

Relatório do Projeto

SOS Matemática

A matemática é de suma importância para toda população mundial e com esse aplicativo, irá facilitar na orientação dos professores e no aprendizado dos alunos, facilitando com o fácil acesso ao aplicativo e a didática. Ajudando os alunos a aprender matemática de uma forma diferente e atrelado ao que os jovens mais gostam que é seu aparelho celular.

O projeto do grupo consiste em desenvolver um protótipo de um aplicativo de matemática para estudantes do ensino fundamental das escolas do Gama. O aplicativo irá auxiliar os alunos com o aprendizado das fórmulas matemáticas para solucionar os problemas matemáticos.

A escola que foi pensada para o protótipo foi o CEF (Centro de Ensino Fundamental) 10 do Gama.

Objetivos gerais: Desenvolver um protótipo de um aplicativo de matemática para os estudantes do ensino fundamental de escolas do Gama.

Objetivo específico: O protótipo do aplicativo a ser desenvolvido tem como função, mostrar as fórmulas matemáticas para auxiliar os alunos na solução de problemas e equações matemáticas.

Funcionalidades desenvolvidas.

No protótipo do aplicativo foram desenvolvidas 4 funcionalidades, login, fórmulas, criar conta e editar perfil.

A primeira funcionalidade é a de "login", onde o aluno poderá fazer um login, utilizando o e-mail e senha que foi criado para tal, ou, até mesmo o seu Gmail, conta no Facebook ou da conta da Apple.

A segunda funcionalidade é a de "criar conta", onde o aluno irá criar sua conta, utilizando seus dados ou até mesmo criando a conta através de seu Gmail ou contas do Facebook e da Apple.

A terceira funcionalidade que se encontrará no aplicativo é a de "fórmulas" aonde o aluno encontrará algumas fórmulas matemáticas que irá auxiliar ele nos estudos em sala de aula. Como nosso foco é alunos do ensino fundamental, colocamos formulas que se aprendem no ensino fundamental, como função do 1 grau, função do 2 grau, circunferência de um círculo, etc.

A quarta e última funcionalidade do aplicativo é de “editar o perfil”. Aqui o aluno poderá editar seu perfil, colocar e/ou alterar sua foto, redefinir a senha de login e até mesmo vincular sua conta do Gmail, Facebook e Apple no aplicativo.

Conceitos e boas práticas de design utilizados.

No protótipo planejamos algo de forma com que ficasse mais fácil de ser utilizado pelos usuários, e algo que também fosse chamar a atenção deles como por exemplo na hora de distribuir as cores, tendo facilidade nas horas de ler as escritas do aplicativo, utilizamos do tema escuro para também ficar visualmente bonito. O aplicativo é multiplataforma, podendo ser executado por todo smartphone.

Lições aprendidas.

Arthur Côrtes Rezende: Integração de um tema referente a sociedade com a tecnologia para auxílio de tal. Boas práticas de design juntamente com os desenvolvimentos e aperfeiçoamento das funcionalidades de um aplicativo e protótipo.

João Gustavo Barroso Costa Melo: Boas práticas de design e desenvolvimento e aprimoramento de recursos de aplicação e prototipagem. Soluções socialmente relevantes com tecnologia para ajudá-los em seus estudos.

Breno Márcio Medeiros: A matemática é uma matéria muito importante para todos desde jovens que estão aprendendo até para pessoas mais velhas, esse aplicativo irá ajudar bastante o aprendizado de todos, de quem tá aprendendo ou até mesmo de quem já sabe, mas queira aprender mais.

Igor Borges Batista: Com a tecnologia, muito se faz a partir de um clique, e até mesmo a educação se beneficiou de suas ferramentas. Fazendo com que fique mais fácil a aprendizagem dos alunos. Esse aplicativo iria ajudar a terem mais facilidade em aprender fórmulas matemáticas de fato, como os jovens gostam de internet seria atrativo para eles, porque iriam usar o aplicativo tendo mais facilidade.



Protótipo do aplicativo



