

# Termo de Encerramento de Projeto - Cashly

- **Termo de Encerramento do Projeto:** Cashly
- **Componentes da Equipe:**
  - Pedro Marra Turra (Gerente do Projeto)
  - Gabriel Reis (Dev Frontend)
  - Bernardo Rodrigues (Dev Backend)
  - Gabriel Mamede (UI/UX Designer)
  - Felipe Rios (Testador QA)

## 1. Objetivo do projeto

O objetivo do projeto **Cashly** era **criar uma aplicação web/móvel para gerir finanças e gastos pessoais de uma forma simples e objetiva**.

- **Benefícios que justificam o projeto:** Melhor controle financeiro pessoal, acessibilidade digital, incentivo à educação financeira e facilidade de uso.
- **Qualidade esperada do produto final:** Aplicativo web/móvel 100% funcional, entrega dentro do prazo e satisfação do cliente acima de 85%.

## 2. Resumo do projeto

O projeto **Cashly** resultou em um aplicativo móvel para gestão de finanças pessoais, focando em simplicidade e usabilidade. O produto final permite ao usuário:

- Indicar sua renda mensal.
- Subdividir a renda em categorias (como alimentação, aluguel, assinaturas, etc.).
- Alterar a renda na virada do mês.
- Subtrair valores conforme os gastos.
- Criar e gerenciar sua conta de usuário.

**Resumo das Atividades Desenvolvidas:** O desenvolvimento seguiu o cronograma previsto de 720 horas. As atividades envolveram o levantamento de requisitos com o cliente, a criação do design UI/UX, o desenvolvimento do frontend e backend da aplicação, e uma fase robusta de testes e garantia de qualidade (QA). Foi concluída a implementação de todas as funcionalidades de controle financeiro definidas no escopo.

## 3. Artefatos entregues

Os principais produtos entregues para o projeto Cashly foram:

- **Aplicativo Móvel 100% funcional :** A aplicação principal que permite o controle financeiro pessoal, conforme o escopo.

- **Protótipo e Guia de Estilo UI/UX:** O design completo da aplicação, garantindo uma interface simples e objetiva.

**O que não foi incluso:** O projeto não incluiu a integração com bancos digitais/físicos, nem transações financeiras In-App, e nem o website previamente planejado.

## 4. Conclusões

O projeto **Cashly** atingiu o seu objetivo principal de criar uma aplicação móvel funcional para gestão de finanças pessoais de forma simples. A aplicação foi entregue no prazo previsto, com um custo total estimado de R\$ 66.100,00. A satisfação do cliente, de acordo com as métricas de qualidade esperadas, foi **92%**, superando a meta de 85%.

### Lições Aprendidas:

1. **Tecnológica:** A equipe teve a oportunidade de se desenvolver tecnicamente em seus respectivos setores, melhorando os entendimentos em linguagens de programação e ferramentas de desenvolvimento.
2. **Gerencial:** A definição de escopo muito claro no ínicio da disciplina para cada funcionalidade evitou retrabalho e garantiu que o mesmo fosse rigorosamente respeitado.
3. **Acadêmica/Escopo:** A decisão de *não* integrar com bancos digitais (escopo do projeto) permitiu o foco total na usabilidade e nos recursos centrais de controle financeiro, garantindo a entrega do produto 100% funcional.
4. **Recursos Humanos:** A inclusão de horas específicas para **Serviços de Treinamento** (40 horas) no orçamento provou ser um investimento valioso para nivelar o conhecimento técnico da equipe rapidamente.
5. **Comunicação:** Foi aprendido que a comunicação diária assíncrona da equipe (via chat/e-mail), e o estabelecimento de sprints rápidas e bem definidas, se mostrou mais eficiente do que reuniões semanais longas para a aprovação e alinhamento de pequenos requisitos.