

Introdução

No Brasil, várias pessoas sofrem com endividamento, altos impostos e falta de dinheiro. Grande parte das vezes, esses problemas estão relacionados com a falta de gestão financeira, que é um fator fundamental que todas as pessoas deveriam ter conhecimento.

Problema

Falta de gestão financeira.

Objetivo do projeto

Auxiliar as pessoas a como gerenciar o próprio dinheiro para conquistar seus objetivos e metas estabelecidas, pois dessa forma, através de um bom controle financeiro é possível garantir uma estabilidade e independência financeira e evitar vários problemas futuros.

Público alvo

Pessoas de classe média e alta, jovens e adultos.

Especificação do Projeto

Histórias do Usuário

Quem ?

Os usuários do produto são apenas os clientes.

O quê ?

- Conhecimento de investimento.
- Conhecimento de renda.
- Dicas de como gerir o dinheiro.
- Facilitação da administração de seu dinheiro.

Por quê ?

- Estabilidade financeira.
- Acúmulo de capital.

Requisitos funcionais

- Aba de controle de gastos.
- Acompanhamento de resultados (gráficos/tabelas).
- Acompanhamento de mercado em tempo real.
- Aba de preço baseado no seu tempo de trabalho

Requisitos não funcionais

- Segurança.
- Criação de usuário (com base no perfil).
- Latência.
- Multiplataforma.

Restrições do Projeto

Tempo

O projeto tem uma expectativa de 20 semanas (de início).

Custo

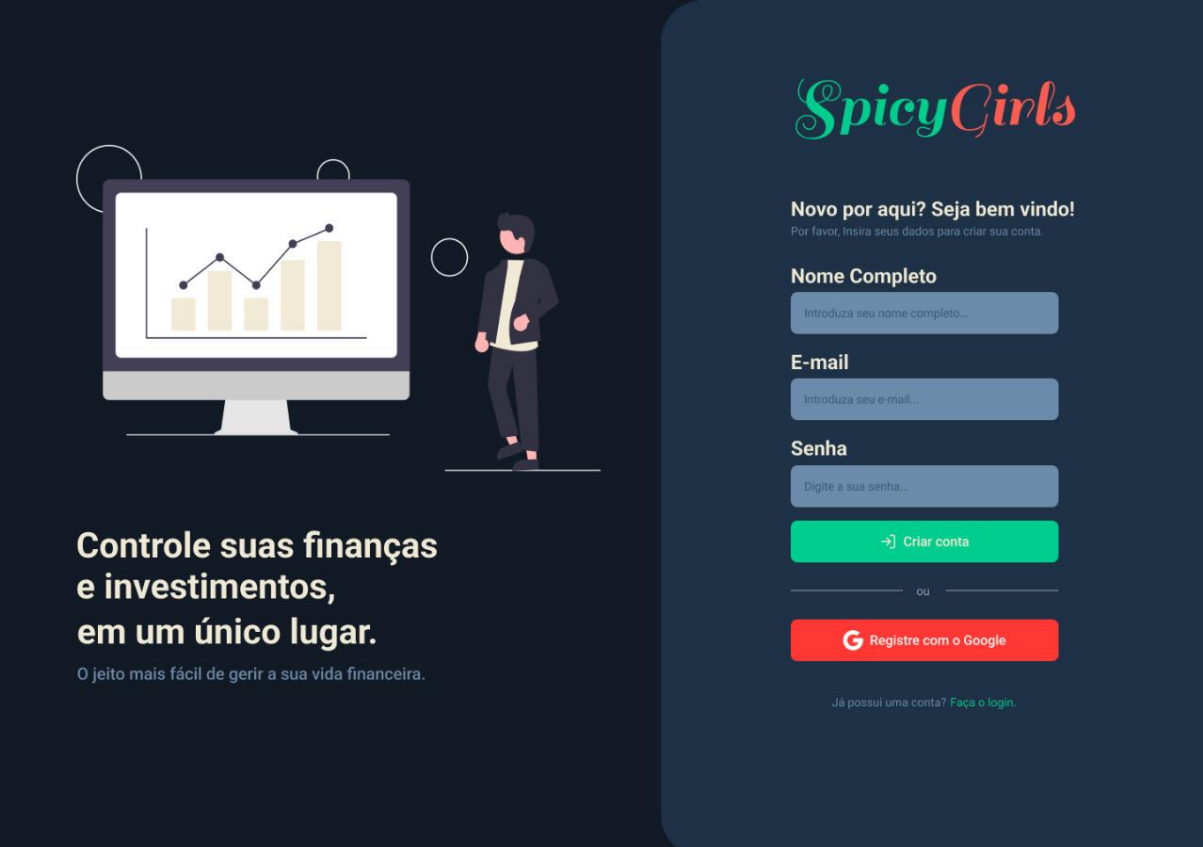
Devido a falta de renda o custo do projeto deve beirar o nulo.

Qualidade

O projeto nessas primeiras 20 semanas deve atingir uma alta qualidade, porém com poucas funcionalidades (versão beta).

Projeto de Interface

Interface de cadastro de usuário



The image shows a user registration interface for 'SpicyCirls'. On the left, there is a dark blue background with a white line graph on a monitor and a person standing next to it. The text on the left reads: 'Controle suas finanças e investimentos, em um único lugar. O jeito mais fácil de gerir a sua vida financeira.' On the right, there is a dark blue background with the 'SpicyCirls' logo at the top. Below the logo, the text reads: 'Novo por aqui? Seja bem vindo! Por favor, insira seus dados para criar sua conta.' There are three input fields for 'Nome Completo', 'E-mail', and 'Senha'. Below these fields is a green button labeled '→] Criar conta'. Below the button is a line with 'ou' in the center. Below that is a red button labeled 'G Registre com o Google'. At the bottom, there is a link that reads: 'Já possui uma conta? Faça o login.'

SpicyCirls

Novo por aqui? Seja bem vindo!
Por favor, insira seus dados para criar sua conta.

Nome Completo
Introduza seu nome completo...

E-mail
Introduza seu e-mail...

Senha
Digite a sua senha...

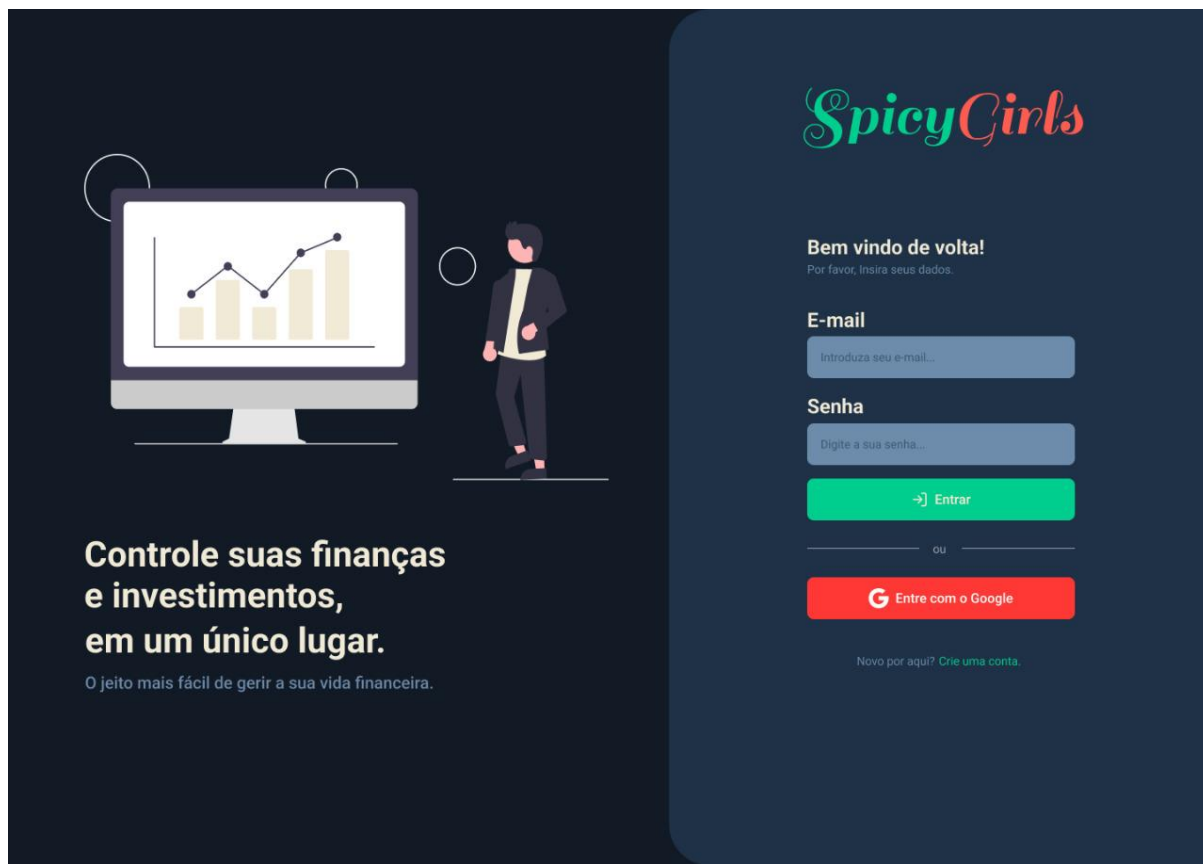
→] Criar conta

ou

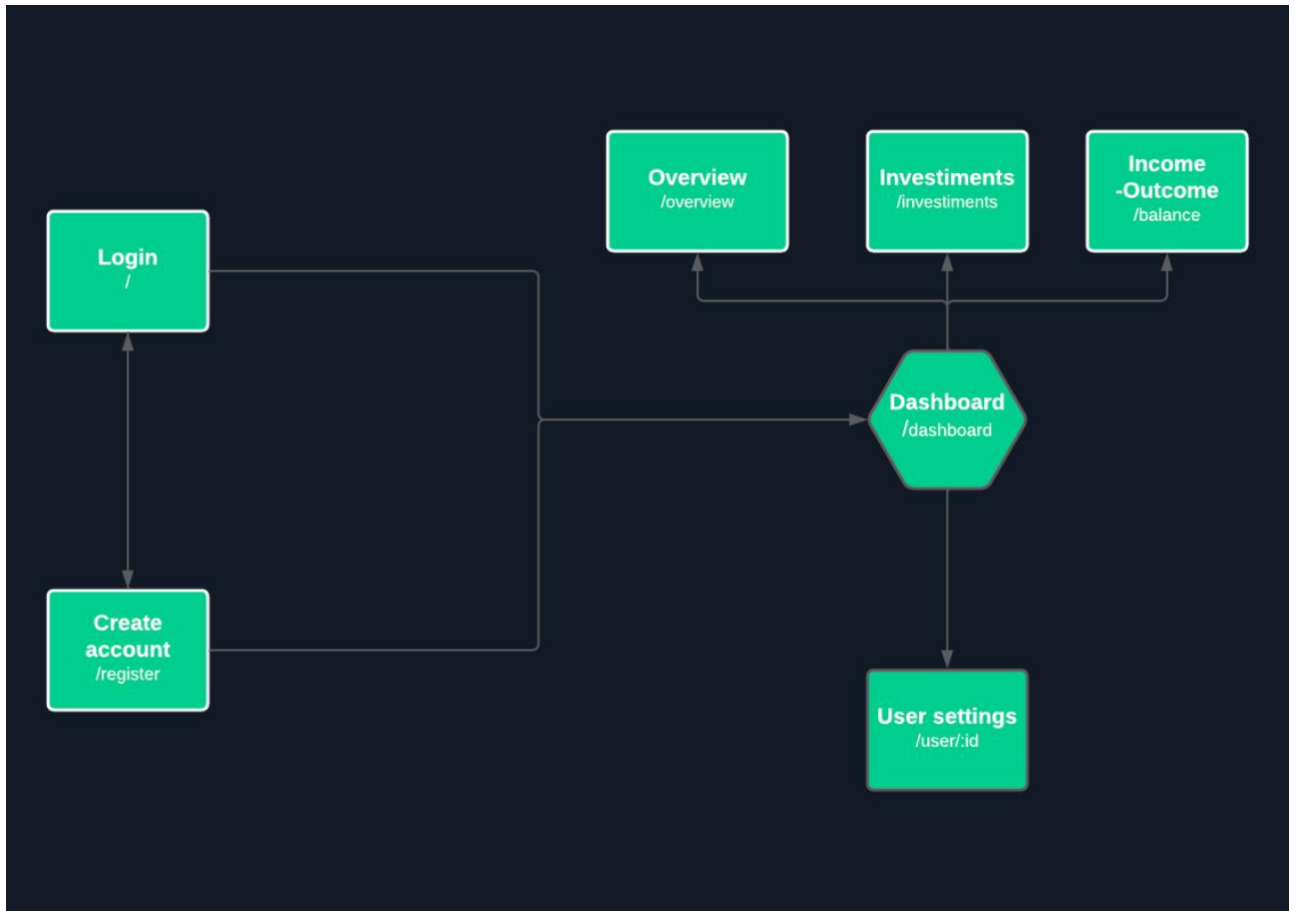
G Registre com o Google

Já possui uma conta? [Faça o login.](#)

Interface de Login do Usuário



Fluxos de Usuário



Metodologia

Organização da Equipe e Divisão de Papéis

Equipe

- Leandro Sena de Andrade Machado
- Guilherme Drumond Silva
- Bryan Rosemberg de Abreu
- Gabriel Afonso Infante Vieira
- Arthur do Nascimento Sita Gomes

Processos

Inicialmente usamos a metodologia design thinking para enfatizar com nossas pessoas e público alvo, sempre divergindo e convergindo sobre ideias de soluções e depois priorizando as melhores para o desenvolvimento do produto mínimo viável.

Em todos os processos nossa comunicação informal foi realizada através do whatsapp, e as reuniões formais de desenvolvimento do trabalho aconteceram através do discord.

Etapa do entendimento

Matriz CSD e Mapa dos Stakeholders

Foi realizada uma reunião entre toda a equipe para insights sobre o problema, e as principais pessoas fundamentais, importantes, e influenciadores do nosso negócio e projeto.

Entrevista Qualitativa e Highlights de Pesquisa

Foi realizada uma reunião entre toda a equipe para a determinação das principais perguntas de valor qualitativo para a pesquisa de mercado, após determinação das perguntas, realizamos um formulário online através do forms e enviamos para amigos, familiares e colegas da faculdade.

Após a mensuração dos resultados obtidos através do questionário elaborado, foi realizada uma reunião entre toda a equipe onde determinamos os principais dados qualitativos sobre o mercado.

Personas e Mapas de Empatia

Os membros Arthur e Guilherme foram encarregados de construir as personas baseadas nos tipos de perfis que responderam o nosso questionário, que ao todo gerou 2 personas.

Etapa de desenvolvimento

Brainwriting, Mural de Possibilidades, Priorização de Idéias e Detalhamento das Idéias

Foi realizada uma reunião entre todos os membros da equipe para determinar desde o brainwriting até o detalhamento das idéias. Nós usamos a seguinte metodologia :

- Foram criadas colunas de post-its para cada membro do grupo no ambiente miro.
- Cada membro inseriu as suas ideias de soluções em sua coluna determinada.
- Cada membro do grupo avaliou cada ideia escrita em post-it.
- Foi calculado a média das notas dadas pelos membros do grupo.
- Cada nota ganhou a sua pontuação através da média das notas calculadas.

As ideias mais bem avaliadas pelos membros do grupo foram priorizadas, e inseridas no nosso mural de possibilidades.

Foi realizada uma reunião entre todos os membros do grupo para a priorização de ideias na função custo x impacto.

Foi realizada uma reunião entre todos os membros do grupo e durante a reunião guilherme, bryan, e gabriel fizeram o detalhamento das idéias através do mapa conceitual.

Etapa de apresentação

Foi realizada uma reunião entre todos os membros do grupo e durante a reunião o Gabriel ficou encarregado de produzir o slide, enquanto os outros membros auxiliavam com as idéias e organização, durante o desenvolvimento do slide cada um escolheu a sua parte de apresentação.

Etapa da documentação do projeto

Foi realizada uma reunião entre todos os membros do grupo e foi realizada uma divisão de tarefas, em que :

- Gabriel e Bryan ficaram responsáveis pelas especificações do projeto.
- Artur ficou responsável pelo projeto de interface.
- Guilherme ficou responsável pela descrição do projeto.
- Leandro ficou responsável pela metodologia e referências do projeto.

Referências Bibliográficas

<https://slideplayer.com.br/slide/391625/> Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais.
Material Disponibilizado no Canvas - O processo design thinking. Trabalho Interdisciplinar :
Web Development.

