

**SOFTWARE DISMATH**

Araras/SP

2022

André Luiz Sales

Dalvan Cristian de Jesus

Isaque David Guidotti

Larissa Volsi dos Santos

Paulo Alves Gomes Junior

Thiago dos Santos Rodrigues

Wagner José Lima dos Santos

**SOFTWARE DISMATH**

Trabalho referente ao Projeto Interdisciplinar do 1º semestre do curso de Desenvolvimento de Software Multiplataforma desenvolvido na Faculdade de Tecnologia (FATEC) Araras nos componentes curriculares de Engenharia de Software I, Desenvolvimento WEB I e Design Digital.

Orientador: Orlando Saraiva do Nascimento Júnior

Araras

2022

1. Introdução

A Discalculia é um problema causado por má formação neurológica que se manifesta como uma dificuldade em realizar operações matemáticas, classificar números e colocá-los em sequência. A Discalculia também impede a compreensão dos conceitos matemáticos e sua incorporação na vida cotidiana. (PERETTI, 2009).

1. Objetivo

O desenvolvimento de um software voltado para pessoas com transtorno de discalculia pretende realizar uma ponte entre as lacunas (em matemática) causadas pelo transtorno e a educação financeira desde o ensino fundamental, operando como uma ferramenta de auxílio no entendimento de gráficos e demandas econômicas. A primeira versão do aplicativo terá como público alvo adultos com discalculia e jovens em idade escolar (ensino fundamental II e médio).

O software deverá interpretar informações financeiras inseridas pelo usuário e gerar relatórios de gastos e ganhos.

1. Funcionalidades gerais do software
   1. O usuário poderá inserir seu salário, ganhos e gastos fixos/variáveis de maneira escrita, verbal ou através da câmera do smartphone.
   2. Gestão de gastos: geração de relatórios a partir das informações inseridas pelo usuário contendo planilhas de gastos e economias.
   3. Alerta de limite: o software avisará o usuário quando ele ultrapassar os limites de gastos impostos pelo salário e percentual a ser poupado (de acordo com a configuração de gestão de gastos sugerida pelo aplicativo).
   4. Aperfeiçoamento da gestão de gastos à medida que o usuário reporta aos aplicativos gastos diários, semanais e mensais.

Funcionalidades futuras:

1. Ferramenta de organização de orçamentos: o usuário poderá inserir (de maneira verbal, escrita ou pela câmera do smartphone) orçamentos gerais e visualizá-los nas planilhas de gestão de gastos.

2. Edição da configuração sugerida de gestão de gastos.

4. Cronograma

Cada etapa necessária ao desenvolvimento do projeto foi subdividida em grupos de trabalho e objetivos semanais, de acordo com a tabela 01. Foram realizadas reuniões rápidas em todas as datas citadas abaixo.

Tabela 1 - Cronograma de atividades

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | Índice | Tarefas grupo 1 | Tarefas grupo 2 | Tarefas grupo 3 |
| 20/09 | 1 | Divisão dos tópicos da pesquisa | Organização do escopo da apresentação | Busca de referências |
| 27/09 | 2 | Discussão de ideias viáveis – entrevista com o cliente | Discussão de ideias viáveis – entrevista com o cliente | Discussão de ideias viáveis – entrevista com o cliente |
| 31/10 | 3 | Objetivos do APP | Diagrama de caso de uso | Diagrama de contexto |
| 07/11 | 4 | Funções do APP | Requisitos não funcionais | Requisitos funcionais |
| 14/11 | 5 | Telas conceituais do software | Logotipo | HTML + cronograma |
| 21/11 | 6 | Telas conceituais do software | Logotipo | HTML + cronograma |
| 28/11 | 7 | Organização da documentação de software | Power Point apresentação | Power Point apresentação |

1. Pesquisa

Tópicos gerais do levantamento:

1. Investimentos na educação brasileira – orçamentos e investimentos em educação especial
2. Acessibilidade nas escolas: Brasil e mundo – indicativos de acessibilidade
3. Estatísticas: como é o cenário das escolas brasileiras – números de alunos com algum tipo de deficiência ou transtorno de aprendizagem
4. Evasão escolar na educação especial - números de alunos com algum tipo de deficiência ou transtorno de aprendizagem versus evasão escolar

O levantamento realizado deu início às discussões que decidiram o foco do software a ser desenvolvido.

2. Entrevista com o cliente – discussão de ideias viáveis

A pesquisa elucidou uma carência de materiais e ferramentas voltadas para o transtorno discalculia. Nessa etapa, discutimos como poderíamos criar uma ferramenta útil para alguém que possui o transtorno. Inicialmente, levantamos duas ideias principais: um aplicativo de análise de orçamentos devidamente adaptado ou uma página web que reunisse um banco de dados com aplicativos, materiais e profissionais específicos para o transtorno. Pesquisando depoimentos em fóruns e blogs de pessoas com discalculia surgiram indicativos que dificuldades relacionadas a educação financeira fazem parte do cotidiano de pessoas com discalculia. Portanto, o objetivo geral do aplicativo é desenvolver uma ferramenta de auxílio em educação financeira para pessoas com transtorno de discalculia.

Nessa etapa,

3. Elucidação dos objetivos do software e diagramas

4. Funções, requisitos funcionais e não funcionais do software

5 e 6. Confecção das telas conceituais do software e croqui do HTML

7. Organização da documentação de software e apresentação

O objetivo geral do trabalho é atender ao ODS (Objetivo de Desenvolvimento Sustentável) número quatro da ONU – “Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos”. Pensando em atender essa necessidade, uma pesquisa foi proposta com o objetivo de compreender a realidade brasileira e do mundo cruzando dados relativos ao êxito escolar de jovens e crianças com algum tipo de deficiência.

foi realizado um levantamento de aplicativos voltados para inclusão e Desenho Universal da Aprendizagem (DUA).