Introdução

- **Projeto:** FinUp (Financial Upgrade)
- Repositório GitHub: Grupo 6 Falta de Gestão Financeira
- Membros da equipe:
 - Adriano Araújo Domingos dos Santos
 - Filipe Nery Rabelo
 - Gabriel Corrêa Costa
 - Nikolas Petrick Castro Mendes
 - Rondinelly Martins Silva
 - Victor Rabelo Souza

A documentação do projeto é estruturada da seguinte forma:

- Introdução
- Contexto
 - o Problema
 - Objetivos
 - Justificativa
 - Público-Alvo
- Product Discovery
 - Etapa de Entendimento
 - Matriz CSD
 - Mapa de Stakeholders
 - Entrevistas qualitativas
 - Highlight de pesquisa
 - Etapa de Definição
 - Personas
 - João Silva Pereira
 - Marcos Costa
 - Anna Ribeiro
- Product Design
 - Histórias de Usuários
 - Proposta de Valor
 - Proposta de valor para Persona 1
 - Proposta de valor para Persona 2
 - Proposta de valor para Persona 3
 - Requisitos
 - Requisitos Funcionais
 - Requisitos não Funcionais
 - Projeto de Interface
 - Wireframes
 - Conta
 - Registros
 - Categorias
 - Recorrentes

- Relatórios
- Evolução
- Investimentos
- Ações
- User Flow
- Protótipo Interativo
- Metodologia
 - Ferramentas
 - o Gerenciamento do Projeto
- Tecnologias
- Referências

Documentação de Design Thinking (MIRO)

Contexto

A falta de gestão financeira pessoal é um problema crescente, especialmente com o aumento da acessibilidade ao crédito e ao consumo digital. Muitas pessoas enfrentam dificuldades para gerenciar suas finanças de forma adequada, o que resulta em gastos impulsivos, falta de planejamento e endividamento. Essa situação torna difícil para grande parte da população manter uma visão clara e realista de seus ganhos e despesas.

Problema

Grade parte da população sofre por conta da falta de gestão financeira, e atualmente tem sido um problema crescente. A falta de gestão financeira se refere à dificuldade em controlar suas finanças, podendo levar ao acúmulo de dívidas, compras impulsivas e gastos desnecessários, prejudicando o planejamento a longo prazo.

Objetivos

Nosso objetivo é desenvolver um software com o intuído educativo, mostrando ao usuário como estão distribuídos seus gastos e receitas. Desejamos entregar ferramentas que facilite o usuário a estabelecer uma educação financeira eficiente, identificando os principais pontos onde deve mudar, bem como e criando metas de economia.

Justificativa

Nós identificamos que grande parte das pessoas possuem dificuldade na gestão do próprio dinheiro. O uso do cartão de crédito aliado à práticas ruins, como compras impulsivas e a inscrição sem necessidade em serviços de assinatura mensal como o Spotify, Netflix, Amazon Prime, Youtube Premium, entre outros. Todos esses são fatores que dificultam a organização do dinheiro gasto, que como consequência gera o endividamento de muitas pessoas, que acabam vivendo no limite da sua renda.

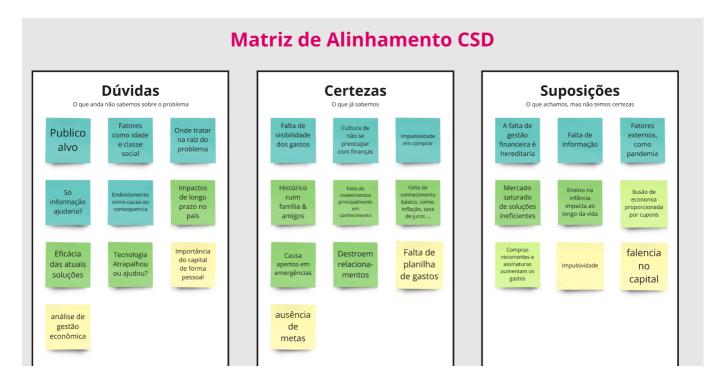
Público-Alvo

As pessoas que relatam ter maior dificuldade para gerir seu dinheiro, são os das gerações Y e Z, visto que os mais velhos ainda utilizam bastante dinheiro físico, e tem maior rigor com seus gastos. Jovens e adultos entre 20 e 45 anos são os principais afetados por esse problema.

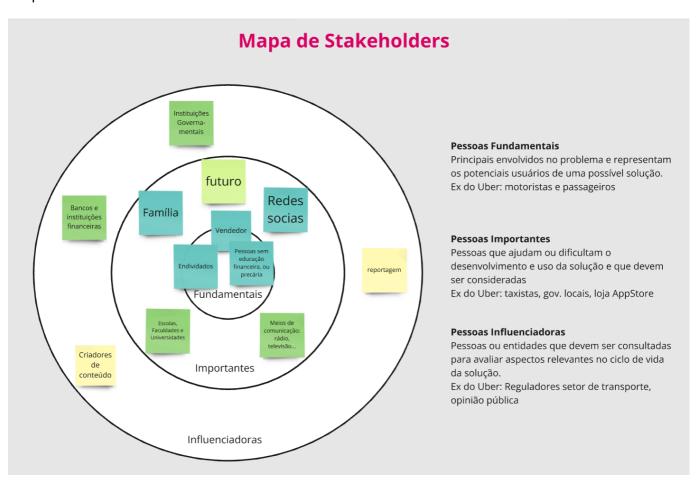
Product Discovery

Etapa de Entendimento

Matriz CSD



Mapa de Stakeholders



Entrevista Qualitativa Pergunta Com o que você mais gasta dinheiro? Pergunta Você geralmente compra itens de forma impulsiva pela internet? Resposta: Resposta: Alimentação, mimos de familiares, plano de saúde, transporte. Normalmente não, em geral compram de forma presencial ou pesquisam o custo-benefício antes de realizar as compras. Nos casos Como possível solução para diminuir esses gastos: 1. Seria uma forma de organização de gastos mensais. 2. Alterar o em que acontece, geralmente se deve a recomendações juntas aos cardápio de alimentação. 3. Criar um limite mais definido para gastos produtos que já serão comprados. com o cartão de crédito. 4. Trocar para um plano de saúde mais em conta. 5. Utilizar outros meios de transporte. Você tem cartão de crédito, e se sim, analisa os gastos com ele? Pergunta Você sente que tem controle financeiro? Pergunta Resposta: Resposta: Na média não, eles têm problemas com controle de gastos, e Todos os entrevistados possuem cartão, a maioria tem algum também dificuldades com os aplicativos de banco, que não fornecem controle, especialmente uma análise da fatura. Apesar desse informações o suficiente para ter esse controle. Sobre os que têm controle, muitos gastam mais do que gostariam, em especial com controle, eles utilizam de planilhas e de agendas, e em geral dão coisas supérfluas. mais foco nos gastos que não são "fixos".

Pergunta

Você gasta muito dinheiro com compras recorrentes e mensalidades?

Uma pequena parcela, acaba vivendo em um ciclo de dívidas, em um mês consegue quita-las e no outro se endivida novamente.

Resposta:

Todos possuem compras recorrentes, em sua maioria, serviços de streaming. Em geral são gastos relacionados ao lazer e a alimentação. Não encontramos muitas sobreposições de serviços, por exemplo: a pessoa assinar Netflix, Prime Vídeo, Disney+...

Pergunta

Qual o histórico familiar e o nível de controle?

Resposta:

Para quase todos os entrevistados, a família tem alguns controlados e outros não, mas os mais próximos tenderam a ter um nível parecido com o entrevistado. Nos casos divergentes, os parentes eram mais controlados e organizados. Encontramos também uma aversão às dívidas por parte da família.

Highlight de pesquisa

| Data 01/09/2024 | Local Belo Horizonte |
|---|---|
| O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas. Quantidade de cartões de crédito, todos os entrevistados tinham, e um deles tinha 4 mas foi uma das mais controladas. A ineficiência dos aplicativos de bancos no auxílio do controle financeiro, talvez seja intencional para incentivar dívidas. | Aspectos que importaram mais para os participantes 1. Se manter longe de dívidas 2. Ter autocontrole e disciplina. 3. Conseguir sobras no final do mês. 4. Não gastar muito tempo para controlar as finanças. |
| Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista Apesar de ter ou não controle financeiro, os participantes têm dificuldade em conseguir sobras no final do mês. O controle em si não diz muita coisa sobre a condição da pessoa. | Novos tópicos ou questões para explorar no futuro Forma de controle de gastos fixos e metas de gastos. Previsões financeiras de economias, uma forma de mostrar quanto dinheiro será economizado (ou não) de acordo com os hábitos. Uma forma para se informar de promoções, principalmente de supermercados. |

Etapa de Definição

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME João Silva Pereira

IDADE 30 anos

HOBBY Redes socias

TRABALHO Uber

PERSONALIDADE

Esforçado, trabalhador e dedicado à família, João é também ansioso devido aos desafios financeiros que enfrenta

SONHOS

- · Casa própria
- Ofertar educação de qualidade para o filho
- Boa saúde financeira

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

João utiliza o celular tanto para trabalho quanto para lazer em casa, também utiliza redes sociais pelo celular

João utiliza do Carro para trabalhar diariamente, bem como acessorios para carros durante o trabalho



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Os objetivos com o serviço são ter um controle financeiro sobre seus gastos, fazer uma economia caso aconteça algum imprevisto e futuramente ter estabilidade financeira

Eles precisam do serviço para se organizar financeiramente.

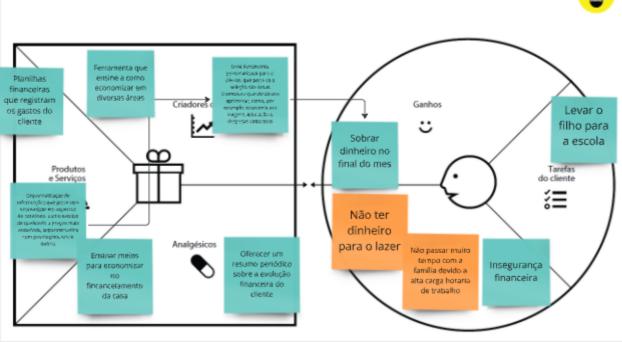
COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sin Quais os tipos de comportamento que deix Former precised uma aproximação estre a person e aplicarbo pero tirar dividade a registrar divida, senso pessival se lango do compo nector a codespão, sensoria de reconvezor para destinar.

Oferecer opções que o ajudem a economizar diariamente com coisas do dia a dia

eli

PROPOSTA DE VALOR



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Marcos Costa

IDADE 30 anos

gastar compulsivamente em roupas e eletronicos

TRABALHO

Analista de Marketing Digital

PERSONALIDADE

Personalidade extrovertida e comunicativa muito otimista e gosta de viver o presente

SONHOS

- · Viagem internacional
- · Comprar um carro
- · Sair do aluguel
- Estabilidade financeira

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Telefone, notebook, passa muito tempo nas redes sociais aplicativos de streamings



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

sair das dividas e organizar as finanças.

comprar um carro novo.

ter um fundo de emergência.

casa própria.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA aplicativos

Como devemos tratá-la para q de incentivo ita bem? acompanhar Quais os tipos de comportame a gestão am essa j os gastos

financeira

seguir e mensais.

PROPOSTA DE VALOR Criadores de ganhos aplicativo de finceiro para ajudar no controle diario fuele acorda e pega o Produtos consultoria de um profissional pelas diverse, els não acompanha seus gostos e para ojutor res dividad e ir

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME

Anna Ribeiro

IDADE 28 anos

HOBBY

Ler livros de autoajuda e assistir filmes

Assistente Administrativa em TRABALHO uma empresa de pequeno

PERSONALIDADE

Determinada, mas um pouco desorganizada. Busca equilíbrio entre sua vida pessoal e financeira. Tem dificuldades em manter uma rotina de controle financeiro.

SONHOS

Conseguir economizar para fazer uma pós-graduação e comprar um apartamento próprio.

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Cartões de crédito, planilhas, extratos bancários.

Shopping, restaurantes, lojas de moda.



OBJETIVOS CHAVE

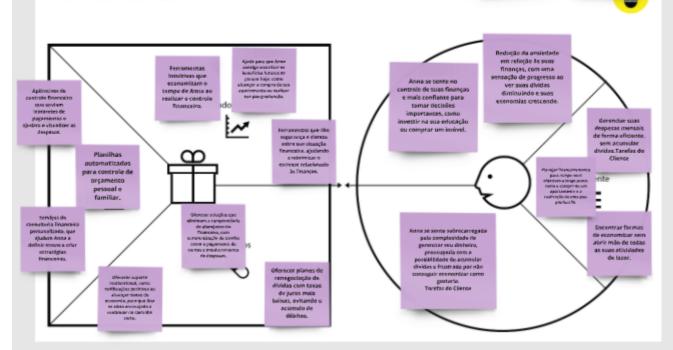
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Simplificar o controle das finanças mensais, entender melhor onde está gastando mais e como pode economizar, reduzir a dependência do cartão de crédito.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela Quais os tipos de comportamento que Oferecer soluções que a ajudem a visualizar melhor suas finanças e que a incentivem a criar uma rotina financeira saudável.

PROPOSTA DE VALOR



Product Design

Nesse momento, vamos transformar os insights e validações obtidos em soluções tangíveis e utilizáveis. Essa fase envolve a definição de uma proposta de valor, detalhando a prioridade de cada ideia e a consequente criação de wireframes, mockups e protótipos de alta fidelidade, que detalham a interface e a experiência do usuário.

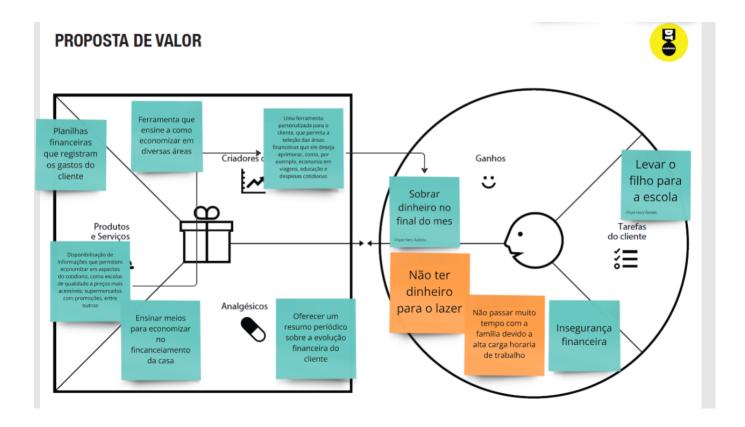
Histórias de Usuários

Com base na análise das personas foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

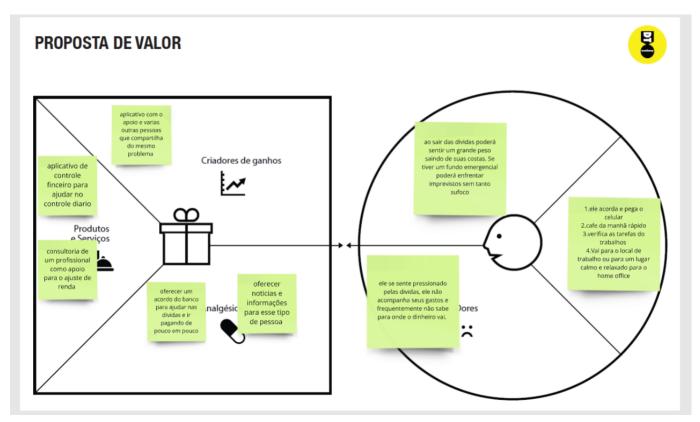
| EU COMO | QUERO/PRECISO | PARA |
|-------------|---|--|
| Endividado | - Mais dinheiro - Uma forma de organizar minhas finanças | Quitar minhas dívidas Ter mais dinheiro Não me endividar |
| Consumista | Cancelar assinaturas de pouco usoDiminuir compras banaisCriar limite de gastos no cartão | Diminuir gastosTer autocontroleDiminuir a culpa de compras supérfluas |
| Trabalhador | - Mais dinheiro - Diminuir gastos - Não gastar além do meu salário | Não endividarConstruir uma reserva de emergênciaTer uma boa saúde financeira |
| Funcionário | - Aumento salarial - Renda extra - Reserva de emergência | - Ter estabilidade financeira - Ajudar em casa |
| Pai | Estabelecer limites de compras para meus filhos Definir metas de investimentos e/ou economia Acompanhar melhor os gastos familiares | - Sobrar dinheiro para uma viagem - Ficar mais tranquilo quanto às despesas |
| Estudante | - Economizar | - O dinheiro não ser um obstáculo aos meus estudos |

Proposta de Valor

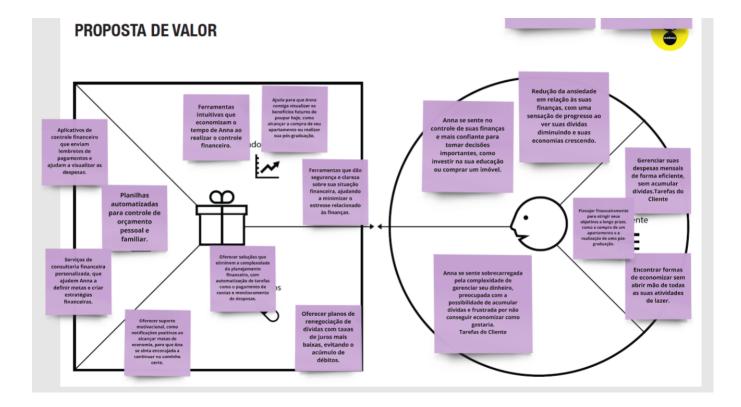
Proposta de valor para Persona 1



Proposta de valor para Persona 2



Proposta de valor para Persona 3



Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

Requisitos Funcionais

| ID | Descrição do Requisito | |
|--------|---|-------|
| RF-001 | F-001 Anotar receitas e despesas (registros) | |
| RF-002 | Visualizar os registros de cada dia | ALTA |
| RF-003 | Categorização de registros | ALTA |
| RF-004 | Definir metas e objetivos de economias | MÉDIA |
| RF-005 | RF-005 Definição de registros recorrentes, para inclusão de forma automática. | |
| RF-006 | RF-006 Pesquisa de registros | |
| RF-007 | RF-007 Gerar relatórios patrimoniais | |
| RF-008 | RF-008 Calculadora de retorno de investimentos | |
| RF-009 | RF-009 Gráficos comparativos de receitas e despesas, mostrando a evolução patrimonial | |
| RF-010 | RF-010 Preço de ações | |

Requisitos não Funcionais

| ID | Descrição do Requisito | | | |
|---------|-----------------------------|-------|--|--|
| RNF-001 | Código Aberto (Open Source) | BAIXA | | |

| ID | Descrição do Requisito | | |
|---------|---|-------|--|
| RNF-002 | Acesso gratuito, salvo recursos que indicam o contrário | BAIXA | |
| RNF-003 | Front-end em HTML, CSS e JavaScript (Ambiente Web) | ALTA | |
| RNF-004 | Servidor e banco de dados dedicado | ALTA | |
| RNF-005 | Sistema de conta, com acesso através de credenciais | ALTA | |

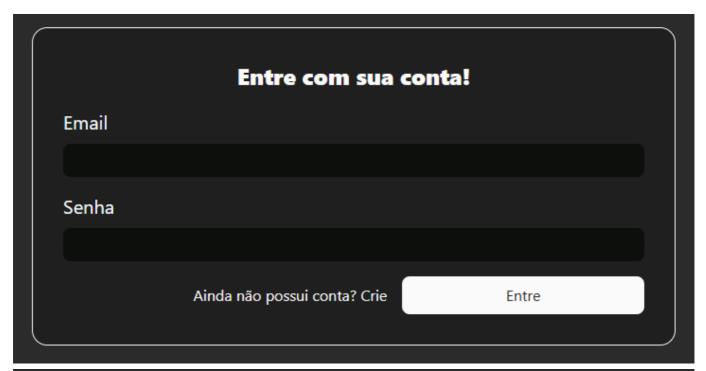
Projeto de Interface

Artefatos relacionados com a interface e a interação do usuário na proposta de solução.

Wireframes

Estes são as principais telas do sistema.

Conta



| | Entre com sua | conta! |
|-------------|---------------------------------|-------------|
| Nome | | |
| | | |
| Email | | |
| | | |
| Senha | | |
| | | |
| Confirme Se | enha | |
| | | |
| | Já possui uma conta? Faça login | Criar Conta |
| | | |

Registros

Mês Atual -R\$ 500,00

Último mês R\$ 2.500,00

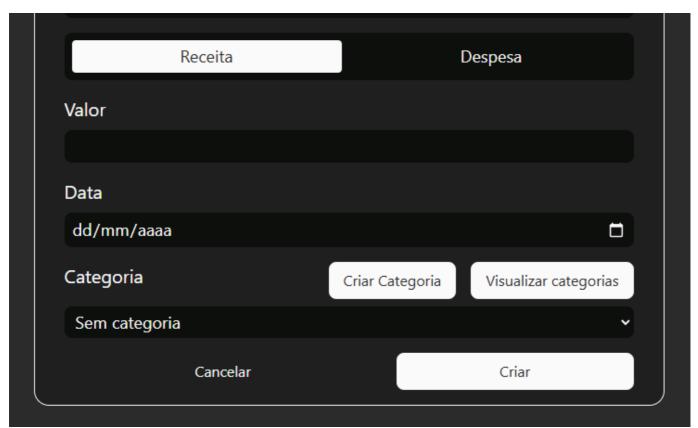
Q Pesquisar

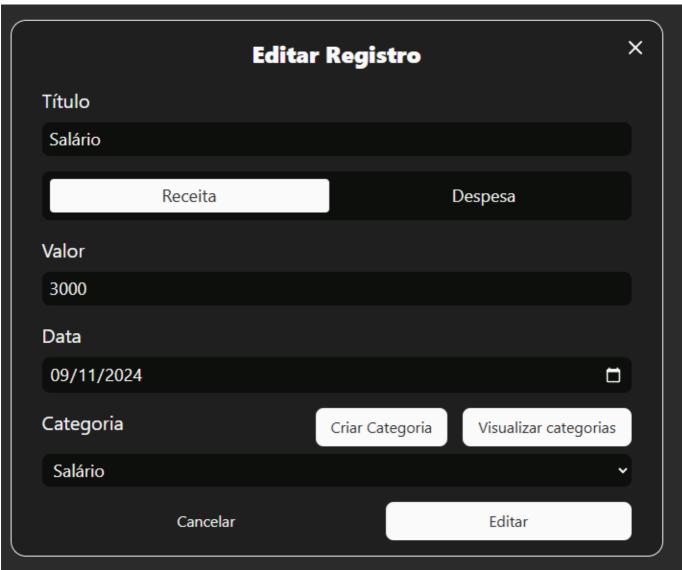
| Registros | Visualizar Recorrentes | Adicionar Recorrente | Adicionar Regis | tro |
|--|------------------------|----------------------|-----------------|--------|
| 8 de dezembro de 2024 Ψ4 -R\$ 250,00 | Mercado | | 0 | ŵ |
| 1 de dezembro de 2024 ♥∮ -R\$ 250,00 | Mercado | | P | Û |
| 27 de novembro de 2024 | Adiantamento Sa | alário | 0 | ⑪ |
| 24 de novembro de 2024 ♥4 -R\$ 250,00 | Mercado | | 0 | Û |
| 17 de novembro de 2024 Ψ¶ -R\$ 250,00 | Mercado | | P | ŵ |
| 10 de novembro de 2024 Ψ4 -R\$ 250,00 | Mercado | | 0 | Û |
| 9 de novembro de 2024 | Alugel Salário | | 0 | i i |
| 3 de novembro de 2024 ♥4 -R\$ 250,00 | Mercado | | 0 | Û |
| 28 de outubro de 2024 R\$ 2.000,00 | Adiantamento Sa | alário | 0 | ⑪ |
| 27 de outubro de 2024 | | | | |

Criar Registro

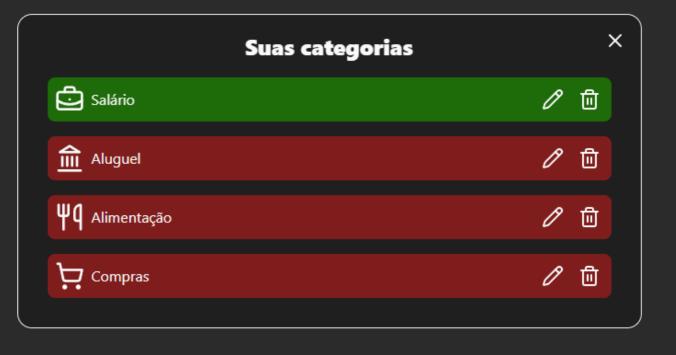
X

Título









| Editar Categoria | | | | |
|------------------|----------|---------|------------|--|
| Título | | | | |
| Salário | | | | |
| | Receita | Despesa | | |
| Ícone | | | 2 . | |
| × X | | | • ** | |
| | Cancelar | Salvar | | |

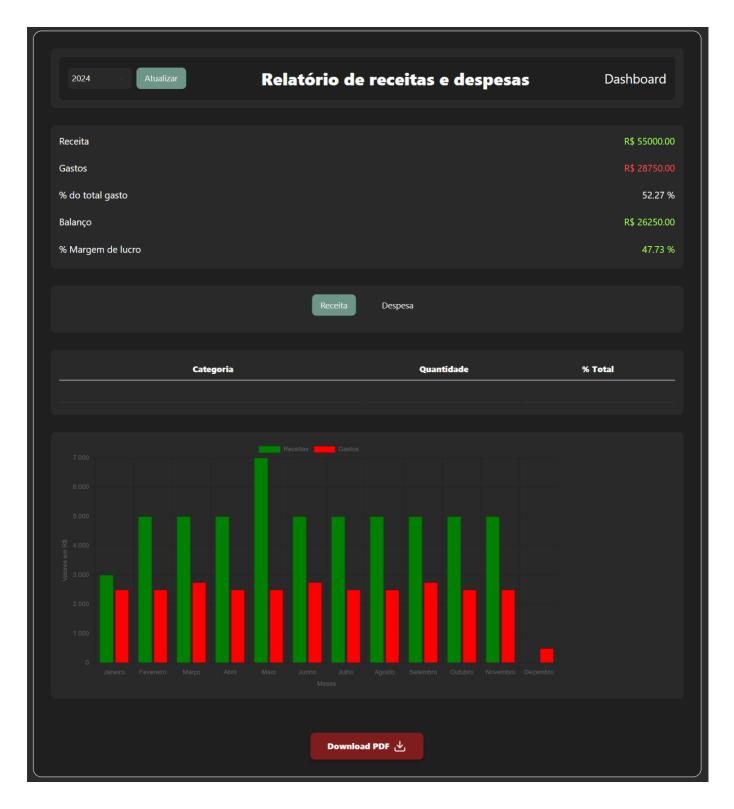
Recorrentes



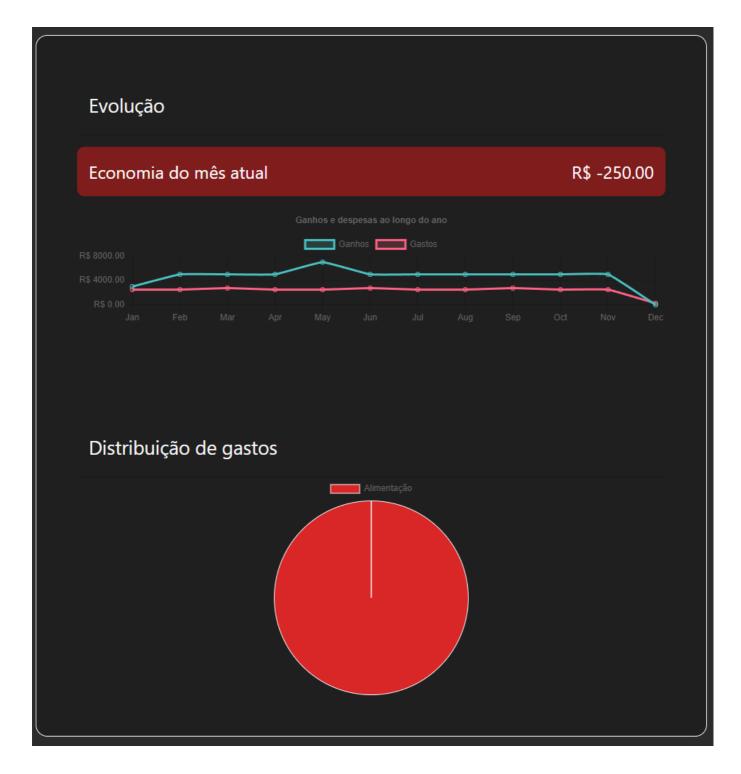


| | Editar I | Regis | tro Recorren | te | ; |
|---------------|------------|-------|-----------------|-------------------|-------|
| Título | | | | | |
| Adiantament | o Salário | | | | |
| | Receita | | D | espesa | |
| Valor | | | | | |
| 2000 | | | | | |
| Recorrencia | (em dias) | | | | |
| 30 | | | | | |
| Data Inicial: | 02/01/2024 | | Data Final: | 30/12/2024 | |
| Categoria | | | Criar Categoria | Visualizar catego | orias |
| Salário | | | | | • |
| | Cancelar | | | Editar | |

Relatórios



Evolução



Investimentos





User Flow

Este é o protótipo das telas do sistema.



Protótipo Interativo

https://marvelapp.com/prototype/10ie6d3b/screen/95600300

Metodologia

Durante o desenvolvimento do projeto, utilizamos diversas ferramentas para otimizar o processo e garantir a eficiência das entregas. O Miro foi utilizado como plataforma principal para o processo de Design Thinking, permitindo a criação de fluxos de ideias e o desenvolvimento colaborativo de soluções. Para o versionamento e armazenamento do código, adotamos o GitHub, que proporcionou um ambiente centralizado e acessível

para o gerenciamento do código-fonte e o acompanhamento das modificações feitas pela equipe. Na idealização e desenvolvimento da interface do usuário, empregamos o Figma, garantindo agilidade e facilidade durante o processo criativo. Por fim, o MarvelApp foi usado para a criação do protótipo interativo, permitindo que os usuários experimentassem a interface da aplicação antes de sua implementação completa.

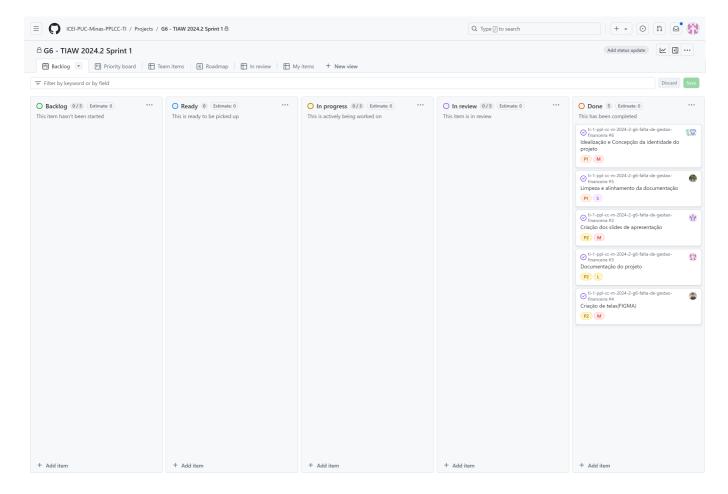
Ferramentas

Relação de ferramentas empregadas pelo grupo durante o projeto.

| Ambiente | Plataforma | a Link de acesso | |
|--------------------------------|---|---|--|
| Processo de Design Thinking | Miro | https://miro.com/app/board/uXjVKn-VohI=/ | |
| Repositório de código | https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-c | | |
| Wireframes e Userflow | Figma | https://www.figma.com/design/iOqomTUN7adzGyKTcTEzQV/G6Falta-de-Gest%C3%A3o-Financeira | |
| Protótipo Interativo | MarvelApp | https://marvelapp.com/prototype/10ie6d3b/screen/95600300 | |

Gerenciamento do Projeto

Divisão de papéis no grupo e apresentação da estrutura da ferramenta de controle de tarefas (Kanban).



Tecnologias

Usamos as seguintes tecnologias e bibliotecas:

- Bootstrap: Utilizado para estilização e layout da interface do usuário
- Chart.js: Foi usado para criar gráficos
- ¡Query: Foi utilizado para a manipulação do DOM
- JSON-Server: Utilizado como servidor e banco de dados

Referências

PONTALTECH. Gerações: tudo sobre geração X, Y, Z alpha, beta. Disponível em: https://pontaltech.com.br/blog/marketing/geracoes-x-y-z-alpha-beta/. Acesso em: 5 dez. 2024.

DANTAS, A. Estudo sobre o perfil socioeconômico de motoristas de aplicativo no Brasil. Revista Brasileira de Economia, v. 75, n. 2, p. 123-137, 2021.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Pesquisa de Orçamentos Familiares: Despesas familiares e endividamento. Brasília: IBGE, 2020. Disponível em: https://www.ibge.gov.br. Acesso em: 18 set. 2024.

SERVIÇO DE PROTEÇÃO AO CRÉDITO (SPC). Estudo sobre hábitos de consumo e controle financeiro. São Paulo: SPC, 2019.

CNDL/ SPC. 47% dos jovens da Geração Z não realizam o controle das finanças. Disponível em: https://cndl.org.br/politicaspublicas/47-dos-jovens-da-geracao-z-nao-realizam-o-controle-das-financas-aponta-pesquisa-cndl-spc-brasil/. Acesso em 06 dez. 2024.