

Centro Paulo Souza
Etec Philadelpho Gouvêa Netto
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Mtec (PI)

Pedro Henrique Linhares Sobral

ONGUnity: *Site* que conectamos o amor e a esperança

São José do Rio Preto - SP

2024

Pedro Henrique Linhares Sobral

ONGUnity: Site que conectamos o amor e a esperança

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvêia Netto orientado, pela Prof^a. Camila Brandão Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio Preto

2024

RESUMO

O *site* ONGU é uma plataforma desenvolvida para conectar pessoas interessadas em trabalho voluntário com ONGs (Organizações Não Governamentais) na cidade de São José do Rio Preto. Seu principal objetivo consiste em facilitar o engajamento em causas sociais, permitindo que os usuários ofereçam seu tempo e habilidades. A plataforma permite que as ONGs criem perfis institucionais e publiquem vagas de trabalho voluntário, enquanto os voluntários podem se cadastrar e selecionar as oportunidades que melhor atendam aos seus interesses.

Com um *design* intuitivo e desenvolvido em tecnologias que garantem uma interface acessível e atraente para dispositivos *web*, o ONGU se destaca por seu foco exclusivo em Rio Preto, promovendo a união da comunidade local em ações solidárias. Além disso, o *site* assegura que apenas ONGs verificadas possam acessar todas as funcionalidades, proporcionando um ambiente seguro e organizado para todos os usuários.

Em síntese, o ONGU constitui uma ferramenta que facilita a colaboração entre pessoas dispostas a contribuir e ONGs que necessitam de apoio, fortalecendo o bem-estar social na cidade.

Palavras-chave: Voluntariado, Conexão comunitária, ONGs, Acessibilidade, Segurança, Bem-estar social.

ABSTRACT

The ONGU website is a platform developed to connect individuals interested in volunteer work with NGOs (Non-Governmental Organizations) in the city of São José do Rio Preto. Its primary goal is to facilitate engagement in social causes, allowing users to offer their time and skills. The platform enables NGOs to create institutional profiles and post volunteer opportunities, while volunteers can register and select the opportunities that best match their interests.

With an intuitive design and built using technologies that ensure an accessible and attractive interface for web devices, ONGU stands out for its exclusive focus on São José do Rio Preto, promoting the union of the local community in solidarity actions. Additionally, the site ensures that only verified NGOs can access all features, providing a safe and organized environment for all users.

In summary, ONGU is a tool that facilitates collaboration between people willing to contribute and NGOs in need of support, strengthening social well-being in the city.

Keywords: Volunteering, Community connection, NGOs, Accessibility, Security, Social well-being.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama de Caso de Uso.....	12
Figura 2 - Diagrama do Banco de Dados	12
Figura 3 – Logo	13
Figura 4 – Ícone	14
Figura 5 – Paleta de Cores	14
Figura 6 – Tela Inicial (Index).....	17
Figura 7 – Tela de Login	17
Figura 8 – Tela de Cadastro de Voluntário Part1	18
Figura 9 – Tela de Cadastro de Voluntário Part2	18
Figura 10 – Tela de Cadastro da ONG.....	19
Figura 11 – Tela Inicial Voluntario	19
Figura 12 – Tela Perfil Voluntário	20
Figura 13 – Tela Oportunidades.....	20
Figura 14 – Tela Listagem ONGs.....	21
Figura 15 – Tela Minhas Inscrições.....	22
Figura 16 – Tela Detalhe Oportunidade	23
Figura 17 – Tela Detalhe Oportunidade	24
Figura 18 – Tela Inicial ONG	24
Figura 19 – Tela Perfil da ONG	25
Figura 20 – Tela Publicar Oportunidade.....	25
Figura 21 – Tela Detalhe Oportunidade	26
Figura 22 – Tela Datas da Oportunidades	26
Figura 23 – Tela Listagem Voluntários.....	27
Figura 24 – Tela Detalhe Oportunidade	27
Figura 25 – Tela Detalhe Voluntário.....	28
Figura 26 – Tela Detalhe Oportunidade	28

SUMÁRIO

1.0 INTRODUÇÃO	1
1.1 Fundamentação Teórica.....	2
2. DESENVOLVIMENTO	2
2.1 Tipo de Site	3
2.3 Ambientes e Ferramentas	5
2.4 Linguagens.....	8
2.5 Usabilidade.....	10
2.6 Diagramas do Banco de Dados e Caso de Uso	11
2.7 Logo do <i>site</i> e paleta de cores	13
2.8 Caso de Uso.....	16
2.9 Diagrama do Banco de Dados	16
2.10 Telas.....	17
3. CONCLUSÃO.....	29
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA	29
5. APENDICE A – Script do BD.....	33

1.0 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) explora o desenvolvimento de uma plataforma digital destinada a conectar ONGs e voluntários, promovendo o engajamento em causas sociais. A criação da plataforma foi motivada pela crescente demanda por instrumentos que incentivem a cooperação comunitária e o voluntariado, com foco na cidade de São José do Rio Preto, que possui uma diversidade de ONGs e uma comunidade ativa, embora careça de um meio centralizado para conectar esses atores.

A plataforma tem como principais objetivos aprimorar a divulgação de oportunidades de voluntariado, simplificar o processo de inscrição e possibilitar que os voluntários encontrem atividades alinhadas aos seus interesses e competências. Sua estrutura foi planejada com ênfase em acessibilidade e experiência do usuário, integrando tecnologias *web* modernas, como *frameworks* dinâmicos e bancos de dados otimizados, para assegurar um ambiente digital eficiente e de fácil utilização. A plataforma também prioriza a incorporação de componentes de usabilidade e *design* voltados para uma navegação intuitiva, visando estimular a participação ativa e constante dos usuários.

Este trabalho oferece uma experiência prática abrangente, que envolve desde a avaliação de requisitos até o desenvolvimento e teste do sistema, proporcionando uma compreensão detalhada e aplicada do processo de desenvolvimento de *software*. Com enfoque no impacto social, a plataforma busca não apenas beneficiar a comunidade local, mas também apresentar uma solução escalável e replicável para outras regiões que enfrentem desafios semelhantes na promoção do engajamento social.

1.1 Fundamentação Teórica

De acordo com uma pesquisa feita pela Fundação Norberto Odebrecht “A cada 10 ONGs abertas no Brasil, 3 encerraram suas atividades”. nos últimos 120 anos, muitas organizações da sociedade civil (OSCs) foram criadas no Brasil, mas muitas delas também fecharam. Desde os anos 2000, mais OSCs estão fechando do que antes: a cada duas que abriram até 2009, uma fechou. Entre 2010 e 2019, quase metade das OSCs que abriram nesse período acabaram fechando.

Um estudo do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) mostrou esses números preocupantes. O estudo do IPEA olhou para as OSCs desde 1901 até hoje, vendo quantas abriram e quantas fecharam ao longo desses 120 anos no Brasil. Eles queriam entender como essas organizações têm sobrevivido ao longo do tempo. O estudo do IPEA (“Dinâmicas Do Terceiro Setor No Brasil”). fala sobre por que é importante entender quantas organizações da sociedade civil fecham no Brasil.

Essas organizações são importantes porque ajudam a sociedade, como oferecer serviços de saúde, proteger o meio ambiente e gerenciar creches e escolas comunitárias. O estudo mostra que muitas organizações sem fins lucrativos param de funcionar, e isso pode acontecer porque elas não cumprem obrigações como entregar documentos ao governo. Os números do estudo não indicam exatamente quando uma organização parou de funcionar, mas sim quando perdeu o registro no governo.

Isso pode mostrar que algumas organizações têm dificuldades em fazer a gestão necessária para funcionar direito, ou que algumas que já fecharam não atualizaram seus registros no governo. Não ter uma boa gestão pode atrapalhar as organizações a cumprir suas responsabilidades e a manter boas relações com quem investe nelas.

2. DESENVOLVIMENTO

Na parte de desenvolvimento, iremos explicar o processo de criação e execução da plataforma ONGU, desde a concepção do conceito até a elaboração dos componentes técnicos e funcionais. A construção do sistema foi organizada em fases cruciais, que incluem a identificação dos requisitos, a organização do banco de dados, a elaboração do *layout*, a implementação das funcionalidades e os testes de usabilidade.

2.1 Tipo de Site

Para garantir que a ONGU atenda de forma eficiente tanto às ONGs quanto aos voluntários, escolhemos tipos de sites específicos que se alinham com nossos objetivos. Cada um desses sites foi projetado para simplificar o processo de conexão entre ONGs e pessoas interessadas em causas sociais. Abaixo, explicamos como cada tipo de site funciona dentro da plataforma ONGU:

Tipo1 - Landing Page

Vamos utilizar uma Landing Page para fornecer uma visão geral do *site*, destacando a missão das ONGs, seus valores e como os voluntários podem se envolver. Ofereceremos um formulário de inscrição para que pessoas interessadas possam se cadastrar e receber atualizações e informações sobre as oportunidades da plataforma.

Tipo2 - Intranet

A intranet servirá como um espaço exclusivo para as ONGs registradas, onde poderão gerenciar suas oportunidades de voluntariado, se comunicar com voluntários por meio de oportunidades. Isso promoverá uma gestão mais eficaz e um melhor acompanhamento.

Tipo3 - Sites de Classificados

Facilite a pesquisa e filtragem para que os usuários possam encontrar oportunidades relevantes com facilidade.

2.2 Sistemas Semelhantes e o Diferencial da ONGU

Existem várias plataformas que conectam pessoas interessadas em fazer o bem a organizações que precisam de ajuda. Essas ferramentas oferecem muitas oportunidades de voluntariado em áreas como educação, saúde e meio ambiente, permitindo que os usuários encontrem atividades que correspondam aos seus interesses e habilidades. Embora essas plataformas sejam importantes para o engajamento social, elas muitas vezes não têm um foco local.

É nesse sentido que a ONGU se destaca, pois conecta voluntários diretamente com ONGs de São José do Rio Preto e região. Essa abordagem facilita a participação em ações sociais e permite que os voluntários vejam o impacto direto de suas contribuições nas comunidades. A seguir, vamos explorar as características dessas plataformas e como a ONGU se diferencia em sua proposta.

Sistemas Semelhantes 1 - Idealist

Idealist é uma plataforma global que conecta pessoas com oportunidades de fazer o bem, oferecendo vagas de emprego, voluntariado, estágios e projetos em organizações sem fins lucrativos, ONGs e outras iniciativas de impacto social.

O *site* é voltado para aqueles que querem trabalhar em áreas como desenvolvimento comunitário, direitos humanos, educação e meio ambiente, ajudando a promover mudanças positivas na sociedade. Além de ser um ponto de encontro para quem busca oportunidades, o Idealist também oferece ferramentas para organizações publicarem suas vagas e encontrarem voluntários ou colaboradores. É uma plataforma bastante utilizada por quem quer engajar em causas sociais e contribuir para o bem-estar global.

Sistemas Semelhantes 2 - VolunteerMatch

VolunteerMatch é uma plataforma online que conecta pessoas interessadas em voluntariado com organizações que precisam de voluntários. Ela oferece uma vasta gama de oportunidades, permitindo que os usuários encontrem atividades voluntárias de acordo com suas habilidades, interesses e localização.

As oportunidades abrangem diversas áreas, como educação, meio ambiente, saúde, direitos humanos, e muitas outras. A plataforma também ajuda ONGs e outras organizações sem fins lucrativos a recrutar voluntários, fornecendo ferramentas para que elas possam listar suas vagas e alcançar uma comunidade de pessoas dispostas a contribuir com seu tempo e talentos. Com uma interface intuitiva, o VolunteerMatch facilita tanto para quem quer ajudar quanto para quem busca apoio em suas causas.

Diferencial do nosso *site*

ONGU se destaca de plataformas como “Idealist” e “VolunteerMatch” por focar em conectar voluntários com ONGs locais em Rio Preto e região, ajudando diretamente as comunidades. Enquanto os sites globais oferecem muitas opções, a ONGU pode

se destacar por ser mais próximo e acessível. Outro ponto forte é a possibilidade de mostrar o impacto real de cada ação, para que o voluntário veja os resultados do seu trabalho. Além disso, a ONGU pode ter um compromisso com a inclusão social, oferecendo oportunidades para todos, com um design simples e fácil de usar.

2.3 Ambientes e Ferramentas

No desenvolvimento de um *site*, a escolha dos ambientes e ferramentas adequados é fundamental para garantir eficiência e funcionalidade. Cada ferramenta desempenha um papel específico, contribuindo para diferentes etapas do processo de criação e manutenção do *site*.

A seguir, apresentamos os principais ambientes que utilizaremos no desenvolvimento da ONGU, cada um com suas características e vantagens, que nos ajudarão a construir uma plataforma eficaz e de fácil acesso para nossos usuários.

Ambientes 1 - XAMP

XAMPP é *software* que tem um monte de ferramentas gratuitas que permitem criar sites, armazenar dados e executar *scripts* PHP e Perl. XAMPP é um *software* que permite usar qualquer programa em qualquer computador. O nome deste *software* é uma combinação das primeiras letras do seu nome com suas atribuições que ele faz: 'X', para qualquer computador, 'A' Apache para um servidor *web*, 'M', MySQL para um banco de dados, 'P', PHP para uma linguagem de *script* e *Perl* para outra linguagem de *script*. Foi feito para ser fácil de configurar e usar, para que as pessoas possam ter todo um sistema de desenvolvimento *web* em seus próprios computadores. O XAMP será responsável pela execução do PHP e de alguns *scripts* do nosso *site*.

Ambientes 2 – Visual Studio

O Visual Studio é um ambiente único que oferece todas as etapas do ciclo de desenvolvimento, sendo uma ferramenta poderosa para os desenvolvedores. É um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) completo que permite escrever, editar, depurar e criar código, além de implantar aplicativos.

O Visual Studio não só oferece funcionalidades básicas como edição e depuração de código, mas também inclui compiladores, ferramentas de preenchimento automático de código, controle de versão do código-fonte, uma variedade de extensões e muitos outros recursos para aprimorar cada fase do processo de desenvolvimento de *software*.

Ambientes 3 - HeidiSQL

HeidiSQL é uma ferramenta de *software* livre de administração de banco de dados MySQL, MariaDB, PostgreSQL e SQL Server. Ela permite que os usuários gerenciem e manipulem facilmente bancos de dados relacionais por meio de uma interface gráfica intuitiva. Com o HeidiSQL, é possível realizar tarefas como criar, editar e excluir tabelas, executar consultas SQL, importar e exportar dados, gerenciar usuários e permissões, entre outras funcionalidades relacionadas à administração de banco de dados.

Ferramenta 1 - Adobe Color

A ferramenta gratuita Adobe Color auxilia *designers* e programadores na criação e exploração de paletas de cores equilibradas para seus projetos. Com ela, podemos testar combinações de cores e observar como elas se comportam quando combinadas, empregando modos de cor como complementares, análogos, triádicos, entre outros. Adobe Color também permite importar imagens para extrair as principais cores, facilitando a criação de uma identidade visual consistente. Na ONGU, o Adobe Color pode ser um recurso crucial para estabelecer e harmonizar a paleta de cores do *site*, assegurando uma apresentação visual atrativa e profissional.

Ferramenta 2 - Astah

Astah é um instrumento de modelagem visual empregado na elaboração de diagramas, tais como casos de uso, diagramas de classes, fluxogramas e outros elementos cruciais na criação de sistemas. O Astah, com sua interface intuitiva, simplifica a representação de processos e interações, possibilitando que grupos de desenvolvimento planejem e registrem funcionalidades de maneira clara e estruturada. No projeto da ONGU, o Astah foi empregado na elaboração de diagramas de caso de uso, auxiliando na definição das interações entre os usuários e o sistema, o que favorece um desenvolvimento mais organizado e eficaz.

Ferramenta 3 - Bing

Bing é um mecanismo de busca que permite a busca por referências visuais, inspirações e recursos valiosos para a elaboração de elementos de *design*, tais como logotipos e ícones. O Bing, ao investigar imagens, tendências de *design* e exemplos, auxilia no processo de criação visual, contribuindo para estabelecer a identidade visual de um *site* ou aplicativo. No processo de desenvolvimento da ONGU, o Bing serviu como ferramenta para a criação do logotipo e do ícone, oferecendo conceitos visuais que se alinham com o objetivo do projeto.

Ferramenta 4 - BrModelo Online

BR Modelo Online é um instrumento para a modelagem de bases de dados que possibilita a criação de diagramas de entidade-relacionamento (ER) de maneira simples e visual. Ela é frequentemente empregada para estruturar e organizar os dados em um sistema, simplificando a elaboração de tabelas e a compreensão das conexões entre elas. No projeto da ONGU, utilizou-se o BR Modelo Online para criar o modelo de banco de dados, assegurando que a estrutura de dados estar claramente estabelecida e que o sistema seja capaz de suprir as demandas de armazenamento e consulta de informações de maneira eficaz.

Ferramenta 5 - Canva

Canva é uma plataforma de *design* gráfico *online* que oferece uma variedade de modelos, ferramentas de edição e elementos visuais para facilitar a criação de conteúdos visuais de alta qualidade. O Canva, com sua interface simples e intuitiva, possibilita que usuários de todas as competências criem imagens atraentes sem a exigência de competências de *design* avançadas. No projeto da ONGU, o Canva foi empregado na elaboração do carrossel de imagens, assegurando uma apresentação visual cativante e em sintonia com a identidade do *site*.

Ferramenta 6 - ChatGPT

ChatGPT é uma ferramenta de inteligência artificial criada pela OpenAI, que contribui para a criação de textos, ideias inovadoras, respostas a questões e na formulação de conceitos. A ferramenta é frequentemente empregada para auxiliar na criação de textos, esclarecer questões técnicas e elaborar introduções e descrições para assuntos específicos.

No progresso da ONGU, ChatGPT tem se mostrado uma fonte valiosa de auxílio na elaboração e revisão de textos, assegurando uma comunicação transparente e direta, em sintonia com as metas do projeto como auxílio de programação.

Ferramenta 7 - Flaticon

Flaticon é uma plataforma que disponibiliza uma vasta coleção de ícones em variados estilos e temas, perfeitos para enriquecer projetos visuais com emblemas claros e de fácil identificação. Os ícones do Flaticon estão disponíveis para download em diversos formatos e possuem uma alta personalização, possibilitando a modificação de cores e tamanhos para se adequarem à identidade visual do projeto. No desenvolvimento da ONGU, o Flaticon foi empregado na escolha de ícones que enriquecem o *design* do *site*, simplificando a navegação e aprimorando a experiência visual dos visitantes.

Ferramenta 8 – Ideogram.IA

O Ideogram.IA é uma ferramenta de design e diagramação usada para criar elementos visuais personalizados. No site ONGU, foi essencial para desenvolver o ícone oficial, refletindo valores como acolhimento e empatia de forma visualmente impactante.

Ferramenta 8 - Photopea

Photopea é um *software online* para edição de imagens que proporciona funcionalidades avançadas similares às encontradas em programas profissionais, como o Adobe Photoshop. Com ela, podemos executar edições complexas, mexer em camadas, aplicar filtros e ajustar pormenores visuais de maneira simples e acessível diretamente no navegador. No projeto da ONGU, o Photopea foi empregado para editar e aprimorar elementos gráficos, assegurando que as imagens e ícones do site estejam em harmonia com o design visual estabelecido e comuniquem claramente a identidade da plataforma.

2.4 Linguagens

As linguagens de programação são essenciais no desenvolvimento de *sites*, pois permitem criar a estrutura, a funcionalidade e a interatividade necessárias para proporcionar uma boa experiência ao usuário. Cada linguagem tem suas particularidades e é utilizada em diferentes partes do processo de desenvolvimento. Nesta seção, vamos explorar as principais linguagens que serão empregadas na

construção da ONGU, destacando suas funções e como elas contribuem para o funcionamento da plataforma.

Linguagem 1 - JavaScript

JavaScript desempenha um papel fundamental no funcionamento para ONGU, proporcionando interatividade e uma experiência de usuário dinâmica. Por exemplo, ao implementar funcionalidades como mensagens de alerta para confirmações de ações e formulários interativos que validam entradas em tempo real, o JavaScript melhora a usabilidade do *site*, tornando a navegação mais fluida e agradável para os usuários que buscam oportunidades de voluntariado.

Linguagem 2 - PHP

PHP é a linguagem de programação escolhida para o *backend* do *site* ONGU. Ela é responsável pela geração de conteúdo dinâmico, como a exibição de informações sobre ONGs, oportunidades de voluntariado e perfis de usuários. Com PHP, o *site* pode processar formulários de registro e *login*, gerenciar a autenticação de usuários e interagir com o banco de dados MySQL para armazenar e recuperar informações de forma eficiente. Essa flexibilidade e funcionalidade tornam o PHP uma escolha ideal para atender às necessidades do ONGU.

Linguagem 3 - MySQL

O MySQL é utilizado no *site* ONGU como o sistema de gerenciamento de banco de dados que armazena informações cruciais sobre ONGs, oportunidades de voluntariado e usuários. Com um *design* relacional, o MySQL permite que o *site* organize e acesse dados de maneira estruturada, garantindo que as informações estejam disponíveis de forma rápida e eficiente. Isso é essencial para oferecer uma experiência de busca fluida e organizada, facilitando a conexão entre voluntários e organizações sociais.

Linguagem 4 - HTML

HTML forma a base do *site* ONGU, estruturando o conteúdo apresentado aos usuários. É responsável por definir a organização dos elementos na página, como cabeçalhos, parágrafos, formulários e botões. A estruturação correta do HTML garante

que o *site* seja acessível e compreensível, além de facilitar a indexação pelos motores de busca, o que é crucial para atrair novos voluntários.

Linguagem 5 - CSS

O CSS é utilizado para estilizar o *site* ONGU, criando uma interface visual atraente e intuitiva. Com o CSS, os desenvolvedores podem definir cores, fontes, *layouts* e espaçamentos, assegurando que o *site* seja esteticamente agradável.

Um *design* bem elaborada ajuda a manter os usuários engajados e facilita a navegação, tornando a experiência mais agradável ao buscar oportunidades de voluntariado.

Linguagem 6 - AJAX

AJAX é uma técnica utilizada no *site* ONGU para melhorar a interatividade e a rapidez nas interações do usuário. Por exemplo, ao filtrar oportunidades de voluntariado ou buscar informações sobre ONGs, o AJAX permite que dados sejam carregados em segundo plano sem recarregar a página inteira. Isso proporciona uma experiência de navegação mais fluida e eficiente, ajudando os usuários a encontrarem as informações que precisam rapidamente.

Linguagem 7 - JSON

O JSON é utilizado no *site* ONGU para a troca de dados entre o cliente e o servidor, especialmente em operações assíncronas. Por exemplo, ao carregar informações sobre oportunidades de voluntariado, o *site* pode utilizar JSON para transmitir dados de forma leve e estruturada. Isso facilita a manipulação e exibição de informações dinâmicas na interface, melhorando ainda mais a experiência do usuário

2.5 Usabilidade

Usabilidade é um aspecto fundamental no desenvolvimento de qualquer plataforma, garantindo que o site seja intuitivo, fácil de navegar e acessível a todos os tipos de usuários. Um site com boa usabilidade permite que as pessoas encontrem informações e realizem ações de maneira rápida e eficiente, sem obstáculos. Na

ONGU, priorizamos a criação de uma experiência simples e agradável, focada em atender tanto os voluntários quanto as ONGs.

Por que aplicar?

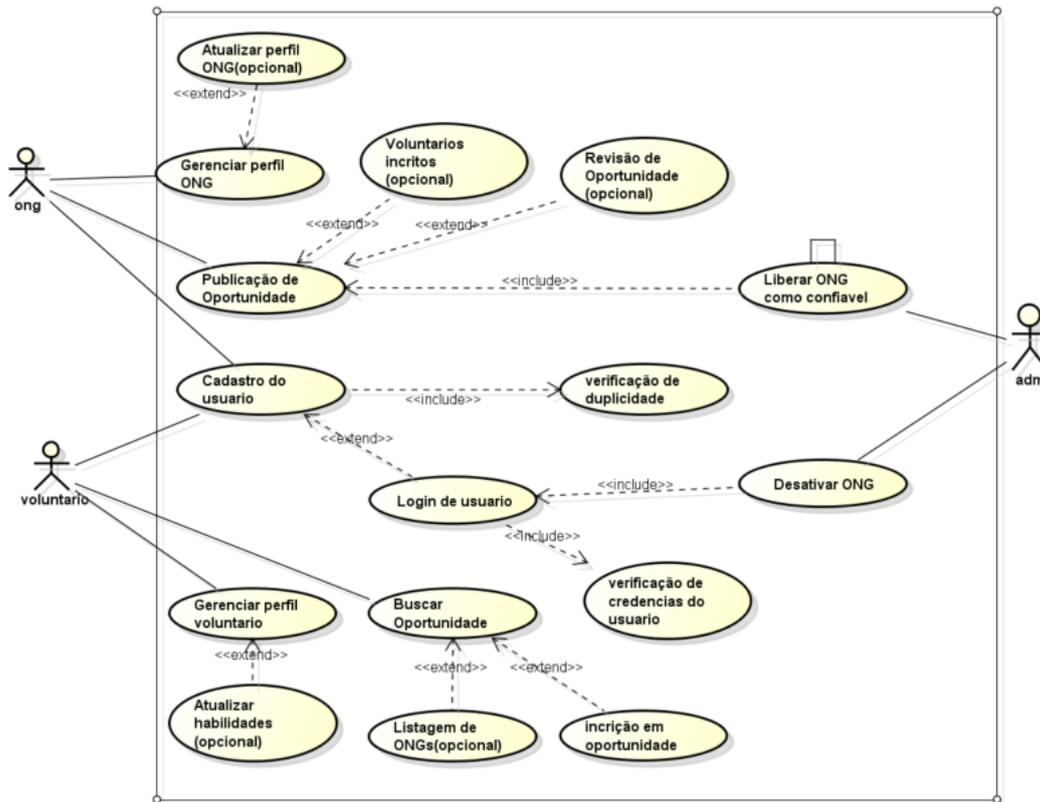
O *site* foi projetado para proporcionar facilidade desde o início, com uma interface intuitiva, busca rápida e segura. As ONGs passam por validações no momento da Criação de suas contas, garantindo que atendam aos requisitos necessários para serem publicadas no *site*, o que assegura a segurança dos nossos clientes. Além disso, oferecemos uma interface amigável e de fácil compreensão para todos os tipos de usuários, sempre buscando a simplicidades na hora de conectar os voluntários com as ONGs.

2.6 Diagramas do Banco de Dados e Caso de Uso

Anexamos o Diagrama de Caso de Uso da ONGU, que detalha as funcionalidades essenciais da plataforma para os dois grupos que farão uso do sistema: ONGs e voluntários.

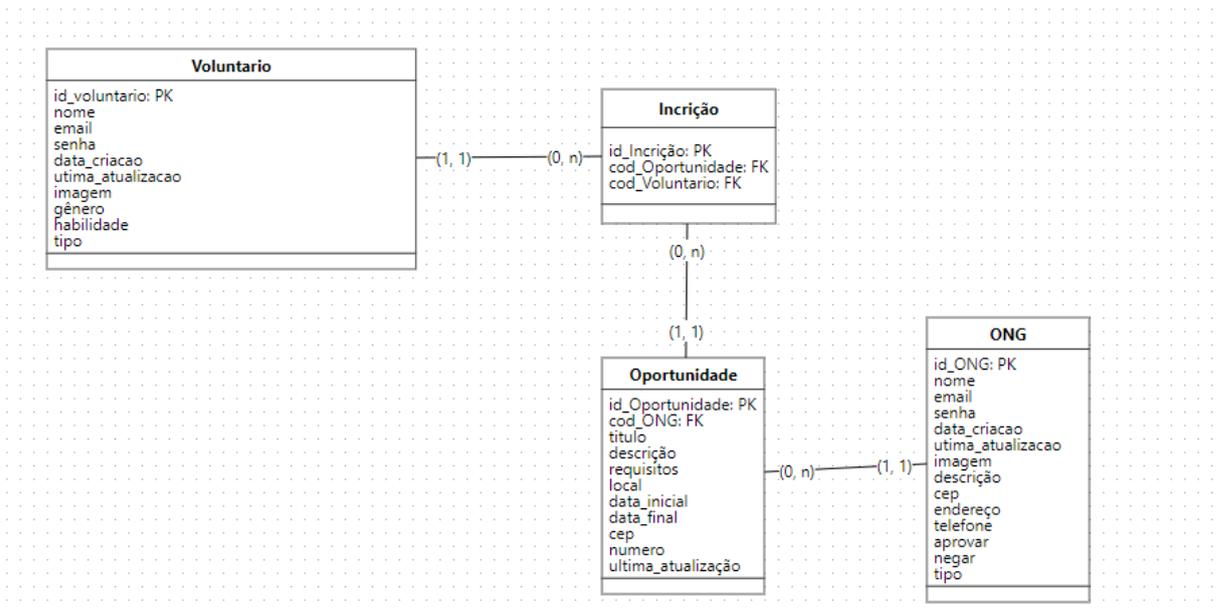
Incluimos também o Diagrama de Banco de Dados, que ilustra as entidades e as relações entre elas, fundamentais para a gestão do processo de armazenamento e organização de dados, assegurando que as oportunidades de voluntariado e as informações dos usuários sejam gerenciadas de forma eficaz e segura.

Figura 1 - Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Figura 2 - Diagrama do Banco de Dados



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

2.7 Logo do *site* e paleta de cores

Figura 3 – Logo



Fonte: Desenvolvido pelo autor e pela Bing. 2024.

A logo do *site* ONGU (Figura 3) foi cuidadosamente desenvolvida utilizando o editor gráfico Photopea, com o suporte de recursos visuais encontrados através do Bing. Cada componente foi selecionado para espelhar os princípios e a missão principal da plataforma. A imagem foi meticulosamente elaborada para comunicar acolhimento, esperança e resiliência.

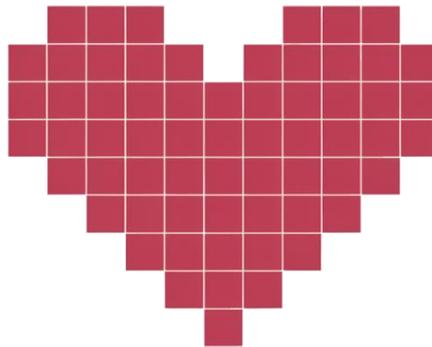
O emblema principal da marca - uma mão que acolhe um coração - simboliza o zelo, a solidariedade e o suporte que a ONGU fomenta, consolidando a missão de unir indivíduos e ONGs em prol de iniciativas sociais. Este ato representa o carinho e a dedicação dos voluntários e das organizações não governamentais, componentes cruciais para um efeito positivo e duradouro na comunidade de São José do Rio Preto. Além disso, a imagem do coração nas mãos representa o desejo da ONGU de oferecer um espaço seguro e receptivo para todos que desejam colaborar com causas sociais.

A escolha do trigo para a logo representa a abundância e a dedicação que o trabalho voluntário oferece, simbolizando o desenvolvimento e a fertilidade que surgem do esforço conjunto. Como o trigo floresce abundantemente e sustenta muitos, o suporte das ONGs e o engajamento dos voluntários contribuem para a nutrição e o fortalecimento da comunidade.

Por fim, a montanha representa os desafios que os voluntários e as ONGs enfrentam no caminho para alcançar suas metas, simbolizando também as conquistas e a

superação desses obstáculos. Esta imagem tem como objetivo inspirar resiliência e determinação, características essenciais para aqueles que se empenham em superar obstáculos em prol de um objetivo maior. Assim, a montanha expressa o valor das jornadas individuais e coletivas que constituem o voluntariado, registrando as histórias de cada voluntário e ONG que integram a ONGU.

Figura 4 – Ícone



Fonte: Desenvolvido pelo autor e pelo ideograma.ia. 2024.

O ícone selecionado para o *site* ONGU foi o coração pelo significado de amor, compaixão e bondade. foi uma figura e discreta, que se encaixou perfeitamente nos requisitos abordado no *site*.

Figura 5 – Paleta de Cores



Fonte: Adobe Color. 2024.

A escolha das cores para a ONGU foi meticulosamente feita para espelhar os princípios básicos da plataforma e estabelecer uma ligação visual que transmite acolhimento, desenvolvimento e comprometimento com a comunidade. O tom de azul claro (#A6C9FD) proporciona calma e segurança, perfeito para fomentar um sentimento de proteção entre os voluntários e a população de Rio Preto. Ao optar por essa tonalidade, a ONGU reforça a ideia de ser um local seguro e receptivo, onde todos têm a liberdade de contribuir para causas sociais sem preocupações.

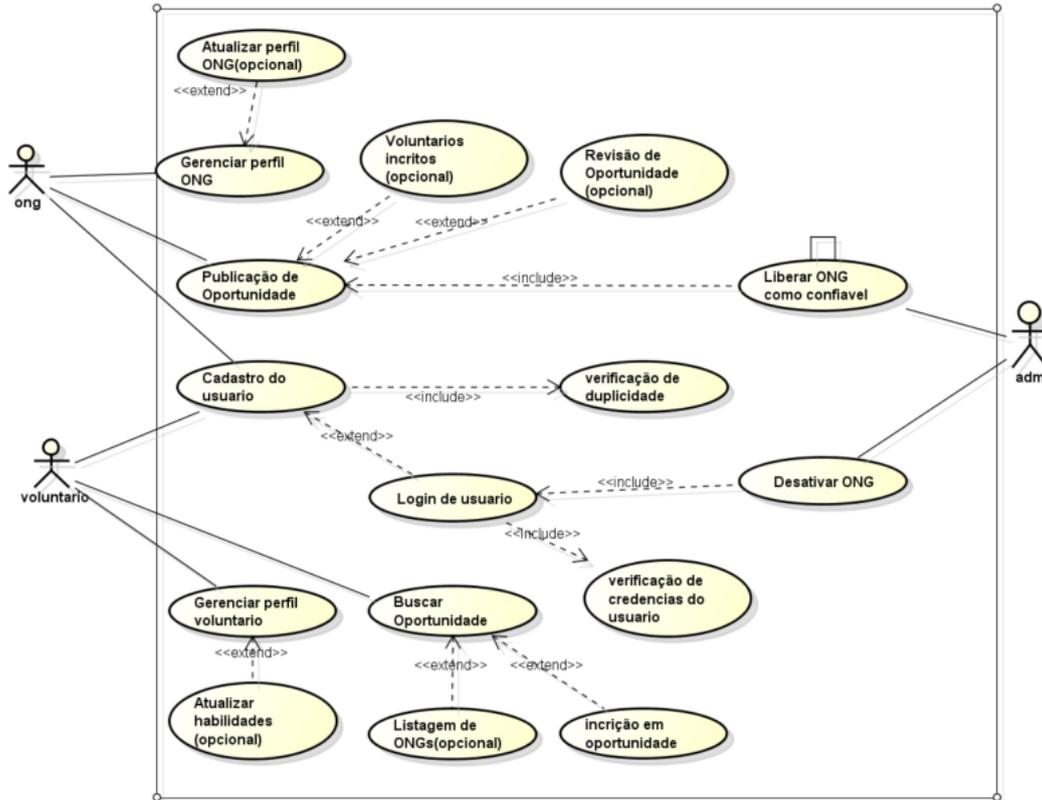
Depois, o tom claro de verde (#BFE385) simboliza o desenvolvimento e a renovação, representando o efeito positivo e sustentável que a ONGU busca proporcionar à comunidade.

O verde simboliza um futuro auspicioso, estimulando o crescimento constante e o avanço que cada iniciativa social pode atingir. A cor viva do rosa realça a paixão e a empatia que impulsionam a ONGU e seus voluntários.

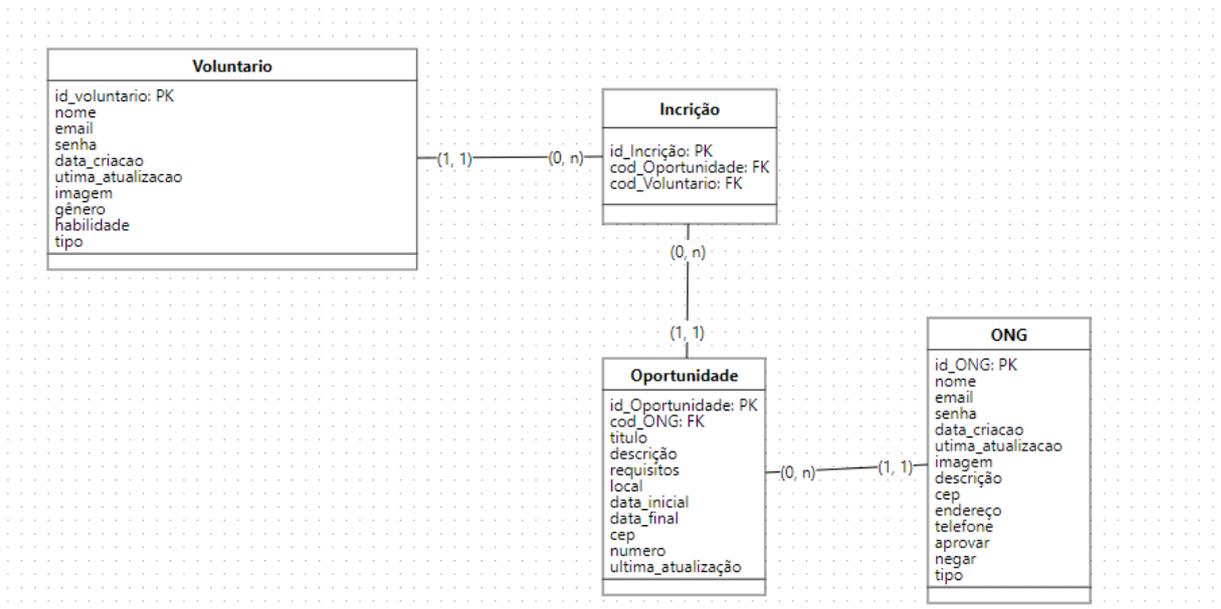
Esta vibrante tonalidade expressa o envolvimento emocional e a energia com que a plataforma apoia as causas locais, destacando a dedicação emocional e o comprometimento com cada ação. A cor roxa (#7460E4) foi selecionada para representar a criatividade e o discernimento estratégico que orientam as atividades da ONGU, representando as soluções inovadoras e a perspectiva de longo prazo requeridas para lidar com os desafios sociais. A seleção do tom roxo destaca a agilidade da plataforma e sua habilidade de lidar com problemas de maneira única e eficiente.

Finalmente, o laranja claro (#E99D63) proporciona um ambiente acolhedor e convidativo, promovendo a adesão de novos membros e voluntários. Este tom de laranja transmite vitalidade e calor, simbolizando a alegria e o entusiasmo que a ONGU proporciona em cada interação com a comunidade. Esta gama de cores equilibrada, simultaneamente funcional e emotiva, consolida a identidade visual da ONGU e transmite sua missão de maneira nítida e motivadora a todos que interagem com a plataforma.

2.8 Caso de Uso



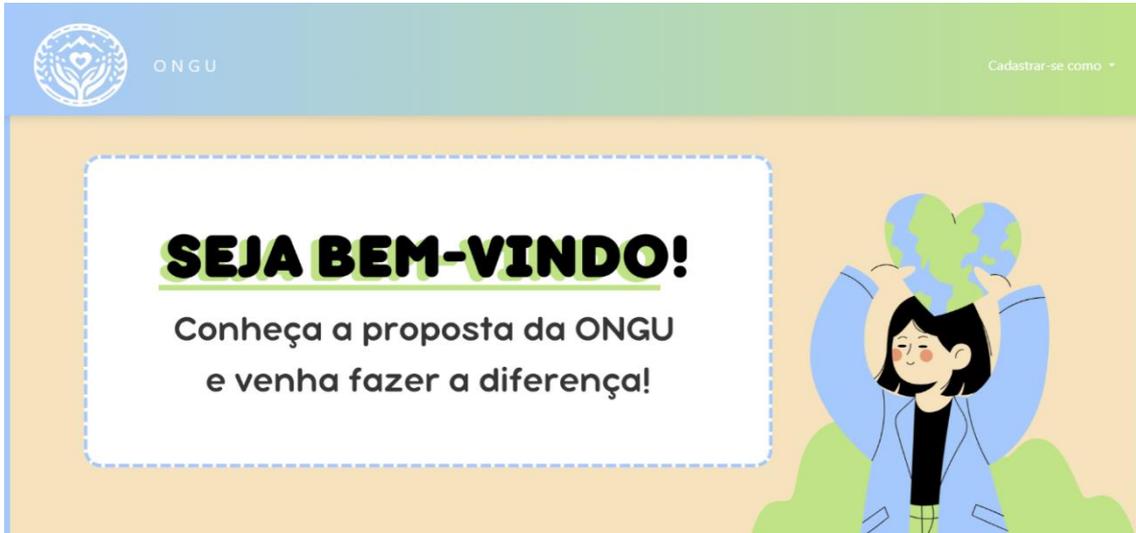
2.9 Diagrama do Banco de Dados



2.10 Telas

Abaixo, dissertamos sobre as principais telas do *site* ONGU e explicamos detalhadamente o objetivo de cada ferramenta que o *website* disponibiliza.

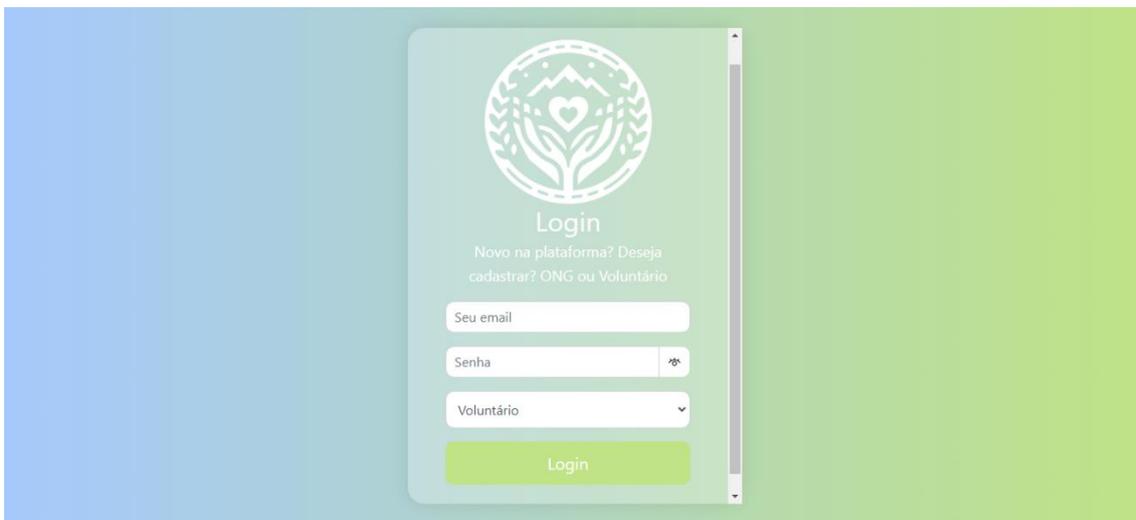
Figura 6 – Tela Inicial (Index).



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

A tela inicial da ONGUnity onde é nosso primeiro ponto de chegada, onde nós pensamos com muito cuidado de cada detalhe, desde a paleta de cores até as figuras do carrossel de imagens que foram feitas pelos Canva, e um botão no canto superior direito que direciona a três formulários diferentes.

Figura 7 – Tela de Login



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Depois da tela Inicial (Figura 6). após nossos usuários verificarem o propósito da ONGU e já estiver cadastrado eles serão direcionados para tela de *Login* (Figura 7). onde poderão entrar em suas contas, se por acaso não estiver cadastrado ainda podem se cadastrar tocando nos *links* acima.

Figura 8 – Tela de Cadastro de Voluntário Part1



Cadastrar voluntário

Seu email

Senha

Confirme sua senha

Próximo

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Logo após os usuários selecionarem -Cadastrar como voluntario- na tela Inicial (Figura 6). eles vão ser encaminhados para o formulário de cadastro onde nessa primeira parte serão apenas solicitados o E-mail e a senha.

Figura 9 – Tela de Cadastro de Voluntário Part2



Cadastrar Habilidade do Voluntário

Seu nome completo

Gênero

Selecione uma Habilidade

Tipo de Voluntário

Cadastrar

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Depois do usuário preencher o primeiro formulário (Figura 8), ele será direcionado para cadastrar os dados mais pessoais junto com suas habilidades e tipos de voluntario que o usuário se identifica.

Figura 10 – Tela de Cadastro da ONG



The screenshot shows a web form titled "Cadastrar ONG" (Register NGO). The form is set against a light green background with a white dashed circle above the input fields. The fields are: "Nome da Instituição" (Institution Name), "Email", "Senha" (Password) with a visibility toggle, "Confirme sua senha" (Confirm your password) with a visibility toggle, "CEP" (Postal Code), and "Número" (Number). A vertical scrollbar is visible on the right side of the form area.

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Usuário que selecionou na tela Inicial -Cadastrar como ONG- é direcionado para o formulário único de cadastro da ONG onde os usuários têm que preencher os dados, mas complexos. Como cep e número na qual passa por uma validação na qual não permite cadastrar sem cep valido.

Figura 11 – Tela Inicial Voluntario



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o *login* bem-sucedido do voluntario (Figura 7), O usuário vai ser direcionado para Tela Inicial Voluntario (Figura 11), onde ele vai ter acesso a 4 *links* e um botão de *Logout*.

Figura 12 – Tela Perfil Voluntário



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Quando o usuário apertar no quarto link onde vai estar presente o nome do usuário logado presente na (Figura 11), o usuário será direcionado para Tela Perfil Voluntario (Figura 12), onde será possível os voluntários trocar seus dados como: nome, e-mail e gênero.

Figura 13 – Tela Oportunidades



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Quando os voluntários logado selecionar o link *Buscar Oportunidade* presente na Tela Inicial Voluntario (Figura 11), vai ser aberto uma página onde vai estar presente uma listagem com as oportunidades cadastradas no *site* feitas pelas ONGs, nessa listagem vai estar presente o título da oportunidade, o @ que seria o nome da ONG, tipo, selo de ONG confiável e o *link* ver detalhe.

Figura 14 – Tela Listagem ONGs



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o usuário presente na Tela Inicial Voluntario (Figura 11), selecionar o *link* ONGs, o usuário vai ser direcionado para uma listagem (Figura 14) com todas as ONGs cadastradas e verificadas pelo ADM. Nessa listagem vai estar presente: nome, e-mail, tipo e o selo de confiança do ADM do *site*.

Figura 15 – Tela Minhas Inscrições



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o usuário apertar no botão participar da oportunidade localizado na Tela Detalhe Oportunidade (Figura 16), ele poderá ver as suas inscrições na listagem presente na Tela Inscrições (Figura 15), onde poderão ser vistos como: título, local, data inicial, data final e o *link* detalhe localizado dentro da lupa. Acima estão localizados uns radio de filtro por dia sendo, próximas como oportunidades futuras, vencidas como inscrições de oportunidades que já aconteceram e dentro do prazo oportunidades que estão acontecendo atualmente.

Figura 16 – Tela Detalhe Oportunidade



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o usuário selecionar o *link* ver detalhe da oportunidade presente na tela Oportunidade (Figura 13), vai ser direcionado para Tela Detalhe Oportunidade (Figura 16), onde o usuário consegue ver os dados daquela oportunidade como: descrição, Período, endereço... além de ter acesso a um botão de Participar na qual quando apertado automaticamente registra o usuário aquela oportunidade que poderá ser vista na tela Inscrições (Figura 15).

Figura 17 – Tela Detalhe Oportunidade



Fonte: Desenvolvido pelos autores. 2024.

Após o usuário selecionar o *link* ver detalhe da ONG presente na tela Inicial Voluntario (Figura 13), o usuário vai ser direcionado para tela detalhes da ONG onde vai estar presente alguns dados sobre a instituição.

Figura 18 – Tela Inicial ONG



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o *login* bem-sucedido da ONG na plataforma o representante da instituição vai ser direcionado para Tela Inicial ONG presente na (Figura 18), na qual vai estar presente quatro *links* e um botão de *Logout*.

Figura 19 – Tela Perfil da ONG

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o usuário selecionar o *link* com o nome da Instituição logada. presente na (Figura 18), ao selecionar vai ser direcionado para Tela Perfil ONG presente na (Figura 19), onde vai ter um formulário com os dados da ONG na qual algumas opções podem ser mudadas como: nome, cep, número e entre outros dados.

Figura 20 – Tela Publicar Oportunidade

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Quando selecionado o *link* Publicar Oportunidade presente na Tela Inicial ONG (Figura 18), o usuário é direcionado para uma tela (Figura 20) com um formulário e uma listagem com as postagens recentes na qual tem dois *links* sendo o link.

Figura 21 – Tela Detalhe Oportunidade

Alterar

Voluntários para Resgatar Gatos

A Toca do Gato busca voluntários para

15085-485 1231

Logradouro

Cidade Estado

02/10/2024 05/10/2024

Atualizar

Excluir

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Ao selecionar o *link* com o nome da oportunidade presente na Tela Publicar Oportunidade (Figura 20), quando selecionado direciona o usuário para uma tela com um formulário e um botão de excluir, na qual o formulário onde estará presente os dados cadastrado da oportunidade na qual pode ser alterada ou o botão de excluir a o registro.

Figura 22 – Tela Datas da Oportunidades

Oportunidades Cadastradas

Título	Data de Início	Data de Fim	Ações
Voluntários para Cuidados e Socialização de Gatos Resgatados	2024-09-27	2024-10-05	
Voluntários para Resgatar Gatos	2024-10-02	2024-10-05	

Voltar

Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Ao selecionar o *link* Datas da Oportunidade presente na Tela Inicial ONG (Figura 18), o usuário é direcionado para uma listagem (Figura 22), contendo suas oportunidades criadas com suas datas na qual se as datas já estiverem vencidas os números da data

fica vermelha indicando que aquela oportunidade já aconteceu, no lado das datas tem um ícone de lixeira na qual quando selecionada apaga o registro da oportunidade selecionada.

Figura 23 – Tela Listagem Voluntários



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Quando selecionado o *link* Voluntários presente na Tela Inicial ONG (Figura 18) abre uma listagem com todos os voluntários cadastrados no *site*.

Figura 24 – Tela Detalhe Oportunidade



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Após o usuário selecionar o *link* Inscritos na listagem de Oportunidades Recente presente na Tela Publicar Oportunidade (Figura 20), o usuário é direcionado para uma

tela com uma listagem com os Voluntários que estar participando daquela oportunidade.

Figura 25 – Tela Detalhe Voluntário



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

Ao clicar nas lupas presentes nas telas Listagem Voluntario (Figura 23) ou na Tela Inscrições (Figura 24) o usuário é direcionado a uma tela com os dados do voluntario.

Figura 26 – Tela Detalhe Oportunidade



Fonte: Desenvolvido pelo autor. 2024.

E por fim a tela ADM que apenas o administrador do *website* tem acesso, onde tem uma listagem com todas as ONGs registradas no *site* onde o adm. pode permitir o acesso da ONG ao site se a ONG for falsar o adm. pode bloquear ela.

3. CONCLUSÃO

A plataforma ONGU se mostrou uma solução prática e eficiente para conectar ONGs e voluntários. A interface intuitiva facilita o acesso a oportunidades de voluntariado e simplifica o gerenciamento por parte das ONGs. Os desafios enfrentados durante o desenvolvimento foram superados, resultando em um sistema funcional que promete promover um impacto social positivo.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

LONGEN, Andrei. **O Que é MySQL?** Publicada em: 01/02/2024. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-mysql#:~:text=Quanto%20a%20sua%20defini%C3%A7%C3%A3o%20MySQL,dados%20baseados%20no%20model%20relacional>. Acesso em: 23 e abr. 2024.

BARRETO, Dennis. **36 tipos de Sites.** Disponível em <https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/>. Acesso em: 01 abr. 2024.

CARVALHO, Caio. **Como usar o Photopea online.** Publicada em: 03 de dez. 2021. Disponível em: https://canaltech.com.br/utilitarios/como-usar-o-photopea-online/#google_vignette. Acesso em: 28 de oct. 2024.

CLEMENTE, Matheus. **Psicologia das Cores: descubra o significado (e o poder) de cada cor no marketing.** Publicada em: 22 de jul. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>. Acesso em: 11 de jun. 2024.

DATA HACKERS. **Ideogram.ai: ferramenta gratuita de IA para imagens e logotipos.** Publicada em: 18 de set. 2024. Disponível em: <https://www.datahackers.news/p/ideogram-ai-como-usar>. Acesso em: 02 de dez. 2024.

ESTRELLA, Carlos. **O Que é JavaScript e Para Que Serve na Programação Web.** Publicada em: 08/09/2023. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript>. Acesso em: 23 de abr. 2024.

ESTRELLA, Carlos. **O Que é PHP e Para Que Serve?** Publicada em: 12/01/2023. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico>. Acesso em: 23 de abr. 2024.

FERNANDES, Rodrigo. **Flaticon: como usar site para baixar ícones e figurinhas.** Publicada em: 23 de mai. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2023/05/flaticon-como-usar-site-para-baixar-icone-e-figurinhas-edsoftwares.ghtml>. Acesso em: 28 de oct. 2024.

FILADELPHO, Ruan. **O que é Canva? Conheça mais sobre ferramenta de design.** Publicada em: 08 de jul. 2024. Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/blog/o-que-e-canva/>. Acesso em: 28 de oct. 2024.

FUNDAÇÃO NORBERTO. **A cada 10 ONGs abertas no Brasil, 3 encerraram suas atividades, indica estudo.** Disponível em: <https://gife.org.br/a-cada-10-ongs-abertas-no-brasil-3-encerraram-suas-atividades-indica-estudo/>. Acesso em: 19 de março de 2024.

IDEALIST. **Sobre a Idealist.** Disponível em: <https://www.idealist.org/pt/sobre/idealist>. Acesso em: 16 de oct. de 24.

IPEA. **Dinâmicas Do Terceiro Setor No Brasil.** Ano de publicação: 2022. Disponível em: <https://mapaosc.ipea.gov.br/arquivos/posts/3653-tddinamicaterceirosetorpublicacaopreliminar.pdf>. Acesso em: 19 de março de 2024.

KENJIRO, Oscar. **As 10 Principais Ferramentas de Modelagem de Dados para Conhecer em 2021.** Publicada em: 27/12/2021. Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/10-principais-ferramentas-de-modelagem-dados-para-conhecer-asakura#:~:text=HeidiSQL%20é%20uma%20ferramenta%20de,MySQL%20em%20todo%20o%20mundo>. Acesso em: 23 de abr. 2024.

MAZZOCHI, Mônica. **HTML: o que é, a importância para a Web.** Publicada em: 18/09/2023. Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/html?utm_term=&utm_campaign=&utm_source=adwords&utm_medium=ppc&hsa_acc=7964138385&hsa_cam=20987928442&hsa_grp=157916200306&hsa_ad=689395782879&hsa_src=g&hsa_tgt=dsa-2273097816642&hsa_kw=&hsa_mt=&hsa_net=adwords&hsa_ver=3&gad_source=1&gclid=EAlaIQobChMIklm99crYhQMVrl9IAB3uMAVAEAAYAiAAEgKuL_D_BwE. Acesso em: 23 de abr.2024.

MICROSOFT BUILD. **O que é o Visual Studio.** Publicada em: 28/10/2023. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/visualstudio/get-started/visual-studio-ide?view=vs-2022>. Acesso em: 23 de abr. 2024.

QUEIROZ, Rafael. **Você sabe o que é CSS? Entenda como funciona e para que serve essa linguagem!** Publicada em: 26/10/2023. Disponível em: <https://www.godaddy.com/resources/br/artigos/voce-sabe-o-que-e-css-entenda-como-funciona-e-para-que-serve>. Acesso em: 25 de oct. de 2024.

QUEIROZ, Wanderson. **O que é o Adobe Color e como criar paleta de cores?** Publicada em: 28 de abr. 2022. Disponível em: <https://coresprimarias.com/o-que-e-o-adobe-color-e-como-criar-sua-paleta-de-cores/>. Acesso em 28 de oct. 2024.

RANKMYAPP. **Usabilidade: o que é, conceito e para que serve.** Publicada em: 25/04/2024. Disponível em: <https://rankmyapp.com/pt-br/usabilidade-o-que-e/>. Acesso em: 04 de mai. 2024.

REDAÇÃO INVESTNEWS. **ChatGPT: a ferramenta que promete revolucionar a produtividade no trabalho.** Publicada em: 08 de jul. 2023. Disponível em: https://investnews.com.br/guias/chatgpt/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw7Py4BhCbARIsAMMx-_lw8bTs7xmwL42aGha3z5jGzM0PuMTJ0hzjzYty5MDv7KQjwf8zMJwaAnYREALw_wcB. Acesso em: 28 de oct. 2024.

SEABRA, Bruno. **O que é o Astah? Publicada em: 29 de oct. 2015.** Disponível em: <https://startupsstars.com/2015/10/o-que-e-o-astah-posttecnico-por-bruno-seabra/>. Acesso em 28 de oct. 2024.

SMALL, Sarah. **Peh-chaan. Publicada em: abril de 2010.** Disponível em: <https://cache.kzoo.edu/items/88ec66c3-cc0e-406b-a144-62ea1dec555b>. Acesso em: 16 de oct. de 24.

SOUZA, Davi. **Vamos falar sobre o Bing, o que é e como se destacar nos resultados de pesquisa.** Publicada em: 12 de dez. 2023. Disponível em: <https://netexperts.com.br/vamos-falar-sobre-o-bing-o-que-e-e-como-se-destacar-nos-resultados-de-pesquisa/>. Acesso em: 28 de oct. 2024.

SOUZA, Ivan. **Afinal o que é JSON e para que ele serve? Descubra agora!** Publicada em: 22/09/2023. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/json/>. Acesso em: 25 de oct. de 2024.

VIEIRA, Douglas. **O que é Ajax e como usá-lo?** Publicada em: 19/12/2023. Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/blog/ajax/>. Acesso em: 25 de oct. de 2024.

VOLUNTEERMATCH. **About Us.** Disponível em: <https://about.volunteermatch.org/>. Acesso em: 16 de outubro de 2024.

CLEMENTE, MATHEUS. **Psicologia das Cores: descubra o significado (e o poder) de cada cor no marketing.** Publicada em: 22 de jul. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>. Acesso em: 11 de jun. 2024.

5. APENDICE A – Script do BD

```
CREATE DATABASE bd_ongu;

USE bd_ongu;

CREATE TABLE tb_voluntario

(

id_voluntario INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,

nome VARCHAR (50),

email VARCHAR (50) unique,

imagem_perfil VARCHAR (255),

genero VARCHAR (30),

data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

ultima_atualizacao_voluntario TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON

UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,

senha_voluntario VARCHAR (200),

habilidades VARCHAR (50),

tipo VARCHAR (50)

) ENGINE = INNODB;

CREATE TABLE tb_ONG (

id_ONG INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,

nome VARCHAR (500),

email VARCHAR (500) UNIQUE,

data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
```

```
ultima_atualizacao_ONG TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON  
UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
```

```
senha_ONG VARCHAR (200),
```

```
descricao VARCHAR (500),
```

```
cep VARCHAR (10),
```

```
endereco VARCHAR (50),
```

```
telefone VARCHAR (50),
```

```
aprovar VARCHAR (25),
```

```
negar VARCHAR (20),
```

```
imagem_perfil VARCHAR (255) NOT NULL,
```

```
tipoONG VARCHAR (100)
```

```
) ENGINE= INNODB;
```

```
CREATE TABLE tb_Oportunidade
```

```
(
```

```
id_Oportunidade INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
```

```
cod_ONG INT NOT NULL,
```

```
titulo VARCHAR (150),
```

```
descricao VARCHAR (1000),
```

```
cep VARCHAR (15),
```

```
numero VARCHAR (15),
```

```
data_inicial VARCHAR (20),
```

```
data_final VARCHAR (20),
```

```
data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
```

```
ultima_atualizacao_voluntario TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON  
UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
```

```
FOREIGN KEY (cod_ONG) REFERENCES tb_ong(id_ONG)
ON DELETE NO ACTION
ON UPDATE NO ACTION
) ENGINE = INNODB;
CREATE TABLE tb_Incricao
(
id_Incricao INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
cod_Oportunidade INT NOT NULL,
cod_Voluntario INT NOT NULL,
FOREIGN KEY (cod_Oportunidade) REFERENCES
tb_Oportunidade(id_Oportunidade),
FOREIGN KEY (cod_Voluntario) REFERENCES tb_voluntario(id_voluntario)
ON DELETE NO ACTION
ON UPDATE NO ACTION
) ENGINE = INNODB;
CREATE TABLE ADM
(
id_ADM INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
email VARCHAR (20),
senha VARCHAR (20)
) ENGINE= INNODB;
INSERT INTO adm (email,senha) VALUES ('adm123@gmail.com','pedro123');
```