



## FORTALECENDO A CULTURA DE DOAÇÃO ATRAVÉS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: PROTOTIPAÇÃO DE UM APLICATIVO DE DOAÇÃO

SOUZA, M.G.R.<sup>1</sup>; SILVA, S.C.E.<sup>1</sup>; FIGUEIREDO, S.L.<sup>1</sup>; TORRES, Z.N.F.<sup>2</sup>; DAMASCENA, V.F.<sup>2</sup>;  
OLIVEIRA, C.G.<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Discente do curso técnico em Informática para Internet do IFNMG – *Campus* Januária; <sup>2</sup>Discente do curso superior em Sistemas de Informação IFNMG – *Campus* Januária; <sup>3</sup>Docente do IFNMG – *Campus* Januária.

### Introdução

A doação é um ato que pode acontecer por diversos motivos. Omunga (2021) ressalta que a consolidação da cultura de doação em determinada região é essencial para manter o crescimento sustentável das organizações da sociedade civil (OSC) e potencializar o impacto das ajudas que elas proporcionam. Contudo, a pesquisa apresentada em Folha de S.Paulo (2020) apresenta que 96% dos brasileiros têm o desejo de ser mais solidário, mas muitas vezes não sabem como fazer.

As tecnologias digitais entram neste cenário como importante ferramenta para fortalecimento da cultura de doação. O acesso rápido e fácil às informações das OSCs, por exemplo, colaboram na divulgação das ações realizadas, no impacto alcançado e no aumento da credibilidade das organizações. Usar as tecnologias como ferramentas de educação sobre a cultura de doação também é uma possibilidade para alcançar o público mais jovem que já se encontra inserido neste contexto tecnológico.

Dentro deste contexto, apresentamos neste artigo o trabalho desenvolvido para a elaboração de um protótipo de ferramenta digital que colabora tanto com a educação para a cultura de doação quanto para a criação de um ambiente favorável à doação. A ferramenta permitirá que a comunidade aprenda sobre as formas de doação, as necessidades existentes, as OSCs da sua cidade e as suas causas. Além disso, permite um contato direto da comunidade com as OSCs para que as doações cheguem de forma mais rápida aos donatários.

### Metodologia

A primeira etapa do projeto consistiu no estudo bibliográfico sobre cultura de doação, terceiro setor e organizações da sociedade civil. Entender esses conceitos foi fundamental para entender com profundidade o problema e um planejamento de um produto de software de qualidade.

A segunda etapa foi a discussão do formato da ferramenta digital. Em um primeiro momento foram pesquisadas diversas ferramentas digitais que possuíam propostas semelhantes e suas características (SOUZA et al., 2022). Em seguida, foram realizados alguns brainstorms de ideias para a definição dos recursos que deveriam ser disponibilizados na proposta.

A etapa seguinte foi a pesquisa de ferramentas de prototipação. Diversas ferramentas foram pesquisadas e tiveram seus recursos avaliados. Entre elas, a ferramenta Figma foi escolhida por, dentre outros motivos, oferecer diversos recursos gratuitos, permitir uma interação mais próxima ao software final e permitir o compartilhamento entre os membros da equipe.

Também foram estudados alguns conceitos de metodologias ágeis para o gerenciamento das atividades durante o projeto. Ferramentas de controle de versão também foram tópico de estudo



para a posterior fase de implementação. Após o conhecimento sobre o problema e o aprendizado do uso das ferramentas, deu-se início à prototipação do aplicativo. As funcionalidades do aplicativo foram definidas e distribuídas entre os membros da equipe para prototipação de forma colaborativa. Semanalmente, eram realizadas reuniões para avaliação do trabalho desenvolvido e definição das atividades seguintes. Assim, o protótipo foi avaliado diversas vezes e aprimorado para chegar ao resultado parcial apresentado na próxima seção.

## Resultados e Discussão

Chegou-se à conclusão da necessidade de três atores principais para o funcionamento do aplicativo: o doador, a instituição beneficente e o administrador do sistema. O administrador do sistema será responsável pelo cadastro das instituições e a moderação de mensagens dos doadores sobre o aplicativo. Depois do cadastro da instituição beneficente, uma pessoa responsável será capaz de cadastrar as informações sobre a mesma e registrar as demandas de doações. Assim que a instituição cadastrar uma demanda ela é enviada como notificação para os doadores cadastrados.

O doador realiza o cadastro no aplicativo a partir das principais redes sociais, visualiza as demandas cadastradas pelas instituições (Figura 1(A)), configura as categorias de demandas que tem interesse em doar e receber notificações (Figura 1(B)), registra o interesse em realizar alguma doação (Figura 1(C)) e visualiza informações das instituições e das doações que já realizou (Figura 1(D)). Ao registrar uma doação, o doador informa se irá entregar ou se a instituição deverá buscar o objeto de doação. A instituição receberá a notificação de forma rápida e, a partir daí, dá-se início ao processo para receber de fato a doação.

Atualmente, o protótipo encontra-se em fase de implementação. Na Figura 2 são apresentadas algumas das telas já implementadas a partir do protótipo: Tela inicial com as demandas cadastradas pelas instituições (A), Informações sobre determinada instituição (B), Tela de registro de doação (C) e Lista das associações cadastradas (D).

## Considerações finais

O presente trabalho se propôs a elaborar um protótipo de um aplicativo de doação que tem como objetivo fortalecer a cultura de doação através de um ambiente favorável para essa ação, permitindo a comunicação ágil entre instituições beneficentes e doadores. Foram realizadas as etapas de concepção e prototipação da ferramenta permitindo alcançar uma proposta de aplicação validada para o problema proposto.

O resultado alcançado foi satisfatório e permite a continuação da ação para a fase de implementação que já foi iniciada. Como trabalhos futuros espera-se a finalização da implementação, a realização de testes junto aos principais atores e a distribuição da ferramenta para a comunidade. O desenvolvimento do projeto também permitiu aos membros da equipe experienciar as etapas iniciais do ciclo de desenvolvimento de software agregando à sua formação profissional na área da tecnologia da informação.

## Agradecimentos

Expressamos nossa gratidão ao Instituto Federal do Espírito Santo - Campus Vitória pela operacionalização dos recursos oriundos do SETEC/MEC, por meio do Programa Oficinas 4.0.



## Referências

FOLHA DE S.PAULO. 96% dos brasileiros querem ser mais solidários, diz pesquisa do Datafolha. 2020. Disponível em:

<</https://www1.folha.uol.com.br/emprededorsocial/2020/10/96-dos-brasileiros-querem-ser-mais-solidarios-diz-pesquisa-do-datafolha.shtml/>. Acesso em: 20 Ago. 2023.

OMUNGA. Conheça o cenário da cultura da doação no Brasil. 2021. Disponível em:

<</https://omunga.com/cultura-da-doacao-no-brasil/>. Acesso em: 20 Ago. 2023.

SOUZA, M. G. R. *et al.* Aplicativos para doação: um estudo inicial. In: X SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E II SEMINÁRIO DA PÓS-GRADUAÇÃO DO IFNMG, 2022, **Anais eletrônicos [...]**. Montes Claros: IFNMG, 2022. Disponível em:

https://eventos.ifnmg.edu.br/sic2022/afbc4b177081208f0ba576175e0b8540ba606add.pdf. Acesso em 30 Ago. 2023.



Figura 1. Telas do protótipo elaborado. Arquivo pessoal (2023).



Figura 2. Telas de implementação do protótipo. Arquivo pessoal (2023)