



ETEC JORGE STREET

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

HELP REFUGEES

Aline Martinez Almeida Giulia Cavinato Glória Henrique Castro da Silva Figueira

Professora Orientadora: Ângela Cristina Ribeiro Domingues Piazentin

HELP REFUGEES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do Diploma de Técnico em Informática.

"A única maneira de fazer um bom trabalho é amar o que você faz." Steve Jobs, empresário (1955-2011).

Os agradecimentos vão aos nossos pais, que estão nos apoiando e incentivando e aos nossos professores que nos acompanharam até aqui.

Resumo

Analisando os fatos de refúgios recentes dos países onde não é mais possível a convivência e pensando no número de refugiados, que vem aumentando consideravelmente no Brasil (até 2015, verificou-se que havia cerca de 40 mil pedidos de refúgio), é possível afirmar que "[...] uma em cada 113 pessoas é refugiado, solicitante de refúgio ou deslocado interno. "(REVISTA FÓRUM, 2016). O projeto Help Refugees foi especialmente criado com o objetivo de ajudar essas pessoas que são indiretamente forçadas a deixar o país de origem e que enfrentam dificuldades constantes (sendo o público alvo haitianos e senegaleses), disponibilizando algumas informações necessárias para que essas pessoas possam contar com o nosso apoio.

Nosso aplicativo e site facilitarão seu dia-a-dia, sua locomoção na sociedade e promoverão a socialização cultural em nosso país, oferecendo informações sobre feiras culturais, como datas e locais desses eventos.

Os pontos que terão uma atenção especial são: as informações sobre profissionalização, escola para as crianças e locais para tratamento médico e odontológico.

O aplicativo e site disponibilizarão informações necessárias sobre regularização de documentos (Registro Nacional de Estrangeiros (RNE), Cédula de Identidade do Estrangeiro (CIE), o Cadastro de Pessoa Física (CPF), a Carteira de Trabalho (CTPS)); sobre leis e direitos; aquisição do nosso idioma, localização de ONGs e instituições que se propuseram a auxiliar no desenvolvimento do aplicativo, como também ajudar no apoio no que diz respeito aos refugiados do ABC, como: Missão Paz, PARR (Programa de Apoio a Recolocação dos Refugiados), ADUS (Instituto de Reintegração de refugiados), UNHCR ACNUR (Agência da Organização das Nações Unidas(ONU) de Refugiados), Lar Sírio, Acuarela Paraguaya.

Realizaremos também um fórum para a interlocução entre ONGs e voluntários para que as informações transpassem de um lado a outro, para atingir um maior número de refugiados.

Nosso aplicativo visa também ajudar os voluntários que tenham o mesmo objetivo e propósito, para que juntos exerçam o trabalho em conjunto, sendo auxiliados pelas ONGs e Instituições. Nesse trabalho, as doações de alimentos e roupas seriam mais

aproveitadas, tentando assim diminuir e até zerar o desperdício de muitas doações que ficam sem destino.

O aplicativo será uma plataforma totalmente gratuita para os usuários e sem fins lucrativos, e contarão com doações de voluntários, público em geral e empresas.

A programação será realização em C#, com o uso do Visual Studio e Unity, e o site será programado em HTML e PHP usando o Sublime Text.

Palavras-chave: ONGs; Refugiados; Informação.

Abstract

Analyzing the facts of recent refuges in the countries where it is no longer possible to coexistence and thinking about the number of refugees, which has increased considerably in Brazil (until 2015, it was found that there were around 40 thousand applications for refuge), it is possible to say that "[...] one in each every 113 people is a refugee, requester of refuge or internally displaced."(FORUM MAGAZINE, 2016). The project Help Refugees was created specially with the aim to help those people who are indirectly forced to leave the country of origin and who face constantly difficulties (the target audience is Haitians and Senegal), the project provides some information so that these people can be helped. Our application and website will facilitate their day-to-day, their how to live in society and promote the cultural socialization in our country, providing information about cultural fairs, such as dates and locations of these events. The points that will have a special attention are: information about professionalization, school for children and places for medical and dental treatment. The application and website will make necessary information on regularisation of documents (National Registry of Foreigners (RNE), ad Identity from abroad (CIE), the address of person (CPF), the Portfolio of work (CTPS); about laws and rights; acquisition of our language, location of ONGs and institutions which proposed to assist in the development of the application, as well as help in support in respect to refugees from ABC, like: Peace Mission, PARR(Support Program for the relocation of refugees), ADUS (Institute for Reintegration of Refugees, UNHCR UNHCR (Agency of the United Nations (OUN) of refugees), Lar Syrian, Acuarela Paraguaya. We are also a forum for dialog between ONGs and volunteers to ensure that the information can spread, to reach a larger number of refugees. Our application also aim to help the volunteers who have the same goal and purpose, so that together exercise work together, being aided by ONGs and institutions. In this work, donations of food and clothing would be more leveraged, trying to diminish and to reset the waste of many donations that are without a destination. The application will be a platform that is completely free for users without profit, and will count with donations of volunteers, the general public and businesses. The programation will be holding in C# (programming language), with the use of Visual Studio and Unity, and the site will be program in HTML and PHP using the Sublime Text.

Keywords: NGOs; Refugees; Information.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 Tabela de Planejamento do Projeto
- Figura 2 Tabela de Custos Recursos Humanos
- Figura 3 Tabela Custos Totais do Projeto
- Figura 4 Tabela de Execução do Projeto
- Figura 5 Mapa de Empatia
- Figura 6 Canvas
- Figura 7 Cronograma
- Figura 8 Quadro de participantes
- Figura 9 Diagrama MER-DER
- Figura 10 Dicionário de dados Entidade Voluntario
- Figura 11 Dicionário de dados Entidade Perfil
- Figura 12 Dicionário de dados Entidade Mobilizacoes
- Figura 13 Diagrama de Caso de Uso m UML
- Figura 14 Diagrama de Eventos
- Figura 15 Página Principal do site
- Figura 16 Página Principal do site 2
- Figura 17 Página de Ajuda do site
- Figura 18 Página de ONGs do site
- Figura 19 Página de Contato do site
- Figura 20 Logo da linguagem Java
- Figura 21 Logo da linguagem MySQL
- Figura 22 Logo da linguagem SQLite
- Figura 23 Logo da linguagem HTML5
- Figura 24 Logo da linguagem CSS3
- Figura 25 Árvore de Navegação
- Figura 26 Logo
- Figura 27 Slogan
- Figura 28 Ícone do aplicativo
- Figura 29 Tela Principal
- Figura 30 Tela de Login
- Figura 31 Tela de criar Mobilizações

- Figura 32 Tela de Mobilizações
- Figura 33 Tela de cadastro Informações Básicas
- Figura 34 Tela de cadastro Informações Pessoais
- Figura 35 Tela de menu do Voluntário
- Figura 36 Tela de Documentação
- Figura 37 Tela de ONGs
- Figura 38 Tela de Escolas
- Figura 39 Tela de Empregos
- Figura 40 Formulário da Pesquisa de Campo 1
- Figura 41 Formulário de Pesquisa de Campo 2
- Figura 42 Gráfico Acesso à Tecnologia
- Figura 43 Gráfico Condição Financeira
- Figura 44 Gráfico Nacionalidade
- Figura 45 Gráfico Contato

Sumário

1 – INTRODUÇÃO	8
TEMA E DELIMITAÇÃO	8
PROBLEMA	8
OBJETIVOS – GERAL E ESPECÍFICO (S)	8
OBJETIVO GERAL	8
OBJETIVO ESPECÍFICO	8
JUSTIFICATIVA	8
METODOLOGIA	9
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2 – PLANEJAMENTO DO PROJETO	11
CUSTOS GERAIS E DE MATERIAIS	11
CUSTOS RECURSOS HUMANOS	11
CUSTOS TOTAIS DO PROJETO	11
EXECUÇÃO DO PROJETO	12
MAPA DE EMPATIA	14
CANVAS	15
CRONOGRAMA	16
3 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	17
QUADRO DE PARTICIPANTES	17
MODELAGEM DE BANCO DE DADOS	17
NORMALIZAÇÃO	17
RELACIONAMENTO ENTRE AS ENTIDADES	18
CARDINALIDADE DOS RELACIONAMENTOS	18
RESTRIÇÕES DE INTEGRIDADE DOS RELACIONAMENTOS	19
ATRIBUTOS, ENTIDADES, RELACIONAMENTOS, CHAVES PRIMÁR	IAS E
ESTRANGEIRAS	19
DIAGRAMA MER-DER	20
DICIONÁRIO DE DADOS	21
CENÁRIO DE CASO DE USO UML	21
ATORES DE CASO DE USO EM UML	21
CASOS DE USO EM UML	22
DIAGRAMA DE CASO DE USO EM UMI	23

DIAGRAMA DE EVENTOS	23
SITE	24
PÁGINA PRINCIPAL	24
PÁGINA DE AJUDA	25
PÁGINA DE ONGS	26
PÁGINA DE CONTATO	26
FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS	27
ÁRVORE DE NAVEGAÇÃO	29
LOGO	30
SLOGAN	30
ÍCONE DO APLICATIVO	30
TELAS DO APLICATIVO	31
TELA PRINCIPAL	31
TELA DE LOGIN	31
TELA DE CRIAR MOBILIZAÇÕES	32
TELA DE MOBILIZAÇÕES	32
TELA DE CADASTRO INFORMAÇÕES BÁSICAS	33
TELA DE CADASTRO INFORMAÇÕES PESSOAIS	33
TELA DE MENU DO VOLUNTÁRIO	34
TELA DE DOCUMENTAÇÃO	34
TELA DE ONGS	35
TELA DE ESCOLAS	35
TELA DE EMPREGOS	36
4 – RESULTADOS OBTIDOS	37
RESULTADOS E DISCUSSÃO	37
CONCLUSÃO	38
REFERÊNCIAS	39
APÊNDICES	40
APÊNDICE A – FORMULÁRIO UTILIZADO PARA A PESQUISA DE	
CAMPO	40
APÊNDICE B – GRÁFICOS	41

1 - Introdução

O Help Refugees é um aplicativo que visa ajudar refugiados localizados na capital de São Paulo, dando as informações necessárias para os mesmos, melhorando assim, sua vivência no Brasil.

Tema e delimitação.

Um projeto de ajuda social sobre os indivíduos que são refugiados de seus países natais e se habitam aqui no Brasil atualmente.

Problema

O projeto se iniciou a partir do problema encontrado por refugiados quando fomos realizar a pesquisa de campo, através de entrevistas, etc e também por conta da falta de encontro e comunicação entre pessoas que estão dispostas a ajudar esses refugiados que enfrentam dificuldades constantes todos os dias.

Objetivos – geral e específico (s)

Objetivo geral - facilitar a vida do refugiado aqui no Brasil, ajudando na locomoção e integração do mesmo na sociedade e realizar um encontro entre voluntários.

Objetivo específico - ajudar o refugiado a se locomover até as ONGs e escolas, mostrando o endereço a localização no mapa e os meios de contato; promover ajuda através das mobilizações feitas pelos voluntários e mostrar os direitos dos refugiados no país.

Justificativa

Com as pesquisas de campo em ONGs e as conversas com alguns refugiados, foram observadas e destacadas algumas dificuldades que eles encontram com sua vivência no Brasil, como por exemplo: o uso de gírias no país fez com que a aprendizagem do idioma português se tornasse mais complicada; a regularização de documentos; o mercado de trabalho, etc. A partir dessas informações coletadas, decidimos que seria uma ideia viável para essas pessoas que enfrentam dificuldades constante.

O aplicativo e site são uma forma de ajudar o refugiado com informações específicas, assim facilitando sua vivência no país. As informações o auxiliarão para regularizar seus documentos (com locais onde isso é possível e como fazer isso), para o idioma (com algumas frases traduzidas) e para dar localização de ONGs.

Metodologia

A pesquisa foi realizada com a ida do nosso grupo em algumas ONGs localizadas no ABC ou na capital de São Paulo, como por exemplo a Missão Paz. O tipo da pesquisa foi descritiva, onde foi possível descrever a situação dos refugiados no Brasil, através de dados e observações.

Algumas informações e dados foram coletados também de sites confiáveis, como por exemplo o site do Ministério da Justiça; em entrevistas com pessoas que são ou que conhecem refugiados e por meio de notícias na televisão, internet, jornais, revistas, etc.

As pesquisas foram baseadas por meio de fontes secundárias, ou seja, coletamos informações através da mídia, com notícias e gráficos.

A forma para trabalhar esses resultados foi qualitativa, ou seja, a partir dos dados coletados pela pesquisa desenvolvemos ideias e conceitos, como por exemplo trazer dentro do nosso projeto algumas informações necessárias para a vivência do refugiado no Brasil e também possibilitar aos voluntários uma forma de ajuda-los em grupo.

Fundamentação Teórica

Uma linguagem de programação é um método utilizado para produzir programas de computador, é uma forma de se comunicar com um computador, através de regras e comandos. Ela (linguagem de programação) permite que o programador crie instruções e determine as ações que vão ocorrer.

O início das linguagens de programação se deu quando a linguagem Assembly apareceu na década de 50, essa linguagem era considerada de baixo nível, pois o programador precisava entender o funcionamento do computador para conseguir desenvolver um programa. Tentando acabar com toda essa dificuldade para programar, John Backus e outros programadores

desenvolveram a linguagem *FORTRAN* (*FORmula TRANslator*) que passou a ser considerada de alto nível. Dennis Ritchie criou a linguagem *C* para desenvolver o sistema operacional *Unix*. Essa linguagem se tornou uma das mais importantes entre as linguagens de programação e mais pra frente foram criadas extensões da mesma, como o *C*++ e *C#*.

Na década de 80 as linguagens se tornaram estáveis para melhorar as técnicas que já tinham sido criadas, relacionando orientação a objetos e programação de computadores, e nos anos 90 apareceram as linguagens de programação que tinham essa relação, como por exemplo *Python, Java, JavaScript, PHP*, etc.

Segundo a pesquisa "Desenvolvimento de Sistemas das Grandes Corporações", realizada pelo Grupo Impacta Tecnologia, 19,3% utilizam *Java*, 18,3% adeptas de linguagem *Clipper* e *Visual Basic. Net* e 15,3% usam *Delphi.* A linguagem *Java* foi escolhida para programar o aplicativo pelo simples fato de ter sido mais usada durante o curso, pela facilidade de manusear os códigos e por conta de ser a linguagem usada no Android Studio (um ambiente de desenvolvimento integrado para desenvolver para a plataforma Android).

2 - Planejamento do Projeto

Custos gerais e de materiais

Para que o desenvolvimento do Projeto fosse realizado foram necessários alguns gastos, tanto fora de casa (dados móveis, transporte, etc) como dentro de casa (pacotes de dados residenciais, energia, etc). Os gastos foram para a programação do aplicativo, para a estrutura do aplicativo, para a documentação e para a divulgação do projeto.

CÁLCULO DE CUSTO DO PROJETO			
HELP REFUGEES	Cu	sto de Materiais:	R\$ 6.326,09
ITEM	CUSTO UNITÁRIO	QUANTIDADE	TOTAL ITEM*
TRANSPORTE	R\$ 20,00	5	R\$ 100,00
DADOS MÓVEIS	R\$ 81,00	5	R\$ 405,00
PACOTE DE DADOS RESIDENCIAL	R\$ 23,90	5	R\$ 119,50
MATERIAL DE ESCRITÓRIO	R\$ 100,00	7	R\$ 700,00
HOSPEDAGEM	R\$ 19,90	1	R\$ 19,90
CURSOS ON LINE	R\$ 39,99	1	R\$ 39,99
PEN DRIVES	R\$ 23,90	3	R\$ 71,70
ENERGIA	R\$ 100,00	1	R\$ 100,00
MARCA PÁGINA PARA DIVULGAÇÃO	R\$ 3,00	50	R\$ 150,00
NOTEBOOK	R\$ 3.300,00	1	R\$ 3.300,00

Figura 1: Tabela de Planejamento do Projeto Custos Recursos Humanos

HELP REFUGEES		Custo do t	rabalho: F	\$ 1.620,00
Salário mensal		Hora/mês	Valor	hora
	R\$ 1.136,97	1	160	R\$ 15,00
Valor baseado em Técnico de Informática, empresa de porte pequeno e trainee, obtido em: https://www.sine.com.br/media-salarial-para-tecnico-de-informatica				
ITEM	VALOR H.M.	HS. TRABALHADAS	QTD.ENVOLVIDOS	VALOR ITEM*
ANÁLISE DE REQUISITOS	R\$ 15,00	15,00	1	R\$ 225,00
DOCUMENTAÇÃO (MONOGRAFIA)	R\$ 15,00	48,00	1	R\$ 720,00
PESQUISA DE CAMPO	R\$ 15,00	5,00	2	R\$ 150,00
REUNIÃO	R\$ 15,00	5,00	3	R\$ 225,00
MODELAGEM DE BANCO DE DADOS	R\$ 15,00	10,00	2	R\$ 300,00

Figura 2: Tabela de Custos Recursos Humanos Custos Totais do Projeto

HELP REFUGEES		
CATEGORIA		VALOR ITEM
TRABALHO		R\$ 1.620,00
MATERIAIS OU OUTROS		R\$ 6.326,09
	TOTAL FINAL	R\$ 7.946,09

Figura 3: Tabela Custos Totais do Projeto

Execução do Projeto

	Nome dos		
Participantes	participantes	N° Tarefa	Descrição da Tarefa
Gerente de Projetos	Giulia	Passo 1	Definir o Roteiro de Entrevista. Fazer o levantamento de requisitos. Listar as entidades candidatas a integrante do modelo.
Gerente de Projetos	Giulia	Passo 2	Controlar as atividades feitas pelos participantes através de um cronograma.
Avaliador de Qualidade	Giulia	Passo 3	Fornecer suporte no desenvolvimento e na produção do Projeto.
Avaliador de Qualidade	Giulia	Passo 4	Identificar produtos ou serviços que não estejam dentro do padrão exigido.
Avaliador de Qualidade	Contro e ava ador de Qualidade Giulia Passo 5 prod		Controlar os procedimentos e avaliar o que está sendo produzido, garantindo a qualidade do produto que será vendido.
Analista de Sistemas	sta de Sistemas Aline Passo 6		Analisar e selecionar as entidades que realmente fazem parte do modelo, excluindo as demais. Normalizar.
Analista de Sistemas	Aline	Passo 7	Analisar os relacionamentos entre as entidades.
Analista de Sistemas	Aline	Passo 8	Definir as cardinalidades.
Analista de Sistemas	Aline	Passo 9	Definir as restrições de integridade dos relacionamentos.
Analista de Sistemas	lista de Sistemas Aline Passo 10		Definir os atributos e os relacionamentos das entidades, com campos e as chaves primárias e estrangeiras.
Analista de Sistemas	Aline	Aline Passo 11 Elaborar o diagrentidade e relacio	
Analista de Sistemas	Aline	Passo 12	Construir o Dicionário de Dados.
Analista de Sistemas	Aline	Passo 13	Descrever o cenário do sistema do Help Refugees.
Analista de Sistemas	Aline	Passo 14	Construir o Diagrama de Caso de Uso em UML para o sistema do Help Refugees.
Analista de Sistemas	Aline	Passo 15	Construir o quadro de eventos do Caso de Uso em UML.

Arquiteto de Software	Aline	Passo 16	Construir um banco de dados para armazenar determinados dados do Projeto.
Arquiteto de Software	Aline	Passo 17	Criar um banco de dados com a melhor plataforma para o Projeto.
Arquiteto de Software	Aline	Passo 18	Desenvolver o Projeto utilizando o banco de dados.
Designer	Aline	Passo 20	Criar as telas do Projeto com diferentes estilos e técnicas de design.
Designer	Designer Aline		Combinar técnicas, métodos e materiais para a criação das telas.
Designer	Designer Aline		Responsável pela estética e visual do Projeto.
Programador	Henrique	Passo 23	Construir o Projeto usando uma linguagem de programação.

Figura 4: Tabela de Execução do Projeto

Mapa de Empatia

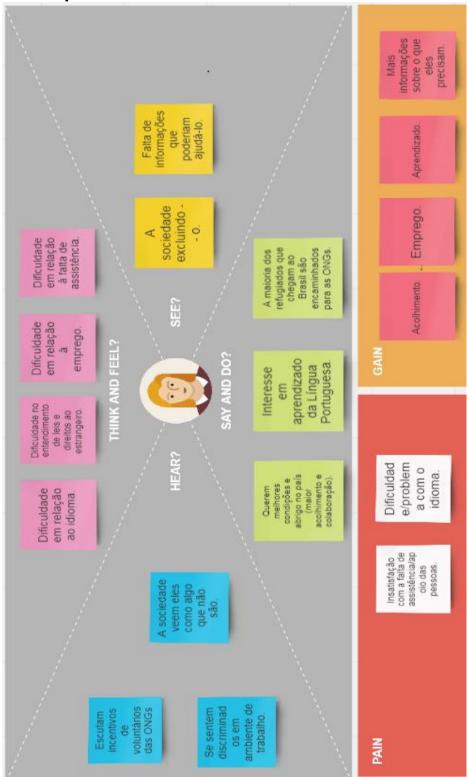


Figura 5: Mapa de Empatia

Canvas

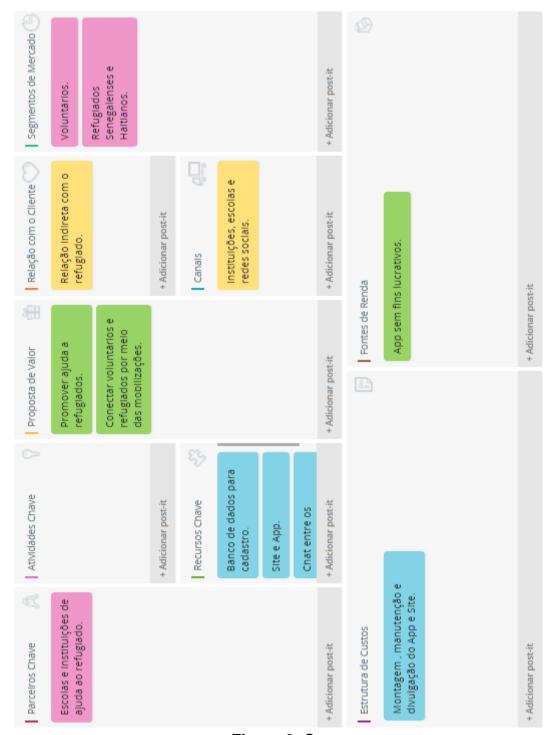


Figura 6: Canvas

Cronograma

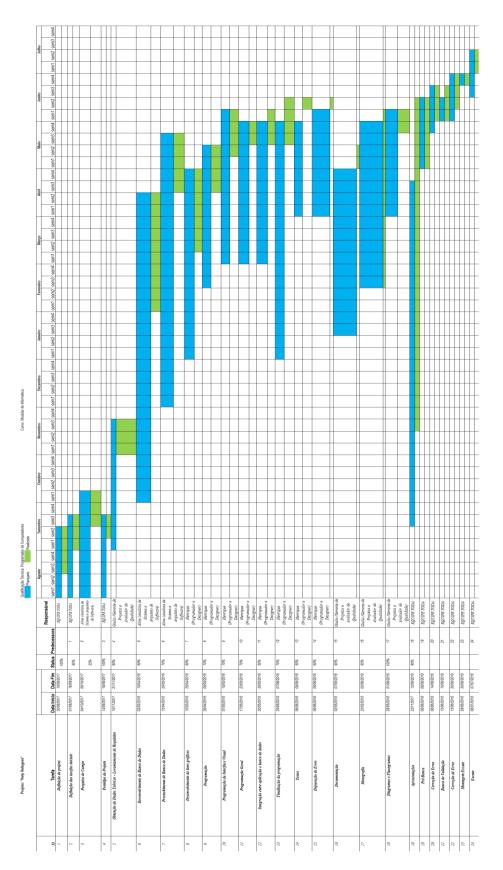


Figura 7: Cronograma

3 – Desenvolvimento do Projeto

Quadro de participantes

Gerente de Projetos: Giulia Cavinato Gloria
Analista de Sistema: Aline Martinez Almeida
Arquiteto de Software: Aline Martinez Almeida
Programador: Henrique Castro da Silva Figueira
Designer: Henrique Castro da Silva Figueira
Avaliador de Qualidade: Giulia Cavinato Gloria

Figura 8: Quadro de participantes

Modelagem de Banco de Dados

Entidade Voluntário	Entidade Perfil	Entidade Mobilizações
Nome	Nome_Voluntário	Nome
Data Nascimento	Sexo_Voluntário	Local
RG	Celular_Volunatário	Descrição
CPF	Cidade_Voluntário	Nome_Voluntário
Email	Estado_Voluntário	
Senha	Email_Voluntário	
Sexo	Motivo	
Celular		
Telefone		
Cidade		
Estado		

Normalização

Voluntário – é uma entidade necessária, pois representa o usuário principal do aplicativo, sem ele o aplicativo não tem função alguma. Tal entidade possui seus atributos, como: nome, RG, CPF, celular, cidade, estado, email e senha. Perfil – representa uma entidade, porque é onde vão aparecer alguns dados da Entidade Voluntário para os outros usuários verem. Tal entidade possui seus atributos, como: ID_voluntario, motivo.

Mobilizações – representa uma entidade, porque é onde a entidade Voluntário vai criar suas próprias mobilizações. Tal entidade possui seus atributos, como: nome, local, descrição e ID_voluntario e ID_mobilização.

Relacionamento entre as Entidades

- O voluntário cria mobilizações;
- O perfil exibe os dados do voluntário;
- O voluntário visualiza o perfil de outros voluntários e as mobilizações criadas por eles.

Cardinalidade dos Relacionamentos

Para os relacionamentos definidos, há as seguintes cardinalidades:

Refugiado usa o Help Refugees.

Um refugiado usa quantas vezes quiser o Help Refugees (apliativo). Logo, a cardinalidade desse relacionamento é 1 para N.

Voluntário usa o Help Refugees.

Um voluntário usa quantas vezes quiser o Help Refugees (aplicativo) e pode se cadastrar várias vezes nele, desde os dados sejam diferentes. Logo, a cardinalidade desse relacionamento é 1 para N.

Voluntário possui perfil.

Um voluntário possui um perfil, de acordo com seus dados cadastrados. Logo, a cardinalidade desse relacionamento é 1 para 1.

Voluntário cria mobilizações.

Um voluntário cria várias mobilizações e as mobilizações pertencem à um voluntário. Assim, a cardinalidade deste relacionamento é 1 para N. São necessários que se definam os atributos do relacionamento fornece por se tratar de um relacionamento com campos.

Restrições de Integridade dos Relacionamentos

O voluntário usa o Help Refugees.

Um voluntário pode usar o Help Refugees várias vezes e se cadastrar apenas 1 vez, ou seja, o voluntário vai ter somente um cadastro. Logo, as restrições de integridade são: (1:N) e (1:1).

• O refugiado usa o Help Refugees.

Um refugiado pode usar o Help Refugees várias vezes e não será permitido o cadastro, para poder facilitar o acesso do aplicativo. Logo, as restrições de integridade são: (1:N) e (0:1).

• O voluntário possui perfil.

Um voluntário pode possui apenas um perfil e um perfil pertence à somente um voluntário. Logo, as restrições de integridade são: (1 : 1) e (1 : 1).

O voluntário cria mobilizações.

Um voluntário pode criar várias mobilizações e várias mobilizações podem pertencer à um voluntário. Logo, as restrições de integridade são: (1 : N) e (1 : N).

Atributos, Entidades, Relacionamentos, Chaves Primárias e Estrangeiras.

Voluntário (ID_ voluntario, nome, RG, CPF, celular, cidade, estado, email e senha): a chave primária está representada pelo atributo ID_voluntario, pois cada voluntário possui apenas um registro.

Perfil (ID_perfil, ID_voluntario e motivo): a chave primária está representada pelo atributo ID_perfil, pois cada perfil possui apenas um voluntário/registro e a chave estrangeira é ID_voluntario.

Mobilizações (ID_mobilizacao, ID_voluntario, descricao, nome e local): a chave primária está representada pelo atributo ID_mobilizacao e a chave estrangeira é ID_voluntario.

Diagrama MER-DER

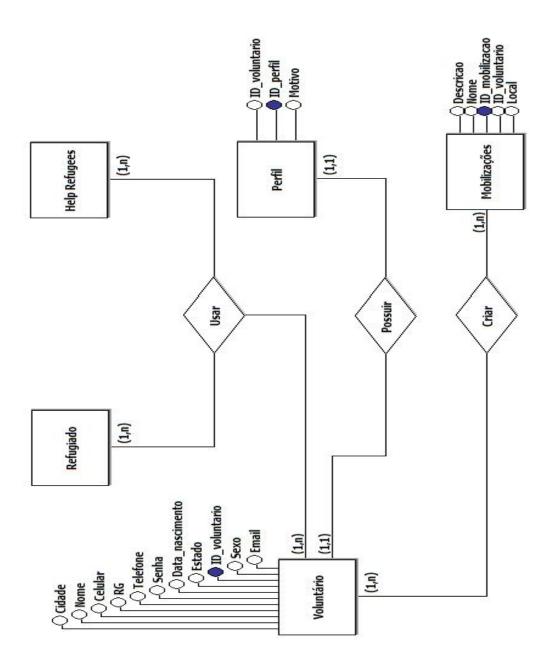


Figura 9: Diagrama MER-DER

Dicionário de dados

TB_Voluntario						
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICAO	MASCARA	DEPENDENCIA	
ID_voluntario	Int	-	PRIMARY KEY	1	-	
Nome_voluntario	Varchar	60	NOT NULL	1	-	
RG_voluntario	Char	12	UNIQUE e NOT NULL	00.000.000-0	-	
CPF_voluntario	Char	14	UNIQUE e NOT NULL	000.000.000-00		
Sexo_voluntario	Char	2	-			
Dta_nasc_voluntario	Date	-	NOT NULL	DD/MM/AAAA	-	
Telefone_voluntario	Char	13	NOT NULL	(00)0000-0000	-	
Celular_voluntario	Char	14	NOT NULL	(00)00000-0000	-	
Cidade_voluntario	Varchar	30	NOT NULL	-	-	
Estado_voluntario	Char	2	NOT NULL	-	-	
Email_voluntario	Varchar	40	UNIQUE e NOT NULL	-	-	
Senha_voluntario	Varchar	10	NOT NULL	*****	-	

Figura 10: Dicionário de dados – Entidade Voluntario

TB_Perfil					
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICAO	MASCARA	DEPENDENCIA
ID_perfil	Int	-	PRIMARY KEY	1	-
Nome_voluntario	Varchar	60	FK	1	TB_voluntario
Sexo_voluntario	Char	2	•	1	TB_voluntario
Celular_voluntario	Char	14	FK	(00)00000-0000	TB_voluntario
Cidade_voluntario	Varchar	30	FK	1	TB_voluntario
Estado_voluntario	Char	2	FK	1	TB_voluntario
Email_voluntario	Varchar	40	FK	-	TB_voluntario
Motivo_voluntario	Varchar	80	NOT NULL	-	-

Figura 11: Dicionário de dados – Entidade Perfil

TB_Mobilizacoes					
CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICAO	MASCARA	DEPENDENCIA
ID_mobilizacao	Int	-	PRIMARY KEY	ı	-
Nome_mobilizacao	Varchar	60	NOT NULL	1	-
Local_mobilizacao	Varchar	60	NOT NULL	1	-
Desc_mobilizacao	Varchar	60	NOT NULL	-	-
Nome_voluntario	Varchar	60	NOT NULL	-	TB_voluntario

Figura 12: Dicionário de dados - Entidade Mobilizacoes

Cenário de Caso de Uso em UML

Atores de Caso de Uso em UML

 Refugiado: Este ator é quem está procurando ajuda, procurando saber seus direitos, instituições para auxiliá-lo e escolas para aprender a língua portuguesa.

- Voluntário: Este ator é quem está disposto a ajudar esse público-alvo, por meio de mobilizações.
- Sistema (SGBD): Este ator é responsável por armazenar os dados que serão cadastrados.

Casos de Uso em UML

Escolhe um idioma: o refugiado escolherá um idioma de sua preferência.

Acessa a página de menu do refugiado: o refugiado vai acessar a página de menu, que foi destinado à ele.

Escolhe um item do menu: o refugiado escolherá um item sobre o que deseja acessar.

Acessa as informações: o refugiado vai acessar as informações de acordo com o item que escolheu do menu.

Escolhe um idioma e se cadastra: o voluntário vai escolher um idioma de sua preferência e depois vai cadastrar seus dados no SGBD.

Acessa a página de login: o voluntário vai realizar o login e no SGBD será verificado se os dados do login batem com os que foram cadastrados.

Acessa a página de menu do voluntário: o voluntário vai acessar a página de menu, que foi destinado à ele.

Escolhe um item do menu: o voluntário escolherá um item sobre o que deseja acessar.

Acessa as informações: o voluntário vai acessar as informações de acordo com o item que escolheu do menu.

Cria mobilizações: o voluntário poderá criar mobilizações para ajudar os refugiados, com a ajuda de outras pessoas.

Diagrama de Caso de Uso em UML

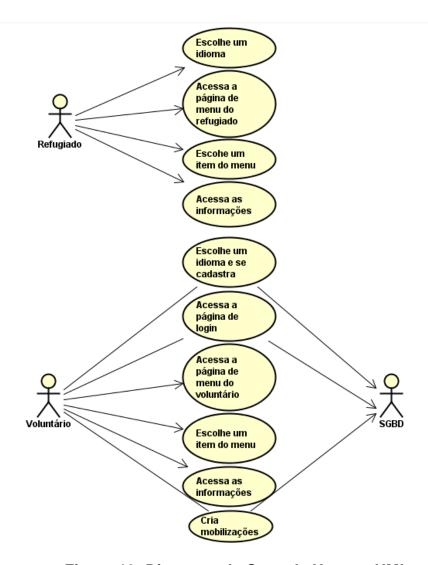


Figura 13: Diagrama de Caso de Uso em UML

Diagrama de Eventos

NOME DO CASO DE USO	AUXILAR REFUGIADO E VOLUNTÁRIO
CASO DE USO GERAL	
ATOR PRINCIPAL	VOLUNTÁRIO
ATORES SECUNDÁRIOS	REFUGIADO, SISTEMA
RESUMO	ESTE CASO DE USO DESCREVE AS
	ETAPAS FEITAS POR UM VOLUNTÁRIO E
	REFUGIADO, QUE VÃO ACESSAR
	DETERMINADAS INFORMAÇÕES.
PRÉ CONDIÇÕES	DEVEM TER INTERNET E UM CELULAR.
PÓS CONDIÇÕES	TER ACESSO A TRANSPORTE PÚBLICO.

AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
1- SELECIONAR A OPÇÃO DO IDIOMA	
	2- MUDA O IDIOMA DO APLICATIVO
	DE ACORDO COM A ESCOLHA DO
	USUARIO
3- SE CADASTRA NO APLICATIVO	
	4- ARMAZENA OS DADOS QUE O
	USUARIO CADASTROU
5- ACESSA A PÁGINA DO MENU E	
ESCOLHE UM ITEM QUE DESEJA	
	6- ENCERRA O APLICATIVO

Figura 14: Diagrama de Eventos

Site

Página Principal





INÍCIO

AJUDA

SOBRE

CONTATO

Figura 15: Página Principal do site

Nesta página o usuário vai poder visualizar algumas imagens e escolher um item do menu.

CONTATO

BEM-VINDO AO HELP REFUGEES

O Help Refugees é um site que contém algumas informações necessárias para a vida do imigrante ou refugiado no Brasil.



Figura 16: Página Principal do site 2

Nesta página o usuário poderá ver algumas notícias atualizadas sobre refugiados.

Página de Ajuda

HELP REFUGEES

AJUDA Aqui você encontrará algumas informações básicas para sua vivência no Brasil.

Figura 17: Página de Ajuda do site

Nesta página o usuário poderá acessar algumas informações que podem ajuda— lo.

Página de ONGs

MISSÃO PAZ

Separated they live in Bookmarksgrove right at the coast of the Semantics, a large language ocean. Far far away, behind the word mountains, far from the countries Vokalia, there live the blind texts. Separated they live in Bookmarksgrove right at the coast of the Semantics, a large language ocean.





Figura 18: Página de ONGs do site

Nesta página o usuário poderá ter a opção de algumas ONGs falando um pouco delas e meios de contato.

Página de Contato



Figura 19: Página de Contato do site

Nesta página o usuário poderá entrar em contato conosco de alguma forma, seja por telefone, email, etc.

Ferramentas Tecnológicas

Java

Java é uma linguagem de programação orientada a objetos que domina o mercado de aplicações para celulares com mais de 2.5 bilhões de dispositivos compatíveis e, também, uma plataforma computacional existente desde 1995, de acordo com Juliana Battistelli. Java foi a linguagem escolhida para programar o aplicativo por conta do desenvolvimento em Android.



Figura 20: Logo da linguagem Java

MySQL

O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados, de acordo com Pedro Pisa. A ferramenta MySQL foi escolhida pelo fato de termos nos familiarizado com ela, ela foi a ferramenta mais utilizada em sala de aula e possui vários recursos, facilitando assim o desenvolvimento de banco de dados no aplicativo.



Figura 21: Logo da linguagem MySQL

SQLite

SQLite é uma biblioteca de código aberto (open source) desenvolvido na linguagem C que permite a disponibilização de um pequeno banco de dados na própria aplicação, sem a necessidade de acesso a um SGDB separado. A estrutura de banco junto com a aplicação é denominada de "banco de dados embutido" e é indicada para aplicações de pequeno porte, que utilizam poucos dados. Utilizamos a ferramenta SQLite para ajudar no desenvolvimento do banco de dados do aplicativo.



Figura 22: Logo da linguagem SQLite

HTML5

O HTML5 é a nova versão do HTML4 e um dos seus principais objetivos é facilitar a manipulação dos elementos, possibilitando o desenvolvedor modificar as características dos objetos de forma não intrusiva, fazendo com que isso fique transparente para o usuário final. Utilizamos HTML5 para desenvolver o site do nosso aplicativo.



Figura 23: Logo da linguagem HTML5

CSS3

CSS3 é a segunda mais nova versão das famosas Cascading Style Sheets (ou simplesmente CSS), onde se define estilos para páginas web com efeitos de transição, imagem, e outros, que dão um estilo novo às páginas Web 2.0 em

todos os aspectos de design do layout. Utilizamos o CSS3, juntamente com o HTML5 para desenvolver o site do nosso aplicativo.



Figura 24: Logo da linguagem CSS3

Árvore de Navegação

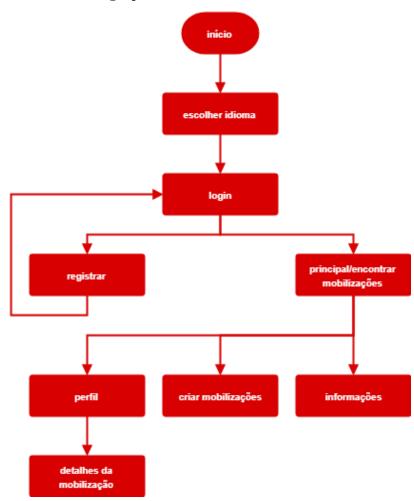


Figura 25: Árvore de Navegação

Logo



Figura 26: Logo

Slogan



Figura 27: Slogan

Ícone do aplicativo



Figura 28: Ícone do aplicativo

Telas do aplicativo

Tela Principal



Figura 29: Tela Principal

Nesta tela o usuário vai escolher o idioma para começar a usar o aplicativo.





Figura 30: Tela de Login

Nesta tela o usuário vai se logar com o aplicativo, caso ele já tenha efetuado o cadastro, se não, ele poderá se registrar.





Figura 31: Tela de criar Mobilizações

Nesta tela o usuário poderá criar suas mobilizações, informando o nome, local e descrição.



Tela de Mobilizações

Figura 32: Tela de Mobilizações

Nesta tela o usuário vai poder visualizar as mobilizações criadas por outros usuários e escrever por qual motivo ele se tornou um voluntário.



Tela de cadastro Informações Básicas

Figura 33: Tela de cadastro - Informações Básicas

Nesta tela o usuário poderá se cadastrar informando seus dados básicos.

Informações pessoais:

CPF

RG

Sata de Messimento

Sexo

Feminino

Masculino

Tatartone

Column

Voltar

Enviar

Tela de cadastro Informações Pessoais

Figura 34: Tela de cadastro - Informações Pessoais

Nesta tela o usuário vai terminar o seu cadastro, agora informando seus dados pessoais.

Tela de menu do Voluntário



Figura 35: Tela de menu do Voluntário

Nesta tela o voluntário poderá escolher um item do menu.

Tela de Documentação

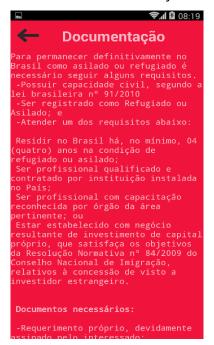


Figura 36: Tela de Documentação

Nesta tela o usuário vai ter acesso a algumas informações sobre documentação.

Tela de ONGs



Figura 37: Tela de ONGs

Nesta tela o usuário vai poder visualizar algumas ONGs de apoio.





Figura 38: Tela de Escolas

Nesta tela o usuário vai poder visualizar algumas escolas para refugiados.

Tela de Empregos



Figura 39: Tela de Empregos

Nesta tela o usuário vai poder visualizar algumas oportunidades de emprego.

4 - Resultados Obtidos

Resultados e discussão

Os resultados foram obtidos através das pesquisas que realizamos, como por exemplo um formulário que fizemos na Excute para o público e as entrevistas com refugiados estudantes da escola C.L.E. Alexandre de Gusmão. Esses resultados foram positivos, pois nosso aplicativo visa ajudar essas pessoas, transmitindo informações que eles não possuem acesso.

De acordo com os entrevistados, o aplicativo terá um bom uso, pelo fato de ajudar uma causa social. Existem muitos voluntários que gostaram da ideia, pois com o aplicativo eles poderão se juntar com mais pessoas que estão ali pelo o mesmo objetivo, que é ajudar de alguma forma, seja diretamente ou indiretamente, esses refugiados que estão no Brasil.

O projeto Help Refugees foi desenvolvido com bastante trabalho, mas os objetivos foram atingidos, onde muitos confirmaram o uso do app, o que trouxe felicidade ao grupo.

Conclusão

O objetivo do projeto foi desenvolver um aplicativo que pudesse facilitar a vida do refugiado no Brasil, pois o mesmo não tinha acesso a algumas informações e também estabelecer um encontro entre voluntários que possuem a mesma intenção (ajudar esses refugiados).

Com base nas pesquisas realizadas pelo grupo, tivemos como resultado os seguintes dados:

- Todos os entrevistados (100%) responderam que já teve contato com algum imigrante ou refugiado.
- 25% responderam que os refugiados/imigrantes que conheciam eram africanos, 25% responderam que eram haitianos, 25% responderam que eram bolivianos e outros 25% responderam que esses refugiados / imigrantes eram nigerianos.
- 20% dos entrevistados responderam que esses refugiados / imigrantes tinham boa condição financeira, 60% responderam condição financeira mediana e outros 20% responderam má condição financeira.
- 80% responderam que o refugiado/imigrante tinham acesso à celular e 20% responderam que tinham acesso à computador.

Os resultados do projeto foram obtidos de acordo com os nossos objetivos, ou seja, eles foram atingidos, com isso, os refugiados poderão ter acesso a informações necessárias e os voluntários poderão se encontrar e se juntar para realizarem uma boa ação.

O desenvolvimento do aplicativo foi bastante produtivo e trouxe novas ideias que foram definidas como implementações futuras, como por exemplo, inserir um bate-papo no aplicativo, possibilitando a comunicação entre voluntários e o Google Maps para ajudar na localização de ONGs.

Referências

"History of programming languages - Wikipedia, the free encyclopedia". Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_programming_languages. Acesso em: 11 de maio de 2018.

L. Bajuelos, Antonio. "Linguagem de programação - Wikipédia, a enciclopédia livre". Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programacao. Acesso em: 11 de maio de 2018.

"Linguagens de Programação - Resumo Histórico". Disponível em: http://obviousmag.org/archives/2007/09/linguagens_de_p.html. Acesso em: 11 de maio de 2018.

"Tipos de linguagens de programação". Disponível em: http://www.criarweb.com/artigos/685.php. Acesso em: 11 de maio de 2018.

Antunes, Célio. Grandes empresas preferem Java. Disponível em: https://www.baguete.com.br/noticias/geral/29/11/2005/grandes-empresas-preferem-java. Acesso em: 19 de maio de 2018.

Ministério da Justiça Governo Federal. Disponível em: http://www.justica.gov.br/seus-direitos/migracoes/refugio/documentacao.

Acesso em: 02 de junho de 2018.

Apêndices

Apêndice A – Formulário utilizado para a Pesquisa de Campo



Figura 40: Formulário da Pesquisa de Campo 1

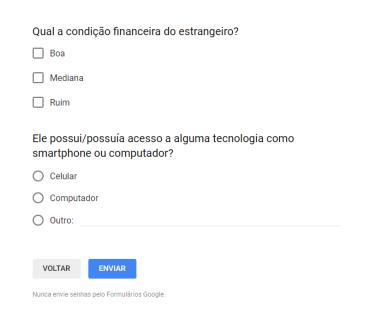


Figura 41: Formulário da Pesquisa de Campo 2

Apêndice B - Gráficos

Ele possui/possuía acesso a alguma tecnologia como smartphone ou computador?

5 respostas

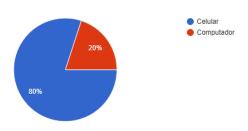


Figura 42: Gráfico - Acesso à Tecnologia

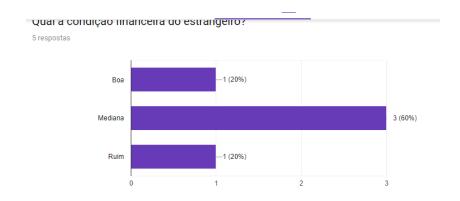


Figura 43: Gráfico - Condição Financeira

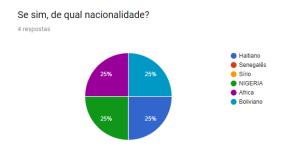


Figura 44: Gráfico - Nacionalidade

Você já teve contato com algum imigrante ou refugiado?

5 resposta

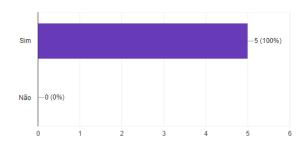


Figura 45: Gráfico - Contato