

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

NATÁLIA LUÍSA PÉRICO MANGILI

**Web site para estimular e conscientizar à adoção
responsável de animais de estimação na Região de
Bauru**

BAURU
2022

NATÁLIA LUÍSA PÉRICO MANGILI

**Web site para estimular e conscientizar à adoção
responsável de animais de estimação na Região de
Bauru**

Monografia de Iniciação Científica
apresentado à Pró-Reitoria de Pesquisa e
Pós-graduação do Centro Universitário
Sagrado Coração, sob orientação do Prof.
Me. Vinicius Santos Andrade.

BAURU
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
de acordo com ISBD

Mangili, Natália Luísa Périco

M277w

Web site para estimular e conscientizar à adoção responsável de animais de estimação na cidade de Barra bonita / Natália Luísa Périco Mangili. -- 2022.

27f. : il.

Orientador: Prof. M.e Vinicius Santos Andrade

Monografia (Iniciação Científica em Ciência da Computação) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP

1. Web Site. 2. Conscientização. 3. Adoção Responsável. 4. Barra-Bonita. 5. Social. I. Andrade,

Elaborado por Lidyane Silva Lima - CRB-8/9602

RESUMO

A adoção responsável de animais é uma pauta importante há anos. Ter um animal de estimação exige cuidados, compromisso, e dentre outras coisas, um preparo financeiro. A partir da adoção, o adotivo passa a assumir responsabilidades, que muitas vezes são deixadas de lado. Existem diversas ONGs que lutam para prover alimentos e conseguir candidatos adotivos. A tecnologia ajudou significativamente no processo, trazendo inúmeras facilidades. Em uma rede social, por exemplo, com poucos cliques é possível criar uma publicação e compartilhá-la com conhecidos. Porém, isso não é o suficiente. Muitas vezes as publicações em redes não conseguem ser impulsionadas e alcançar um público significativo. Seguindo o contexto, a proposta em questão teve como objetivo criar um web site onde ONGs, clínicas veterinárias, voluntários, e demais defensores da causa possam centralizar suas informações de pedidos de doação, animais disponíveis, dentre outras informações. Além de conter uma seção com conteúdo sobre adoção responsável, visando conscientizar possíveis adotivos.

Palavras-chave: Web Site. Conscientização. Adoção responsável. Social.

ABSTRACT

Responsible pet adoption has been an important issue for years. Having a pet requires care, commitment, and among other things, financial preparation. From the adoption, the adoptive starts to assume responsibilities, which are often left aside. There are several NGOs that struggle to provide food and get adoptive candidates. Technology has significantly helped in the process, bringing numerous facilities. In a social network, for example, with a few clicks it is possible to create a publication and share it with acquaintances. However, this is not enough. Often, publications on networks fail to be boosted and reach a significant audience. Following the context, the proposal in question aims to create a web site where NGOs, veterinary clinics, volunteers, and more advocates can centralize their information on donation requests, available animals, among other information. In addition to containing a section with content on responsible adoption, aiming to raise awareness of potential adoptees.

Keywords: Web Site. Awareness. Responsible Adoption. Social.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

1	INTRODUÇÃO E REVISÃO DA LITERATURA	12
1.1	SOFTWARE	12
1.2	BANCO DE DADOS	14
1.3	DESENVOLVIMENTO WEB	15
1.3.1	Java	15
1.3.2	Python	16
1.3.3	React Native	16
1.3.4	Ionic	16
1.3.5	Outras tecnologias	16
1.4	TRABALHOS RELACIONADOS	17
2	OBJETIVOS	18
2.1	OBJETIVO GERAL	18
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
3	JUSTIFICATIVA	19
4	METODOLOGIA	21
4.1	REDAÇÃO FINAL E APRESENTAÇÃO DA PESQUISA	21
5	RESULTADOS	22
6	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	24
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
8	ORÇAMENTO	12
9	REFERÊNCIAS	13
	ANEXO I - CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA	15

LISTA DE TABELAS

1	INTRODUÇÃO E REVISÃO DA LITERATURA	12
1.1	SOFTWARE	12
1.2	BANCO DE DADOS	14
1.3	DESENVOLVIMENTO WEB	15
1.3.1	Java	15
1.3.2	Python	16
1.3.3	React Native	16

1.3.4 Ionic	16
1.3.5 Outras tecnologias	16
1.4 TRABALHOS RELACIONADOS	17
2 OBJETIVOS	18
2.1 OBJETIVO GERAL	18
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
3 JUSTIFICATIVA	19
4 METODOLOGIA	21
4.1 REDAÇÃO FINAL E APRESENTAÇÃO DA PESQUISA	21
5 RESULTADOS	22
6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	24
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
8 ORÇAMENTO	12
9 REFERÊNCIAS	13
ANEXO I - CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA	15

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

API *Application Programming Interface*

PHP *Personal Home Page / Hypertext Preprocessor*

IC *Iniciação Científica*

PC *Personal Computer*

IA *Inteligência Artificial*

CSS *Cascade Style Sheet*

HTML *HyperText Markup Language*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO E REVISÃO DA LITERATURA	12
1.1	SOFTWARE	12
1.2	BANCO DE DADOS	14
1.3	DESENVOLVIMENTO WEB	15
1.3.1	Java	15
1.3.2	Python	16
1.3.3	React Native	16
1.3.4	Ionic	16
1.3.5	Outras tecnologias	16
1.4	TRABALHOS RELACIONADOS	17
2	OBJETIVOS	18
2.1	OBJETIVO GERAL	18
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
3	JUSTIFICATIVA	19
4	METODOLOGIA	21
4.1	REDAÇÃO FINAL E APRESENTAÇÃO DA PESQUISA	21
5	RESULTADOS	22
6	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	24
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
8	ORÇAMENTO	12
9	REFERÊNCIAS	13
	ANEXO I - CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA	15

1 INTRODUÇÃO E REVISÃO DA LITERATURA

Esta seção traz uma fundamentação básica sobre os temas que foram trabalhados no projeto.

1.1 SOFTWARE

Diferente do hardware, o software é impalpável, pois não possui representação física, necessitando assim de uma abstração maior. Essa característica, garante que o “*software não se desgasta*” (PRESSMAN, 2011, p. 33), porém, com o passar do tempo ele sofre depreciação, deixando de atender as necessidades as quais foi projetado para suprir, tendo que ser remodelado ou até mesmo refeito.

Segundo Sommerville (2012) existem quatro características essenciais para que um software seja considerável bom:

- a) manutenibilidade: Todo programa deve ter potencial de evoluir de acordo com a necessidade do usuário, isto é, ser flexível e garantir o fator manutenção para que o sistema resista ao tempo;
- b) confiança e proteção: Um software confiável é aquele que não causa nenhum tipo de prejuízo em casos de falhas ou tentativas de intrusão;
- c) eficiência: O software deve fazer bom uso dos recursos solicitados para seu funcionamento, sem que haja desperdício de recursos de hardware (memória, processamento etc.); e
- d) aceitabilidade: O software deve considerar os outros recursos e componentes utilizados no cotidiano do usuário, garantindo assim, um software compatível e compreensível para o usuário.

Tais características podem ser observadas em todos os sistemas de software que são utilizadas no dia-a-dia e que são conhecidos popularmente. Essas quatro características básicas são primordiais para qualquer software bem-sucedido.

De acordo com Pressman (2011), existem 7 tipos de software, conforme apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 – Tipos de software

Software de sistema	São os programas projetados para atender o funcionamento básico do computador e auxiliam outros programas. Alguns exemplos deste tipo de software seriam compiladores, <i>drivers</i> , softwares de rede, processadores de telecomunicação.
Software de aplicação	Feito sob medida para atender necessidades específicas. Estes são responsáveis por processar dados comerciais que auxiliam nas tomadas de decisões. O software de aplicação também é responsável por controlar funções de negócio em tempo real, como transações comerciais e processos de fabricação em tempo real.
Software científico / de engenharia	Caracterizado por utilizar um pesado processamento numérico. É amplamente utilizado em diversas áreas de pesquisa científica, como astronomia, vulcanologia, análise de tensões em indústrias, dinâmica orbital de ônibus espacial, biologia molecular.
Software embutido	É um software criado para um hardware específico, não tem utilidade fora dele. Um exemplo de software embutido é o controle de painel de micro-ondas.
Software para linha de produtos	Softwares desenvolvidos para atender necessidades de um grande número de clientes diferentes.
Aplicações Web	Conhecidas como “WebApps”, para o funcionamento desta categoria de softwares se faz necessário o uso de uma rede com acesso à internet.
Software de inteligência artificial	Utiliza algoritmos não-numéricos para solucionar questões complexas que não são resolvíveis por análise direta. Este tipo de software atende diversas áreas, como a robótica, sistemas especialistas, redes neurais artificiais, reconhecimento de padrões (de imagem e som), prova de teoremas e jogos.

Fonte: Pressman (2011).

1.2 BANCO DE DADOS

Basicamente, banco de dados é uma forma digital de se armazenar dados de forma estruturada. Estes dados podem ser dados de planilhas, resultados da saída de um programa, etc.

Antes de continuarmos a discorrer sobre banco de dados, é fundamental entender a diferença entre dados e informação. Para Milani (2010), informação é qualquer fato ou conhecimento do mundo real e que pode ou não ser armazenada, e o dado é a representação da informação que pode estar registrada em papel, ou em qualquer outro objeto, assim como em um disco rígido de computador.

Pode-se definir um banco de dados como uma coleção de uma ou mais tabelas que possuem pelo menos uma coluna (geralmente possuem bem mais). Nestas tabelas as informações são organizadas, no qual as tabelas podem ou não se relacionar de acordo com a relação entre as informações, dando origem aos bancos de dados relacionais (ELMASRI *et al.*, 2005).

Além do modelo relacional, temos também os bancos de dados não relacionais. Este modelo é amplamente utilizado quando se trata de sistemas baseados em Inteligência Artificial, por conta da característica relacionada à estrutura de dados que a IA faz uso.

Existem quatro principais categorias de bancos de dados NoSQL: banco de dados orientados a documentos (por exemplo, MongoDB e CouchDB), armazéns de chave-valor (por exemplo, RIAK, Redis e MemcacheDB), bancos de dados de famílias de colunas (por exemplo, Cassandra e Hypertable) e bancos de dados de grafos (por exemplo Neo4j e InfoGrid) (DE DINA; GEROSA, 2010).

O modelo relacional faz o uso da linguagem *Structured Query Language* (SQL), para desenvolvimento do banco de dados. Já o modelo não relacional, utiliza a linguagem *No Structured Query Language* (NoSQL). Basicamente, a diferença entre elas é a questão da estruturação dos dados, visto que uma os relaciona e a outra não.

É importante destacar que mesmo nos bancos de dados não relacionais, é possível estruturar a informação de forma relacional. Para isso, utiliza-se o *framework aggregation*, isto considerando um ambiente Python com MongoDB. Outra possibilidade é montar a relação entre os dados no próprio Python, conforme exemplificado na Figura 1.

Figura 1 - Exemplo de relacionamento em banco não relacional criado em Python com banco de dados MongoDB

```

1 CLIENTES = DB.CLIENTES.FIND({'ALGUMA_CONDICAO': TRUE})
2 ESTADOS_CIVIL = DB.ESTADO_CIVIL.FIND({'_ID': {'$IN': [C['_ID_ESTADO_CIVIL'] FOR C IN CLIENTES IF '_ID_ESTADO_CIVIL' IN C]}})
3 MAP_ESTADO_CIVIL = {E['_ID']: E FOR E IN ESTADOS_CIVIL}
4 FOR CLIENTE IN CLIENTES:
5 CLIENTE['_ESTADO_CIVIL'] = MAP_ESTADO_CIVIL.GET(CLIENTE.GET('_ID_ESTADO_CIVIL'), {})

```

Fonte: Elaborada pelo autor (2021).

Em bancos de dados não relacionais, os dados são comumente chamados de documentos, e as tabelas (nome utilizado em bancos relacionais) de collections. No exemplo da Figura 1 é feito o relacionamento do documento “estado civil” de uma determinada *collection* com o documento “cliente” que faz parte de outra *collection*.

Por fim, é importante mencionar que um *software* pode trabalhar com mais de um banco de dados, sendo esse fato, dependente da projeção da arquitetura do *software*.

1.3 DESENVOLVIMENTO WEB

Ao mencionar desenvolvimento web estamos falando de um software que será utilizado em um navegador, que possui como base o HTML.

Antigamente os web sites eram desenvolvidos exclusivamente em HTML, hoje temos inúmeras meios para criar um web site. A seguir, serão apresentadas alguns dos principais frameworks/linguagens de programação que podem ser utilizados para criar web sites.

1.3.1 Java

Java é uma linguagem de programação que segue o paradigma de programação orientada a objeto (POO). Sua portabilidade permite a execução do *software* em diferentes ambientes operacionais. A linguagem também possui a presença de mecanismos de tratamento de exceções que tornam as aplicações mais robustas, não permitindo que elas falhem mesmo quando estão rodando sob condições anormais. As bibliotecas que fazem parte de Java definem *interfaces* portáveis (ROMEIRO, 2005).

1.3.2 Python

Python é uma das principais linguagens de programação do momento. A linguagem possui inúmeras bibliotecas que auxiliam e facilitam o processo de desenvolvimento web.

Um ranking apresentado pelo IEEE Spectrum (2021) apresenta o Python como principal linguagem de programação para desenvolvimento web no ano de 2018. Apesar de não ter encontrado estatística do ano de 2021, acredita-se que o cenário não tenha mudado.

1.3.3 React Native

É uma biblioteca baseada em JavaScript desenvolvida pelo Facebook. Ele permite desenvolvimento para as plataformas Android, Android TV, iOS, macOS, tvOS, Web e Microsoft Windows. Os códigos podem ser escritos em JavaScript, Java, C++, Objective-C ou Python (REACT NATIVE, 2021).

1.3.4 Ionic

Concorrente do React, o Ionic é um framework baseado em Angular, Node.js, Vue, CSS e TypeScript. Ele permite a criação de *Progressive Web App* (PWA) multiplataforma. De acordo com a empresa (Ionic, 2021), o framework é utilizado por mais de 5 milhões de desenvolvedores em mais de 200 países. O framework possibilita fácil integração com outras tecnologias, como por exemplo: AWS; Microsoft Active Directory; Firebase; SQLite; Google Maps; Android Fingerprint Auth; Instagram; LinkedIn; Facebook; entre outras.

1.3.5 Outras tecnologias

O surgimento de *frameworks* e outras tecnologias, tornou fácil a produção de web sites.

O Mobirise (2021), é um exemplo de ferramenta que permite criar sites responsivos no padrão PWA de forma dinâmica e simples. A tecnologia é baseada em Bootstrap possui inúmeros *layouts* pré-definidos. Possui integração para plataformas como Google, Twitter, Facebook, YouTube, SoudCloud, entre outras.

1.4 TRABALHOS RELACIONADOS

Os autores Jagher, Gonçalves e Bueno (2019) executaram uma pesquisa com ONGs da cidade de Curitiba, a fim de adquirir informações quanto às dificuldades enfrentadas pelas instituições. Com base nas informações, os autores sugeriram um conjunto de *layouts* para uma aplicação mobile direcionada à adoção.

Enquanto Batista, Batista e Faria (2018) desenvolveram um software que se destina a facilitar o processo adotivo por meio do geoprocessamento. A proposta também permite a divulgação de animais achados ou perdidos a fim de diminuir o índice de animais nas ruas. Os autores utilizaram as tecnologias: HTML5, CSS, PHP, JavaScript, e a API do Google Maps.

Uma proposta mais simples é oferecida por Camargo *et al.* (2014), onde foi feita a criação de um blog vinculado às redes sociais para auxiliar o processo de adoção no município de São Francisco do Sul.

Semelhante a última proposta, Lamounier *et al.* (2014) propõe um de um portal aberto ao público, que visa receber e compartilhar informações sobre adoção de animais.

Além dos trabalhos citados anteriormente, foram encontrados outros diversos na literatura. É importante destacar que a pesquisa foi feita com base em artigos do Google Scholar. Também se notou que a maioria das propostas encontradas eram direcionadas à cidade ou região.

2 OBJETIVOS

A seguir são descritos os objetivos gerais e específicos que norteiam essa pesquisa.

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um web site para incentivar e conscientizar a adoção responsável que abranja a região de Bauru.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

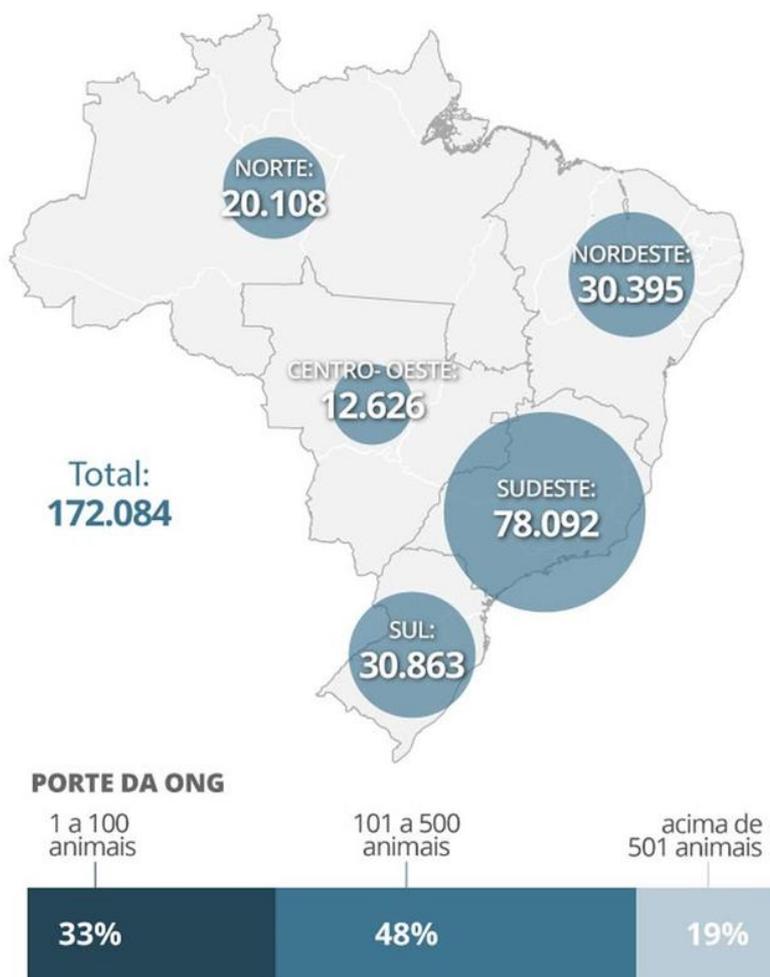
- a) efetuar levantamento bibliográfico e dos trabalhos da literatura correlata pertinentes ao tema para caracterização do problema;
- b) entrar em contato com possíveis usuários a fim de efetuar o levantamento dos requisitos do site;
- c) criação do banco de dados;
- d) elaboração e desenvolvimento a parte visual do web site; (*front-end*);
- e) efetuar testes no site;
- f) escrever o relatório final.

3 JUSTIFICATIVA

Não só nas cidades de Barra Bonita e Igarçu do Tietê, mas em todo Brasil existe dificuldade para adoção de animais domésticos como cães e gatos. Diariamente, ONGs, voluntários e demais interessados na causa lutam para conscientizar a adoção desses animais; para adquirir recursos para mantê-los enquanto não há procura por doação; e também para conscientizar a população sobre a adoção responsável.

De acordo com Jusbrasil (2021), em 2013, a Organização Mundial da Saúde (OMS) estima que só no Brasil existem mais de 30 milhões de animais abandonados – sendo 10 milhões gatos e 20 milhões cães. A Figura 1 traz dados mais atuais deste contexto.

Figura 2 – Animais abandonados no Brasil – Estatística de 2019



Fonte: G1 (2021).

Em julho de 2014 a cidade de Bauru criou o DECRETO Nº 12.520 com o intuito de diminuir os maus tratos à animais de estimação (PREFEITURA DE BAURU, 2021). O decreto foi elaborado com o intuito de incentivar (indiretamente) a adoção responsável. Além do decreto, ocorreram inúmeras iniciativas que auxiliaram no controle de animais de rua e que incentivasse à adoção responsável. Porém em 2021 o problema ainda é iminente.

Em uma entrevista dada ao Social Bauru (2021) em 2020 um dos integrantes da ONG MiAudota salienta:

“De fato, a adoção se tornou mais frequente com as pessoas em casa, principalmente para aliviar a sensação de solidão que o isolamento social propicia. No entanto, não devemos nos ater a essa informação que é quantitativa, e não qualitativa. Porque com a pandemia aumentou também o número de abandonos, tanto por desinformação das pessoas, quanto por dificuldades financeiras. E, além disso, há o risco das pessoas se desfazerem dos pets ou deixarem de dar a devida atenção a eles quando o isolamento acabar”.

Dessa forma, esse projeto propõe uma contribuição para auxiliar em um problema local da cidade, a fim de oferecer um web site onde ONGs e demais interessados pelo tema possam compartilhar informações sobre adoção responsável e demais temas relacionados. Visto que foi realizado um questionário afim definir que tipo de informação o público gostaria no web site, o trabalho também contribui para o levantamento de dados apontando possíveis necessidades da população no contexto da pesquisa que, caso não seja possível sanar todas neste projeto, já ficará ideias para projetos futuros.

4 METODOLOGIA

Após a conclusão da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma seleção de conteúdos relacionados ao tema do projeto, com o intuito de auxiliar o desenvolvimento da proposta. Também foi utilizado o contato com algumas ONGs e demais interessados a fim de auxiliar na definição do conteúdo do site, bem como o *layout*. A ideia, foi criar um questionário e aplicá-lo nas cidades de Barra Bonita e Igarapu do Tietê, afim de obter informações por parte da população, que possam ser úteis na elaboração do site, uma vez que o público alvo não é só clinicas e ONGs, mas sim a população destas cidades. É importante destacar que não serão coletados dados sensíveis na aplicação do questionário.

Sequencialmente, o desenvolvimento do site foi iniciado. Começando pela modelagem do banco de dados. Após essa realização, foi feito o *front-end* e por fim o *back-end*. Por fim, foram feitos testes com o objetivo de corrigir possíveis erros e *bugs* de modo geral.

O produto será apresentado no Fórum de Iniciação Científica do UNISAGRADO, bem como, submetido a eventos/revistas científicas da área.

4.1 REDAÇÃO FINAL E APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

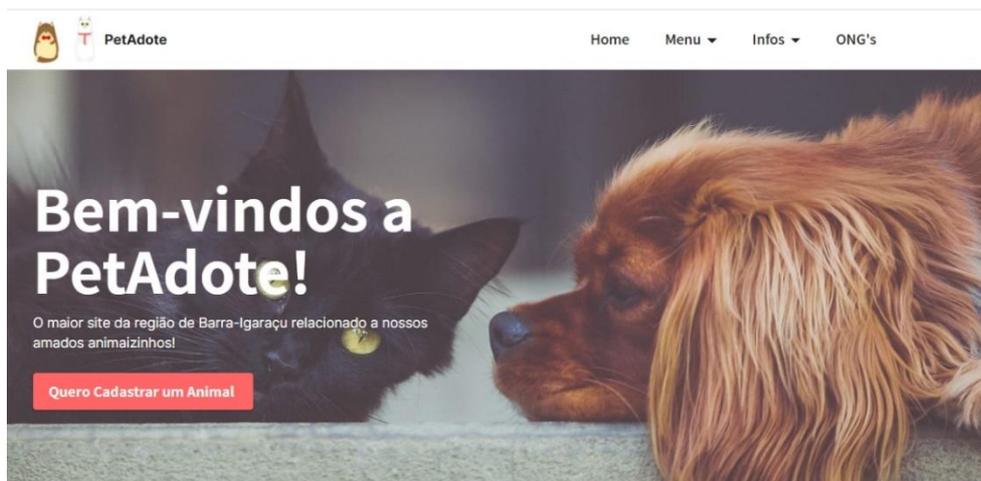
Constituinte da documentação relacionada ao desenvolvimento, a redação final deste projeto contém todo o levantamento bibliográfico utilizado, os materiais e métodos empregados para a elaboração da própria documentação e do produto final, os resultados alcançados, as discussões e considerações sob o aplicativo proposto e produzido, as referências utilizadas e todos os demais anexos indispensáveis para a reprodução e continuação desta pesquisa.

Por fim, após o término desse projeto de pesquisa, a proposta, os resultados obtidos e o próprio aplicativo serão apresentados no Fórum de Iniciação Científica da UNISAGRADO, a fim de compartilhar ao público interessado todos os procedimentos, limitações e singularidades do produto desenvolvido.

5 RESULTADOS

Esta primeira imagem mostra a tela inicial do site, com uma pequena apresentação de sua proposta juntamente a uma descrição, possui um menu no topo da página para facilitar a navegação entre as funcionalidades do site.

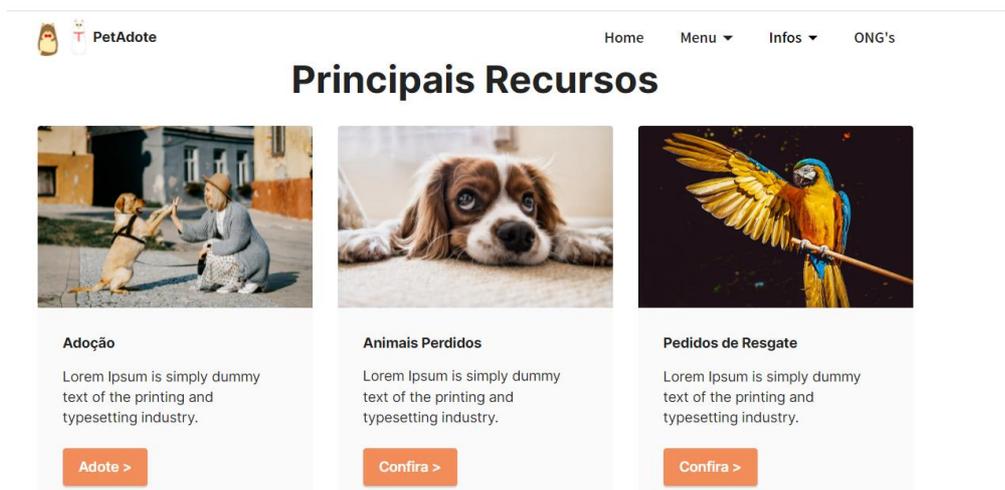
Figura 3 – Página Inicial do Site



Fonte: Imagem da autora.

A seguir, ainda na página Home, a imagem mostra uma seção dos principais recursos presentes na proposta do projeto, que se consiste na possibilidade de Adoção, Divulgação de Animais Perdidos e de Pedidos de Resgate.

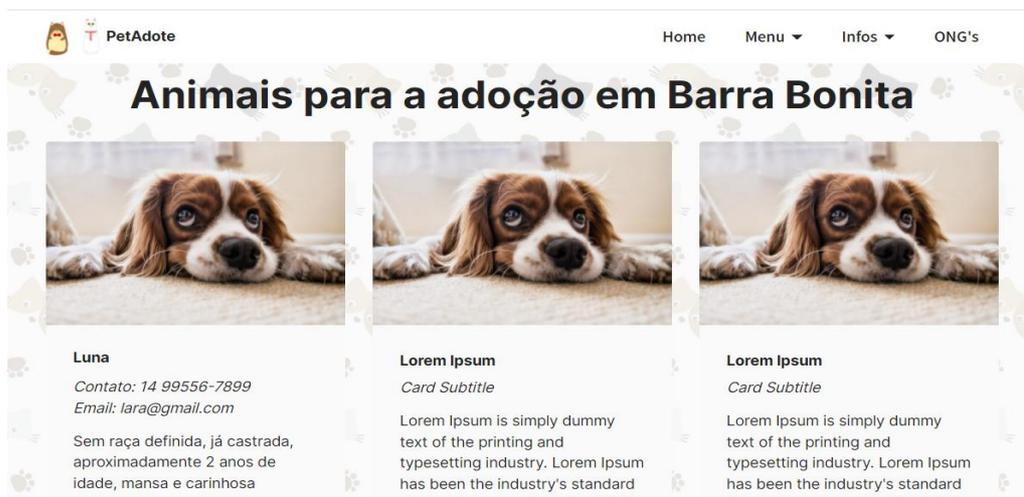
Figura 4 – Principais recursos do website



Fonte: Imagem da autora.

A imagem seguinte mostra a página de adoção de animais, que para melhor visualização, os animais disponíveis foram organizados em cards e filtrados por cidade de origem, nota-se que o primeiro card possui um exemplo de como as informações são mostradas para o usuário

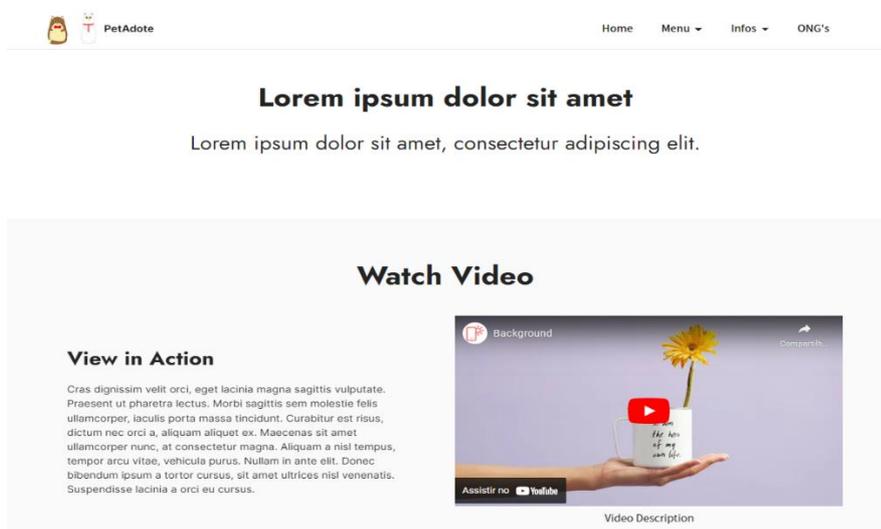
Figura 5 – Design da interface de adoção dos animais.



Fonte: Imagem da autora.

Por fim, temos a página nomeada “Porque adotar? ” Que está presente na seção de “Infos” no menu do topo, ela serve como base para artigos e mídias relacionados a adoção de animais, assim, sendo uma parte da principal proposta do projeto.

Figura 6 – Modelo da página “Porque Adotar? ”



Fonte: Imagem da autora.

6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O “Menu” no topo da página contém as funcionalidades base do site, que surgiram após uma conversa inicial sobre as dificuldades que representantes da causa animal local possuem, que seria a baixa visualização e divulgação de animais em situação de adoção, perdidos e necessitando de resgate.

Já a ideia de criação da aba “Infos” e seus sub-menus “Porque Adotar? ” E “Adoção Responsável”, surgiu da necessidade de divulgação de materiais midiáticos relacionados ao tema do projeto, como uma maneira de atrair e ensinar ao público pontos importantes da adoção.

Diante dos resultados obtidos, a ideia inicial de criar a parte visual contendo essas ideias foi alcançada, o site serve de base para futuros layouts de criação de sites ou sistemas com temas relacionados aos animais, já que possui serviços relacionados a causa animal, o qual obteve êxito em seu objetivo principal, que se consiste em “propostas que auxiliam na causa”.

Infelizmente, por conta do contexto de pandemia e pessoal, não foi possível a criação do site totalmente funcional e com informações reais, uma vez que para estes, seria necessário um maior tempo dedicado para o projeto e comunicação com autoridades da área.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme as imagens finais do projeto apresentadas anteriormente, podemos observar que a ideia base foi realizada, porém, com limitações.

O processo de desenvolvimento do projeto exigiu conhecimento na área e demanda de análise juntamente aos representantes da causa local. Ao longo do desenvolvimento do projeto, a comunicação com Ong's e responsáveis foi se dificultando, devido a esse problema, a ideia inicial de criação de um site totalmente real e funcional para a comunidade foi se transformando em um *layout* que contém propostas e ideias referentes ao tema da pesquisa científica.

Para trabalhos futuros, deixa-se a proposta de conclusão do desenvolvimento do sistema web, juntamente com suas funcionalidades devidamente alinhadas as necessidades de Ong's e representantes da causa animal, sendo voltados também, ao público-alvo do projeto.

8 ORÇAMENTO

Tabela 1 – Orçamento

Descrição	DISPONÍVEL		
	Qtde	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Computador PC com Intel® Core™ i7-7700, 8GB, 1TB, Gravador de DVD, HDMI, Placa Gráfica 4GB e Windows 10.	1	R\$ 2.600,00	R\$ 2.600,00
Softwares utilizados: Visual Studio Code, Mobirise, Apache Netbeans, bibliotecas disponíveis na internet	1	-	-
TOTAL			R\$ 2.600,00

9 REFERÊNCIAS

BATISTA, Thales Santos; BATISTA, Victor Santos; DE FARIA, Vitor Ikeda. AniMaps: Um Sistema de Informação Geográfica para a Adoção de Animais. 2018.

CAMARGO, Kyola Sthefanie et al. Criação de um blog destinado a adoção de cães e gatos provenientes do centro de bem-estar animal do município de São Francisco do Sul. **Extensão Tecnológica: Revista de Extensão do Instituto Federal Catarinense**, n. 1, p. 13-18, 2014.

DE DIANA, Mauricio; GEROSA, Marco Aurélio. Nosql na web 2.0: Um estudo comparativo de bancos não-relacionais para armazenamento de dados na web 2.0. In: **IX Workshop de Teses e Dissertações em Banco de dados**. 2010.

ELMASRI, Ramez et al. **Sistemas de banco de dados**. Pearson, 4. ed., 2005.

IEEE SPECTRUM. Disponível em: <https://spectrum.ieee.org/ns/IEEE_TPL_2018/index/2018/0/1/1/1/1/50/1/50/1/50/1/30/1/30/1/30/1/20/1/20/1/5/1/5/1/20/1/100/>. Acesso em 10 Mar. 2021.

G1. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/08/18/brasil-tem-mais-de-170-mil-animais-abandonados-sob-cuidado-de-ongs-aponta-instituto.ghtml>>. Acesso em: 11 Mar. 2021.

IONIC. Disponível em: <<https://ionicframework.com/>>. Acesso em: 10 Mar. 2021.

LAMOUNIER, André Ferreira *et al.* Portal Web para auxílio à adoção de animais. 2014.

MILANI, F. R. **Banco de Dados I**. 2010. 66 p. Apostila. Disponível em: . Acesso em: 10 Mar. 2021.

MOBIRISE. Disponível: <<https://mobirise.com/pt/>>. Acessado em: 11 Mar. 2021.

PREFEITURA DE BAURU. Disponível em: <https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/sist_juridico/documentos/Decretos/dec12520.pdf>. Acesso em 07 Mar. 2021.

JUSBRASIL. Disponível em: <<https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100681698/brasil-tem-30-milhoes-de-animais-abandonados>>. Acesso em: 09 mar. 2021.

JAGHER, Daniela; GONÇALVES, Marina Vaccari; BUENO, Juliana. Lambeijos: sistema de busca e adoção de animais. **9º Information Design International Conference**. 2019.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software**. Amgh Editora, 7. ed., 2011.

REACT NATIVE. Disponível em: <<https://reactnative.dev/>>. Acesso em 10 Mar. 2021.

ROMEIRO, B. G. B. A. **Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis na plataforma j2me.** 2005. Monografia (Bacharelado em Engenharia de Computação) - Universidade de Pernambuco, Escola Politécnica de Pernambuco, 2005.

SOCIAL BAURU. Disponível em: <
<https://www.socialbauru.com.br/2020/10/29/miaudota-bauruenses-criam-projeto-para-promover-a-adocao-responsavel-de-animais-abandonados/>>. Acesos em 08 Mar. 2021.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software.** Pearson – Addison Wesley, 3. ed., 2012.

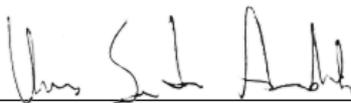
ANEXO I - CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA**CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA**

À

COORDENADORIA DO PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNISAGRADO

Informo que não é necessária a submissão do projeto de pesquisa intitulado Web site para estimular e conscientizar à adoção responsável de animais de estimação na cidade de Bauru, ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) ou à Comissão de Ética no Uso de Animais (CEUA) devido à pesquisa não envolver seres humanos, nem animais, pois só utilizará métodos de computação consagrados na literatura, programação/simulação e acesso a dados públicos da internet.

Atenciosamente,



Vinicius Santos Andrade

Bauru, 23 de março de 2021.