

# PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA - PIBEX

**Ugrow: aplicativo de controle e educação de finanças pessoais para a sociedade**

*Projeto Vinculado ao Curso de:*  
**Engenharia de Software**

*Unidade/Campi/Modalidade:*  
Escolher um item.

## 1. O INTEGRAÇÃO ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO: Extensão

## 2 IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

### 2.1 Título do projeto de extensão docente cadastrado na plataforma “MUNDO AZUL”

Ugrow: aplicativo de controle de educação finanças pessoais para a sociedade.

### 2.2 **QUAL BOLSA TEM INTERESSE EM CONCORRER** (de acordo com a disponibilidade da sua carga horária) ? ICETI

### 2.3 Envolvimento com Seres Humanos, Animais ou Organismos Geneticamente Modificados?

Não, nenhum

Se a resposta foi SIM, observe que:

Caso este projeto envolva pesquisa com Seres Humanos ou Animais, deverá ser enviado aos respectivos Comitês pelo orientador e, após avaliação e resultado, informar à Diretoria de pesquisa o nº do processo/protocolo de aprovação do projeto, conforme legislação vigente.

Caso envolva Organismos Geneticamente Modificados, informar se o Laboratório em que o projeto será desenvolvido possui Certificado de Qualidade em Biossegurança.

### 2.4 O projeto está alinhado com algum dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)?

Sim

Se a resposta foi SIM, acesse o link <https://www.unicesumar.edu.br/extensao/ods/>, veja qual dos objetivos, copie e cole abaixo:

ODS 4 – Educação de Qualidade.

ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico.

ODS 10 – Redução das Desigualdades.

## 3 ROTEIRO PARA ELABORAÇÃO DO PROJETO

<b>Título do projeto:</b>	Ugrow: aplicativo de controle e educação de finanças pessoais para a sociedade.
Período:	12 meses
Público-alvo:	Jovens, adultos e famílias da comunidade em geral, especialmente pessoas de baixa renda ou com pouca educação financeira.
Objetivos:	<p>Objetivo Geral: desenvolver e disponibilizar um <i>software desktop</i> multiplataforma gratuito envolvendo as dimensões da qualidade (confiabilidade, estética, desempenho, recursos, etc.) para controle de finanças pessoais, permitindo que os usuários organizem suas despesas e receitas. Além disso, oferecer conteúdo, como vídeos e materiais, sobre educação financeira básica através de uma aba dedicada no <i>software</i>.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar um aplicativo <i>desktop</i> usável em Windows, Linux e MacOS para controle de receitas e despesas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar sistema de login via Firebase para registro de usuários e conteúdos educativos financeiros. Além do usuário receber notificações via e-mail sobre seus gastos.</li> <li>• Permitir armazenamento local seguro (SQLite/JSON) dos dados financeiros, com exportação em CSV ou JSON.</li> <li>• Disponibilizar links, vídeos e aulas sobre educação financeira na plataforma.</li> <li>• Disponibilizar vídeos e materiais para instruções de uso da plataforma.</li> <li>• Realizar lives de conscientização sobre o gerenciamento de finanças e sua importância no cotidiano.</li> </ul>
Metodologia:	<p>O software será desenvolvido através de tecnologias e técnicas da Engenharia de Software, ou seja, será utilizado técnicas de levantamento de requisitos, modelagem através de ferramentas UML, fluxograma ou diagramas em geral, implementado e desenvolvido em linguagens de programação como: JAVA, C# e Javascript, validado através de testes e passará por evoluções baseada em informações coletadas por meio de formulários sobre experiência (escala <i>linkert</i>) do usuário.</p> <p>Os materiais, links de vídeos serão gravados e salvos no Youtube, os dados básicos dos usuários como cadastro, serão salvos em bancos de dados oferecido pelo Firebase e dados das finanças pessoais armazenados localmente por meio de SQLite/JSON.</p> <p>A comunidade será envolvida por meio do acesso ao aplicativo e acesso aos materiais e lives de conscientização.</p>
Síntese das Atividades a serem desenvolvidas pelo Bolsista:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolver e testar o aplicativo <i>desktop</i>.</li> <li>2. Configurar autenticação e bancos de dados no Firebase.</li> <li>3. Criar recursos de exportação de dados via arquivo CSV/PDF ou impressão.</li> <li>4. Produzir conteúdos educativos (vídeos, links, lives e materiais de apoio).</li> <li>5. Coletar <i>feedbacks</i> da comunidade para melhorias.</li> <li>6. Elaborar atualizações de software.</li> </ol>
O projeto atende às diretrizes? (natureza extensionista da proposta – relação com a sociedade /impacto e transformação social)	<p><b>1. Interação dialógica</b></p> <p>O projeto apresenta metodologias que estimulam a participação da comunidade acadêmica com a sociedade por meio da troca de conhecimentos, da participação e do contato com questões presentes no contexto social? (<b>Se a resposta for “sim”, descreva sucintamente – máximo 5 linhas</b>):</p> <p>Sim. A comunidade será envolvida por lives sobre conscientização sobre gerenciamento de finanças e outros assuntos relacionados com finanças. É interessante que essas lives possam ter professores ou pessoas como convidados para trabalhar o assunto.</p> <p><b>2. Interdisciplinaridade</b></p> <p>O projeto apresenta proposta de interação de modelos, conceitos e metodologias de diferentes áreas do conhecimento e/ou constrói alianças intersetoriais, interorganizacionais e interprofissionais? (<b>Se a resposta for “sim”, descreva sucintamente – máximo 5 linhas</b>):</p> <p>Sim. Integra Engenharia de Software, Economia e Educação, unindo tecnologia, educação financeira e inclusão social.</p> <p><b>3. Relação com ensino e pesquisa</b></p> <p>O projeto apresenta propostas de articulação com a produção de conhecimento (científico e cultural) e com o currículo do curso, auxiliando na formação de profissionais capazes de compreender a realidade de maneira crítica e transformadora, unindo conhecimento acadêmico, compromisso social e tecnológico. (<b>Se a resposta for “sim”, descreva sucintamente – máximo 5 linhas</b>):</p> <p>Sim. Permite aplicação prática de programação e integração com Firebase, além de coleta de dados para evolução do software.</p> <p><b>4. Impacto na formação do estudante</b></p> <p>O projeto cria oportunidades de aprendizado para além do currículo e/ou oferece condições para os estudantes desenvolverem um protagonismo na sua formação técnica e cidadã? (<b>Se a resposta for “sim”, descreva sucintamente – máximo 5 linhas</b>):</p>

	<p>Sim. Desenvolve competências em desenvolvimento desktop, banco de dados, segurança, UX e habilidades sociais.</p> <p><b>5. Transformação social</b></p> <p>O projeto tem como finalidade promover uma intervenção de caráter transformador, fundamentada nos interesses e necessidades das comunidades envolvidas, configurando-se como instrumento de fomento ao desenvolvimento social? (<b>Se a resposta for “sim”, descreva sucintamente – máximo 5 linhas:</b>)</p> <p>Sim. Proporciona acesso gratuito a ferramentas de educação financeira, ajudando a reduzir endividamento e promovendo melhor gestão de recursos.</p>
O Projeto apresentado contempla?	<p><b>1. Se a resposta for “sim”, descreva sucintamente: (máximo 5 linhas).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Contempla ações visando à Inclusão Social? <b>Sim</b>, o aplicativo é gratuito e seus materiais também.</li> <li>b) Contempla ações visando o desenvolvimento econômico e social? <b>Sim</b>, capacita usuários a administrar suas finanças.</li> <li>c) Contempla ações de defesa e preservação do meio ambiente? <b>Não</b> diretamente, mas reduz uso de papel.</li> <li>d) Contempla ações em defesa da memória e do patrimônio histórico e/ou de incentivo à produção cultural? <b>Não</b>.</li> <li>e) Contempla ações extensionistas com grupos sociais vulneráveis? <b>Sim</b>, prioridade para famílias de baixa renda.</li> </ul>

#### Referencias:

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. **Nações Unidas Brasil**, 2025. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 29 set. 2025.

PASCUTTI, Márcia Cristina Dadalto; FREITAS, Janaina Aparecida de; GASPAROTTI, Janaina Aparecida de; PEDROSO, Victor de Marqui. **Engenharia de Software**. PR: Maringá, 2019. Reimpresso em 2024. 232 p.