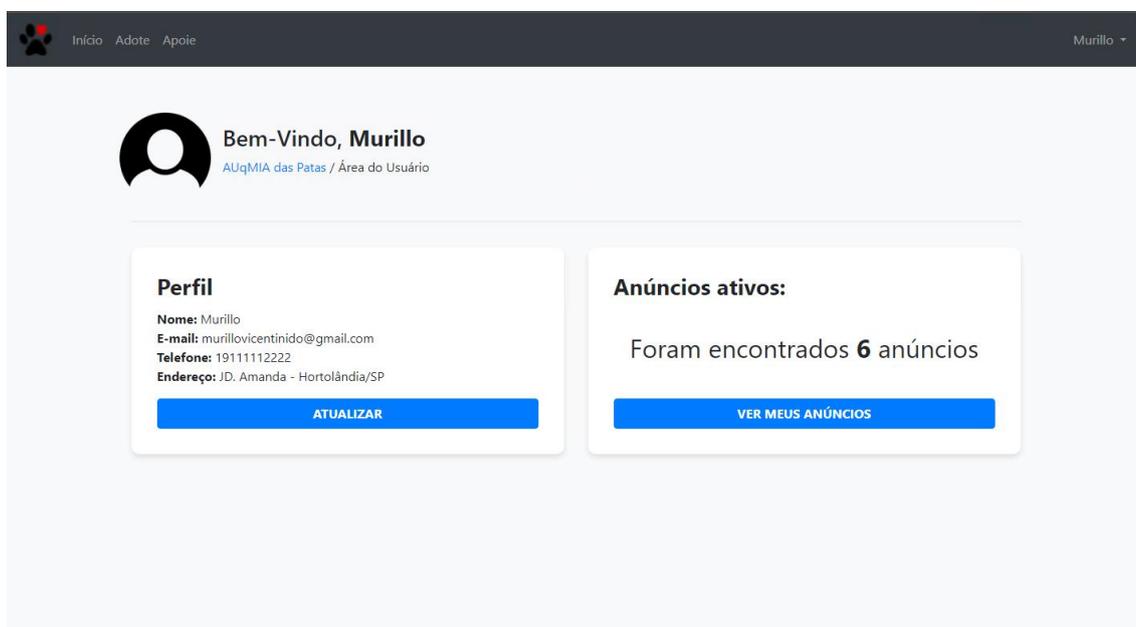


Figura 10 – Tela de painel do usuário

4.7.1.4 – Tela de animais anunciados pelo usuário

Foi desenvolvido uma tela onde o usuário poderá visualizar, editar e excluir seus animais anunciados para adoção.

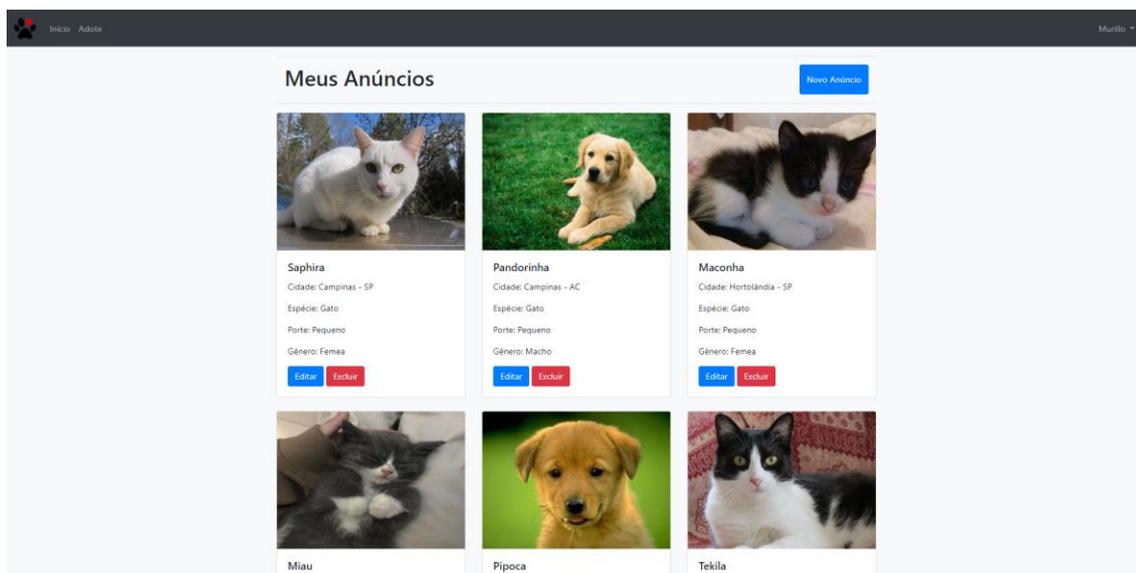
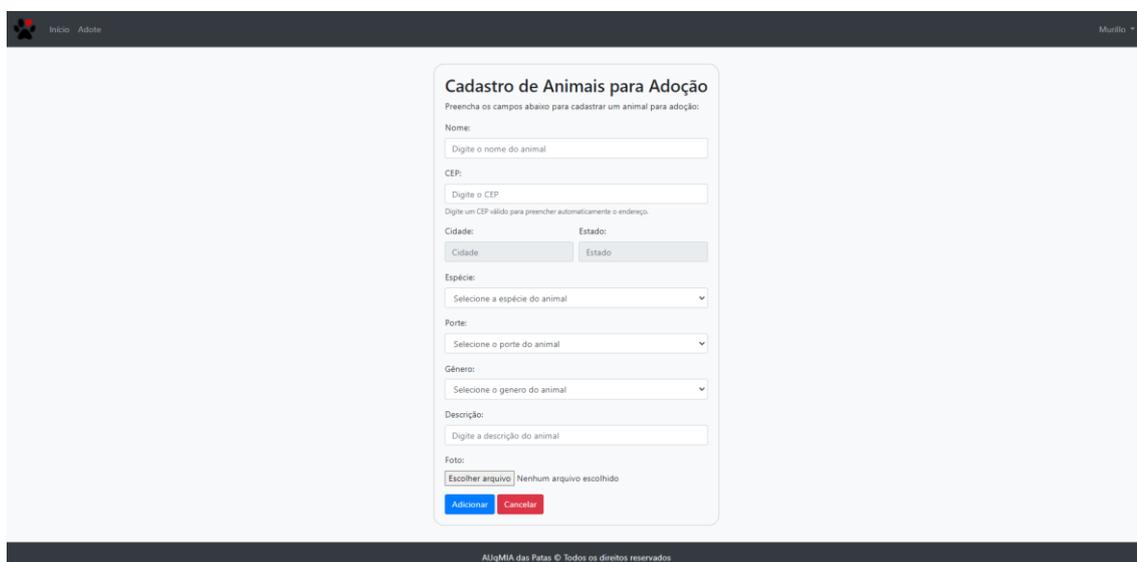


Figura 11 – Tela de animais anunciados pelo usuário

4.7.1.5 – Tela de cadastro de um novo animal para adoção

Foi desenvolvido uma tela onde o usuário poderá realizar o cadastro de novos animais, sendo aceito somente imagens PNG e JPG.



The screenshot shows a web form titled "Cadastro de Animais para Adoção". The form is set against a light gray background with a dark header and footer. The header contains "Inicio Adote" on the left and "Muito" on the right. The form itself is a white box with a rounded border. It contains the following fields and controls:

- Nome:** A text input field with the placeholder "Digite o nome do animal".
- CEP:** A text input field with the placeholder "Digite o CEP". Below it, a note says "Digite um CEP válido para preencher automaticamente o endereço."
- Cidade:** A dropdown menu with the placeholder "Digite".
- Estado:** A dropdown menu with the placeholder "Estado".
- Especie:** A dropdown menu with the placeholder "Selecione a espécie do animal".
- Porte:** A dropdown menu with the placeholder "Selecione o porte do animal".
- Gênero:** A dropdown menu with the placeholder "Selecione o genero do animal".
- Descrição:** A text input field with the placeholder "Digite a descrição do animal".
- Foto:** A file upload area with the text "Escolher arquivo" and "Nenhum arquivo escolhido".
- At the bottom of the form are two buttons: "Adicionar" (blue) and "Cancelar" (red).

The footer of the page contains the text "AlugMIA das Patas © Todos os direitos reservados".

Figura 12 – Tela de cadastro de um novo animal para adoção

4.7.2 – JOGO

4.7.2.1 – Tela inicial

Foi desenvolvido uma tela inicial onde o usuário poderá escolher entre iniciar o jogo ou sair.



Figura 13 - Tela inicial

4.7.2.2 – Tela do jogo

Foi desenvolvido uma tela onde o usuário poderá jogar o game, utilizando a tecla “ESPAÇO” para pular os obstáculos e alcançar os objetivos.



Figura 14 - Tela do jogo

4.7.2.3 – Tela de jogo perdido (game over)

Foi desenvolvido uma tela onde caso o jogador atinja algum obstáculo, ele irá perder, sendo necessário começar novamente, para reiniciar o jogo, o usuário pode clicar no botão “RESTART” ou pressionar a tecla “R”.



Figura 15 - Tela de jogo perdido (game over)

4.8 - ANÁLISE DE CUSTOS

Segue análise de custos do sistema AUqMIA das Patas:

Linguagem utilizada	Valor hora programada	Quantidade horas programada	Quantidade horas programada - AULAS	Quantidade horas programada - CASA	Total do Software
HTML/PHP	R\$ 35,00	60 H	2 H	58 H	R\$ 2.100,00
CSS	R\$ 25,00	2 H	0 H	2 H	R\$ 50,00
SQL	R\$ 30,00	2 H	0 H	2 H	R\$ 60,00
GML	R\$ 35,00	20 H	18 H	2 H	R\$ 700,00
-	-	-	-	-	R\$ 2.910,00

Figura 16 - Análise de Custos

5 - CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS AO LONGO DO PERÍODO DE EXECUÇÃO DO PROJETO

ATIVIDADES	FEV	MAR	ABR	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
DEFINIÇÃO DE GRUPO		X								
VALIDAÇÃO DE TEMA		X								
PLANO DE PESQUISA		X								
PESQUISA BIBLIOGRAFICA			X							
PESQUISA DE CAMPO			X	X						
DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE -PARTE LOGICA			X	X	X	X	X	X		
DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE -PARTE FÍSICA				X	X	X	X	X	X	
TESTES							X	X	X	
IMPLANTAÇÃO								X	X	

Figura 17 – Cronograma

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

Tendo em vista das complexidades e desafios enfrentados nos processos atuais de adoção de animais, é necessário que sejam tomadas medidas inovadoras para simplificar e tornar mais acessível o processo de adoção. A criação de um software eficiente, em conjunto com um jogo interativo, oferece uma melhor abordagem para enfrentar essas dificuldades. A superlotação nas ONGs e canis tem sido um estado crítico, afetando o bem-estar dos animais e sobrecarregando as instituições responsáveis pelos cuidados. A falta de recursos financeiros e a burocracia excessiva contribuem para a extensa permanência de animais em abrigos, agravando ainda mais a situação.

Ao reconhecer a importância de promover uma cultura de adoção responsável e simplificar o processo de adoção, o desenvolvimento de um software e um jogo que incentivem a adoção pode representar uma solução viável. Essa abordagem não só pode facilitar o acesso de potenciais adotantes, mas também pode fornecer recursos financeiros adicionais para as instituições de resgate e proteção animal, aliviando a pressão financeira e garantindo os cuidados adequados.

A proposta alinhada com as tendências tecnológicas atuais visa combinar a adoção de animais com entretenimento, criando uma experiência envolvente para os usuários. Isso não só pode aumentar a conscientização sobre a importância da adoção responsável, mas também criar um impacto duradouro no bem-estar dos animais e nas vidas das famílias adotantes. Portanto, é fundamental implementar estratégias inovadoras que atendam às necessidades dos usuários finais e contribuam para a redução da superlotação dos abrigos.

7 - REFERÊNCIAS

ADOTE PETZ. Adote Petz - Maior rede sustentável de adoção no Brasil. Disponível em: <https://www.adotepetz.com.br/>. Acesso em: 04 de Novembro de 2023.

PECELIN, Aline; FURLAN, Luciana Ambrozio; BERBEL, Andrea Marques; LANUEZ, Fernanda Varkala. Influência da fisioterapia assistida por animais em relação à cognição de idosos – estudo de atualização. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/saude/article/download/1075/881>. Acesso em: 04 de Novembro de 2023.

SILVA, Isabel; JÓLLUSKIN, Glória. Relação com animais de estimação está associada com saúde de adultos portugueses? Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/9722/1/2020_%20ART.IN_%20GJ_Relac%C3%A7%C3%A3o%20com%20animais%20de%20estima%C3%A7%C3%A3o%20est%C3%A1%20relacionada%20com%20sa%C3%BAde%20de%20adultos%20portugueses.pdf. Acesso em: 04 de Novembro de 2023.

SILVA, Naura.; MARISCO, Gabriele. A RELAÇÃO DE ANIMAIS DOMÉSTICOS NA EDUCAÇÃO E SAÚDE. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/saude/article/view/5491>. Acesso em: 04 de Novembro de 2023.