



MOBILE EDUCATION FOR CHILDREN

Faculdade de Tecnologia - UNB

Departamento de Engenharia de Produção

Escopo

Planejar, especificar, validar e prototipar uma interface gamificada de um aplicativo cuja finalidade é fornecer educação financeira aos filhos de catadores de lixo.

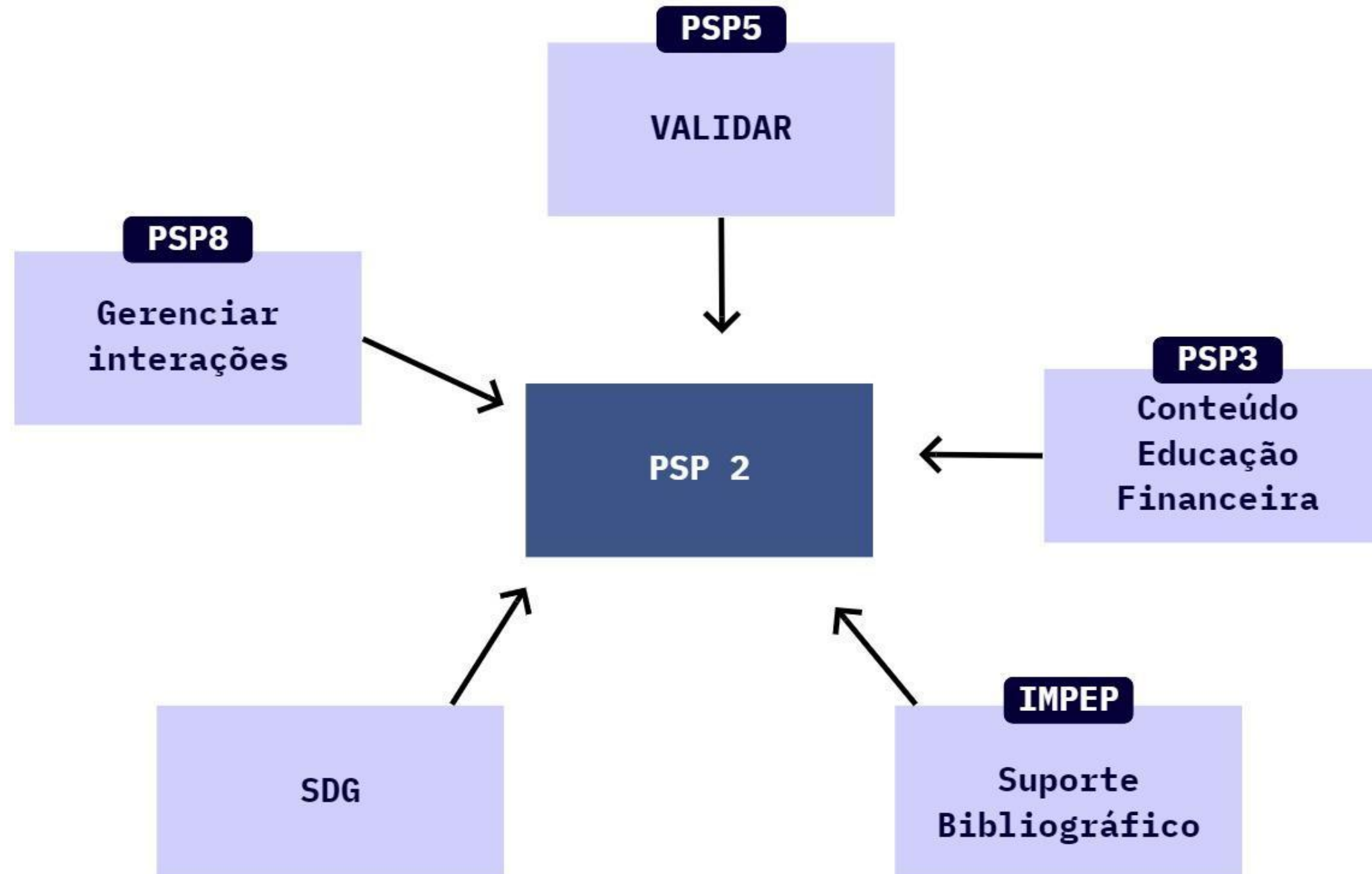


Não Escopo

- Codificar/desenvolver a solução/aplicativo;
- Realizar o levantamento da arte;
- Gerenciar as integrações;
- Gerenciar a qualidade;
- Desenvolver o conteúdo de Educação Financeira.



INTERAÇÃO COM STAKEHOLDERS



miro

INTERAÇÃO COM STAKEHOLDERS - PSP 5

Equipe 04_CheckList_v05 1 - Excel

Julia Brito JB

Arquivo Página Inicial Inserir Layout da Página Fórmulas Dados Revisão Exibir Ajuda Diga-me o que você deseja fazer Compartilhar

Colar

Fonte: Arial 11

Alinhamento: Geral

Número: % 000

Estilos: Formatação Condicional, Formatar como Tabela, Estilos de Célula

Células: Inserir, Excluir, Formatar

Edição: Classificar e Filtrar, Localizar e Selecionar

G48

	C	D	E	F	G	H	I
1	Checklist de validação - Documento de Visão						
3							
4	Descrição	Avaliação			Gravidade	Resultado	Qtd. Erro
5		Adequado	Inadequado	Não se Aplica			
6	Verificação do Documento						
7	o nome do projeto e versão do documento?						
8	versão, autor, data e descrição) foram devidamente registradas nas						
9	ne padrão?						
10	ou semântica (frases ambíguas, mal formuladas)?						
11	Introdução						
12	preliminares do sistema de forma clara e concisa?						
13	de forma clara e concisa?						
14	setores, etc) foram informados na visão geral do sistema?						
15	Requisitos						

INTERAÇÃO COM STAKEHOLDERS - PSP 3

Cidadania Financeira



O desenvolvimento da cidadania financeira se dá por meio de um contexto de **inclusão financeira, de educação financeira, de proteção do consumidor de serviços financeiros e de participação no diálogo sobre o sistema financeiro.**

- Acesso a serviços financeiros que se adequam às suas necessidades - Entender o contexto que o cidadão está vivendo e colocar ele no centro do serviço personalizado
- Ambiente de negócios que gera confiança, com informações simples e com mecanismos de solução de conflitos - Ajuste de linguagem e acessibilidade para todas as pessoas
- Oportunidade de desenvolver capacidades e autoconfiança para gerenciar bem seus recursos financeiros – Acesso à educação financeira básica
- Canais para participar do debate sobre o funcionamento do sistema financeiro – Incentivo à frequentes diálogos (até em ambientes familiares) para que eles entendam melhor as finanças.

Direitos e Deveres

- ✓ Você **não** pode passar a senha do seu cartão para terceiros ou mesmo emprestá-lo para terceiros.
- ✓ Ao comprar qualquer produto em uma loja, a contratação de um seguro de garantia estendida é opcional, você tem o direito de desistir em até sete dias corridos contados a partir da data da contratação, com direito à devolução integral do valor pago.
- ✓ Existe algo chamado “portabilidade”, que se aplica ao crédito que você tomou em uma instituição financeira, a planos de previdência, a seguros, e que lhe permite transferir os seus produtos e serviços financeiros para uma instituição diferente daquela com a qual você os contratou

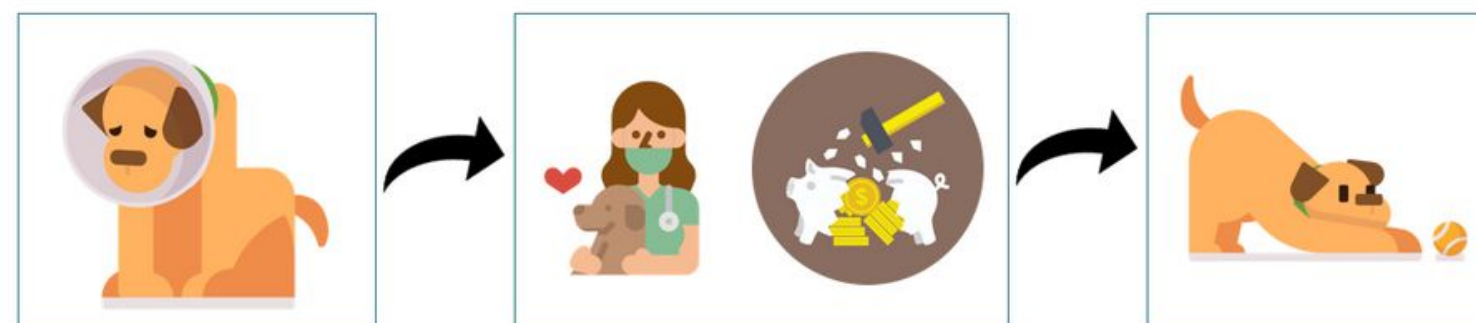
Atenção: Qualquer pessoa em posse do seu cartão, se souber a senha, poderá mexer na sua conta como se fosse você. Lembre-se: Seu cartão e sua senha são pessoais, apenas seus.

Nunca mantenha junto com seu cartão anotações com o número da sua senha. O ideal é decorar a senha

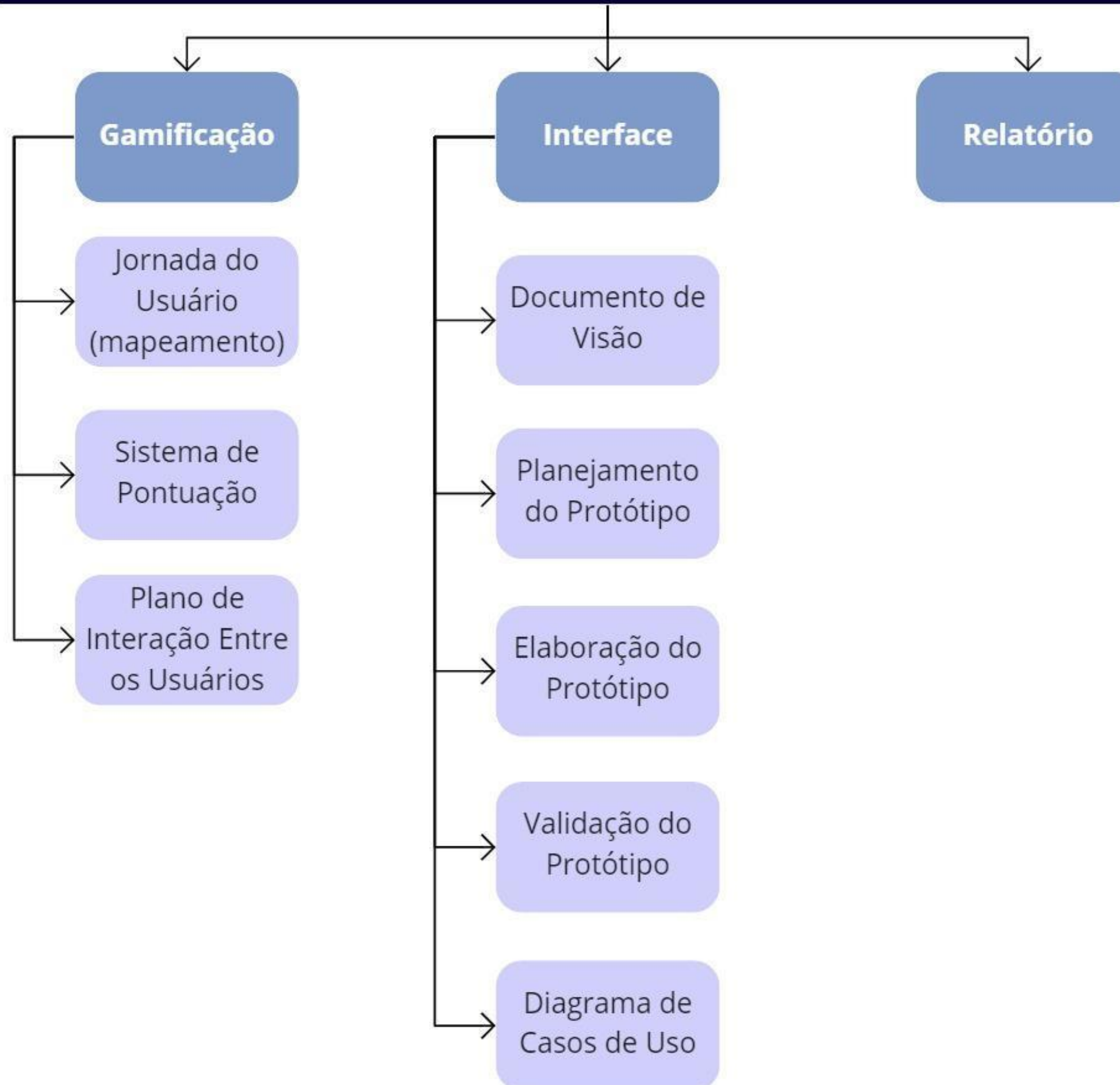
Reserva de emergência



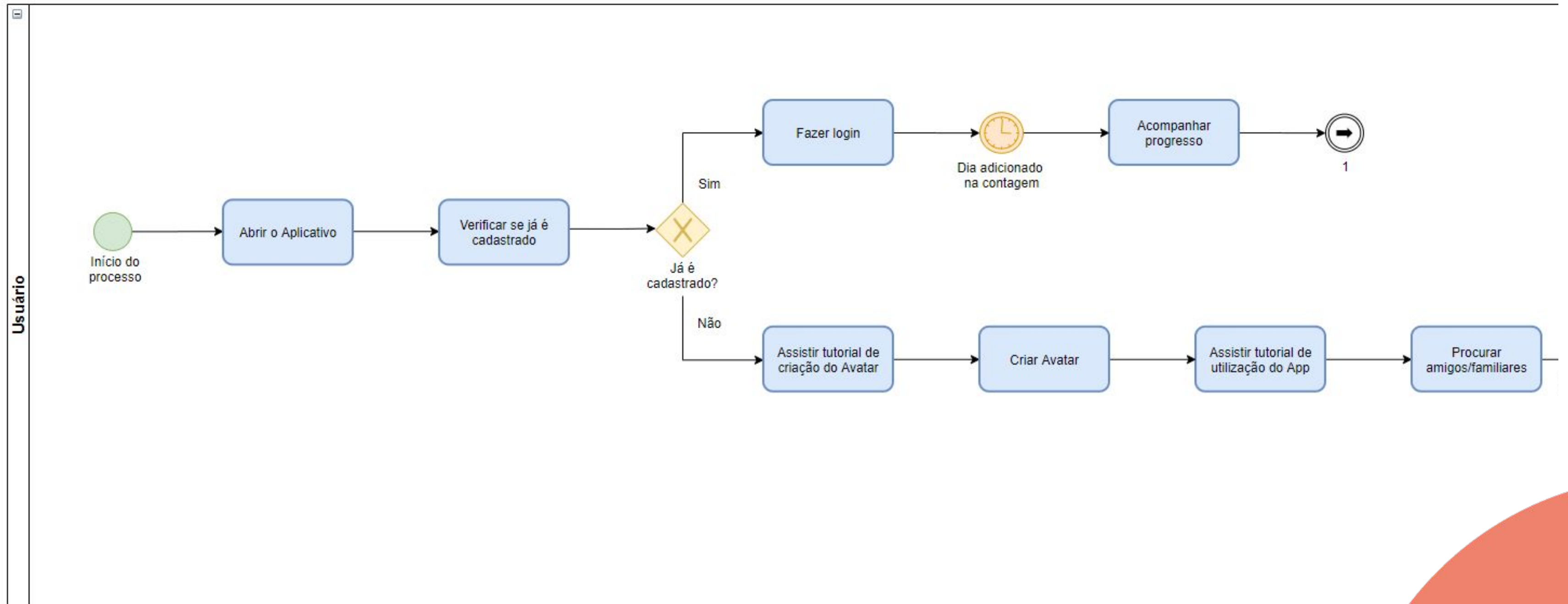
- ✓ A reserva de emergência é dinheiro que precisamos ter à mão em um momento emergencial, como um acidente de carro, a perda de um emprego, alguma reforma inesperada em casa, o adoecimento do seu cachorro ou até mesmo um falecimento inesperado;
- ✓ Esse recurso guardado é o que garante que a pessoa terá segurança e tranquilidade em momentos de maior dificuldade;
- ✓ Por exemplo, se seu cachorro ficar doente de repente e precisar de uma cirurgia de emergência (e sabemos que não é barato), você pode usar esse dinheiro guardado para pagar a cirurgia, sem precisar pegar dinheiro emprestado!



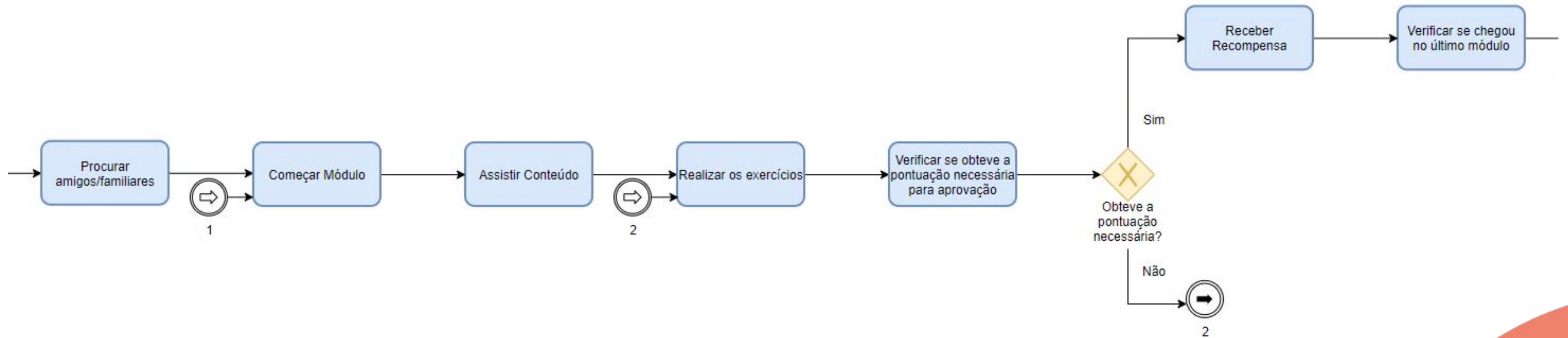
EAP – Mobile Education Children



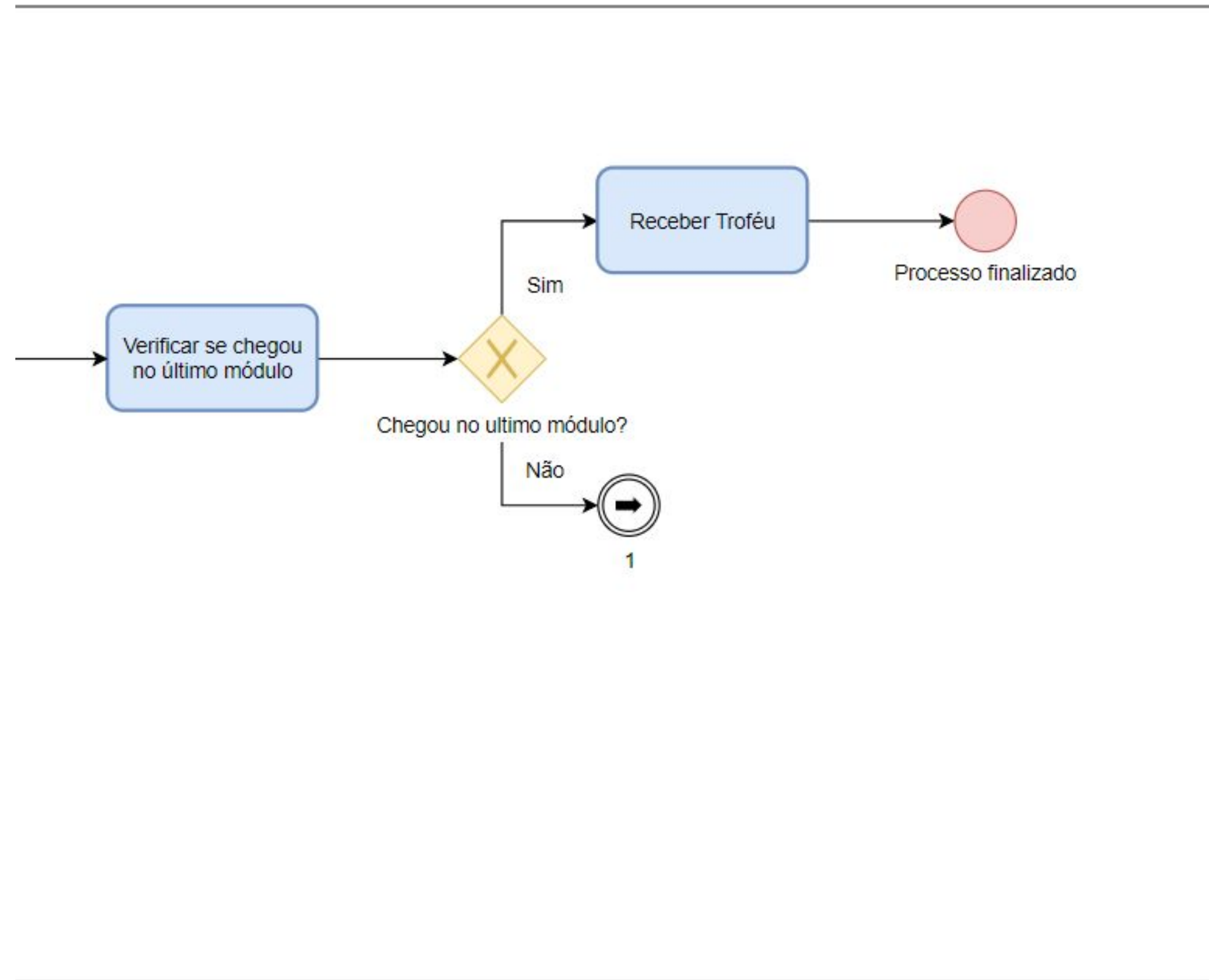
JORNADA DO USUÁRIO



JORNADA DO USUÁRIO



JORNADA DO USUÁRIO



INTERAÇÃO ENTRE OS USUÁRIOS

1-Conexão com redes
sociais existentes:

2-Criação de avatar
personalizado

3-Comunicação privada



SISTEMA DE PONTUAÇÃO



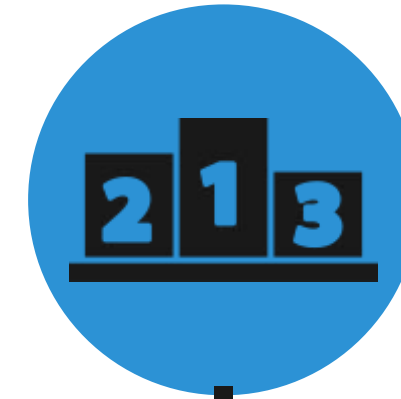
Pontos



Sequência Diária



Nível e Experiência



Ranking



Galeria de
Conquistas

Requisitos Funcionais

Nº	Nome	Descrição
RF001	Realizar login/cadastro	Realizar cadastro de usuário armazenando informações, usuário e senha, ou vinculando às redes sociais do usuário. Para que no próximo acesso seja possível fazer login.
RF002	Diversificar Módulos	Oferecer diferentes módulos referentes aos assuntos de educação financeira pré-definidos – O que é Educação Financeira, Receitas vs Despesas (fixas, variáveis, eventuais), Bancos e Planejamento para Aposentadoria.
RF003	Nivelar Módulo	Oferecer diferentes níveis de dificuldades atendendo à especificidade de cada módulo. Apresentar o conteúdo educativo.
RF004	Listar Módulos	Listar os módulos aprendidos pelo usuário a fim de indicar o progresso.
RF005	Gerenciar Busca	Realizar busca de usuário para poder adicioná-lo como amigo.
RF006	Exibir Placar	Exibir ranking geral e entre amigos.
RF007	Criar Perfil	Permitir criação de avatar personalizado.
RF008	Editar Perfil	Alterar características do avatar.

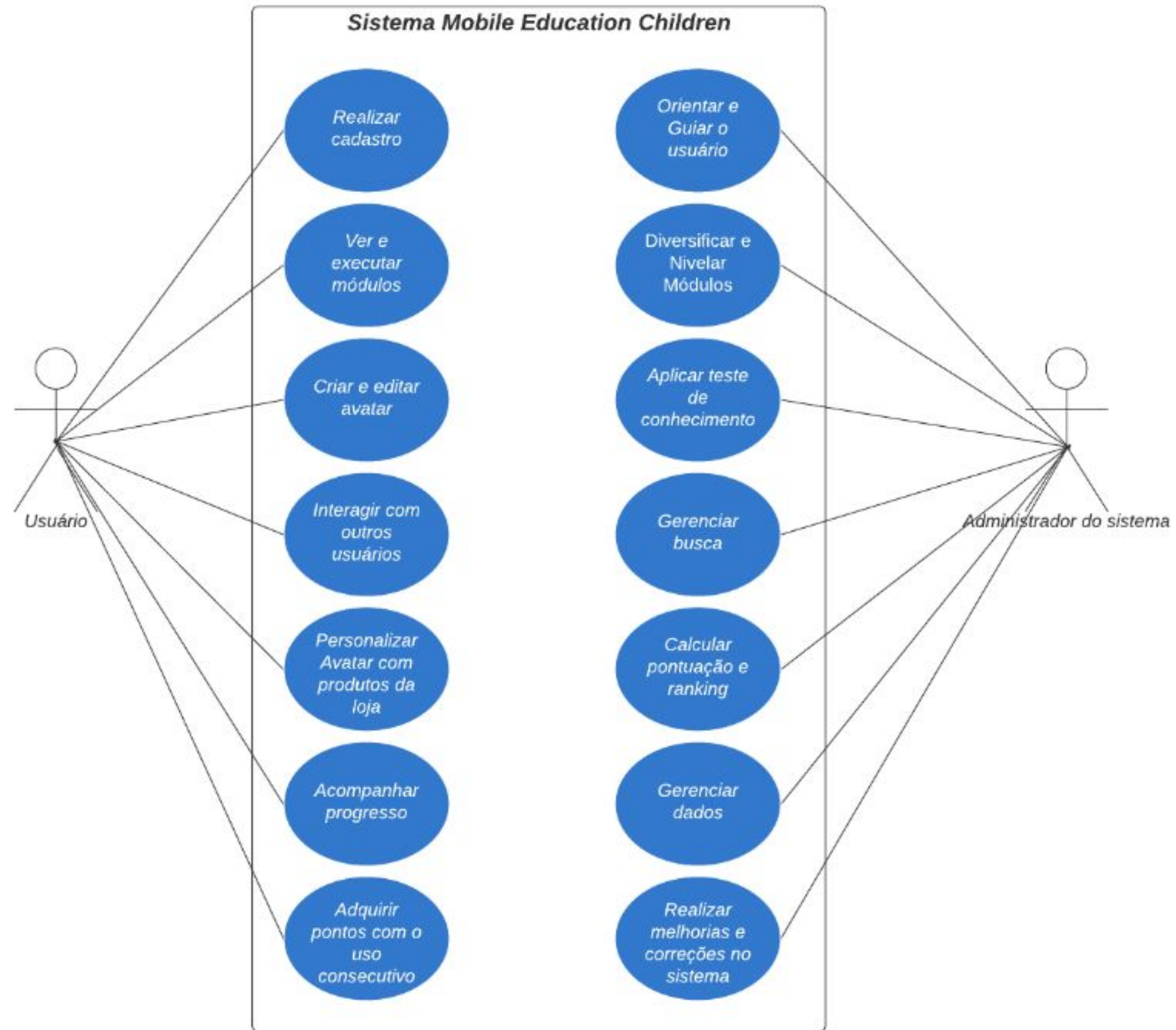
Requisitos Funcionais

RF009	Gerenciar Perfis	Gerenciar cadastro de categorias (apenas administradores podem realizar esta operação).
RF010	Gerenciar Módulos	Gerenciar cadastro de módulos (apenas administradores podem realizar esta operação).
RF011	Guiar usuário	Oferecer instruções faladas a fim de melhorar a compreensão dos alunos, especialmente aqueles que não sabem ler.
RF012	Orientar usuário	Apresentar feedback às ações do aluno, com mensagens que incentive o aluno nos acertos, mas que não o desestimule ao informar sobre erros.
RF013	Dias de uso consecutivos	Apresentar ao usuário a quantidade de dias de uso sequencial do aplicativo.
RF014	Adquirir produtos para personalização do Avatar	Exibir uma loja virtual, que possibilite trocar pontos adquiridos no aplicativo por artefatos para o avatar.
RF015	Realizar teste de conhecimento	Aplicar um teste de conhecimento ao final de cada módulo, com base nos conteúdos ensinados naquele módulo em específico.
RF016	Exibir chat privado	Exibir o chat privado entre dois usuários.

Requisitos Não Funcionais

Nº	Nome	Descrição
RNF001	Acessível	A interface do usuário deve ser fácil de aprender, usar e entendível para analfabetos.
RNF002	Compatível	O sistema deve ser navegável pelo celular.
RNF003	Off-line	O aplicativo deverá funcionar off-line.
RNF004	Sincronizável	O aplicativo deve se manter sincronizado sempre que conectado à internet.
RNF005	Transparente	A sincronização de dados entre servidor e aplicativo deve ser transparente ao usuário.
RNF006	Leve	O aplicativo não deve ocupar mais que 50 MB de armazenamento do celular.
RNF007	Bom desempenho	O aplicativo não deve sobrecarregar o sistema do celular.
RNF008	Multimidiático	O aplicativo deverá ser capaz de apresentar conteúdo audiovisual (imagem e som).
RNF009	Confiável	O aplicativo deverá fazer backup do progresso feito.

DIAGRAMA DE CASO DE USO



Apresentação do Protótipo



Mobile Education for Children

Bruna Chaves

Gabriel Fernandes

João Gabriel

Júlia Brito

Karoline Xavier

Leonardo Araújo

Maria Elisa

Rafael Affonso