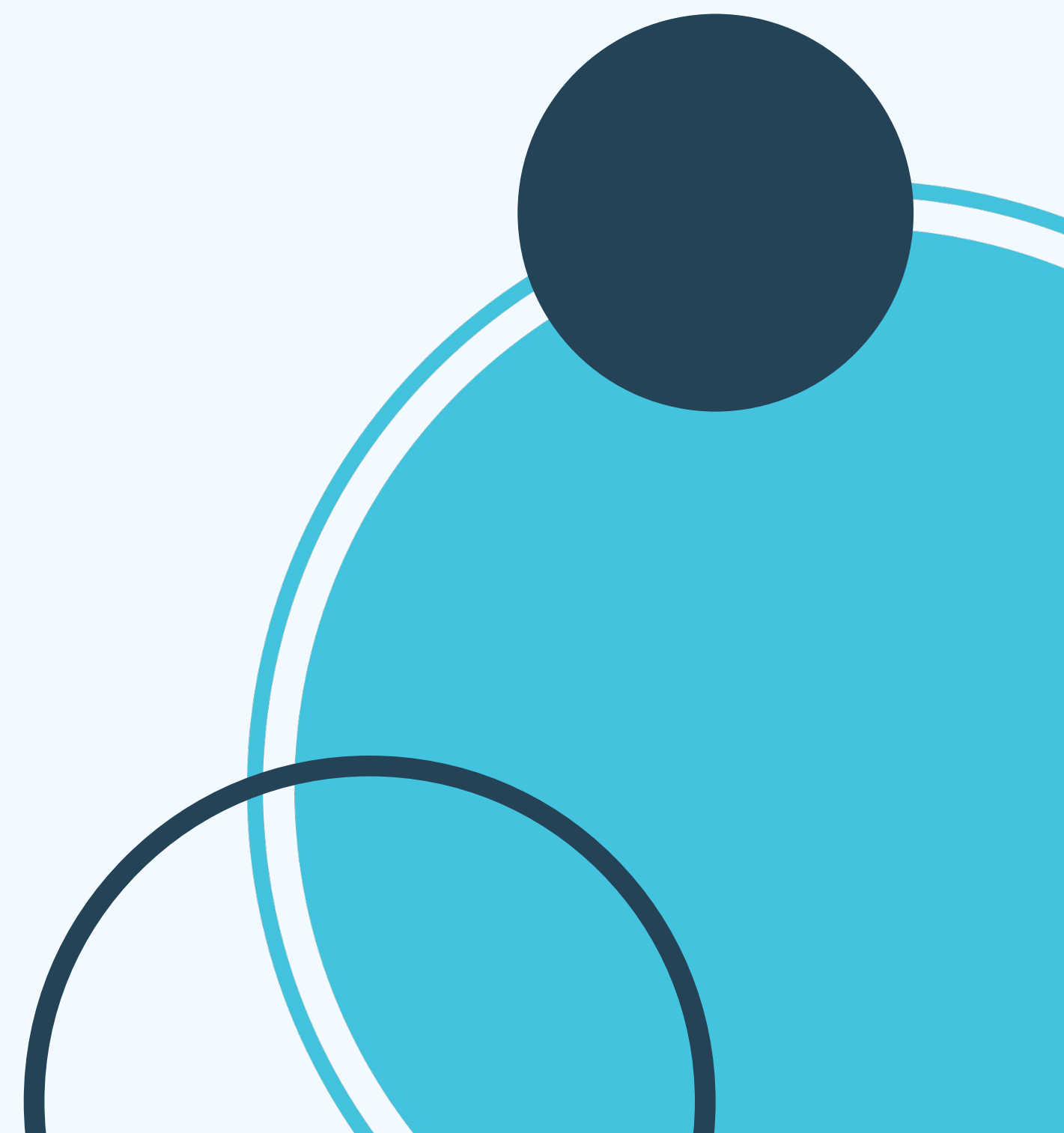




SDG

# Mobile Education App for Adults

PSP2 - Universidade de Brasília



# Escopo do Projeto

- Desenvolver um protótipo de aplicativo gamificado de gestão e educação financeira com linguagem acessível voltado para catadores das cooperativas



**II QUALIFICAR**

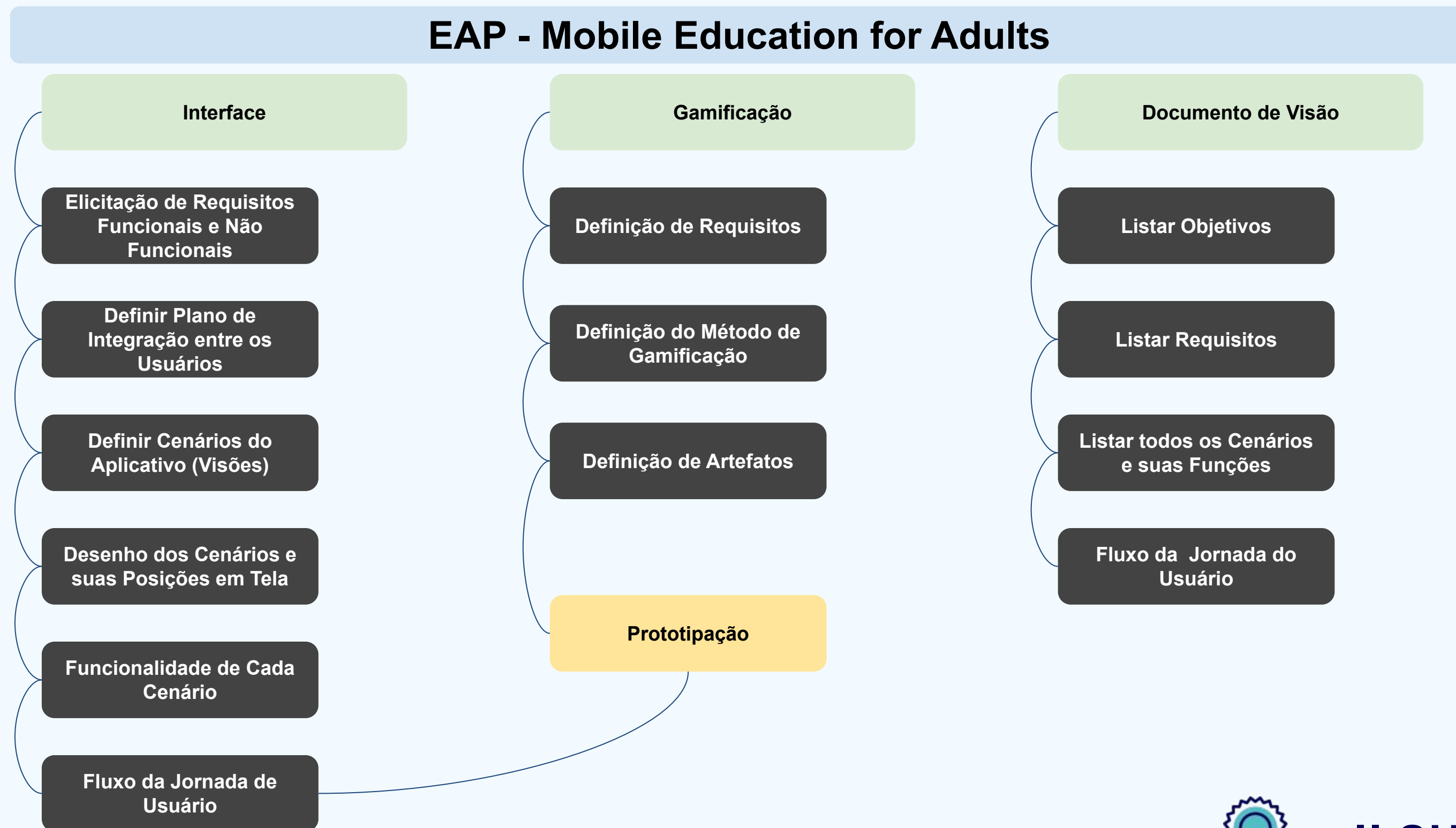
# Não Escopo do Projeto

- Programar o aplicativo
- Definir os conteúdos abordados na educação financeira
- Contratar recursos para aplicativo



**II QUALIFICAR**

# Estrutura Analítica do Projeto



**II QUALIFICAR**

# GESTÃO DA QUALIDADE

- Validações de PSP 5
- Validações do Prof. da Disciplina
- Validações do Prof. Paulo Celso



**II QUALIFICAR**

# O APLICATIVO

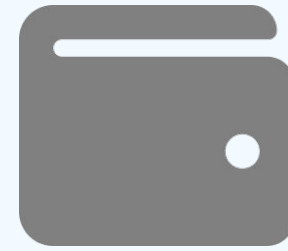
- | GESTÃO FINANCEIRA

- | EDUCAÇÃO FINANCEIRA

- | GAMIFICAÇÃO

- | INTEGRAÇÃO

# Gestão Financeira



Tem o intuito de auxiliar o controle dos gastos do usuário, através de indicadores de gastos e visões acessíveis dos registros financeiros.

- Media de gastos mensal
- Média de gastos semanal
- Saldo disponível
- Ganhos do mês
- Gastos do mês



## II QUALIFICAR

# Educação Financeira



Tem como objetivo introduzir conceitos de educação financeira fundamentais para a vida do usuário por meio de cursos rápidos.

## ESTRUTURA DOS CURSOS

- Apresentação do conteúdo
- Questões sobre o conteúdo
- Obtenção de medalha



## II QUALIFICAR

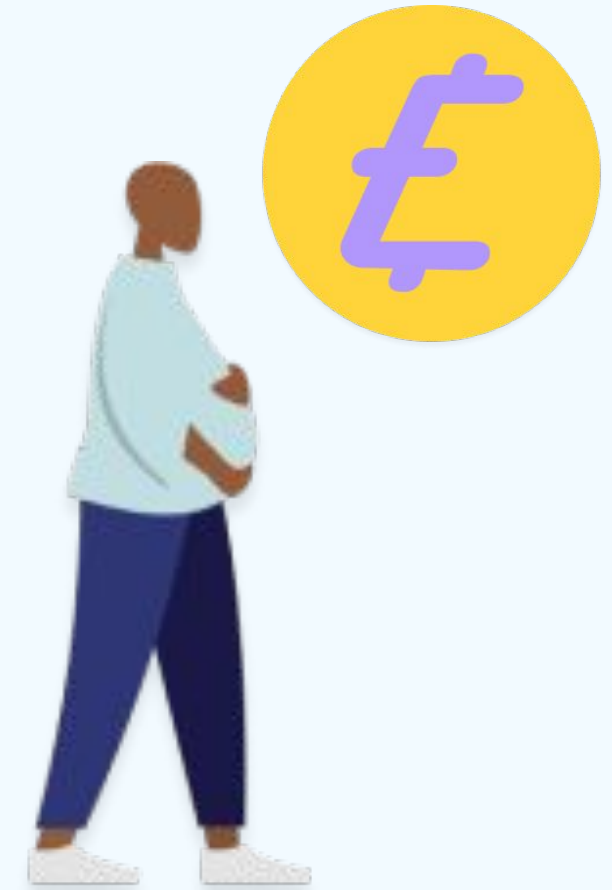


# Gamificação

Consiste em arrecadar “Eds” (Moeda fictícia) cuja função é de adquirir acessórios para o avatar e mensurar o avanço de cada usuário no aplicativo.

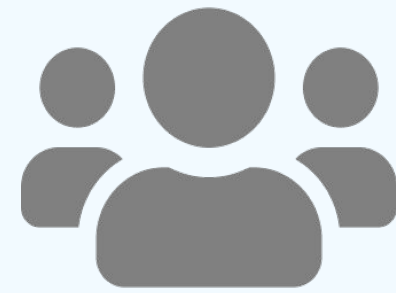
## Como faço para ganhar Eds?

- Realizando de cursos
- Inserindo dados financeiros
- Indicando para outros possíveis usuários do aplicativo



## II QUALIFICAR

# Integração



Se baseia no compartilhamento de dados entre os usuários e possui dois modelos diferentes:

## **EQUIPE FAMILIAR**

- Soma do agregado de moedas do mês dos membros da família
- Visa o acompanhamento do desenvolvimento dos membros da família.

## **EQUIPE DE TRABALHO**

- Ranking do agregado de moedas do mês de cada membro.
- Visa a motivação dos usuários através competição.



## **II QUALIFICAR**

# Requisitos Funcionais

Criar Avatar	Permite criar o avatar do usuário.
Manter Avatar	Permite visualizar e editar o avatar do usuário
Armazenar Avatar	Permite armazenar e visualizar os acessórios comprados com moedas fictícias.
Controlar moedas fictícias	Permite registrar e visualizar histórico ganhos e gastos de moedas fictícias.
Incluir cursos	Permite inserir cursos no aplicativo
Manter cursos	Permite alterar cursos existentes no aplicativo, assim como registrar e visualizar os cursos concluídos.
Excluir Cursos	Permite excluir cursos existentes no aplicativo.
Integrar usuários familiares	Permite criar, alterar e excluir grupo familiar.
Integrar usuários de trabalho	Permite criar, alterar e excluir grupo de trabalho
Manter controle financeiro	Permite registrar, alterar, visualizar e excluir dados financeiros.
Manter compartilhamento	Permite compartilhar o link do aplicativo com um certo identificador personalizado para cada usuário, para que o se beneficie unicamente.
Gerir dúvidas	Permite sanar dúvidas de usabilidade do aplicativo, para que seja auto instrutivo



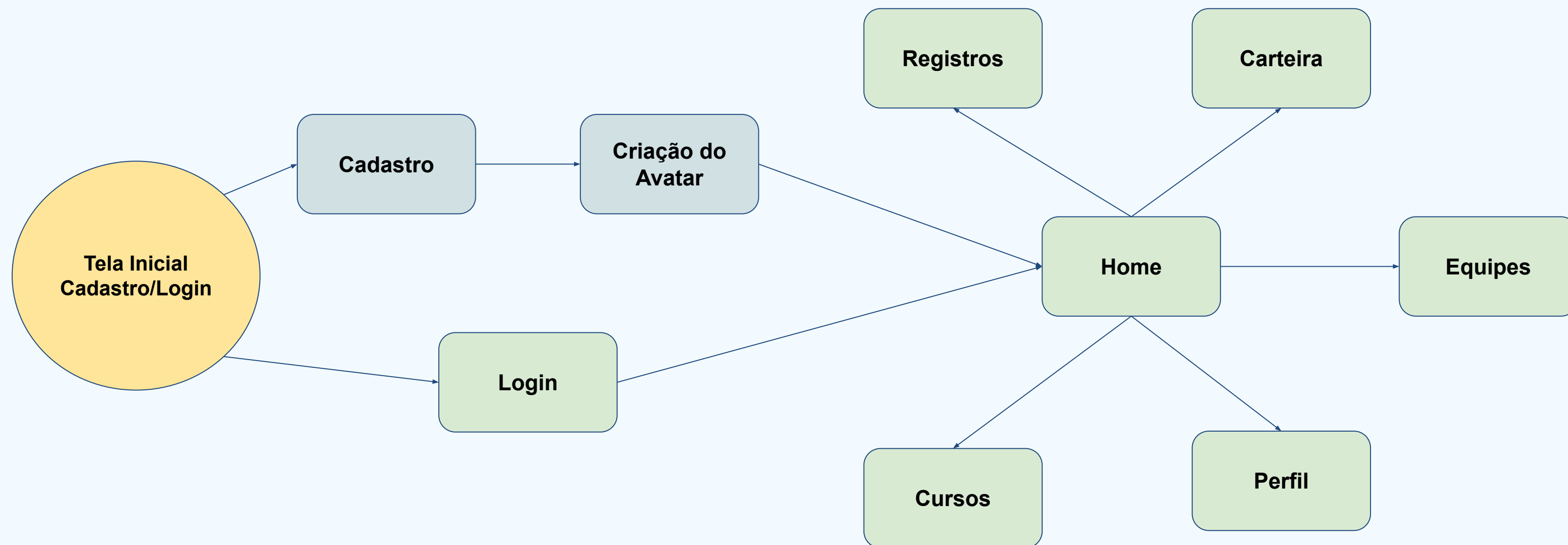
II QUALIFICAR

# Requisitos Não Funcionais

Usabilidade	O sistema deve facilitar para o usuário a compreensão da funcionalidade disponível através do uso de simbologias dentro do meio no qual ele está inserido. Deverá possuir uma apresentação simples tornando realização das ações de forma intuitiva e lógica.
Desempenho	O sistema deve ter tempo de resposta de no máximo 3 segundos.
Armazenamento	Deve ser capaz de armazenar dados internamente e na nuvem.
Segurança	Deve ser capaz de cadastrar senha por usuário.
Compatibilidade	Deve ser compatível com o sistema operacional Android 6.0 ou superior
Legalidade	Deve se comprometer com a Lei Geral de Proteção de Dados, assim como as restrições para um aplicativo inserindo termo de uso, termo do cliente.



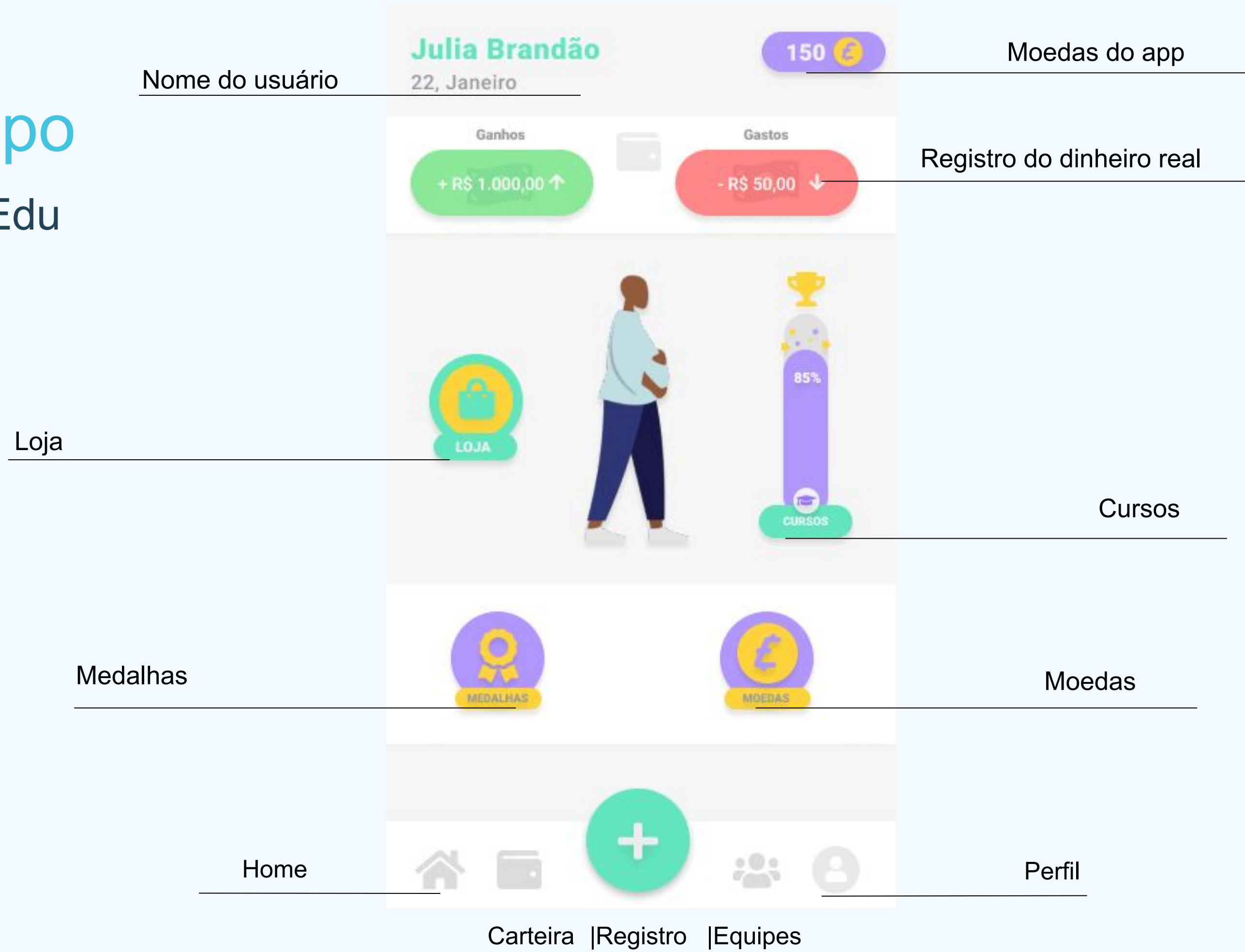
# Jornada do Usuário



II QUALIFICAR

# Protótipo

## App MobEdu



# Ícone do App



**II QUALIFICAR**