

PET HOOD: A REDE SOCIAL VOLTADA PARA PETS

Vitor Niederauer¹; Juliano Marques Nogueira²; Jackson Antunes Batista³ Luiz
Fernando Ribeiro de Paiva⁴

^{1, 2, 3} Universidade De Uberaba – Uniube

niederauer@edu.uniube.br, luiz.paiva@uniube.br

RESUMO

Há séculos, algumas espécies de animais foram sendo domesticadas e se tornaram importantes para seus donos, seja na realização de atividades em setores como transporte, comunicação ou agricultura, seja como animal de estimação. Hoje, no Brasil, há mais animais por residência do que filhos de até 12 anos, conforme a pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2015). Infelizmente, nem todos os *pets* têm a sorte de ter uma família que lhe dê carinho, comida e um lar. Atualmente, há cerca de 30 milhões de cães e gatos vivendo nas ruas do Brasil, sem contar os vários abrigos e ONGs que estão lotadas de animais para adoção, situação essa que só piorou na pandemia de Covid-19, pois a taxa de abandono de animais aumentou enquanto a taxa de doações só despencou (MARTUCCI, 2021). O aplicativo desenvolvido (Pet Hood) se destina a permitir que os usuários possam compartilhar momentos com seus animais e também possam criar postagens relativas a animais perdidos ou encontrados. O aplicativo inclui, ainda, uma ferramenta voltada à adoção de animais, podendo os *pets* serem cadastrados por usuários individuais, instituições ou mesmo por ONGs que lidam com a questão da proteção animal. O Pet Hood foi desenvolvido utilizando as ferramentas Figma e Flutter no *frontend* e o Node.JS no *backend*. Como Banco de Dados optou-se pelo PostgreSQL e como API foi utilizado o REST. O projeto foi desenvolvido com o propósito de recompensar os animais por tudo o que eles representam, oferecendo recursos que estimulem as pessoas a darem a eles carinho, companheirismo e lealdade. Surge, com o Pet Hood, uma rede social específica para animais, na qual as pessoas poderão trocar informações sobre seus *pets* e poderão interagir com um amplo universo de usuários. Assim, será possível contribuir para a proteção dos animais e estimular os processos de adoção.

Palavras-chave:

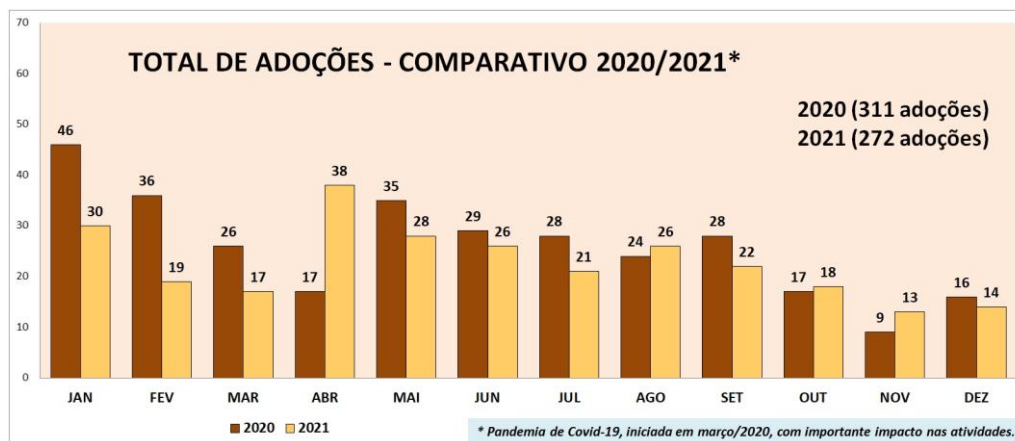
Adoção de animais; animais perdidos; rede social; aplicativo mobile.

INTRODUÇÃO

Conforme apresenta uma pesquisa realizada pela OMS (CARDOSO, 2019), há mais de 30 milhões de animais de rua no Brasil atualmente. Destaca-se, ainda, o fato de que, durante a pandemia, houve queda no número de adoções, conforme pode ser observado na Figura 1. De acordo com Rosângela Gebara, gerente de projetos da Ampara Animal, o abandono de animais aumentou cerca de 61%, no período de julho

de 2020 até setembro de 2021 (MARTUCCI, 2021). Outro ponto desfavorável que a pandemia trouxe foi a queda das doações, pois, praticamente não houve eventos para a arrecadação de fundos. Além disso, com a crise econômica, muitas pessoas ficaram com mais dificuldades financeiras e, infelizmente, sobraram para os animais, pois eles são abandonados com o propósito de “economizar recursos” pelos donos (LOMBARDI, 2020 apud VEIGA, 2020).

Figura 1 - Gráfico do Centro Municipal de Adoção de Cães e Gatos de São Paulo(SP)



Fonte: Adoção (2022).

Além das questões já abordadas, há também um destaque para a questão da perda de animais de estimação, conforme pode ser observado frequentemente na mídia digital e impressa, por exemplo na matéria “Cães e Gatos perdidos estão entre os 30 milhões de animais vivendo nas ruas do Brasil” (CÃES, 2021).

Objetivando minimizar essas questões, foi desenvolvido o aplicativo Pet Hood, pelo qual os usuários podem criar postagens relativas ao desaparecimento de seus *pets* e podem fazer registros quando encontrarem animais perdidos. O aplicativo inclui ferramenta destinada à adoção de animais, podendo os *pets* serem cadastrados por pessoas ou por instituições, como ONGs, que lidam com a questão da proteção animal.

O aplicativo foi planejado e desenvolvido com o propósito de se criar uma plataforma limpa e fácil que contribua para que os animais encontrem um lar. Dentre as funcionalidades do *software* está o fornecimento de informações relevantes aos usuários, para que os animais possam ser adotados, tornando-se os companheiros que as pessoas buscam.

No que se refere às funcionalidades voltadas ao registro de animais perdidos e localizados, há no *software* ferramentas específicas que permitem a postagem de publicações relativas às situações de registro de perda dos *pets* e para quando o usuário encontrar algum. Assim, pretende-se que o aplicativo permita estabelecer uma rede social em que as pessoas troquem informações sobre os animais.

RECURSOS E METODOLOGIA

A princípio, o planejamento do Pet Hood incluiu a definição do *layout* e das cores de sua interface, e uma pesquisa na Internet destinada a verificar quais aplicativos tinham aplicação e funcionalidades semelhantes.

Primeiramente, foram realizadas algumas buscas para identificar aplicativos que tivessem propósito semelhante. Alguns tinham um bom visual, mas pecavam na usabilidade, outros tinham uma resposta boa, mas o *layout* não era agradável. Chamou a atenção o fato de que os aplicativos pesquisados não tinham nenhuma comunidade ativa, os usuários baixavam, não gostavam e acabavam excluindo. Tal constatação reforçou a hipótese de que havia a necessidade de se projetar um *software* adequado para atender as necessidades das pessoas que querem cuidar dos seus *pets* participando de uma rede social específica a partir de um aplicativo que reunisse as funcionalidades necessárias e tivesse uma interface agradável.

No que se refere ao *layout*, durante o desenvolvimento do aplicativo a preocupação com a experiência do usuário teve destaque, assumindo que o *layout*

Também chamado de design de aplicativos, o *layout* é a cara do seu projeto digital. É como o usuário enxerga o app e a maneira que você, enquanto idealizador da solução mobile, se comunica com o seu público e estabelece uma hierarquia sobre aquilo que considera mais importante para que ele acesse. Em outras palavras, é o modo em que os elementos aparecem na tela dos dispositivos (LAYOUT, 2020, p. 01).

Tomando por base tais direcionamentos, optou-se, primeiramente, pelo desenvolvimento das telas do aplicativo utilizando-se a ferramenta Figma, uma plataforma voltada ao desenvolvimento *frontend* que contribui significativamente para o desenvolvimento do projeto.

No desenvolvimento *frontend* utilizou-se o Flutter, linguagem de programação que foi escolhida por contar com inúmeras vantagens diante de outras, como sua característica multiplataforma, o que permite o desenvolvimento de aplicativos para iOS, Android e *web*. Ela opera nesses três ambientes com um tempo de compilação menor, que acaba gerando uma otimização de recursos. Outra vantagem desta linguagem é a grande variedade de *widgets* personalizáveis, que acabam deixando a aplicação com um visual único.

Para desenvolver o *backend*, foi escolhida a ferramenta Node.js, pois ele é leve, versátil e multiplataforma. Trata-se, portanto, de uma opção flexível que se adequa aos diversos sistemas operacionais, além disso, como no Flutter, o Node.js acaba diminuindo os custos de *software* e *hardware*. A produtividade também é aprimorada com o Node.js, em razão de seu repositório de códigos, que é um dos maiores do mundo. Portanto o desenvolvedor conta com uma grande reutilização de código.

O sistema de banco de dados utilizado foi o PostgreSQL, visto que trata-se de um *software* gratuito e de código aberto, que conta com uma alta disponibilidade, além de requisitar pouca manutenção. Outros pontos de destaque do PostgreSQL são o suporte a imagem, vídeo e armazenamento de áudio, dentre outros itens. Aspectos que foram importantes no desenvolvimento das funcionalidades do Pet Hood.

Durante o desenvolvimento do projeto Pet Hood, a usabilidade foi um dos fatores para os quais foi dada especial atenção, considerando todas as plataformas em que o aplicativo será utilizado, inclusive a web, já que

na *Web*, a Usabilidade é uma condição necessária para a sobrevivência. Se um site é difícil de usar, as pessoas vão embora. Se a página inicial não indicar claramente o que a empresa oferece e o que os usuários podem fazer no site, as pessoas vão embora. Se os usuários se perdem em um site, eles vão embora. Se as informações de um site são difíceis de ler ou não respondem às principais perguntas dos usuários, eles vão embora. [...] Existem muitos outros sites disponíveis; sair é a primeira linha de defesa quando os usuários encontram uma dificuldade. (NIELSEN, 1994, p. 01).

DESENVOLVIMENTO E IMPLANTAÇÃO

Conforme se observou no decorrer do projeto, os animais domésticos são parte fundamental da vida dos seres humanos. Pensando nisso, o Pet Hood foi desenvolvido para se tornar uma ferramenta que sirva para estreitar ainda mais essa relação, ajudando a diminuir a quantidade de animais nas ruas e em abrigos. O aplicativo poderá ser, também, uma opção quando o dono precisar localizar um animal perdido, tendo em vista as suas funcionalidades, por exemplo a existência de campos que permitem filtrar os resultados das buscas.

Para além de suas funcionalidades básicas, o Pet Hood foi concebido com o objetivo de se criar uma rede social na qual os donos de animais poderão compartilhar momentos com seus *pets*, estabelecendo uma interatividade que permitirá o estabelecimento de novas amizades entre os donos e até mesmo entre eles e os animais.

A curto prazo, pretende-se obter o castro de 3.000 usuários no Pet Hood, buscando ainda manter uma taxa de 10% de usuários ativos. No médio prazo, a estimativa é de se alcançar 50.000 usuários, com 40% destes na situação de usuários ativos. Por fim, a longo prazo, há a pretensão de expandir exponencialmente o número ilimitado de usuários, buscando manter a taxa de usuários ativos em torno de 70%.

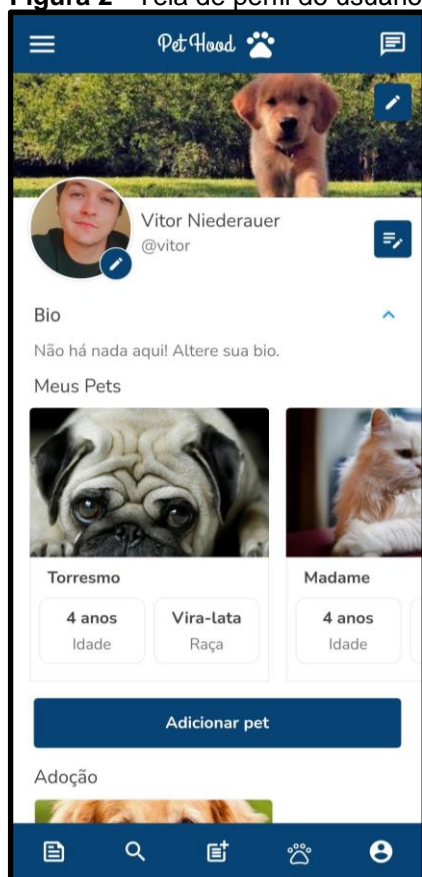
Conforme exposto anteriormente, as pesquisas mostram que há um expressivo número de animais em situação crítica nas ruas, algo que exige atenção de toda a sociedade, apesar do trabalho das ONGs que se voltam à proteção dos *pets*.

A perda de animais de estimação é um evento comum que traz sofrimento para as pessoas que, em geral, consideram seus *pets* como membros da família. Muitos, ainda, costumam postar fotos de seus animais nas suas redes sociais, aquelas de grande popularidade que, no entanto, não têm como característica serem redes voltadas aos donos de animais de estimação.

Tomando por base tais constatações, o Pet Hood foi desenvolvido objetivando a criação de uma rede social dos animais, com foco na adoção, no registro de animais perdidos e encontrados, e na interação entre os donos de *pets*.

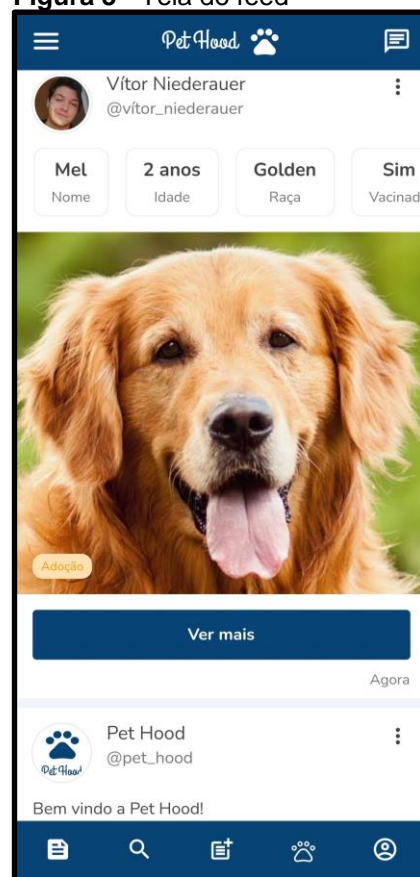
Buscou-se criar um *layout* agradável para o usuário (Figura 2), sendo adotado um *design* minimalista e cores distribuídas de forma harmônica (Figura 3). Tais características não foram encontradas aplicativos desse mesmo segmento que foram pesquisados. Aliás, nenhum deles oferece uma comunidade ativa, que contribua para a diminuição de animais nas ruas. Durante o desenvolvimento do aplicativo, a usabilidade foi um dos aspectos que mereceram especial atenção, pois, assumiu-se como premissa que é preciso garantir aos usuários uma experiência agradável.

Figura 2 - Tela de perfil do usuário



Fonte: Elaborada pelos autores.

Figura 3 - Tela do feed



Fonte: Elaborada pelos autores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do tema escolhido para o desenvolvimento deste projeto e dos estudos realizados verificou-se a importância das questões relacionadas aos cuidados com os animais de estimação, especialmente a localização de animais perdidos e a adoção de *pets*. O Pet Hood vem ao encontro dessas questões, tendo sido desenvolvido com o objetivo de ser uma ferramenta essencial aos donos de *pets* e para todos aqueles que gostam de animais domésticos.

Além disso, o Pet Hood vem com o propósito de ser uma rede social dos *pets*, uma plataforma onde as pessoas poderão trocar informações sobre seus animais domésticos, fazer novas amizades e interagir com um amplo universo de usuários.

Desta forma, será possível contribuir para a proteção dos animais e estimular os processos de adoção.

Após o levantamento de todos os requisitos, debruçou-se sobre o desenvolvimento do aplicativo, tendo sido cumpridas inúmeras etapas, que incluíram a definição do *layout* e a escolha das cores, sendo a usabilidade e a experiência do usuário aspectos que tiveram especial relevância. Outros aspectos importantes do projeto incluíram o uso de metodologias ágeis, da otimização de código, além da definição do banco de dados e das APIs adequadas ao aplicativo, dentre outros. Para a conclusão do trabalho, foram selecionados usuários que experimentaram o aplicativo e, durante esta avaliação, trouxeram informações relevantes para os ajustes finais e o lançamento da rede Pet Hood.

REFERÊNCIAS

ADOÇÃO. **Prefeitura da cidade de São Paulo**, São Paulo(SP), 10 jun. 2022.

Disponível em:

https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/saude/saude_e_protecao_ao_animal_domestico/index.php?p=272491

CÃES e Gatos perdidos estão entre os 30 milhões de animais vivendo nas ruas do Brasil. **Jornal SP Norte**, São Paulo(SP), 2021. Disponível em:

<https://www.jornalspnorte.com.br/caes-e-gatos-perdidos-estao-entre-os-30-milhoes-de-animais-vivendo-nas-ruas-do-brasil/#:~:text=PET->

,Cães%20e%20Gatos%20perdidos%20estão%20entre%20os%2030%20milhões,vivendo%20nas%20ruas%20do%20Brasil. Acesso em: 23 abr. 2022.

CARDOSO, Andréia. Animais em condição de vulnerabilidade. **Instituto Pet Brasil**, São Paulo(SP), 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/agricultura/pt-br/assuntos/camaras-setoriais-tematicas/documentos/camaras-setoriais/animais-e-estimacao/2019/27a-ro/inteligencia-de-mercado-convertido.pdf>. Acesso em: 10 maio. 2022.

CRESCER o número de casos de animais abandonados. **G1**, Rio de Janeiro (RJ), 21 fev. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/02/21/cresce-o-numero-de-casos-de-animais-abandonados.ghtml>. Acesso em: 28 maio. 2022.

LAYOUT de aplicativos: conheça seus principais elementos. **Mundo DevOps**, Brasília (DF), out. 2020. Disponível em: <https://mundodevops.com/blog/layout-de-aplicativos/> Acesso em: 01 fev. 2022.

MARTUCCI, Mariana. Abandono de animais aumentou cerca de 60% durante a pandemia. **Exame**, São Paulo (SP), 27 dez. 2021. Disponível em:

<https://exame.com/bussola/abandono-de-animais-aumentou-cerca-de-60-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

NIELSEN, J. **10 Usability heuristics for user interface design**. Califórnia: Nielsen Norman Group, 1994. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: jun. 2022.

NODE.JS - vantagens e desvantagens. **Conteige Cloud**, Uberlândia (MG), 2022. Disponível em: <https://conteige.cloud/node-js-vantagens-e-desvantagens>. Acesso em: 9 maio. 2022.

POSTGRESQL: o que é e como ele melhora a produtividade na empresa?. **Multiedro**, São Paulo (SP), 1 nov. 2019. Disponível em: <https://blog.multiedro.com.br/postgresql/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

PRÓS e contras do desenvolvimento de aplicativos Flutter. **BR Atsit**. 26 abr. 2021. Disponível em: <https://br.atsit.in/archives/30844>. Acesso em: 15 jul. 2022.

RIBEIRO, Rosangela *et al.* Como atuar com as populações de cães e gatos domiciliadas e em situação de rua durante a emergência sanitária da COVID-19. **World Animal Protection**, São Paulo (SP), 2020. Disponível em: [https://www.worldanimalprotection.org.br/como-atuar-com-populacoes-de-caes-e-gatos-domiciliadas-e-em-situacao-de-rua-durante-emergencia#:~:text=\(IBGE,2015\),dependendo%20exclusivamente%20da%20ajuda%20humana](https://www.worldanimalprotection.org.br/como-atuar-com-populacoes-de-caes-e-gatos-domiciliadas-e-em-situacao-de-rua-durante-emergencia#:~:text=(IBGE,2015),dependendo%20exclusivamente%20da%20ajuda%20humana). Acesso em: 6 maio 2022.

VEIGA, Edison. A 'epidemia de abandono' dos animais de estimação na crise do coronavírus. **BBC News Brasil**, Bled (Eslovênia), 30 jul. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53594179>. Acesso em: 25 maio. 2022.