

Autores do Projeto:
Beatriz C. de Amorim
Giovana Beltrame Gianelli

DOMUM

O aplicativo e website de educação ambiental e sustentabilidade

Orientadora:
Priscila Batista Martins

Introdução

O projeto Domum nasceu com o intuito de levar para todos, conhecimento sobre sustentabilidade e educação ambiental de maneira lúdica e com informações verídicas.

Objetivo

A Domum tem como objetivo ensinar sobre a importância da sustentabilidade nos dias atuais de maneira extrovertida, usando *quizzes* e mascotes. Dessa forma, pretende incentivar que todos mudem suas atitudes e comecem a colocar em prática aquilo que foi aprendido.

Metodologia

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do aplicativo e website, foi dividida em quatro partes, sendo elas: pesquisa sobre o tema e conteúdos, análise em campo, desenvolvimento da parte visual e parte lógica do aplicativo e website. Na pesquisa de campo, foi pesquisado entre 15 a 30 anos ou mais responderam um formulário, e também duas biólogas foram entrevistadas.

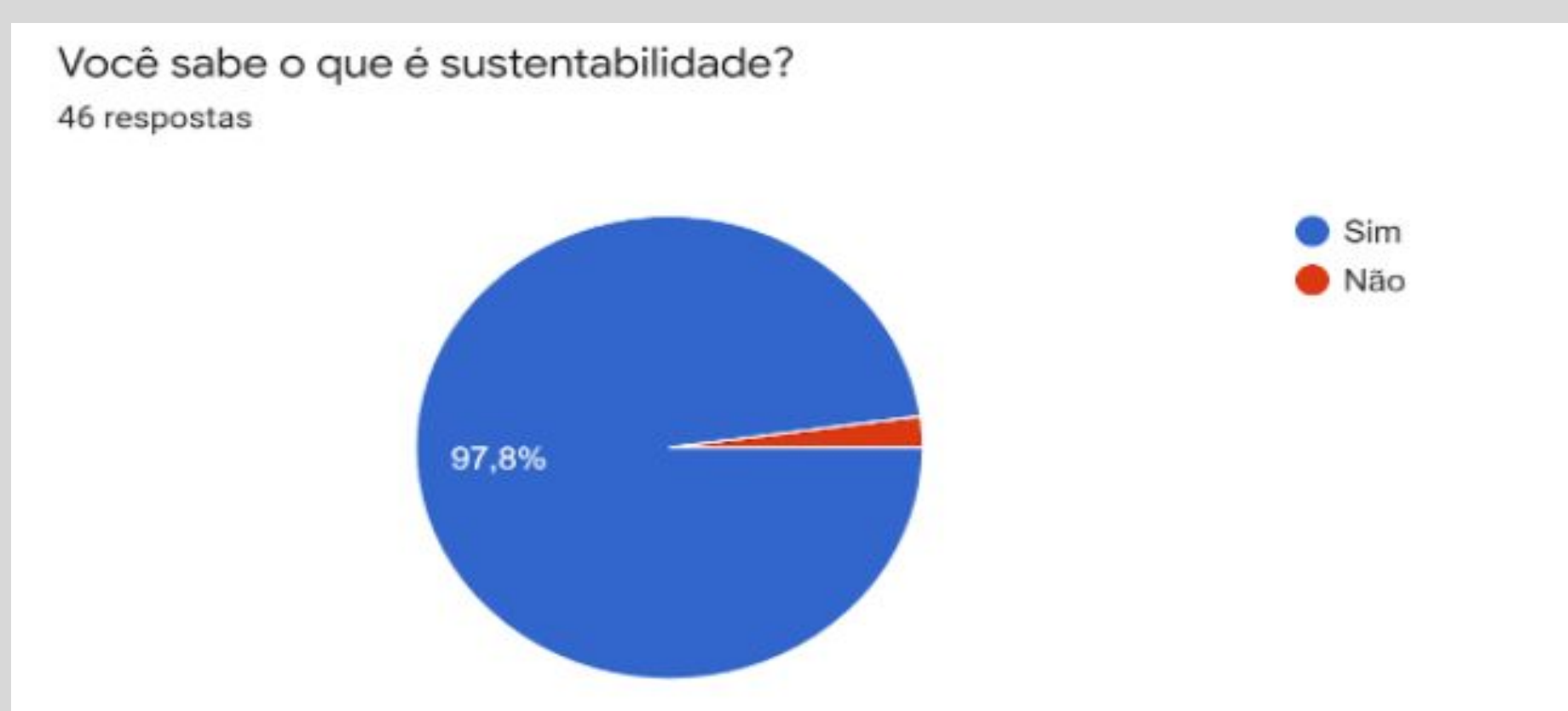


Figura 1: Gráfico referente a resposta dos entrevistados em relação ao que é sustentabilidade.

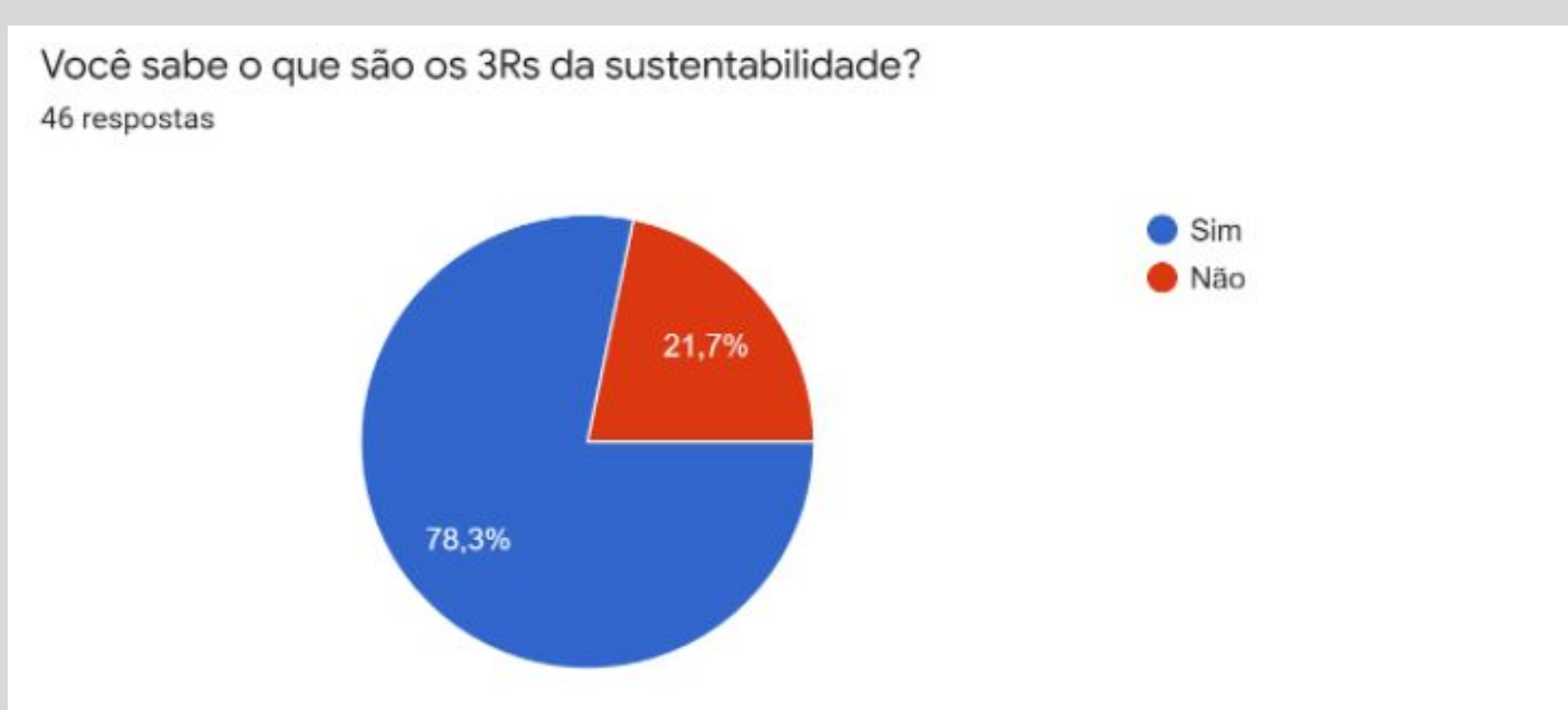


Figura 2: Gráfico referente a resposta dos entrevistados em relação ao que são os 3Rs da sustentabilidade.



Figura 3: Gráfico referente a resposta dos entrevistados para saber a viabilidade do aplicativo.

Desenvolvimento e Resultados

O software foi desenvolvido nas linguagens de programação C# e JavaScript, no framework Web Blazor e utilizado o banco de dados Microsoft SQL Server. Segue abaixo telas do software:



Figura 4: Tela inicial do app, onde mostra os materiais.
Autor: De própria autoria.

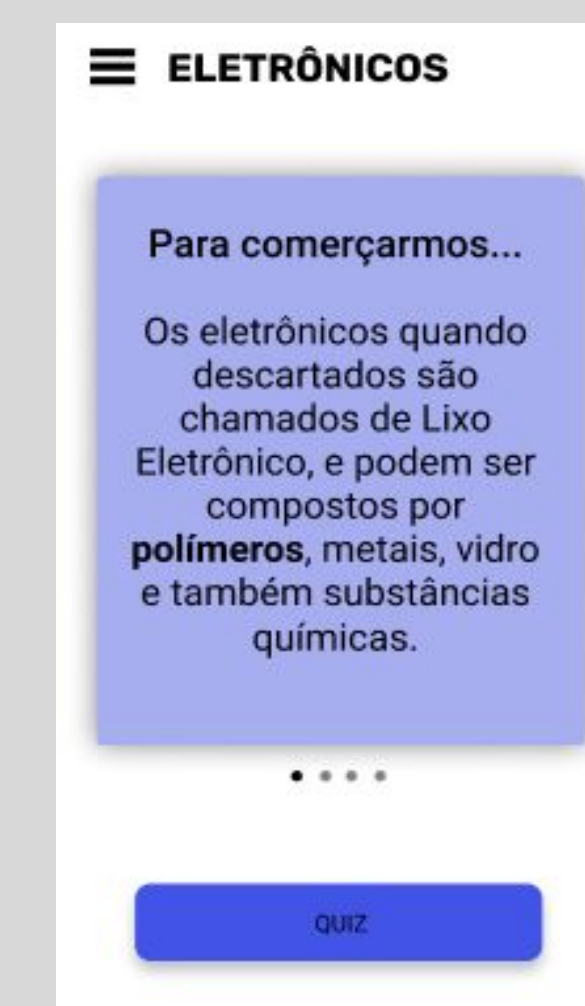


Figura 5: Tela *descubra* do app, onde contém as informações dos materiais.
Autor: De própria autoria.

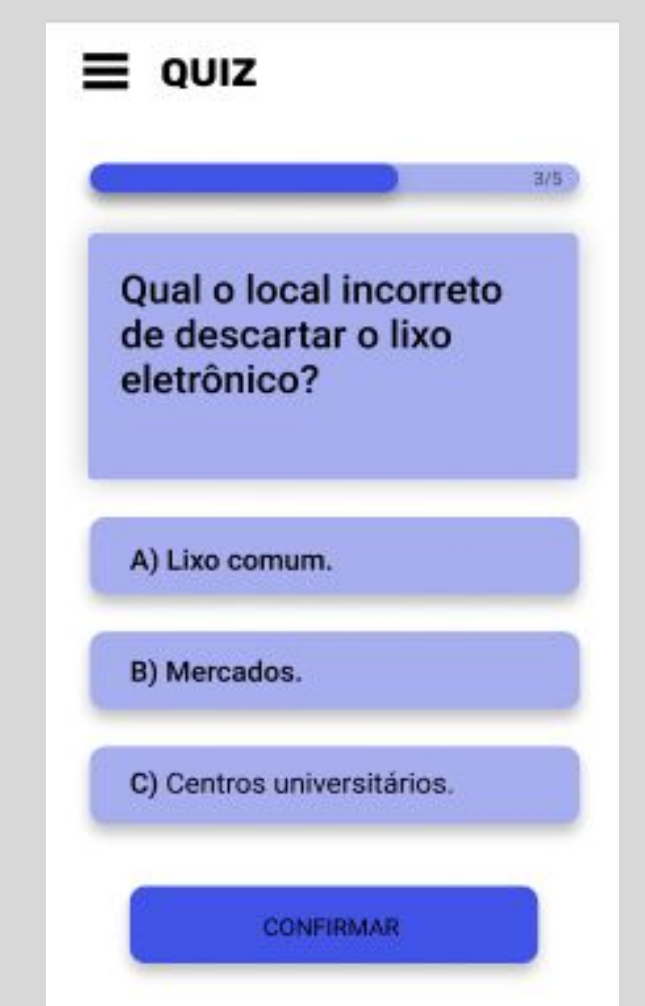


Figura 6: Tela de *quiz* do app.
Autor: De própria autoria.

A experiência e dinâmica do usuário dentro do aplicativo e website, serão cumpridas com ajuda dos mascotes, que são 4 animais da fauna brasileira, que nos representam dentro da Domum.



Figura 7 - Mascotes mico-leão-dourado, tartaruga, arara azul e lobo-guará. Autoria Raissa de Oliveira da Rocha.

Considerações finais

Com este projeto, conseguimos atender aos nossos objetivos, de tornar a educação ambiental mais acessível para todos aqueles que desejam aprender com informações confiáveis. Esperamos que o nosso projeto seja um caminho para despertar o interesse sobre as ações que estão sendo tomadas para sanar os problemas ambientais que estão ocorrendo no mundo.

Referências

- TORRESI, Susana I. Córdoba de. PARDINI, Vera L. FERREIRA Vitor F. O QUE É SUSTENTABILIDADE. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/qn/a/VkxbRDxfJvvpwRjZfCTsJYC/?lang=pt>>. Acesso em Maio de 2021.
- JACOBI, Pedro. Meio ambiente e sustentabilidade. Disponível em: <<http://michelonengenharia.com.br/downloads/Sutentabilidade.pdf>>. Acesso em Maio de 2021.
- OLIVEIRA, Naiara R.; FILHO, Rafael A. O. Aplicação dos 3r's da sustentabilidade e seus benefícios econômicos e ambientais. Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/3rs-da-sustentabilidade-artigo-para-revista-correcao-converted_0.pdf>. Acesso em MAR 2021.
- AGENDA 2030. Os 17 Objetivos De Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <<http://www.agenda2030.com.br/ods/15/>>. Acesso em FEV 2021.