



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Muitas pessoas não tiveram acesso a um ensino de qualidade em suas escolas. Com base nisso, identifica-se um problema bastante comum na sociedade brasileira: A falta de educação financeira presente na população.

Desse modo, nós da ProKnow, ao criarmos este projeto, temos como finalidade ensinar aos nossos usuários técnicas para que seja mais fácil alcançar certa estabilidade em sua vida financeira. Além disso, objetivamos a criação de um ambiente prático e fácil de usar para que o usuário controle suas finanças.

Fale da dor que o grupo busca resolver, as pessoas que sofrem dessa dor e um pouco do contexto em que o problema acontece.

Membros da Equipe

- Victor Souza Lima
- Bernardo Kartabil
- João Paulo Dias Estevão
- João Matheus Gomes Sales Barbosa
- Caio Carvalho Amorim Nery Assis

Liste todos os integrantes da equipe.

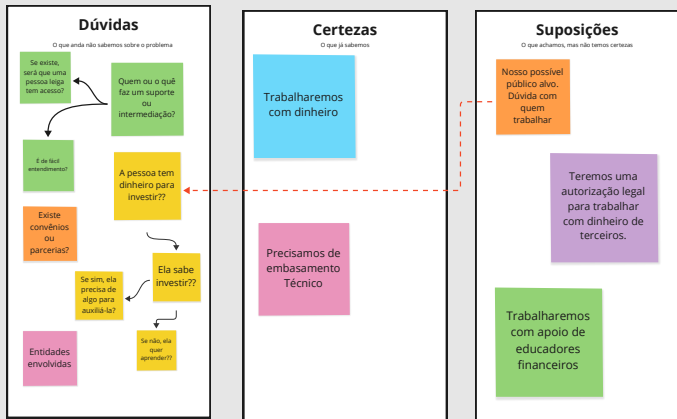
Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção de projetos baseado nas técnicas de Design Thinking. Versão 1.0 (setembro-2021). Diversos artefatos desse processo se baseiam no material cedido pela [Design Thinkers Group](#).

Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução.
Ex do Uber: motoristas e passageiros

Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas
Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.
Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

PEA

Pessoa Economicamente ativa:
CLT, PJ, MEIs & etc.

PEI

Pessoa Economicamente Inativa:
Aposentados e pensionistas, dependentes financeiros (estudantes menores ou maiores de idade) & etc.

Entrevista Qualitativa

Pergunta

Como você enxerga o dinheiro

Resposta

Enxerga o dinheiro como um meio para garantir sua sobrevivência. Trabalhar, ganhar dinheiro, pagar despesas.

▲

Pergunta

Você já investiu seu dinheiro ?

Resposta

A maioria das pessoas nunca investiram seu dinheiro.

Pergunta

Você tinha matemática financeira na escola?

Resposta

A maioria dos entrevistados não tiveram matemática financeira na escola.

Pergunta

O que você faria se ganhasse na loteria hoje?

Resposta

Gastaria com viagem, comida e outros luxos.

Pergunta

Você poupa dinheiro todo mês?

Resposta

Todos tentam poupar dinheiro todo mês, porém existem ocasiões as quais alguns não conseguem poupar.

Pergunta

Você tem dinheiro para sair no final do mês?

Resposta

As pessoas normalmente não tem dinheiro para sair com os amigos com frequência. Porém, a frequência é por volta de uma vez ao mês.

Highlights de Pesquisa

Nome

João Paulo

Data

08/07/2023

Local

Gameleira

O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.

As pessoas não tinham conhecimento básico relacionado ao financeiro

Aspectos que importaram mais para os participantes

Não tem um planejamento para que atinja os problemas que almejam.

Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista

Existem diferentes pessoas cujos pensamentos sobre as finanças são completamente opostas. O dinheiro move uma camada de pensamento do ser humano que podem gerar consequências para suas vidas.

Novos tópicos ou questões para explorar no futuro

Entender as relações interpessoais e como estas estão ligadas ao dinheiro, visando uma nova perspectiva de estudo.



PERSONA

NOME Juliana Texeira Alves

IDADE 21 anos

HOBBY Sair com os amigos

TRABALHO Recepcionista

PERSONALIDADE

- 1 - Altruista
- 2 - Animada
- 3 - Gosta de aprender coisas novas
- 4 - Idealista

SONHOS

Tem o sonho de se formar no curso de administração e pretende reformar a própria casa

OBJETOS E LUGARES

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

Tem acesso a internet através do celular e o utiliza para se comunicar e usar as redes sociais, principalmente o TikTok. Também possui um notebook para estudo. Usa todos esses equipamentos na universidade.



OBJETIVOS CHAVE

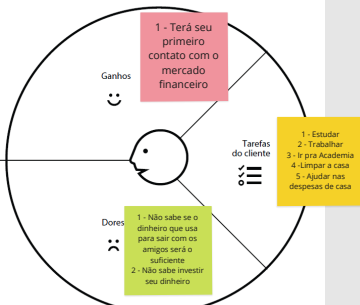
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Juliana gostaria de aprender a lidar melhor com suas finanças e descobrir diferentes maneiras de como investir seu dinheiro. Levando em conta o alto custo que a vida universitária implica, mesmo sem uma fonte sólida de arrecadação.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Alberto de Souza Pinto

IDADE 70

HOBBY Frequentar restaurantes e bares

TRABALHO Aposentado

PERSONALIDADE

- 1 - Conservador
- 2 - Evita experimentar coisas novas

SONHOS

Ver a família feliz e acompanhar os netos crescendo e ter condições de dar tudo o que eles precisam.

OBJETOS E LUGARES

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



Frequenta a lotérica diversas vezes na semana. Não é tão acostumado com tecnologia quanto os netos. Usa o celular para conversar com família e amigos.

OBJETIVOS CHAVE

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

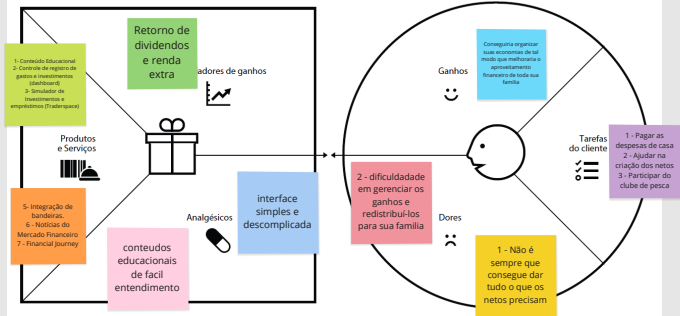
Seu Alberto é provedor de sua família, apesar de aposentado, ele tem alguns imóveis em seu nome e, devido sua idade avançada, teme que sua família fique sem amparo financeiro após seu falecimento.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR





PERSONA

NOME Fernando Martins da Costa

IDADE 32 anos

HOBBY Fã de automobilismo e gosta de ir ao bar com os amigos

TRABALHO Gerente de Marketing Digital

PERSONALIDADE

- 1- Pragmático
- 2- Realista

SONHOS

Aumentar a fonte de renda de maneira que se sustente apenas com seus investimentos. Atingir a liberdade financeira.

OBJETOS E LUGARES

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

Utiliza o celular como ferramenta de trabalho, logo, leva-o consigo para todo lugar. Usa também um notebook para trabalho em modelo de Home Office. Ele registra seus gastos em uma planilha do Excel no final de todo mês.



OBJETIVOS CHAVE

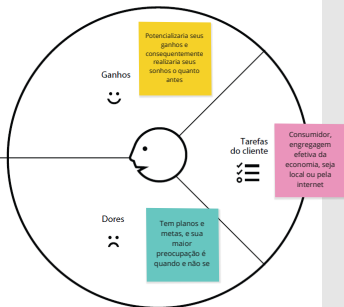
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Esse usuário espera encontrar um ambiente prático e intuitivo, que lhe informe de suas movimentações financeiras e que o ajude a potencializar seus ganhos.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR



Brainstorming / Brainwriting

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| Victor Souza Lima | Bernardo Kartabil | João Matheus | João Paulo Dias Estevão | Caio |
| Login | Algo que ensine a manusear o dinheiro | Calculadora virtual | Layout atrativo e simples | Quem é o público geral e mais comum ??? |
| Integração com sites de investimentos | A pessoa quer realmente investir?? | Site deve ser objetivo e de fácil manuseio | Possíveis parcerias com bancos e instituições financeiras | chat para dúvidas e respostas |
| simulador de investimentos | relação dinheiro x usuário | Tutoriais | planos estratégicos para cada tipo de persona | favoritar itens |
| Espaço destinado ao feedback do usuário | Algo que auxilie a investir | aba de pesquisa | Anúncios | opção modo noturno |
| Conteúdos Educativos | A pessoa que investe, sente falta de auxílio?? | | definir o perfil através de um rápido questionário | |
| Criação de espaços para comunidade | O quão experiente é a pessoa?? | | | |

Mural de Possibilidades



MURAL DE POSSIBILIDADES

Como o
BB
resolveria?

Como um
investidor
resolveria?

Layout
atrativo e
simples

Financial
Journey

chat para
dúvidas e
respostas

IDEIA 1

Como o
BB
resolveria?

O Banco do Brasil
iria implementar
funcionalidades
em seu app que
ajudariam o
consumidor

IDEIA 2

Financial
Journey

O ambiente terá
uma opção para
que auxilie o
usuário na sua
Jornada
Financeira

IDEIA 3

Como um
investidor
Resolveria?

Ensinar um
método de
gerenciar suas
finanças
(podendo ou não
ser verídico)

IDEIA 4

chat/forum
para
dúvidas e
respostas

O usuário terá
acesso a um bot
que informe um
conteúdo
referente ao
assunto

IDEIA 5

Layout
atrativo e
simples

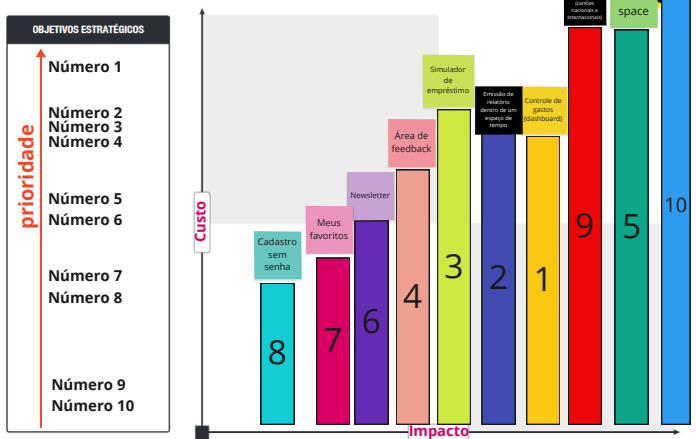
Um Layout atrativo
e simples ajudará na
retenção do usuário,
na priorização e
preferência pelo uso
do ambiente.

IDEIA 6

Priorização de Ideias

Financial Journeys

MAPA DE PRIORIZAÇÃO



QUADRO DE KANBAN

| TAREFAS | EM ANDAMENTO | AGUARDANDO | PRONTO |
|--|--|--|--|
| Completar o Miro (Bernardo e Victor) | Completar o Miro (Bernardo e Victor) | Completar o Miro (Bernardo e Victor) | Completar o Miro (Bernardo e Victor) |
| Fazer a documentação (João Paulo e João Matheus) | Fazer a documentação (João Paulo e João Matheus) | Fazer a documentação (João Paulo e João Matheus) | Fazer a documentação (João Paulo e João Matheus) |
| Fazer o Power Point (Caio) | Fazer e revisar o Power Point (Grupo Todo) | Fazer e revisar o Power Point (Grupo Todo) | Fazer e revisar o Power Point (Grupo Todo) |
| Treinar para apresentação (Grupo todo) | Treinar para apresentação (Grupo todo) | Treinar para apresentação (Grupo todo) | Treinar para apresentação (Grupo todo) |
| Fazer WireFrames (Grupo todo) | Fazer WireFrames (Grupo todo) | Fazer WireFrames (Grupo todo) | Fazer WireFrames (Grupo todo) |
| Desenhar as Telas (Grupo todo) | Desenhar as Telas (Grupo todo) | Desenhar as Telas (Grupo todo) | Desenhar as Telas (Grupo todo) |