

I Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação

12 a 14 de setembro de 2017- Naviraí-MS



BENEFICIOS DE UM APLICATIVO WEB, PARA CONTROLE DE FLUXO DE CAIXA DO “CLUBE DOS 30” – NAVIRAÍ/MS

Adriano Aparecido de Souza Silva
Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS)
adrianodesps2@outlook.com

Denilson Claudio de Faria
Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS)
denilson.faria20@gmail.com

Josué Fábio Alves dos Santos
Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS)
foka_1981@hotmail.com

Jean Carlos Galarça Estevo
Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS)
jean.estevo78@gmail.com

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul
IFMS)

Eixo Temático: Tecnologias e Sistemas de Informação

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo apresentar como uma aplicação Web pode contribuir para a eficiência no controle de fluxo de caixa de uma pequena instituição do terceiro setor. Para alcançar esse objetivo foi realizada uma breve revisão da literatura para melhor compreender do que se tratam instituições do terceiro setor e de que maneira a tecnologia pode contribuir para o melhor controle financeiro. Para a aplicação dos estudos selecionamos uma instituição de prática esportiva denominada “Clube dos 30”, a instituição atende 70 sócios que pagam uma mensalidade para a utilização do espaço e a promoção de festas de confraternização. Na busca de desenvolver um aplicativo que venha a contribuir para que esse processo seja mais eficiente, foi realizado um questionário para verificar as expectativas quanto ao site. Os resultados demonstraram que o controle de fluxo de caixa é moroso e de pouca visibilidade. Em seguida desenvolvemos o *storyboard* para a apreciação inicial dos sócios da instituição, houve boa aceitação ao produto. Pretende-se com base nesses resultados desenvolver o aplicativo com uso de ferramentas de edição rodando no Microsoft Windows e similares.

Palavras-chave: Terceiro Setor. Controle Financeiro. Aplicação Web.

1 INTRODUÇÃO

A administração financeira está presente no cotidiano das pessoas e das organizações, tendo elas ou não uma percepção clara dela. Um bom exemplo desta presença ocorre quando se administram os recursos disponíveis para que se possam alcançar objetivos, identificando qual o tempo necessário para que estes objetivos sejam alcançados, as decisões sobre quais recursos usar. Estas e outras decisões são tomadas durante o dia a dia das pessoas e das organizações, inclusive sem fins de lucro financeiro.

Uma organização sem fins lucrativos, entendida como pertencente ao 3º setor, pode ser caracterizada pelo agrupamento de pessoas para realização e consecução de objetivos e ideais comuns (BRASIL, 1.999), o que inclui a reunião de pessoas para a prática de esportes. Algumas dessas instituições recolhem recursos financeiros para a manutenção do espaço utilizado.

O fluxo de caixa em instituições sem fins lucrativos, corresponde basicamente aos recursos financeiros que entram e saem de uma instituição. Para que o controle destas entradas e saídas sejam considerados eficientes é necessário um registro preciso das movimentações financeiras, não só de seus valores de entrada, mais também das transações como despesas de mão de obra, de materiais e custos operacionais.

Partindo destes conceitos, buscamos com esta pesquisa analisar como um determinado grupo se beneficia de um aplicativo Web, para controle de custo financeiro. Para execução deste projeto, escolhemos uma associação desportiva sem fins lucrativos que é conhecida como Clube dos 30.

O Clube dos 30, foi fundado em 01-05-1986, com sede e foro neste Município, (Rua Crisma, 563 – Centro – Naviraí, Estado do Mato Grosso do Sul), é uma associação fundada pelos funcionários da extinta empresa Telems, atualmente OI/SA, de direito privado, constituída por tempo indeterminado, sem fins lucrativos, sem cunho político ou partidário, constituído para divertimento esportivo e a atividade física na prática do futebol amador de campo *society*, praticado por associado(s) que possuam idade acima de 30 anos. Os associados do Clube dos 30 contribuem com uma mensalidade para manutenção do espaço físico e realização de duas festas de confraternização anual além de aquisição de materiais esportivos.

O interesse por esse tema e espaço surgiu após uma passagem pela diretoria da

associação e a observação de que o controle financeiro é feito manualmente, de maneira vagarosa e com pouca visibilidade entre os associados. Diante dessa questão, surgiu a ideia da criação de uma aplicação web para gerenciamento de caixa da referida associação, buscando uma otimização e maior transparência do controle financeiro.

Assim, analisou-se como um determinado grupo se beneficia de um aplicativo Web para controle de custo financeiro. Para tanto, primeiramente levantaram-se as necessidades de controle de gestão financeiras do Clube dos 30. Posteriormente desenvolveu-se o *storyboard* seguindo as indicações realizadas por meio de questionário respondido pelos representantes da instituição. Pretende-se com base nos resultados obtidos desenvolver o projeto para melhor controle financeiro e verificar a otimização do serviço.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 O terceiro setor

O terceiro setor, também chamado de entidades sem fins lucrativos, engloba um conjunto de organizações sociais, como, associações, fundações, institutos, organizações religiosas, etc. unidas por uma mesma legislação reguladora. Para melhor entendimento deste assunto, Paes (2004, p. 98) afirma:

Antes de procurar conceituar, faz-se mister esclarecer que, junto com o Estado (Primeiro Setor) e com o mercado (Segundo Setor), identifica-se a existência de um Terceiro Setor, mobilizador de um grande volume de recursos humanos e materiais para impulsionar iniciativas voltadas para o desenvolvimento social, setor no qual se inserem as sociedades civis sem fins lucrativos, as associações civis e as fundações de direito privado, todas as entidades de interesse social (PAES, 2004, p. 98).

Para poder entender sobre o terceiro setor deve-se conhecer também o primeiro e o segundo. O primeiro setor é o governo, que tem como função administrar os bens públicos e é responsável pelas ações do Estado com fins públicos, no âmbito municipal, estadual e federal. O segundo setor é representado pelo mercado, ocupado pelas empresas privadas com fins lucrativos, responsáveis pelas questões individuais. O terceiro setor são instituições voltadas às questões sociais com características comuns, responsáveis pelo desenvolvimento social, buscando atender os interesses da sociedade.

O terceiro setor está presente em nossas vidas, segundo Albuquerque (2006, p.21), “os

movimentos associativos tiveram origem nos séculos XVI e XVII, inicialmente com caráter religioso ou político”, mas ganharam visibilidade junto à opinião pública há pouco tempo, tornando-se alvo das atenções e ganhando uma dimensão cada vez maior.

Este tipo de entidade foi crescendo rapidamente devido ao aumento de problemas sociais e assim conquistou cada vez mais atenção da população, pois todos queriam entidades que pudessem ajudar em seus problemas, como, a violência, a pobreza, doenças, problemas com educação, e muitos outros conflitos surgem com o passar do tempo.

Segundo Albuquerque (2006), as entidades sem fins lucrativos apresentam características comuns, como, possuem estrutura interna organizadas formalmente, diferenciando os sócios; são instituições privadas, separadas do governo; administram suas próprias atividades dando maior ênfase ao valor político e econômico de suas ações; os lucros não são distribuídos; seus membros podem ser qualquer pessoa, voluntários ou por participação cidadã. Estas características formam a base de estrutura das entidades do terceiro setor, que obedecem a critérios estabelecidos e devem estar de acordo com a legislação reguladora. Estas entidades sem fins lucrativos, segundo Coelho (2000) estão sob a mesma legislação que proporciona subvenções e isenção de taxas e impostos apesar de apresentarem missões e clientela variadas.

A Contabilidade no terceiro setor deve ser amplamente transparente para que seus doadores se sintam confiáveis perante a instituição. Estes doadores devem exigir a divulgação das informações em relação aos recursos recebidos e a prestação de contas. Nestas entidades sem finalidade de lucro são aplicados os Princípios Fundamentais de Contabilidade, assim como as Normas Brasileiras de Contabilidade editadas pelo Conselho Federal de Contabilidade e Interpretações Técnicas e Comunicados Técnicos.

De acordo com o Conselho Federal de Contabilidade (2003), dentre estas normas destacam-se as do registro contábil, como, o reconhecimento das receitas e as despesas que devem ser mensalmente registradas, respeitando os princípios contábeis; as doações, subvenções e contribuições devem ser contabilizadas como receita e o superávit ou déficit que após a aprovação da assembleia deve ser transferido para conta Patrimônio Social.

2.2 A prática esportiva

Grande parte das instituições do terceiro setor utiliza-se de práticas esportivas como mecanismo de transformação social. Os objetivos do esporte na formação humana, segundo

Teixeira (1999), são a promoção da saúde, sociabilização, construção de valores morais e éticos, recreação e lazer. O Esporte assume um aspecto recreativo quando é usado como lazer, em que o praticante não se preocupa com a vitória; assume um aspecto formativo quando é voltado ao rendimento e competição, visando a vitória como objetivo final.

Segundo Moreno e Machado (2006) a prática esportiva deve ser tratada com destaque no conteúdo lúdico. Isso é possível de ser trabalhado em projetos esportivos, desde que se tenha um amplo entendimento da tarefa que aspira desenvolver, e deve ser trabalhado por possibilitar seu acesso aos adolescentes e jovens, que muitas vezes não têm chance de praticá-lo e vivenciá-lo fora do âmbito escolar. “Democratizar o esporte é assegurar a igualdade de acesso à prática esportiva para todas as pessoas.” (TUBINO, 1992, p.22).

Segundo Souza Junior *et al* (1992), é preciso resgatar os valores que privilegiem o coletivo sobre o individual, resguardar-se o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que o jogo se faz “a dois”, e de que é diferente jogar “com” o companheiro e jogar “contra” o adversário, constituindo o esporte como um espaço para novos experimentos motores.

Para Assis (2007), a prática do esporte regular, além de trazer benefícios para a saúde física, ajuda a melhorar o bem-estar psicológico. Também aumenta a capacidade de raciocínio, memória, percepção; assim como estimula a confiança, a capacidade para lidar com as emoções e o autocontrole; e auxilia na diminuição do absentismo, no combate ao abuso de substâncias, na luta contra a depressão e na melhora das enxaquecas.

3 METODOLOGIA

Para melhor compreender a necessidade do setor financeiro foi realizada uma reunião com o diretor do clube, o responsável administrativo e sócios do Clube dos 30. O diálogo se baseou em questões como: Qual/quais os problemas que o software precisará resolver? Qual/quais as soluções o cliente imagina para o (os) problemas? Qual a expectativa esperada do software?

Em seguida fizemos o planejamento para a construção da página Web, que por ser uma aplicação para internet, deve funcionar na maioria das plataformas existentes hoje no mercado (Windows, Linux, android, IOS), na qual todos associados terão visibilidade à movimentação financeira da associação.

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

No dia 03 de Novembro de 2016, na sede do Clube dos 30 foi realizada a primeira reunião com seus representantes, na ocasião estavam presentes o atual diretor da associação, o responsável pelo controle financeiro e dois sócios escolhidos aleatoriamente. Seguindo o modelo de processo a que se refere Pressman (2011) foi aplicado um questionário para melhor compreender a necessidade da instituição e em seguida realizado o planejamento, os demais passos indicados pelo autor serão realizados posteriormente.

A primeira questão foi: O que o site/aplicativo pode fazer pelo clube? “Aumentar a transparência e a agilidade das movimentações financeiras do clube, além de permitir uma maior interação entre os associados.” A segunda pergunta buscou saber qual o perfil médio do público do estabelecimento, o diretor respondeu que são “Indivíduos do sexo masculino, com idade mínima de 30 anos”.

Em seguida foi perguntado quais são as prioridades/destaques de veiculação de conteúdo? Os representantes colocam que é indispensável “O logotipo da associação, a área de acesso do sócio e um calendário dos eventos.” Em relação à aparência das telas, buscou-se saber o que não desejariam (cores, imagens, estilos), na devolução ficou claro que “Imagens ou textos com conteúdo pornográfico ou preconceituoso, cores extravagantes e chamativas em excesso” não deveriam fazer parte das telas.

Perguntou-se também o que desejariam que estivesse presente no site, o diretor considerou que “Botões grandes com textos grandes, cores discretas, mais bonitas, além de um bom design” seriam apropriadas. Por fim o diretor afirmou que “será designado um membro da diretoria” para alimentar o site.

Com base nas respostas dos representantes do Clube dos 30, foi notado que maior problema enfrentado no controle de fluxo de caixa, tem sido a dificuldade e a demanda de tempo para preencher as planilhas de controle e a exposição para os sócios.

Ficou evidente que o aplicativo deve ser de fácil utilização, pois grande parte dos associados não possuem muita experiência com tecnologia. Outro aspecto mencionado pelos sócios é que o site deve apresentar como o dinheiro arrecadado vem sendo utilizado.

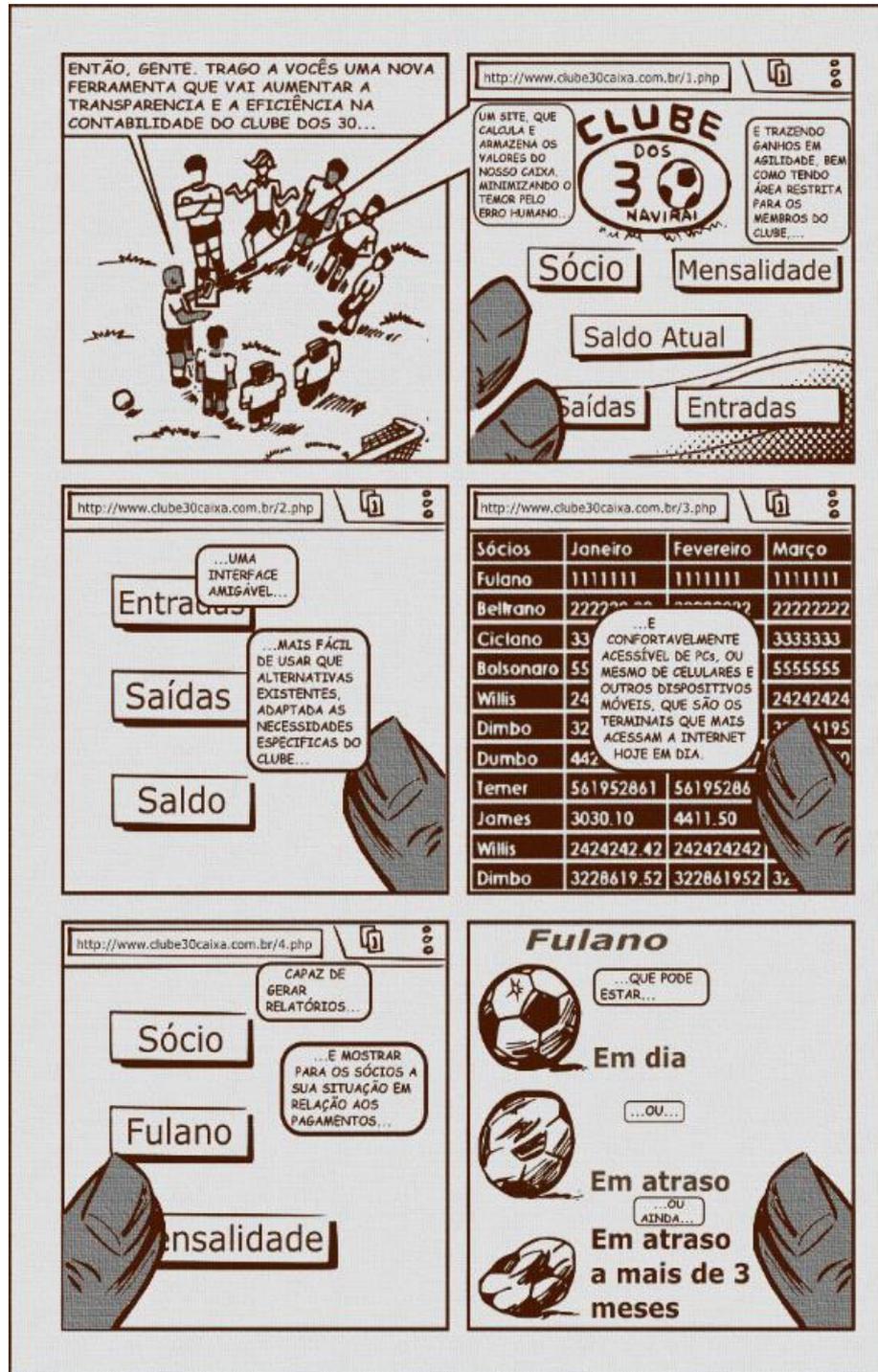
Baseado nessas informações começou-se a planejar o desenvolvimento do aplicativo. O primeiro passo foi desenhar o *Storyboard*. Segundo Vargas e colaboradores (2007), *Storyboard* é definido como o roteiro do objeto de aprendizagem. As cenas que

compõem o objeto são representadas em forma de desenhos, sequencialmente, similar a uma história em quadrinhos. Sua elaboração ajuda a visualizar o produto final, podendo reduzir eventuais erros, frustrações e o tempo de produção.

O que se pretende e que na página inicial o associado irá encontrar cinco botões de acesso: sócio, mensalidade, entradas, saídas e saldo atual. Na aba sócios vão constar os nomes, data de nascimento, tipo sanguíneo e se apresenta algum problema de saúde. A intenção é em caso de acidente facilitar o atendimento médico. No botão mensalidade o sócio acompanhara a situação do pagamento das suas mensalidades. Na tecla entradas será exposto o valor do recolhimento das mensalidades. No botão de saídas os valores e os motivos dos gastos serão divulgados para o acompanhamento dos associados. Por fim no botão saldo os sócios poderão acompanhar a situação do saldo (valor, positivo ou negativo) do clube.

Preocupados em desenvolver um produto de qualidade e que atende as necessidades dos associados, em concordância com Assaf Neto (1997), que afirma que a transparência na atividade financeira, solicita acompanhamento constante dos resultados para avaliação continua do desempenho, e provimento dos ajustes e correções necessárias, enviamos, para representantes do clube dos 30 o *storyboard* (Figura 1). Os clientes gostaram da proposta inicial e sugeriram que o aplicativo tivesse atualização constante.

Figura 1: storyboard



Fonte: autores

5 CONCLUSÕES

No terceiro setor existem instituições de pequeno porte que utilizam manualmente o seu controle financeiro, nesses casos aplicativos de fácil manuseio podem contribuir para melhor eficiência do processo.

Considerando que se trata de uma pesquisa em desenvolvimento, foram realizados dois processos para atender a instituição a qual pretendeu-se analisar, o primeiro foi a comunicação com o questionário aplicado aos representantes do Clube dos 30 através do qual, compreendeu-se que o aplicativo deve ser de fácil manuseio, considerando que muitos dos sujeitos que irão utilizar não tem domínio de tecnologia, além da necessidade de maior visibilidade e otimização do tempo que também foram aspectos apontados como necessários para o desenvolvimento de um aplicativo que venha a atender de maneira eficiente ao clube.

Após análise das necessidades do cliente, iniciou-se o segundo processo, o planejamento, com a ajuda do *storyboard*, procurou-se apresentar para o cliente possibilidades de layout e botões de acesso, a boa receptividade dos clientes nos indica que o processo está seguindo de maneira coerente.

Com base nos resultados alcançados até o momento irá ser desenvolvida uma aplicação web com uso de ferramentas de edição rodando nas principais plataformas (Windows, Linux, android, IOS), sempre com o acompanhamento do processo de implantação e desenvolvimento por parte dos interessados.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. C. C. **Terceiro setor: história e gestão de organizações**. São Paulo: Summus, 2006.

ASSAF, N. A. **A Dinâmica das Decisões Financeiras**. Caderno de Estudos, São Paulo: FIECAFI, nº 8, janeiro / junho, 1996.

ASSIS, P. site: www.psico-desporto.blogspot.com.br/2007/11/efeitos-e-beneficios-psicologicos-da_26.html 2007.

BRASIL. **Ministério da Justiça** Lei nº9790, de 23/03/1999 e decreto nº3100, de 30/06/1999.

COELHO, S. C. T. **Terceiro Setor: um estudo comparado entre Brasil e Estados Unidos**, São Paulo: Editora SENAC, São Paulo, 2000.

CONSELHO FEDERAL DE CONTABILIDADE. **Manual de Procedimentos Contábeis para Fundações e Entidades de Interesse Social**. Brasília: CFC, 2003.

MORENO, R, M.;MACHADO, A. A. **Re-significando o esporte na educação física escolar: uma perspectiva crítica**. *Movimento & Percepção*, Espírito Santo de Pinhal, SP, 2006.

PAES, J. E. S. **Fundações e entidades de interesse social**: aspectos jurídicos, administrativos, contábeis e tributários. 5. Ed., rev. atual. eampl. de acordo com o novo Código Civil brasileiro. Brasília: Brasília Jurídica, 2004.

PRESSMAN. R, S. **Engenharia de Software** Uma Abordagem Profissional. 7.ed. Dados eletrônicos. Porto Alegre. AMGH, 2011

SOUZA J. M. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TEIXEIRA, A. **Educação no Brasil**. 3ª ed. Rio de Janeiro UFRJ, 1999.

TUBINO, M. J. G. **Esporte e cultura física**. São Paulo:IBRASA,1992.

VARGAS, A.; ROCHA, H.V. e FREIRE, F.M.P. (2007). **Promídia: Produção de Vídeos Digitais no Contexto Educacional**. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação.