

# **Prova de Aptidão Profissional**

## **Anteprojeto**

### ***Money Mind***



Rafael Tavares Marques, nº 15, 11.º ano, Turma C

## **Curso Profissional de Nível IV**

### **Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos**

VOUZELA, julho de 2023

## **Prova de Aptidão Profissional**

### **Anteprojeto**

De acordo com o Regulamento da Prova de Aptidão Profissional do Agrupamento de Escolas de Vouzela e Campia e demais legislação em vigor

### *Money Mind*

Rafael Tavares Marques nº 15, 11.º ano, Turma C

### **Curso Profissional de Nível IV**

### **Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos**

VOUZELA, julho de 2023

## Conteúdo

Conteúdo	3
1. Resumo	4
2. Introdução	5
3. Enquadramento do Projeto	7
3.1. Identificação do aluno	8
3.2. Identificação do professor orientador	8
3.3. Definição do projeto	8
3.4. Metodologia	9
3.5. Calendarização	10
3.6. Orçamentação	10
Não é necessário recursos financeiros para o meu projeto.	10
4. Avaliação	10

## 1. Resumo

A minha prova de aptidão profissional (PAP) consiste em criar uma aplicação de gestão financeira para ajudar as pessoas a economizar dinheiro. A aplicação permitirá que os utilizadores insiram informações sobre o seu ordenado e os seus gastos, e em seguida, a aplicação irá sugerir formas de economizar dinheiro com base nas informações inseridas.

O nome da minha aplicação será "*Money Mind*", podem perguntar-se o porquê da escolha deste nome, pois bem, escolhi este nome por ser um nome fácil de lembrar e de pronunciar, e também um nome que fica na cabeça. É uma palavra que sugere uma mentalidade positiva em relação à gestão financeira, destacando também a importância de ter uma mente consciente e responsável em relação às finanças pessoais.

Pretendo fazer uma aplicação para ser utilizada em dispositivos móveis.

A ideia é ajudar as pessoas a tomar melhores decisões financeiras, gerir melhor o seu dinheiro e evitar gastos desnecessários.

Para desenvolver esta aplicação, vou utilizar ferramentas como base de dados, programação web e técnicas de análise de dados. A aplicação também pode incluir recursos adicionais, como gráficos e relatórios personalizados para ajudar os utilizadores a acompanhar o progresso em relação às suas metas financeiras. Em resumo, o objetivo do projeto é criar uma ferramenta útil para ajudar as pessoas a gerir as suas finanças e economizar dinheiro de forma eficaz.

## 2. Introdução

O ponto de partida inicial é definir claramente os objetivos da aplicação de gestão financeira.

Isto inclui determinar as principais funcionalidades que a aplicação deverá ter, com a implementação de bases de dados, a entrada de dados financeiros, a sugestão de apresentação de formas de como economizar, a criação de metas de poupança, construção de relatórios e gráficos personalizados entre outros.

Além disso, definir também o meu público-alvo a quem a aplicação se destina, quais as suas principais necessidades e desafios financeiros e como a aplicação pode ajudá-los a lidar melhor com esses problemas.

Após ter uma definição do público-alvo, o próximo passo a implementar é planear o desenvolvimento da aplicação, incluindo a escolha das linguagens se for necessária uma alteração, o design, o layout da aplicação.

Existem diversas razões plausíveis para o desenvolvimento de um projeto como este que tem em vista termos uma melhor gestão da nossa renda mensal.

- No presente ano 2023 vivemos num período de inflação e na generalidade tudo se encontra mais caro e numa conversa de família surgiu-me a ideia de criação desta aplicação. Pois cada vez mais famílias passam por dificuldades principalmente nas cidades onde as rendas cada vez estão mais caras e é mais difícil de viver.
- A gestão financeira é um desafio para muitas pessoas, e uma aplicação de gestão financeira poderá ajudar a resolver esse problema tendo em vista poupar dinheiro mensalmente, normalmente usado em coisas fúteis.
- Oportunidade de negócio. A criação de uma aplicação de gestão financeira pode ser uma boa oportunidade de negócio com um grande potencial para poder atrair muitos utilizadores devido ao período de inflação que se vive.

- Contribuição para a sociedade. A aplicação pode ter um impacto bastante positivo nas vidas das pessoas, ajudando-as a gerir melhor as suas finanças e a tornarem-se mais conscientes e responsáveis em relação ao dinheiro.

Em resumo os objetivos do projeto são:

- Desenvolvimento de uma aplicação útil e fácil de usar;
- Atrair um grande número de utilizadores;
- Contribuir para a conscientização financeira e bem-estar dos nossos utilizadores.

O tema do meu projeto, a criação de uma aplicação de gestão financeira com o nome "*Money Mind*", que se enquadra no contexto atual, com uma grande importância de educação financeira e na necessidade crescente de gestão eficiente das finanças pessoais.

Com o aumento da incerteza económica e instabilidade financeira, as pessoas cada vez se esforçam mais para lidar com as suas finanças pessoais de maneira responsável e eficiente. A criação de uma aplicação de gestão financeira pode ajudar e facilitar esse processo, fornecendo aos utilizadores uma ferramenta simples e eficaz para gerir as suas finanças e atingir as suas metas financeiras.

Além disso, a aplicação também pode ajudar a promover a educação financeira, fornecendo informações úteis e orientações sobre hábitos financeiros saudáveis e práticas responsáveis de gestão financeira.

A minha PAP enquadra-se na componente tecnológica do meu curso mais concretamente nas disciplinas de Programação e Sistemas de Informação (PSI) e Redes de Comunicação (RC).

A metodologia que vou utilizar será baseada nas seguintes etapas:

- Definição do projeto
- Construção da Aplicação
- Design gráfico

- Desenvolvimento do projeto
- Teste e upload
- Monetização e manutenção

Os resultados esperados da criação da aplicação são:

- Uma melhor gestão financeira, pois a aplicação irá permitir que os utilizadores façam uma melhor gestão das suas finanças, ajudando os utilizadores da nossa aplicação a ter uma melhor gestão das despesas dos mesmos e fazer uma identificação das áreas onde podem economizar.

**-Redução de gastos desnecessários:** Com a ajuda da aplicação os utilizadores serão capazes de identificar e reduzir os gastos desnecessários, economizando assim dinheiro a longo prazo.

**-Aumento da poupança:** A aplicação pode ajudar os utilizadores a estabelecer metas de poupança e acompanhar a progressão em relação a essas metas, incentivando a economia e o planeamento financeiro a longo prazo.

**-Uma maior tranquilidade/estabilidade financeira:** Com a aplicação os utilizadores terão uma visão mais clara das suas finanças e uma compreensão mais profunda de como gerir o dinheiro o que leva posteriormente a uma maior tranquilidade financeira.

**-Crescimento da base de utilizadores:** Com um produto bem desenvolvido e útil, é possível atrairmos novos utilizadores e fidelizá-los, criando assim um negócio rentável.

### 3. Enquadramento do Projeto

O presente projeto é elaborado ao abrigo da legislação em vigor para os cursos profissionais, bem como do Regulamento de Prova de Aptidão Profissional do Agrupamento de Escolas de Vouzela e Campia e demais regulamentos em vigor.

O presente projeto tem ainda em conta os conteúdos e saberes adquiridos ao longo do curso.

### 3.1. Identificação do aluno

Sou o Rafael Tavares Marques, frequento o segundo ano do curso Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos (TGPSI), sou aluno do 11ºC e sou o número 15. Frequento a escola secundária de Vouzela. Este curso foi a minha primeira opção e pretendo seguir esta área no ensino Superior.

### 3.2. Identificação do professor orientador

O meu professor Orientador vai ser o professor Pedro Miguel Ferreira. O professor Pedro é meu professor desde o meu primeiro ano de curso, tendo tido com ele inicialmente aulas de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). No segundo ano de curso foi, meu professor de Redes de Comunicação (RC).

### 3.3. Definição do projeto

O meu projeto consiste em criar uma aplicação de gestão financeira com o nome "*Money Mind*".

Esta aplicação irá permitir aos utilizadores que introduzam as informações relativas aos seus ordenados e aos seus gastos mensais, e receber sugestões personalizadas de como economizar dinheiro e alcançar metas financeiras.

A aplicação também poderá ter gráficos personalizados onde poderemos ver o que poupamos, etc...

O objetivo é criar uma aplicação que seja fácil e acessível de ser usada, e que possa também melhorar a vida dos nossos utilizadores, ajudando-os a poupar e desenvolver hábitos saudáveis de poupança de dinheiro.

Para o desenvolvimento do projeto será necessário definir o escopo da aplicação, o público-alvo, as tecnologias e as ferramentas a usar. O desenvolvimento da aplicação vai ser dividido por etapas, incluindo nas etapas finais etapas de testes e de ajustes.



Quando o projeto estiver concluído é esperado que tenhamos uma aplicação funcional e eficaz que possa verdadeiramente ajudar os nossos utilizadores a fazerem uma melhor gestão das suas finanças.

### 3.4. Metodologia

A metodologia que irei usar será a seguinte:

#### Definição do projeto

- Analisar o contexto e objetivo do projeto;
- Analisar aplicações relacionados com o assunto que defini;
- Definir o forma de procedimento para construir a aplicação.

#### Construção da Aplicação

- Escolher/Definir o modelo da aplicação;
- Escolher/Definir a estrutura da aplicação;
- Especificações técnicas;
- Elaboração de textos, imagens e outros conteúdos;
- Definir a linguagem de programação que irei utilizar.

#### Design gráfico

- Criação de logótipo para a aplicação;
- Modelação da aplicação.

#### Desenvolvimento do Projeto

- Desenvolvimento da estrutura da aplicação;
- Inserção de conteúdo/ módulos dinâmicos;
- Convenções sobre nomes de página e urls;
- Desenvolvimentos específicos.

#### Testes e upload

- Correção bug's e erros da aplicação;
- Revisão de textos.

### Monitorização e manutenção

- Atualizações/renovações para as várias ferramentas utilizadas;
- Correções de bugs;
- Administração do servidor;
- Monitoração de estatísticas;
- Criação de visuais, banners, entre outros.

### 3.5. Calendarização

Prevejo avaliar e estudar as possíveis linguagens a usar na minha PAP após a Formação em Contexto de trabalho (FCT) ainda no segundo ano do curso, ou seja, nas férias do verão e começar a construção da minha aplicação assim que a escola começar, pois, por vezes erros e imprevistos acontecem.

Pretendo desenvolver/implementar a minha PAP maioritariamente em casa e na escola nas horas definidas para tal.

### 3.6. Orçamentação

Não é necessário recursos financeiros para o meu projeto.

## 4. Avaliação

A avaliação do presente projecto deve centrar-se na verificação dos seguintes itens:

- 1 - Qualidade do projeto;
- 2- Linguagem utilizada;
- 3- Estrutura e organização de temas;
- 4- Apresentação de resultados obtidos
- 5 – Aplicação do projeto em dispositivos móveis;
- 6 – Funcionamento da base de dados;

- 7 – Uso de recursos adicionais, como gráficos e relatórios personalizados;
- 8 – Sugestão de apresentação de formas de como economizar;
- 9 – Aumento de utilizadores.

Vouzela, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_

\_\_\_\_\_  
(Identificação do aluno Formando)