

MY PETS: APLICATIVO MOBILE PARA AUXILIAR A DOAÇÃO DE ANIMAIS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Caroline Aparecida Carpanezi¹, Maria das Graças J. M. Tomazela^{2*}, Aldo Pontes²

1. Estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC - Indaiatuba
2. Pesquisador da Faculdade de Tecnologia de Indaiatuba

Resumo:

O número de animais domésticos é crescente em todo mundo, inclusive no Brasil. Entretanto, o número de animais abandonados também cresce, por motivos diversos tais como, falta de condições financeiras, mudança de casa e, até mesmo, em função de viagem de férias. O abandono acarreta muitos problemas, como doenças e um grande número de animais nas ruas. Nesse contexto, os centros de controle de zoonoses capturam os animais das ruas, com o intuito de minimizar essas doenças. Colaboram também as ONGs, que resgatam e tratam os animais abandonados. Assim, o objetivo deste trabalho é colaborar para as doações de cães e gatos a fim de reduzir a proliferação de doenças e até maus tratos. Para isso, foi desenvolvida uma pesquisa experimental, que viabilizou o desenvolvimento de um aplicativo (*My Pets*), para cadastro de animais e disponibilização para doação de forma simples e amigável. O aplicativo foi avaliado por 41 sujeitos, e o aplicativo como um todo obteve média 8.

Palavras-chave: animais de estimação; ONGs de proteção a animais; aplicativo.

Introdução:

Atualmente é cada vez mais comum animais domésticos serem considerados membros da família, em alguns casos são até mesmo tidos como substitutos de um filho (FARANCO e SEMINOTTI, 2004). Em 2013, o Brasil ocupou a quarta colocação no *ranking* mundial, contabilizando 132,4 milhões de animais de estimação, divididos entre cães, gatos, aves, peixes e pequenos animais, como répteis e pequenos mamíferos, e esse número cresce a cada ano. Em 2007, o número de cães era de 27 milhões e gatos de 11 milhões, já em 2013, subiu para 52,2 milhões de cães e 18 milhões de gatos (ABINPET, 2015). Pessoas em busca de amizade, fidelidade e companheirismo preferem os cães, já quem tem pouco espaço, e busca um animal mais independente e higiênico, procura por gatos (GOMES, 2013).

Apesar dos números mostrarem um aumento considerável nos animais de estimação, o número de abandonos também é elevado e esse número cresce com as férias escolares, festas e feriados, que é quando acontecem as viagens. Sem ter com quem deixar os animais, seus donos acabam entregando-os em entidades ou os abandonando nas ruas, ficando sujeitos a contrair doenças, serem atropelados ou mesmo sofrerem maus tratos (SANTANA e MARQUES, 2001). Outros motivos de abandono são consumismo, a falta de planejamento financeiro, idade avançada do animal e doenças (CARUSO, 2009).

Por causa desse problema, surgem as associações de proteção aos animais, que são instituições sem fins lucrativos que realizam o trabalho de resgate e tratamento dos animais que sofrem maus tratos até se tornarem novamente desejáveis pela sociedade (LAZARIN, 2014; GOMES, 2013). O trabalho dessas instituições é muito importante para ajudar na proteção dos animais, mas ainda é insuficiente, pois o número de animais abandonados é muito grande, e assim muitas instituições acabam abrigando mais animais do que a infraestrutura permite. Com isso, muitos defensores de animais acabam transformando a própria casa em abrigo temporário, até os animais conseguirem um novo lar (LAZARIN, 2014).

Assim, o objetivo deste trabalho foi auxiliar na adoção de animais abandonados que estejam sob a tutela de ONGs, por meio do desenvolvimento de um aplicativo e, dessa maneira, reduzir o número de animais na rua, a proliferação de doenças e, até mesmo, o problema de maus tratos aos animais.

Metodologia:

A metodologia definida para realizar este trabalho foi uma pesquisa experimental, que, segundo Gil (2002), consiste em definir um objetivo de estudo, escolher as variáveis capazes de influenciar o objetivo e definir as formas de controlar e observar os efeitos que dessas variáveis possam gerar no objetivo.

Assim, foi desenvolvido um aplicativo para os sistemas operacionais *mobile*, já que a maioria das pessoas possui um dispositivo móvel. A aplicação conta com um *design* simples e objetivo para que qualquer pessoa, com o mínimo de conhecimento em informática, consiga visualizar os animais. Permitem também que às instituições cadastrar os animais, inserir fotos para conseguir divulgar a imagem dos animais para doação, e possivelmente aumentar o número de animais adotados.

Com o aplicativo, os interessados na adoção poderão fazer uma pesquisa por espécie, por porte e encontrar um animal de sua preferência entre os cadastrados. Há várias informações sobre vacinas, castração, se convive bem com outros animais; caso o interessado já tenha algum animal, a melhor opção é escolher entre os animais que conseguem conviver com outros, entre outras informações necessárias para quem irá adotar.

A plataforma de desenvolvimento utilizada foi o Intel XDK, ferramenta completa e gratuita da Intel, que implica na utilização de tecnologias web, como o HTML, CSS, JavaScript, PHP e banco de dados.

Durante os testes do sistema, o aplicativo foi avaliado por meio de um questionário, para que fosse possível verificar sua usabilidade e eficácia, condição viabilizadora para que, futuramente, os resultados dessa pesquisa possam ser utilizados para implementar melhorias no software.

O questionário foi composto por seis questões de múltipla escolha sobre as características do aplicativo, uma questão solicitando uma nota de zero a dez para o aplicativo como um todo e uma questão aberta para que os usuários fizessem sugestões e críticas. O questionário foi respondido por 41 alunos do curso de Gestão Empresarial da FATEC Indaiatuba.

Resultados e Discussão:

Para definir os requisitos funcionais do aplicativo *My Pets*, foi desenvolvido o diagrama de Casos de Uso, conforme Figura 1.

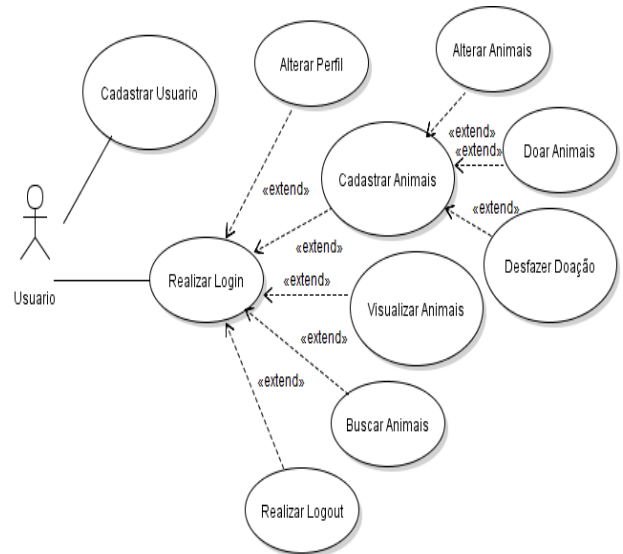


Figura 1 – Casos de Uso

A seguir são explicadas, resumidamente, as funcionalidades do sistema:

- **Cadastrar usuário:** Para realizar o cadastro, o usuário precisa fornecer algumas informações como: nome, telefone, celular, e-mail, usuário e senha.

- **Realizar login e logout:** Para realizar o login é necessário fornecer o usuário e a senha que foram utilizados no cadastro. Para o *logout* é necessário estar *logado*.

- **Alterar dados do perfil:** Para alterar os dados o usuário precisa estar *logado*, assim ele terá acesso a tela de alteração, e poderá alterar os seguintes dados: nome, telefone, celular e e-mail.

- **Cadastrar animais:** Para conseguir cadastrar animais é necessário estar *logado* para ter acesso a tela de cadastro, para concluir o cadastro é necessário fornecer as informações: tipo do animal, escolher entre gato ou cachorro, nome do animal, gênero, idade, se convive bem com outros animais, vacinas em dia, vermífugo, se é castrado, observação, foto e no caso de o tipo do animal ser cachorro tem o campo raça e porte também.

- **Alterar animais:** A alteração dos dados do animal só é possível para os animais que o usuário cadastrou, não sendo possível alterar dados de animais de outro usuário. É possível alterar qualquer dos campos do cadastro.

- **Doar animais:** Assim como a função alterar animais a função doar animais só é possível para os animais que o próprio usuário cadastrou, depois que a função doar animais for executada o animal doado não irá mais aparecer na tela de visualizar animais;

- **Desfazer doação:** Para desfazer a doação é necessário que o animal seja doado primeiro, depois que o animal é doado o usuário consegue desfazer a doação, essa função existe em caso de doação errônea ou caso o animal volte para o abrigo não será necessário cadastrar novamente.

- **Visualizar Animais:** Todos os animais cadastrados e que não foram doados aparecem nessa na tela de visualizar animais, assim quem tiver interesse pode entrar em contato com o responsável pelo animal.

- **Buscar animais:** Permite o usuário filtrar os animais por: gato ou cachorro, fêmea ou macho, convivência com outros animais, no caso de cachorro tem como filtrar o porte.

A partir dessas funcionalidades, foi desenvolvido o aplicativo ao qual atribuiu-se o nome *My Pets*. A tela de *login* para o usuário contém os campos usuário e senha para ser realizado o login, conforme apresentado na Figura 2.



Figura 2 – Tela de login

Após o *login*, é apresentada a tela inicial do *My Pets*, em que se tem acesso às demais funcionalidades do aplicativo. A Figura 3 representa essa tela.



Figura 3 – Acesso às Funcionalidades do Aplicativo

Durante o teste do sistema o aplicativo foi avaliado por meio de um questionário, como pode ser observado no gráfico da Figura 4, considerando a aplicativo *My Pets* como um todo, 32% das pessoas afirmaram ser excelente, 63% das pessoas afirmaram ser bom, 5% das pessoas afirmaram ser razoável e nenhuma pessoa afirmou ser ruim.

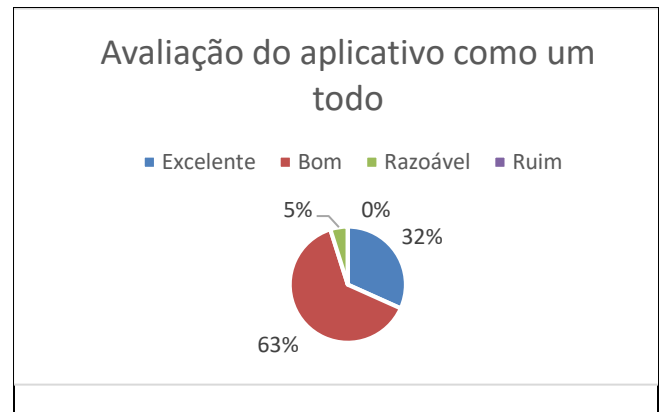


Figura 4 – Avaliação do Aplicativo

Foi questionado também sobre críticas, comentários ou sugestões para melhoria do aplicativo *My Pets*.

As sugestões a seguir foram consideradas não viáveis

- Mudança nas cores do sistema para chamar mais atenção;
- Poder cadastrar mais espécies, não apenas gato e cachorro;
- Vender animais;
- .Ao acessar o aplicativo pela primeira vez ter um tutorial de como utilizá-lo;

- Quando pressionar e segurar em cima de cada botão ter uma explicação para que ele serve;
- As raças no cadastro serem pré-definidas.

As ideias viáveis e que servem para estudos futuros são:

- Integração com o facebook:
Essa ação provavelmente vai aumentar a probabilidade de adoção dos animais;
- Busca de animais perdidos:
Não é o objetivo do aplicativo, porém pode ser uma ferramenta a ser implementada futuramente no *My Pets* ou pode ser desenvolvido um aplicativo com esse objetivo;
- Colocar vídeos dos animais:
Além da foto, colocar um vídeo do animal pode dar até mais destaque para o mesmo ser adotado, pode ser implementada futuramente.

Conclusões:

A partir dos resultados da pesquisa pode-se concluir que a maioria das pessoas avaliou positivamente as características do sistema, tais como sua interface, acesso às funcionalidades, auto explicação e navegabilidade. Os usuários afirmaram que o sistema é totalmente dinâmico e ágil, que a interface é totalmente agradável, limpa e acessível. O aplicativo como um todo foi avaliado como “bom”, a maioria das pessoas atribuiu nota 8 para o *My Pets*.

Referências Bibliográficas

ABINPET. **Faturamento do setor crescerá 7,4% e fechará em R\$ 17,9 Bilhões em 2015.** Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação, jun. 2015. Disponível em: <<http://abinpet.org.br/site/faturamento-do-setor-crescera-74-e-fechara-em-r-179-bilhoes-em-2015/>> Acesso em: 20 ago. 2015.

CARUSO, A. **O desafio de conter a superpopulação e o abandono dos animais.** Clínica Veterinária, ano XIV, n. 81, p. 12, jul/ago. 2009. Disponível em: <<http://issuu.com/clinicavet/docs/clinica-veterinaria-n81/>> Acesso em: 30 ago. 2015.

FARACO, C. B.; SEMINOTTI, N., **A relação homem-animal e a prática veterinária.** Revista CFMV, v. 10, n. 32, p. 57-62, 2004.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, C. C. M., **Guarda responsável de**

animais de companhia: um estudo sobre a responsabilidade civil dos proprietários e a entrega de cães e gatos na Diretoria de Vigilância Ambiental do Distrito Federal. 2013. Monografia (Curso de Medicina Veterinária) – Faculdade de Agronomia e Medicina Veterinária da Universidade de Brasília, Brasília.

LAZARIN, L. R., **A Comunicação como Estratégia de Gestão em ONGs: informação, sensibilização e engajamento para sustentar e ampliar a garantia dos direitos dos animais.** 2014. Monografia (Curso de Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SANTANA, L. R.; MARQUES, M. R., **Maus tratos e crueldade contra animais nos Centros de Controle de Zoonoses: aspectos jurídicos e legitimidade ativa do Ministério Público para propor Ação Civil Pública.** 2001. Disponível em: <http://www.forumnacional.com.br/maus_tratos_CCz_de_Salvador.pdf/> Acesso em: 24 ago. 2015.