Contexto

O projeto Economicamente visa ser uma ferramenta educacional projetada para ajudar os usuários a desenvolver habilidades e conhecimentos sólidos em educação financeira.

Através de uma interface amigável e intuitiva, nosso site oferece uma variedade de recursos e funcionalidades para promover a compreensão e a prática de conceitos financeiros importantes. O projeto é focado em ajudar os usuários a compreender conceitos fundamentais da educação financeira e a aplicá-los em suas vidas diárias de forma prática e eficaz.

1. Problema

A ausência de conhecimentos básicos sobre finanças pessoais leva a uma série de problemas, como endividamento excessivo, falta de planejamento para o futuro, dificuldade em lidar com imprevistos financeiros e baixa capacidade de poupança e investimento.

Isso acaba gerando um ciclo de vulnerabilidade financeira, dificultando o acesso a melhores condições de vida e perpetuando a desigualdade econômica.

1.1 Objetivo

O Objetivo Final do projeto Economicamente é capacitar os usuários com os conhecimentos e as habilidades necessárias para tomar decisões financeiras informadas e alcançar uma maior estabilidade financeira em suas vidas pessoais.

1.2 Justificativa

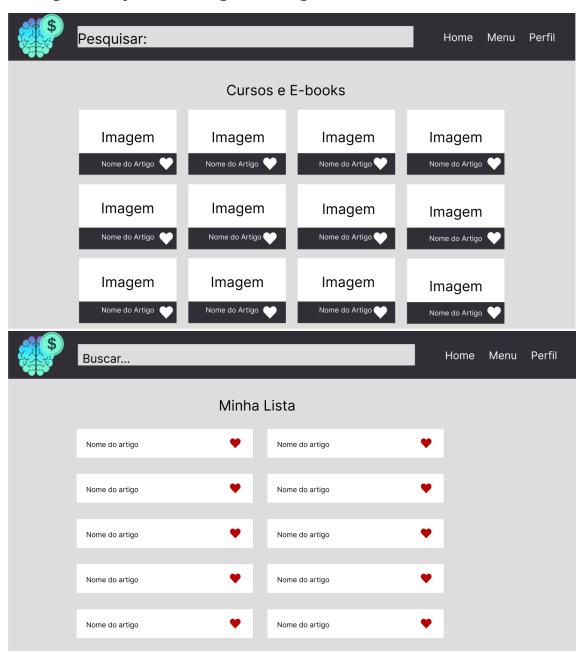
Com base nas entrevistas realizadas, observamos que:

- * Educação Financeira e Redução de Estresse: 90% acreditam que um aplicativo de educação financeira pode reduzir o estresse financeiro.
- * Recursos Desejados no Aplicativo: 80% querem controle de receitas e despesas. 70% desejam instruções de investimentos seguros. 60% valorizam planejamento financeiro mensal.
- * Experiência com Aplicativos Financeiros: 50% já usaram, mas a maioria prefere métodos tradicionais.
- * Controle Financeiro Pessoal: 70% acham que um aplicativo ajudaria na administração financeira.
- * Conhecimento sobre Investimentos: 30% têm conhecimento básico, mas a maioria não tem.

- * Desafios na Área Financeira: 70% acham que investir com segurança é um grande desafio.
- * Hábitos de Gastos: 80% não estouram o cartão de crédito. 90% nunca tiveram o nome sujo no Serasa.

Acreditamos que, ao educar as pessoas sobre gestão financeira, contribuímos para uma sociedade mais saudável e resiliente financeiramente, preparando indivíduos para um futuro financeiro sólido.

1.3 Alguns artefatos de design thinking



Projeto da solução

2. Requisitos funcionais

Login: Permitir que os usuários se autentiquem no site.

Lista de Favoritos: Possibilitar aos usuários adicionar e remover itens de uma lista de favoritos. Registro de Valores: Permitir aos usuários inserir e atualizar valores a serem economizados. Simulação de Economia: Calcular e mostrar aos usuários quanto eles podem economizar com base nos valores inseridos.

Autenticação com Google: Oferecer autenticação via Google para conformidade com a LGPD. Dicas de Economia e Investimento: Fornecer aos usuários informações e sugestões sobre economia e investimento.

2.1 Requisitos não funcionais

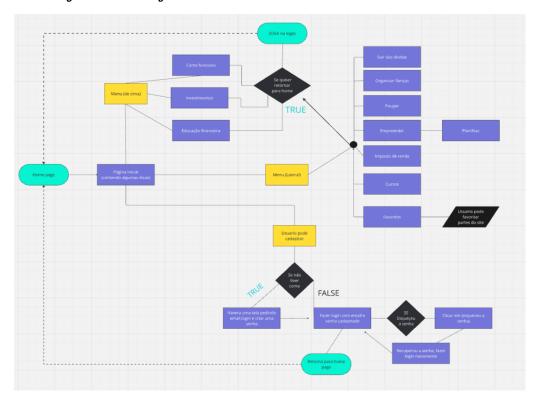
Segurança: Garantir a segurança dos dados dos usuários, incluindo a conformidade com a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados).

Desempenho: Garantir que o site seja responsivo e tenha tempos de carregamento rápidos. Usabilidade: Garantir que o site seja fácil de usar e compreender, mesmo para usuários iniciantes.

Confiabilidade: Garantir que o site seja confiável e esteja disponível quando os usuários precisarem.

Compatibilidade: Garantir que o site seja compatível com diferentes navegadores e dispositivos. Manutenibilidade: Facilitar a manutenção e atualização do site no futuro.

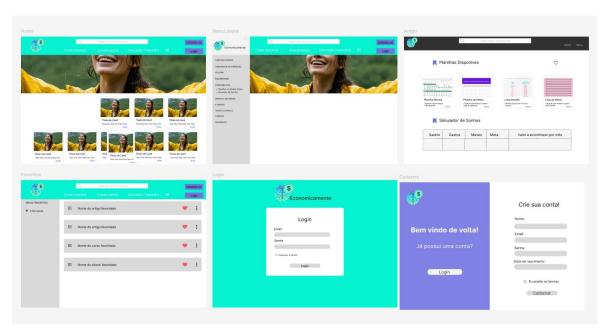
2.3 Projeto de interface



Link:

https://miro.com/welcomeonboard/N1dpRGxxWUJvUFA1RGluanVINGJRdGtackNyalhDZENrbJmMVVqV0xuU1B3WIB0ZWdHWk5INTRrTWJpQVdwOXwzNDU4NzY0NTg1MDg5Njc2NTMzfDl=?share link id=336275516445

2.4 Wireframes



Link: https://www.figma.com/file/Q2BAICeC2zoSPOmYz5ioXN/Untitled?type=design&node-id=0% 3A1&mode=design&t=p2Ytn85TClQ1LAfi-1

2.5 Protótipo

https://www.figma.com/proto/Q2BAICeC2zoSPOmYz5ioXN/Untitled?type=design&node-id=2-2&t=nOOL7HlmQV4EBls9-1&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&mode=design

2.6 Tecnologias









Metodologia de Trabalho

3. Processo

Scrum é uma metodologia ágil usada para gerenciar projetos, especialmente no desenvolvimento de software. Ele divide o trabalho em pequenos ciclos chamados "sprints", que geralmente duram de duas a quatro semanas. Cada sprint inclui planejamento, execução, revisão e retrospectiva.

3.1 Atribuições

Product Owner

Gerenciamento do Backlog do Produto: Definir e priorizar os itens do backlog do produto com base no valor para o negócio.

Visão do Produto: Garantir que a equipe de desenvolvimento compreenda claramente os itens do backlog do produto.

Engajamento com Stakeholders: Colaborar com os stakeholders para entender suas necessidades e expectativas.

Tomada de Decisões: Tomar decisões sobre o que deve ser incluído no produto e em que ordem.

Scrum Master

Facilitação: Facilitar reuniões Scrum (planejamento do sprint, reuniões diárias, revisão do sprint e retrospectiva).

Remoção de Impedimentos: Ajudar a equipe a identificar e remover obstáculos que possam dificultar o progresso.

Suporte à Equipe: Apoiar a equipe de desenvolvimento na adoção e prática das regras do Scrum.

Educação: Ensinar e treinar a equipe e a organização sobre os princípios do Scrum e a metodologia ágil.

Equipe de Desenvolvimento

Entrega de Incrementos: Projetar, construir e testar o produto, entregando incrementos de software funcional ao final de cada sprint.

Auto-organização: Gerenciar seu próprio trabalho e colaborar para atingir as metas do sprint.

Participação em Reuniões: Participar ativamente em todas as cerimônias Scrum e contribuir para o planejamento e a melhoria contínua.

Qualidade: Garantir que o trabalho realizado atenda aos critérios de qualidade e aos requisitos definidos no backlog.

Em resumo, as atribuições no Scrum são claramente definidas para promover a colaboração, a transparência e a entrega contínua de valor ao cliente, com cada papel focando em aspectos específicos do processo de desenvolvimento ágil.

3.2 Ferramentas



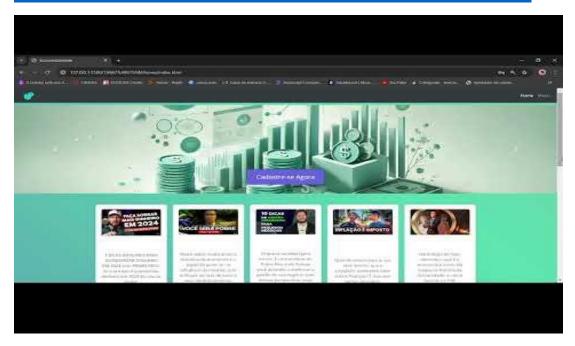


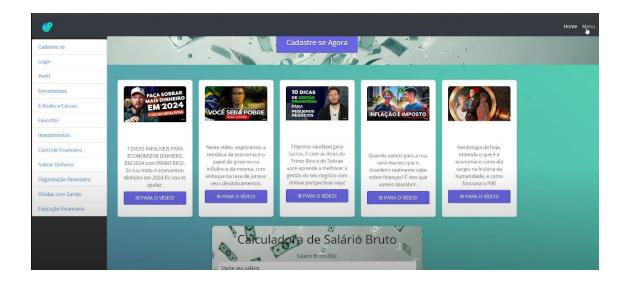




Solução implementada

$\underline{https://youtu.be/D60OeltwWEM?si=qR8JztoIdZLrpwjZ}$

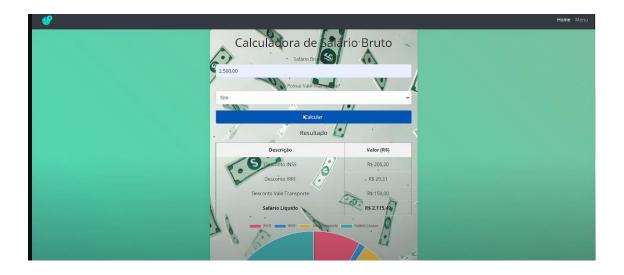




Home PAGE

- -pode assistir vídeos no youtube
- -abrir nav bar e visitar , artigos , cadastro , login , favoritos

A home page calculadora bruta



Calcular o salario bruto



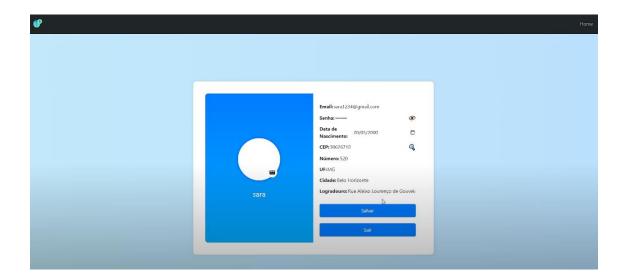
GRAFICO NA HOME PAGE PARA ver o bit coin comparado ao dolar



Cadastra cria um email e senha , depois loga e entra na home , se o cadastro for feito com sucesso sera enviado um alert cadastro com sucesso



Login – faz login se a senha e email for correto ir para home caso não vai pra esquceu a senha muda a senha e entra na home, caso o login de certo , alert com logado com sucesso



-Pode colocar uma foto e colocar/mudar o cep , cidade .

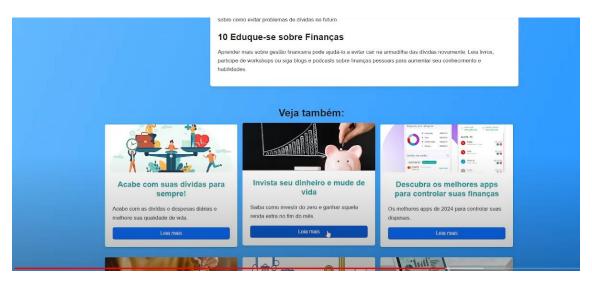


Pode clicar nas recomendacoes laterais ir para mais artigos

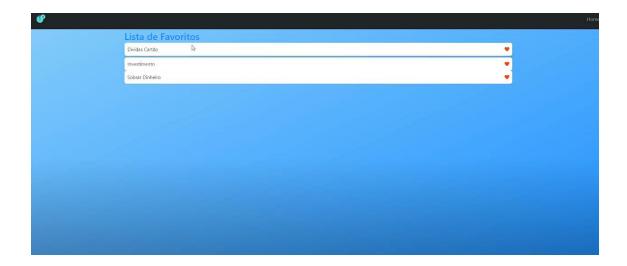
Ler o artigo

Consegue clicar no coracao, e pode ir na aba favoritos e ver o artigo na aba

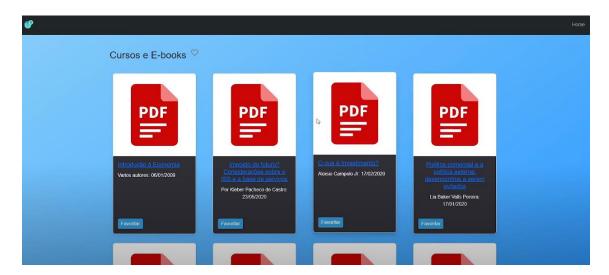
NA mesma página



Consegue ver mais artigos



Consegue ver os favoritados e desfaforitar e ao clicar em cima ir na pagina que favoritou-a



Mais artigos consegue favoritar

Baixar/ler os pdfs



Calculadora dos sonhos

Ao inserir as informacoes calcula o necessario para tentar realizar algo.