



Calebe Oliveira Paz
Julian Rodrigues Valerio

calebesnsd@gmail.com
julianrodrigues@unicatolicaquixada.edu.br

RESUMO

Os celulares têm grande importância na vida das pessoas atualmente, uso do celular está incorporado hoje em praticamente todas as atividades de lazer e profissionais do dia a dia, como conversas, ouvir músicas, realizar compras, marketing de serviços, realizar transações bancárias, aprendizagem e etc, o uso do celular deixam as tarefas muito mais fáceis e rápidas. Visando isso, este projeto tem o objeto de utilizar os benefícios e o grande uso dos celulares no serviço social, muitas pessoas hoje dependem de auxílios de ONGs para terem a vida um pouco mais digna, sejam auxílios de alimentos, roupas, móveis e etc, e para ser feito esse trabalho voluntário as ONGs precisam de ajuda da sociedade através de doações para conseguirem se manter. Com a falta de tempo, rotina corrida as pessoas muitas vezes não têm tempo para procurarem por essas ONGs e acabam tendo que descartar objetos por sua falta de uso, uma solução para esse problema seria a criação de um aplicativo móvel para automatizar o processo de doações, assim esse ato voluntário de ajudar outras pessoas seria muito mais prático e rápido. O aplicativo de doações serviria como intermediador na comunicação entre pessoas e ONGs, as ONGs poderiam se associar ao aplicativo para receberem doações e as pessoas iriam poder realizar uma doação apenas entrando no aplicativo e escolhendo alguma dessas ONGS, com isso todo contato físico para essa transação não seria mais necessário. Para a criação do aplicativo deste projeto será utilizado a metodologia de desenvolvimento de software, essa metodologia se divide em algumas partes, e essas partes são levantamento dos requisitos, modelagem, desenvolvimento e implantação, primeiro será feito uma pesquisa qualitativa para obter as funcionalidades do aplicativo com os possíveis usuários, em seguida será realizado um estudo em fontes bibliográficas sobre as tecnologias que serão utilizadas na modelagem e desenvolvimento, a modelagem será a etapa responsável por criar diagramas da uml utilizando as informações sobre as funcionalidades, em seguida vem o desenvolvimento, essa fase tem o objetivo de transformar a modelagem feita em um produto através de uma linguagem de programação, a linguagem utilizada neste aplicativo será o Android, depois de criado o aplicativo, ele será disponibilizado dentro do aplicativo play store (um sistema de gerenciamento de downloads de outros aplicativos) no Android.

PALAVRAS-CHAVE:

Celulares.

ONGs.

Android.