

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Campus Santa Helena de Goiás, GO

HiPet – Management System of Pets

Thamyris Furquim Martins¹; Gilmar T. Junior²

¹Discente do curso de Sistemas de Informação da UEG- Campus Santa Helena,
thamyriisf.m@outlook.com.

²Docente do curso de Sistemas de Informação da UEG- Campus Santa Helena,
gilmarjnr@gmail.com.

RESUMO

O sistema HiPet se propõe a auxiliar usuários que tenham animais de estimação com um aplicativo que facilite o agendamento de serviços vinculados aos Pets, como banhos, tosas, vacinas, vermifugações e outros serviços oferecidos por Pet Shops e/ou clínicas veterinárias, onde estes vão ser registrados e supervisionados pelo aplicativo de modo que facilite o controle de frequência dos mesmos e possibilite marcar tais serviços pelo celular junto aos estabelecimentos, que por sua vez tendo o sistema instalado e funcionando, recebam as solicitações de agendamento para determinados serviços, podendo aceitar ou recusar tais requerimentos, tendo assim uma ferramenta que se propõe a alertar e organizar os serviços zootécnicos. A ideia é ajudar os donos desses pets na gestão clínica, como também auxiliar os profissionais da área que necessitam de um controle maior sobre os animais sob a sua tutela, trazendo assim uma ferramenta de apoio que será de extrema importância e suprirá as necessidades relatadas.

Palavras-Chave: *Pet, Mobile, Pets Application, Aplicativo, mercado, animais de estimação.*

ABSTRACT

The HiPet system aims to help users who have pets with an application that facilitates the scheduling of services related to Pets such as baths, leathering, vaccines, deworming and other services offered by pet shops and/or veterinary clinics, where they will be registered and supervised by the application, so that it facilitates the frequency control of them and make possible register these services by mobile phone at the establishments, when them have the system up and running, will receive the scheduling requests for certain services and can accept

or refuse requests, thus having a tool that aims to alert and organize the animals services. The idea is to help the owners of these pets, but also help professionals who need more control over the animals under their care.

Key-Words: *Pet, Mobile, Pets Application*, Aplicativo, mercado, animais de estimação.

INTRODUÇÃO

O mercado Pet no Brasil tem evoluído constantemente nos últimos anos, tendo um crescimento de 7,6% (sete vírgula seis por cento) se comparado o ano de 2014 com 2015. Este mercado movimentou mais de R\$ 18 bilhões de reais nesse mesmo ano, deixando o país em terceiro lugar no mercado mundial [4].

Com cerca de 132,4 milhões de animais de estimação no país [1], há um mercado visível para aplicativos que auxiliem o cuidado com esses animais, entretanto em pesquisas realizadas nas lojas de aplicativos mais populares, não foram encontrados muitos sistemas que façam algo além de um controle minimizado da carteira de vacina de animais domésticos.

Contando com isso, a proposta se define na criação de um sistema que faça algo além do que já é proposto pelos aplicativos no mercado, uma vez que este se dividirá em dois módulos, sendo um destinado exclusivamente as empresas Pets, que se destina a manter um controle de agendamento dos seus clientes vinculados. E o módulo para os clientes, onde se pode cadastrar, gerenciar e agendar vacinas, remédios, banhos, tosas consultas e outros.

O sistema tem seu diferencial na comunicação desses módulos, a fim de manter uma interação cliente-empresa, na qual o cliente possa manter vínculo com a empresa de sua preferência para determinadas situações, sendo alertado pela mesma para o caso de agendamentos de remédios, vacinas ou consultas requeridas.

Medicina Veterinária e Mercado de Trabalho

A medicina veterinária se dedica a cuidar da saúde e bem estar dos animais, seja eles de grande ou pequeno porte. Dentre esses cuidados, estão controlar infestações de pragas, doenças, cuidar da alimentação, melhorar a produtividade e cuidar da reprodução dos mesmos [2].

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Campus Santa Helena de Goiás, GO

Além dessas atividades que são mais conhecidas pelo público popular, também há as vertentes da área que se expandem a pesquisa com animais, controle sanitário, ou com alguma produção de produtos com matéria prima de origem animal, onde o foco é assegurar a boa procedência dessa matéria prima a fim de que não haja nenhuma espécie de contaminação [5]. Conclui-se então que o leque de atividades possíveis nessa área é um tanto abrangente, com opções diversas de atuação para o profissional dessa área.

O mercado de trabalho para a área da Veterinária está em constante crescimento, sendo que a mesma tinha mais de 18 mil vagas disponíveis em 2011, segundo o Conselho Federal de Medicina Veterinária (CFMV) [2].

No Brasil há cerca de 90 mil médicos veterinários, onde em média são formados outros 6 mil profissionais ao ano, num curso com duração de 5 anos, distribuídos em aproximadamente em 168 instituições, dados vindos do portal IG [3].

Com isso pode-se visualizar um crescimento em potencial da área, uma vez que ela ganha um público cada vez maior, tendo um campo de atuação bastante abrangente e com boas expectativas para novos desafios.

Mobile

É crescente a ascensão *mobile* no Brasil, segundo relatório da Anatel [6], já são mais de 264 milhões de acessos a telefonia móvel. Esse crescimento tem movimentado cada vez mais o mercado da venda de aparelhos e planos, mas há algo além, cresce cada vez mais o mercado do marketing.

Esse mercado tem recebido mais de U\$ 41 milhões de dólares como investimento na publicidade móvel segundo a empresa eMarketer [null]. E isso tem um porquê expresso em números, já que em alguns estados brasileiros, como São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Mato Grosso e Brasília, o número de smartphones já é maior que o número de habitantes.

Essa atualização *mobile* pode vir em diversos formatos, como por exemplo aplicativos, anúncios, redes sociais e outros. E todos esses formatos permitem a entrada dos negócios "da vida real", gratuitamente ou não. Pode-se então visualizar um vasto campo de crescimento para qualquer empresa.

METODOLOGIA

Nos dias de hoje a atualização do mundo tecnológico tem se tornado cada vez mais constante, e isso gera novas possibilidades para os sistemas diariamente. Para auxiliar na atualização e manutenção do sistema, de modo que o sistema seja flexível a alterações, a Engenharia de Software estuda meios de facilitar todas as etapas do sistema, desde sua criação até a etapa de testes e manutenção.

No projeto em questão a Engenharia de Software auxiliou na criação dos diagramas para uma melhor visualização de como o sistema trabalha junto ao cliente, a fim de fazer correções e alterações no sistema para que isso não seja um problema posteriormente. Ela também se fez presente para escolha do ciclo de vida e afins em seu projeto e documentação, com objetivo de se ter um maior controle e auxiliar as próximas etapas, que foi a definição de requisitos, a elaboração de diagramas, documentar, estabelecer ciclo de vida, linguagem de programação e banco de dados até o momento .

A definição de requisitos é uma etapa essencial, uma vez que nela você estabelece o que o sistema irá fazer e até onde ele pode ir. Os diagramas escolhidos para este projeto foram o Diagrama de Caso de Uso, que pode ser visto na figura 1, onde o objetivo é ilustrar ao cliente se de fato o que está ali é o que deve ser feito e o Diagrama de Classes na figura 2, o qual já ilustra o sistema de maneira que se entende o sistema a fundo, o objetivo deste é auxiliar a equipe de desenvolvimento na criação da aplicação.

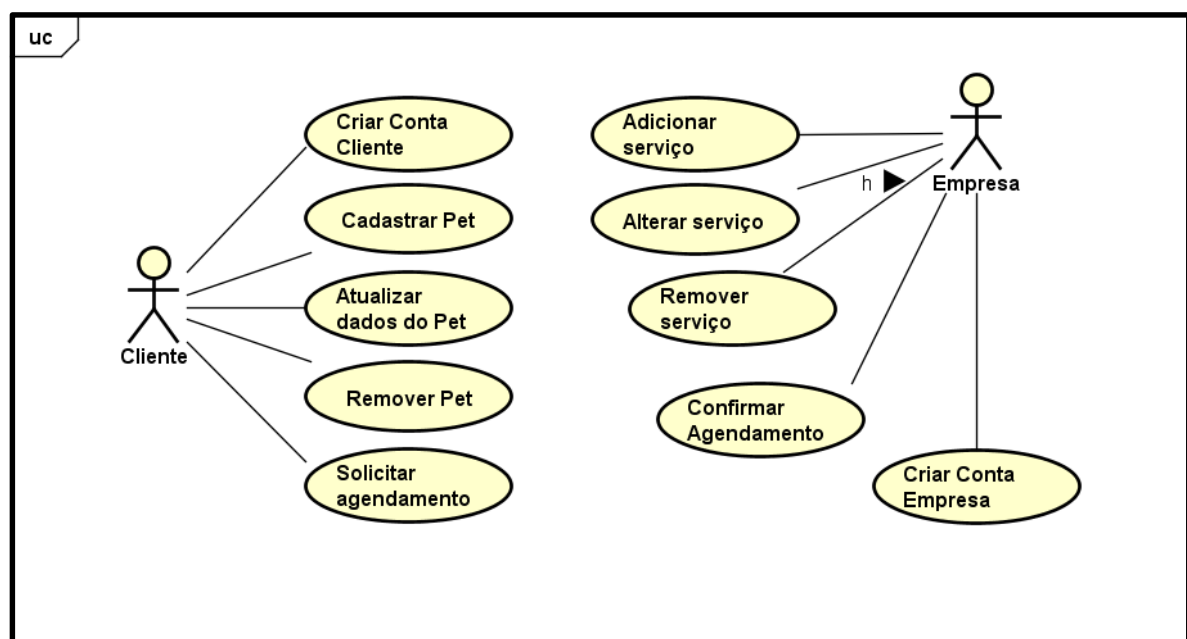


Figura 1 – Diagrama de Caso de Uso do HiPet

Fonte: O Autor

O diagrama de caso de uso da figura 1, tem o intuito de mostrar uma visão simplificada do sistema, que normalmente é utilizada para melhor compreensão do cliente, do modo que ajude a esclarecer o funcionamento do sistema.

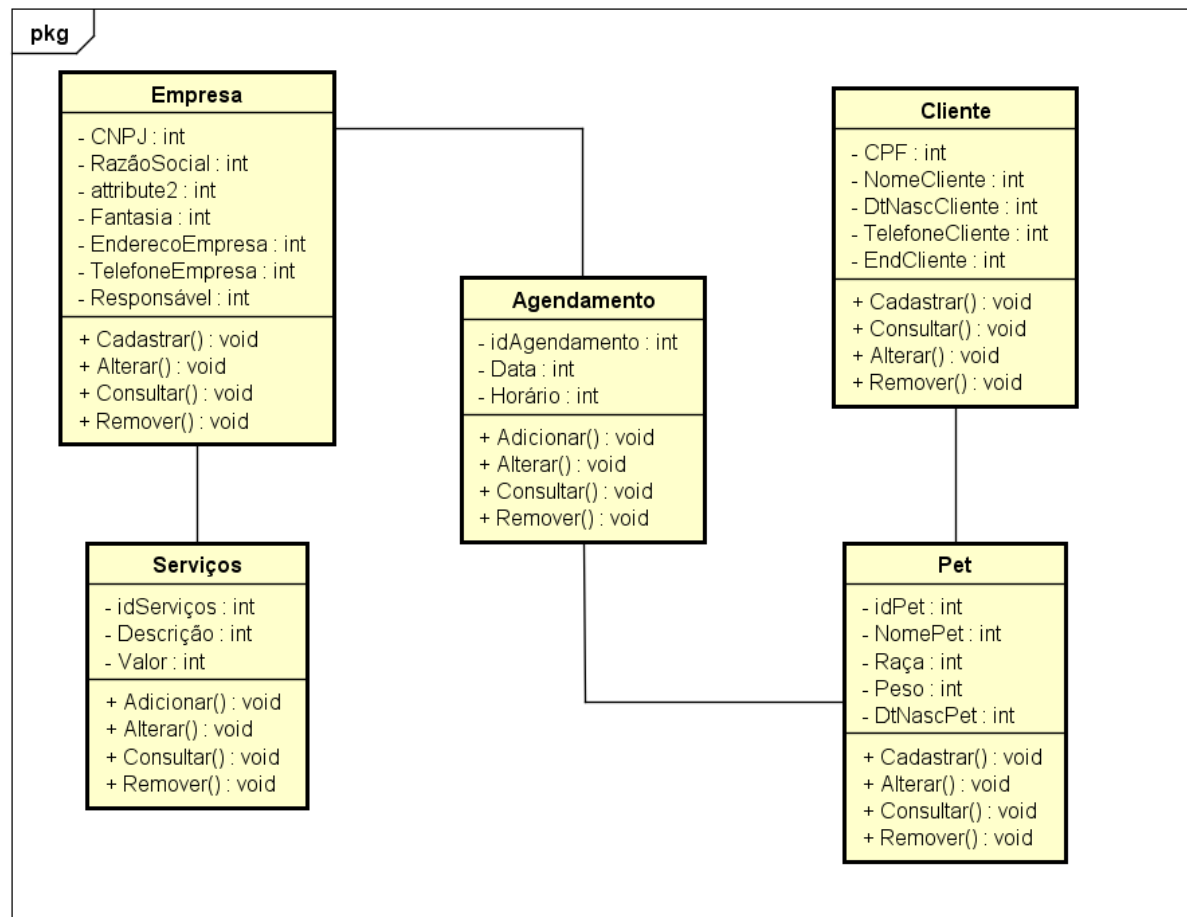


Figura 2 – Diagrama de Classe do HiPet

Fonte: O Autor

O diagrama de classe apresentado na figura 2, ilustra a relação das classes e seus atributos, de forma a facilitar a visualização do processo de execução da aplicação e os seus métodos de cada classe.

O levantamento dos requisitos iniciou-se com o *download* dos aplicativos semelhantes e o estudo do que poderia ser aperfeiçoado no projeto que é apresentado por este, o modelo incremental foi escolhido para trabalhar com o sistema, isso

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Campus Santa Helena de Goiás, GO

facilitou o levantamento dos requisitos que foram colhidos por usuários chave, como pessoas que trabalham nas clínicas e usuários interessados no mesmo, o estudo do sistema foi feito através de pesquisas, a princípio foi utilizado a tecnologia Xamarin associada a linguagem C# para o desenvolvimento visando criar um aplicativo multiplataforma.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Até o momento o projeto tem se mostrado um aplicativo com potencial, sendo que em pesquisas feitas nos pet shops da região, muitos tem confirmado interesse em tal, mencionando a oportunidade de manter um contato mais próximo do seu cliente. O projeto já tem versão para teste já em multiplataforma, na figura 3 segue interface pronta para formato Windows Universal 86 bits. A versão para Android, iOS e Windows Phone serão testadas até o fim do processo.

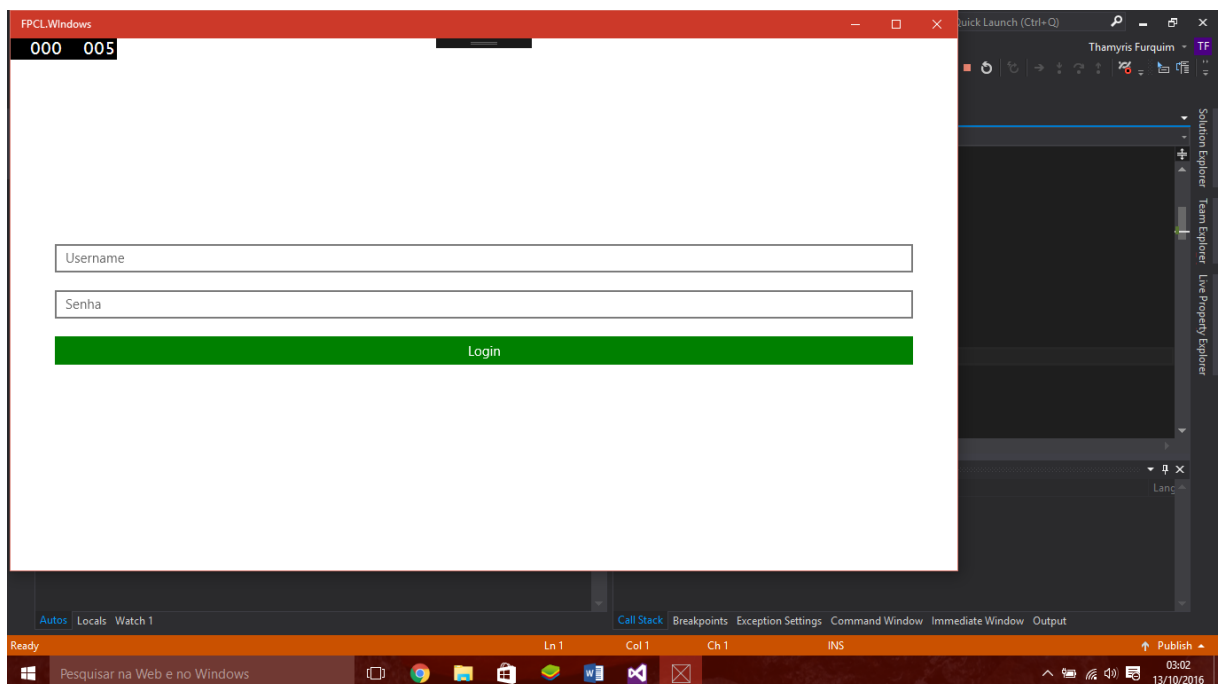


Figura 3 – Interface para formato Windows Universal para Login do HiPet

Fonte: O Autor

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Campus Santa Helena de Goiás, GO

O projeto apresentado ainda está em desenvolvimento, e uma discussão mais aprofundada será feita após o término deste.

CONCLUSÕES

O mercado se expande cada vez mais, tal crescimento aliado a uma ferramenta para grande público alvo é sinônimo de oportunidade, uma vez que ela de fato será de grande valia quando utilizada corretamente, entretanto, mais do que um aplicativo que auxilie o usuário, o Sistema HiPet vem como ponte entre a empresa e o cliente, uma vez que após ser atendido por uma empresa o cliente poderá se fidelizar a ela no caso de bom atendimento e com isso facilitar rotinas que antes não podiam ser feitas pelo celular.

A ferramenta também traz um diferencial nas rotinas da empresa, uma vez que esta terá uma visão privilegiada de seus agendamentos, clientes e também se aproximar do cliente, lhe enviando promoções, ou confirmação de horário, podendo assim diminuir prejuízos em caso de desistência de agendamentos, mostrando

REFERÊNCIAS

- [1] ABINPET (Associação Brasileira da Indústria de Produtos Para Animais de Estimação). **Faturamento do Setor crescerá 7,4% e fechará em R\$ 17,9 bilhões em 2015**. Jun. 2014. Disponível em: <http://abinpet.org.br/site/faturamento-do-setor-crescera-74-e-fechara-em-r-179-bilhoes-em-2015/>. Acesso em: 13 out. 2016.
- [2] CFMV (Conselho Federal de Medicina Veterinária). **A Profissão de Médico Veterinário se Destaca no Mercado Internacional e Comemora 250 Anos**. Set. 2009. Disponível em: <http://www.cfmv.gov.br/portal/destaque.php?cod=634>. Acesso em: 13 out. 2016.
- [3] Portal IG. **Guia de Profissões: Medicina Veterinária**. 2010. Disponível em: <http://ultimosegundo.ig.com.br/educacao/guia-de-profissoes/medicina-veterinaria/4ee2168efb3b72f05700003e.html>. Acesso em: 13 out. 2016.
- [4] PET BRASIL. **Mercado Brasileiro**. Disponível em: <http://www.petbrasil.org.br/mercado-brasileiro>. Acesso em: 13 out. 2016.
- [5] Portal CFMV (Conselho Federal de Medicina Veterinária). **Áreas de Atuação**. Disponível em: <http://portal.cfmv.gov.br/portal/pagina/index/id/67/secao/5>. Acesso em: 13 out. 2016.

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Campus Santa Helena de Goiás, GO

[6] CRAIDE, Sabrina. **Brasil chega a 264 milhões de celulares ativos em março, aponta Anatel**. Abr. 2013. Disponível em:

<http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2013/04/16/brasil-chega-a-264-milhoes-de-celulares-ativos-em-marco-aponta-anatel.htm>. Acesso em: 13 out. 2016.