

DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Bank Pay Academy.

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Alexandra Christine	24026156
Gabrielly Cintra	24025696
Hebert Esteves	24026079
José Bento	24026127

Professor responsável

Vinicius Heltai.

Curso

Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Linha de atuação

Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme projeto pedagógico de curso.

- Projeto Interdisciplinar:

Tipo de projeto

Identificar com ✓ o tipo de projeto.

- Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção)
- Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) ✓

Tema gerador

Educação financeira acessível e inteligente para estudantes.

Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)

<https://github.com/2025-1-NADS3/Projeto1>

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

O projeto Bank Pay Academy será implementado inicialmente no ambiente acadêmico da **FECAP (Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado)**, com foco nos estudantes dos cursos de graduação. A escolha desse cenário se justifica pela vivência direta dos alunos com a realidade financeira estudantil e pela oportunidade de promover práticas de educação financeira integradas à rotina acadêmica.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O público-alvo do projeto **Bank Pay Academy** são os **estudantes de graduação da FECAP**, especialmente aqueles que realizam pagamentos recorrentes dentro da instituição, como mensalidades, eventos acadêmicos, serviços administrativos e produtos da atlética.

O projeto busca atender:

- Alunos com interesse em **organização financeira pessoal**;
- Estudantes que desejam **facilitar o processo de pagamentos** no ambiente acadêmico;
- Jovens universitários que valorizam **benefícios e recompensas** por seus hábitos de consumo;
- Alunos com pouco conhecimento prévio sobre **educação financeira**, que podem se beneficiar de uma abordagem prática e gamificada.

Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção

Durante a vivência no ambiente acadêmico da FECAP, observou-se que muitos estudantes enfrentam dificuldades relacionadas à organização financeira, falta de estímulo à educação financeira prática e pouca integração entre os sistemas de pagamento da instituição e a rotina digital dos alunos.

Além disso, percebe-se um baixo engajamento dos estudantes com ferramentas tradicionais de controle financeiro, o que pode resultar em inadimplência, desconexão com a instituição e desmotivação para participar de ações acadêmicas e extracurriculares.

Esses problemas se agravam pela ausência de soluções que unam tecnologia, praticidade e incentivo ao bom comportamento financeiro dentro do próprio ambiente estudantil.

Delimitação do objeto de estudo e intervenção:

O projeto propõe o desenvolvimento e implementação do Bank Pay Academy, um aplicativo voltado para estudantes universitários que tem como objetivo facilitar os pagamentos internos da instituição, integrar um sistema de recompensas por uso consciente, e promover a educação financeira de forma prática, acessível e gamificada.

A intervenção será inicialmente aplicada na FECAP, com foco nos alunos de graduação, e pretende conectar a vida financeira ao cotidiano acadêmico de forma inovadora, segura e motivadora.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Com base nos problemas identificados no ambiente acadêmico — como a baixa organização financeira dos estudantes, a inadimplência recorrente e o pouco engajamento com ferramentas tradicionais de pagamento —, foram formuladas as seguintes hipóteses de solução:

1. Se os estudantes tiverem acesso a um aplicativo integrado aos pagamentos da instituição, então será possível facilitar a quitação de mensalidades, inscrições em eventos e aquisições de produtos, promovendo maior praticidade e controle.
2. Se houver um sistema de recompensas vinculado aos pagamentos realizados no aplicativo, então os estudantes se sentirão mais motivados a manter seus compromissos em dia, reduzindo a inadimplência e promovendo o engajamento.
3. Se o aplicativo for gamificado e promover conteúdos e ações relacionadas à educação financeira, então os estudantes desenvolverão hábitos mais conscientes de gestão de seus recursos.
4. Se o sistema permitir a troca de pontos por produtos e serviços dentro da própria instituição, então será possível estimular o pertencimento e a participação ativa dos alunos na vida acadêmica.
5. Se o Bank Pay Academy for bem aceito entre os alunos da FECAP, então o modelo poderá ser replicado em outras instituições de ensino, ampliando seu impacto educacional e social.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

O Bank Pay Academy é um projeto de solução digital voltado para o ambiente acadêmico, com o objetivo de facilitar os pagamentos institucionais, promover a educação financeira entre os estudantes e estimular o engajamento com a vida universitária por meio de um sistema de recompensas.

Por meio de um aplicativo mobile integrado à API de pagamentos, os alunos poderão realizar pagamentos de mensalidades, eventos, serviços e produtos da atlética diretamente pelo app, com segurança e praticidade. A cada transação realizada, o aluno acumula pontos que poderão ser trocados por itens ou experiências acadêmicas, como camisetas, ingressos, brindes, entre outros.

Além da função transacional, o aplicativo contará com uma interface gamificada e recursos educacionais, como dicas de organização financeira, desafios, notificações de metas e histórico de consumo. A proposta é aliar tecnologia, autonomia financeira e motivação, promovendo uma mudança de comportamento positiva no público universitário.

O projeto será implementado inicialmente na FECAP, atendendo prioritariamente os alunos de graduação. A solução pretende unir os pilares da inovação, educação e responsabilidade financeira, criando um ecossistema acadêmico mais eficiente, consciente e conectado com as necessidades reais dos estudantes.

Resumo

O projeto Bank Pay Academy propõe o desenvolvimento de um aplicativo mobile voltado para estudantes universitários da FECAP, com o objetivo de promover a educação financeira por meio da integração de pagamentos institucionais a um sistema de recompensas. O problema identificado é a dificuldade dos alunos em organizar suas finanças e manter o engajamento com a vida acadêmica. O público-alvo são os estudantes de graduação da instituição. A metodologia inclui pesquisa com usuários, desenvolvimento do aplicativo com interface gamificada, testes práticos e ações de divulgação. As principais atividades envolvem o cadastro de usuários, realização de pagamentos, acúmulo de pontos e troca por benefícios. Espera-se como resultado o aumento da organização financeira dos alunos, redução da inadimplência e fortalecimento do vínculo com a instituição. O projeto une tecnologia, inovação e responsabilidade social, com potencial de replicação em outras instituições de ensino.

Introdução

A educação financeira é um dos pilares para a formação de cidadãos conscientes, sendo especialmente relevante no contexto universitário, onde muitos jovens passam a lidar com responsabilidades financeiras pela primeira vez. A falta de preparo para administrar recursos pode levar à inadimplência, ao endividamento e à dificuldade de tomada de decisões econômicas. Segundo a Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), é essencial estimular desde cedo o uso responsável do dinheiro, promovendo autonomia e consciência crítica (BRASIL, 2017). Nesse contexto, o projeto **Bank Pay Academy** surge como uma proposta inovadora de intervenção, aliando tecnologia, gamificação e educação financeira por meio de um aplicativo mobile voltado aos estudantes da FECAP. A iniciativa busca integrar pagamentos acadêmicos e um sistema de recompensas, incentivando boas práticas financeiras e fortalecendo o vínculo do aluno com a instituição.

Objetivos

Promover a educação financeira e a autonomia dos estudantes universitários por meio da criação de um aplicativo que integre pagamentos acadêmicos a um sistema de recompensas gamificado.

Métodos

A ação extensionista do projeto Bank Pay Academy será realizada junto aos estudantes de graduação da FECAP, com foco na construção coletiva de uma solução digital que atenda às necessidades reais dos alunos em relação à educação financeira e à gestão de pagamentos acadêmicos. A proposta será conduzida em etapas, com métodos participativos e dialógicos, que promovam o engajamento da comunidade acadêmica em todas as fases do projeto.

Resultados (ou resultados esperados)

Como proposta de intervenção extensionista, o projeto Bank Pay Academy espera gerar impactos significativos na rotina dos estudantes da FECAP, promovendo mudanças concretas no modo como lidam com suas finanças e se relacionam com a instituição. A partir da implementação do aplicativo, espera-se reduzir os índices de inadimplência, aumentar o engajamento estudantil e fortalecer a educação financeira prática no ambiente acadêmico.

Considerações finais

O projeto Bank Pay Academy foi concebido com o propósito de enfrentar um desafio recorrente no ambiente universitário: a dificuldade dos estudantes em gerenciar suas finanças pessoais e manter o engajamento com a vida acadêmica. A proposta de criação de um aplicativo que integra pagamentos institucionais a um sistema de recompensas gamificado mostrou-se uma solução inovadora e alinhada às necessidades reais do público-alvo.

As etapas previstas – como o diagnóstico participativo com os estudantes, o desenvolvimento tecnológico da solução e a promoção de ações educativas – demonstram coerência com os objetivos definidos, promovendo a autonomia financeira, a inclusão digital e o fortalecimento do vínculo institucional. Dessa forma, o projeto responde ao problema central ao oferecer uma ferramenta prática, educativa e motivadora, que contribui diretamente para a formação cidadã dos alunos.

Além disso, os impactos esperados apontam para a redução da inadimplência, o aumento da conscientização sobre o uso responsável do dinheiro e a valorização do protagonismo estudantil. O Bank Pay Academy reforça o papel da extensão universitária como ponte entre o saber acadêmico e as demandas sociais, promovendo transformação e inclusão.

Como encaminhamentos futuros, o projeto poderá ser aprimorado com base no feedback dos usuários e ampliado para outras instituições de ensino superior, fortalecendo seu caráter replicável e o potencial de impacto em escala regional e nacional. A continuidade das ações educativas e a ampliação das funcionalidades do aplicativo representam possibilidades concretas de expansão e sustentabilidade da iniciativa.

Referências

ANDROID. *Documentação oficial do Android Open Source Project*. Disponível em: <https://source.android.com/docs?hl=pt-br>. Acesso em: 18 maio 2025.

NODE.JS. *Node.js v20.x Documentation*. Disponível em: <https://nodejs.org/docs/latest/api/>. Acesso em: 18 maio 2025.

MYSQL. *MySQL 8.0 Reference Manual*. Disponível em: <https://dev.mysql.com/doc/>. Acesso em: 18 maio 2025.

ANEXO I

<https://github.com/2025-1-NADS3/Projeto1>

Fontes:

Documentação oficial do Android (AOSP)

Links:

<https://source.android.com/docs?hl=pt-br>

Documentação oficial do Node.js	https://nodejs.org/docs/latest/api/
Documentação oficial do MySQL	https://dev.mysql.com/doc/
Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF)	https://www.gov.br/fazenda/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/desenrola-brasil/educacao-financeira/
Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão	

Versão 2.0 – 05/2025