CENTRO UNIVERSITÁRIO MUNICIPAL DE FRANCA

TARCÍSIO JOSÉ MARTINS RIBEIRO

**APLICATIVO PARA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS**

Franca, SP

2021

TARCÍSIO JOSÉ MARTINS RIBEIRO

**APLICATIVO PARA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Engenharia de Software

do Centro Universitário Municipal de Franca, realizado

sob orientação do professor Daniel Facciolo Pires.

Franca, SP

2021

**SUMÁRIO**

**RESUMO...................................................................................................................................4**

**RESUMO**

**Tema do Projeto**

No contexto atual da humanidade, é inegável que a tecnologia está presente em quase todas as tarefas do cotidiano. Visto que atualmente o crescimento das crianças se dá no ambiente de casa, e a maioria dos pais se veem ocupados e atarefados com trabalho e outras tarefas, alguns filhos ficam isolados no que diz respeito a interação com os adultos e a vivência e experiência com o mundo externo. É notória a necessidade de meios e recursos que possam amenizar o problema.

**Motivação**

A motivação para a realização do projeto se dá pelas experiências do autor na educação e convívio com crianças de 0 a 3 anos, que em muitas ocasiões, principalmente nos tempos de pandemia e isolamento social, não tem uma experiência de mundo além da que é oferecida por vídeos e cantigas educacionais.

**Problema de pesquisa**

Como a tecnologia pode apoiar os pais na tarefa de mostrar aos filhos a realidade do mundo exterior, considerando o pouco tempo que os pais possuem para realizar tais interações com as crianças?

**Objetivo**

O objetivo deste trabalho é elaborar o protótipo de um aplicativo que auxilie os pais na educação de seus filhos, procurando mostrar a realidade do mundo exterior à casa com suporte de recursos multimídia, simulando situações. Com o objetivo geral do projeto elucidado, os objetivos específicos serão os seguintes;

* Levantamento de requisitos funcionais e não funcionais por meio de Questionário e Entrevista;
* Elaboração de Diagrama de Caso de Uso, Diagrama de Classe e o Diagrama de Sequência para detalhar a interação do usuário com o aplicativo, assim como sua navegação e o seu funcionamento.

**Justificativa**

Visto que no contexto do mundo atual as crianças já não possuem as mesmas oportunidades de vivenciarem todas as experiências que o ambiente externo ao lar oferece, o aplicativo vem como uma alternativa paliativa a este problema.

**Procedimentos Metodológicos**

O projeto irá focar na qualidade do software do protótipo e que futuramente será entregue, visando proporcionar ao(s) usuário(s), crianças de 0 a 3 anos uma experiência através de imagens e sons interativos que simulem algo perto do que é o mundo real. Para isso, serão aplicadas as seguintes metodologias:

* Utilização da linguagem UML para elaboração de Diagramas;
* Utilização do software Adobe XD para prototipagem de telas;
* Revisão teórica dos assuntos relacionados ao projeto.