

TECNOLOGIAS DE GESTÃO PARA ORGANIZAÇÕES DO TERCEIRO SETOR

Leticia F. P. Silva¹; Paulo C. dos Santos²;

RESUMO

O projeto propõe o desenvolvimento de um sistema web para apoiar a gestão de ONGs e grupos de voluntariado, visando solucionar dificuldades comuns dessas instituições, como desorganização interna, falta de controle sobre voluntários, atividades e doações. Utilizando tecnologias como Django, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap e PostgreSQL, a aplicação busca oferecer uma solução acessível, eficiente e adaptada à realidade do terceiro setor. Mesmo em fase de protótipo, o sistema já demonstra potencial para tornar a administração dessas entidades mais profissional e transparente.

Palavras-chave: Terceiro setor; Administração; Transparência; Django; Bootstrap.

1. INTRODUÇÃO

O terceiro setor tem assumido papel crescente no enfrentamento de questões sociais complexas, operando em contextos onde Estado e mercado apresentam limitações (Salamon et al., 2019). Organizações não governamentais (ONGs) e grupos de voluntariado constituem pilares fundamentais desse setor, atuando em áreas diversas como educação, saúde, meio ambiente e desenvolvimento social (Fischer, 2020).

Contudo, estudos apontam desafios significativos na gestão dessas entidades, incluindo dificuldades de planejamento estratégico, alta rotatividade de pessoal, limitações de recursos e ausência de processos estruturados (Tenório, 2018). A literatura indica que tais limitações comprometem a eficácia das ações sociais e a sustentabilidade organizacional a longo prazo (Ramos & Silva, 2021).

Nesse contexto, emerge o interesse crescente por soluções tecnológicas que possam apoiar a gestão desse setor. Sistemas de informação, plataformas digitais e ferramentas de gestão online têm sido propostos como alternativas para profissionalizar a administração do terceiro setor (Costa & Lima, 2022).

Diante disso, este projeto tem como objetivo geral o desenvolvimento de um sistema web voltado à gestão de ONGs e grupos voluntários. A aplicação busca centralizar informações, facilitar a organização de pessoas e equipes, registrar atividades e doações, além de gerar relatórios que contribuam para uma atuação mais transparente e profissional. Com interface simples e recursos

¹ Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: leticia.francine@alunos.if sulde minas.edu.br

² Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.if sulde minas.edu.br

específicos para esse contexto, o sistema pretende ser uma alternativa viável para instituições que carecem de soluções tecnológicas acessíveis.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O desenvolvimento deste projeto teve início com o levantamento, análise e documentação dos requisitos de software, com base em estudos teóricos e nas dificuldades observadas em ONGs e grupos de voluntariado. Após essa etapa, foi utilizada a linguagem de modelagem UML (Unified Modeling Language) para a elaboração dos diagramas de caso de uso, de classes e de atividades, com o apoio da ferramenta Visual Paradigm Online.

As interfaces do sistema foram desenvolvidas com o uso das linguagens HTML, CSS e JavaScript, juntamente com o framework Bootstrap, o que permitiu uma estrutura visual organizada, responsiva e adaptada às necessidades do público-alvo. A lógica de funcionamento da aplicação foi implementada com o framework Django, baseado na linguagem Python, por sua robustez, modularidade e facilidade de integração com o banco de dados. O sistema gerenciador de banco de dados escolhido foi o PostgreSQL, responsável pelo armazenamento das informações inseridas. O desenvolvimento do código foi realizado por meio do editor Visual Studio Code. Para garantir um controle eficiente das versões e facilitar a colaboração, o código-fonte foi armazenado e versionado na plataforma GitHub ao longo do processo de implementação.

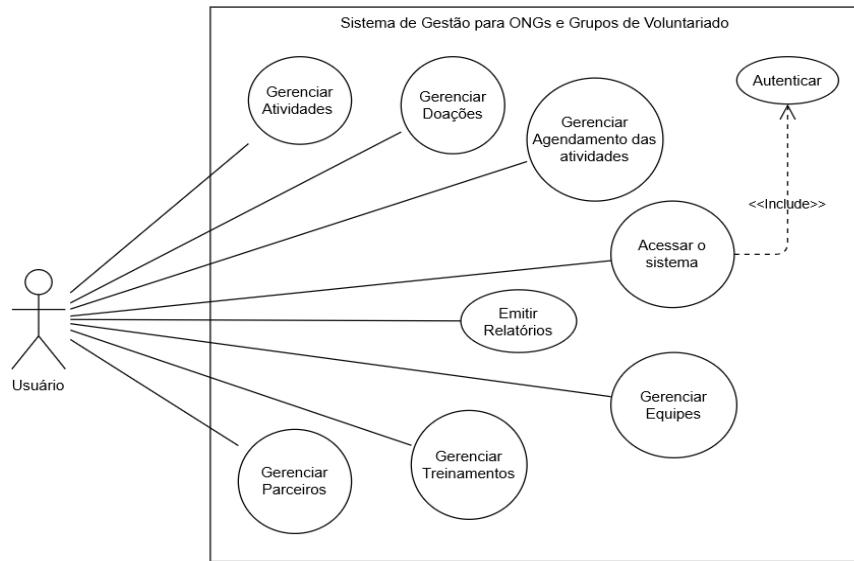
Para o desenvolvimento, foram utilizados um desktop fornecido pelo instituto e um notebook de uso pessoal.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento deste sistema evidenciou a importância da engenharia de software orientada a objetos no terceiro setor. As etapas de levantamento de requisitos e modelagem auxiliaram na construção de um sistema alinhado às necessidades das ONGs. Diferente de outras plataformas existentes, o projeto se destaca por ser simples, acessível e adaptável, focado em funcionalidades essenciais e pensado para organizações com poucos recursos.

O diagrama de caso de uso, representado na Figura 1, foi utilizado para representar de forma visual as funcionalidades planejadas do sistema, detalha a especificação dos requisitos de software com todas as funcionalidades, além de indicar os atores que as manipulam. Esse documento também permite a validação dos recursos do sistema e se são realmente úteis.

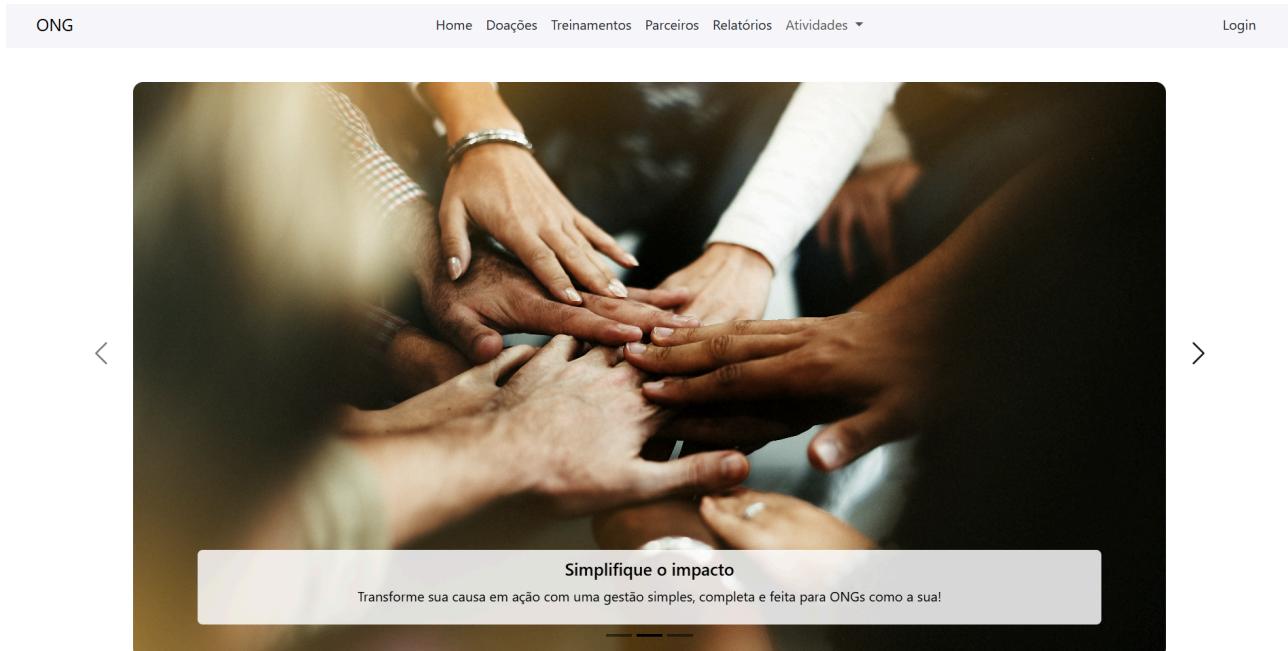
Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Elaborada pelo autor (2025)

A página inicial do sistema, apresentada na Figura 2, exibe um resumo das principais funcionalidades. A barra de navegação superior permite acesso direto às seções. Em cada uma dessas páginas, os dados são exibidos em formato de tabela.

Figura 2: Página inicial do sistema



Fonte: Elaborada pelo autor (2025)

4. CONCLUSÃO

Com base nos dados levantados e analisados ao longo deste projeto, foi possível perceber que organizações do terceiro setor, como ONGs e grupos de voluntariado, enfrentam dificuldades consideráveis em relação à organização interna, à gestão de pessoas e atividades e ao controle de recursos e doações. Essas dificuldades, frequentemente relatadas na literatura, comprometem a eficácia das ações sociais promovidas por essas instituições. Diante disso, o desenvolvimento de um sistema web voltado à gestão dessas organizações mostrou-se uma alternativa promissora. A aplicação desenvolvida reúne funcionalidades que possibilitam o cadastro de pessoas, o gerenciamento de equipes, o agendamento de atividades, o controle de doações e a geração de relatórios. Tais recursos contribuem para uma atuação mais organizada e transparente, favorecendo a profissionalização da gestão social.

Embora ainda esteja em fase de protótipo, o sistema foi projetado com base em fundamentos sólidos da Engenharia de Software e utiliza tecnologias atuais como HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Django e PostgreSQL. Etapas futuras do projeto envolvem ajustes funcionais conforme feedbacks e a possível ampliação das funcionalidades.

REFERÊNCIAS

COSTA, M. R.; LIMA, F. A. Inovação tecnológica no terceiro setor: tendências e perspectivas. Revista de Inovação Social, v. 8, n. 4, p. 201-218, 2022.

FISCHER, R. M. O terceiro setor no Brasil: trajetória histórica e desafios contemporâneos. Revista de Administração Pública, v. 54, n. 2, p. 234-251, 2020.

RAMOS, S. M.; SILVA, T. N. Sustentabilidade organizacional no terceiro setor: fatores críticos de sucesso. Revista de Administração Contemporânea, v. 25, n. 2, p. 89-107, 2021.

TENÓRIO, F. G. Gestão social: uma perspectiva conceitual. Revista de Administração Pública, v. 52, n. 5, p. 789-808, 2018.

SALAMON, L. M. et al. The state of global civil society volunteering: latest findings from the implementation of the UN Handbook on Nonprofit Institutions. Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly, v. 48, n. 4, p. 706-728, 2019.