

INTERFACE HOMEM-MÁQUINA

Prof.^a: Ingrid Marçal

Trabalho Prático (Parte II)

Mudança de hábito: Auxiliando pessoas com controle do dinheiro

Aluno:

Tainan Rocha Alves

5º ano de bacharelado em
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PRESIDENTE PRUDENTE

2018

Ponto de vista:

Para a atividade observada (pessoas em momentos em que estão gastando ou que estão propensas a gastar dinheiro), relacionada com o tema “mudança de hábito”, foi decidido adotar o seguinte ponto de vista: “Mesmo que o usuário tenha recursos financeiros limitados, com um pouco de planejamento é possível que ele consiga se dedicar as suas prioridades”. E a ideia é o desenvolvimento de um aplicativo para smartphones cujo design favoreça o sucesso dessa abordagem.

Palavras relacionadas:

Lista contendo as palavras que estão relacionadas com a ideia de design:

- | | | |
|-----------------|----------------|---------------|
| - Dinheiro; | - Organização; | - Economizar; |
| - Planejamento; | - Meta; | - Satisfação; |
| - Prioridades; | - Poupar; | - Motivar. |

Inspirações:

1. Pessoas comprando:

Uma das maiores inspirações para esse projeto foi a observação de pessoas realizando compras, principalmente naquelas compras fora de rotina, onde a pessoa compra uma comida diferente, ou algum item supérfluo, por exemplo. Não é incomum que pessoas não programem direito seus gastos e acabem “passando apertado” nos demais dias do mês. E como o aplicativo permitirá ao usuário realizar o planejamento de suas prioridades, ele saberá o quanto poderá gastar com as atividades ou itens mais supérfluos.



Figura 1: representação de uma pessoa com suas compras.

2. Tecnologia:

A tecnologia não deixa de ser uma inspiração, já que é uma ferramenta muito poderosa e que atualmente se encontra ao acesso da maioria das pessoas, principalmente através dos smartphones. E a ideia do projeto é o desenvolvimento de um aplicativo que ajude as pessoas no planejamento e no uso de seu dinheiro.

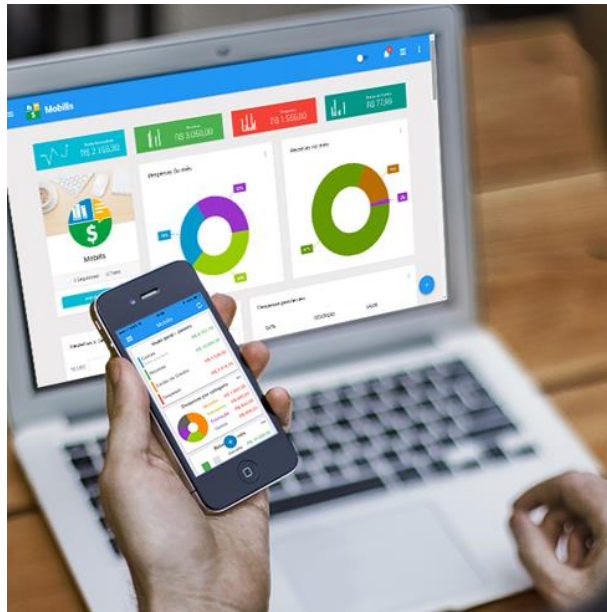


Figura 2: uso da tecnologia no gerenciamento financeiro.

3. Registro de gastos:

Algumas pessoas costumam registrar seus gastos a fim de terem uma noção melhor do destino do seu dinheiro (inclusive, algumas pessoas com esse hábito foram observadas). Seja em um papel ou em um aplicativo, esse hábito se tornou uma inspiração, já que uma das funcionalidades do aplicativo será baseada justamente nos registros dos gastos feitos pelo usuário. Registros estes que trazem planejamento e organização.



Figura 3: uma pessoa fazendo registros e contabilizando gastos.

4. Aproveitar pequenos prazeres:

Levando em conta o objetivo do projeto, que é promover a mudança de hábito relacionado ao uso do dinheiro, o usuário se dará conta que em alguns momentos irá precisar economizar um pouco mais se quiser alcançar alguma meta ou algum objetivo financeiro. E a ideia é que nem sempre o ato de economizar precisa ser uma tarefa desagradável. Uma caminhada num parque, um filme em casa ou um cochilo são atividades que podem trazer satisfação, e acima de tudo, podem ser aproveitadas sem demandar gastos adicionais.



Figura 4: um casal realizando uma caminhada, que é uma atividade saudável e gratuita.

5. Investimentos:

Parte dos gastos de uma pessoa são destinados ao lazer, diversão, realizações pessoais e hobbies. E é natural que em algumas ocasiões a pessoa queira investir na compra de algum item mais caro, ou separar um dinheiro para uma festa mais requintada, por exemplo. E essas situações que requerem investimentos mais elevados se tornaram uma inspiração, pois o aplicativo também deverá auxiliar a pessoa nessas situações. Com o usuário do aplicativo possuindo uma meta, ele irá se motivar para poupar e economizar – e ao final, quando juntar a quantia necessária para sua aquisição, sentirá satisfação.



Figura 5: representação de uma pessoa economizando para realizar uma viagem.

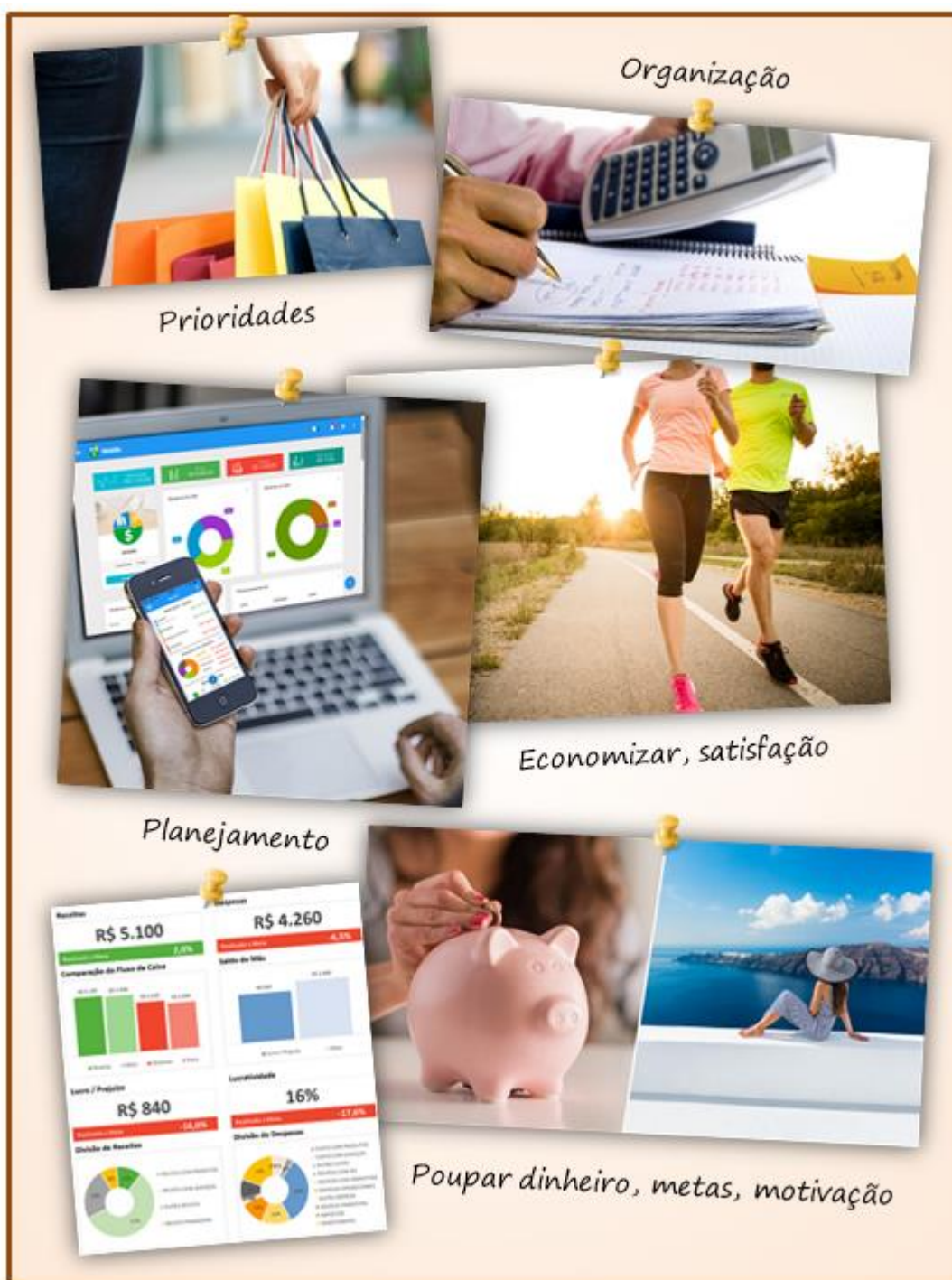
6. Gráficos e visualizações:

Quando se pensa em aplicativos voltados para gerenciamento financeiro, é bem comum que já venha em nossa mente gráficos que exibem gastos, projeções e porcentagens. Nesse tipo de aplicação os gráficos (e outras técnicas de visualização) são interessantes, e se tornaram uma inspiração, pois permitem ao usuário enxergar melhor as informações. Por exemplo, ao invés de mostrar apenas com números a quantia gasta em cada área (lazer, transporte, alimentação, etc.), fica mais fácil e intuitivo visualizar um gráfico de setores que ilustra a porcentagem destinada a cada setor. Além de produzirem insights, os gráficos podem ajudar na organização dos gastos.

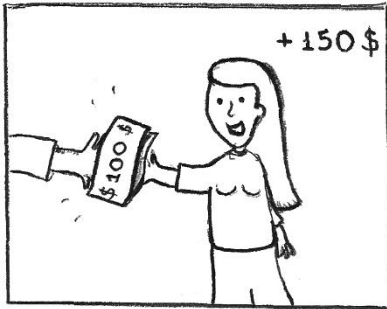


Figura 6: exemplos de gráficos da área financeira.

Painel inspiracional:



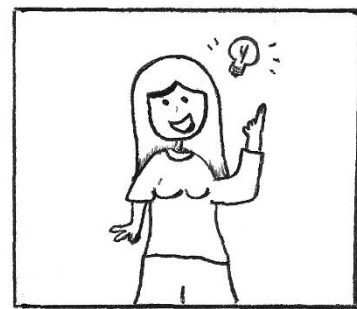
Storyboard 1:



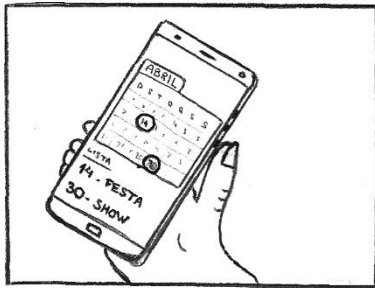
A pessoa recebe uma quantia em dinheiro para usar durante o mês.



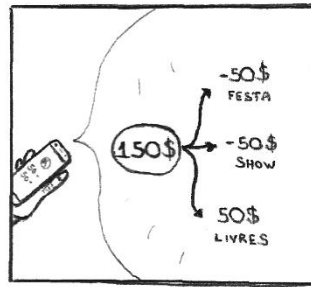
No entanto, está cheia de dúvidas sobre como gastar esse dinheiro.



Eis que ela tem uma ideia...



Usando um aplicativo, ela consulta os eventos ou compromissos do mês; isto é, as situações onde mais precisará de dinheiro.



Pelo aplicativo, a usuária consegue planejar seu dinheiro, reservando parcelas para os compromissos de forma que ainda sobre uma quantia para gastar livremente.



Uma vez que ela tem consciência do quanto tem livre para gastar, consegue economizar evitando gastos desnecessários.

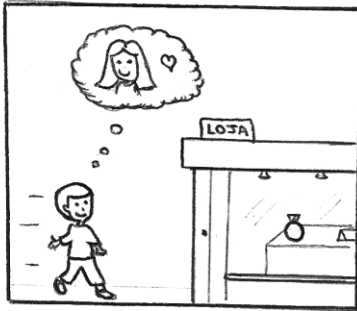


Com as economias feitas, auxiliadas pelo aplicativo, a pessoa consegue realizar seu desejo de ir à festa.

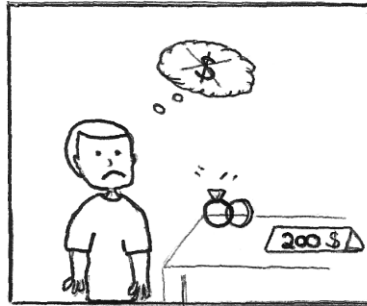


E a pessoa consegue continuar gastando seu dinheiro, dentro dos limites.

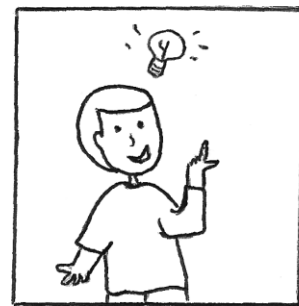
Storyboard 2:



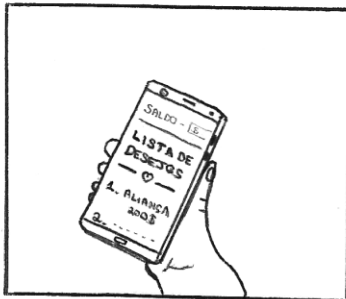
Uma pessoa tem a intenção de presentear alguém que ama.



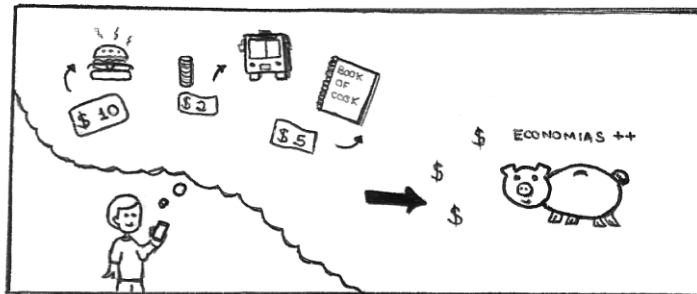
Mas, ao se dar conta do preço, percebe que não tem dinheiro.



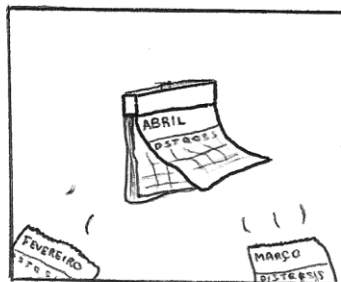
Tem então uma ideia...



Resolve buscar apoio e auxílio em um aplicativo. Ele então adiciona o item que quer comprar em uma lista de desejos.



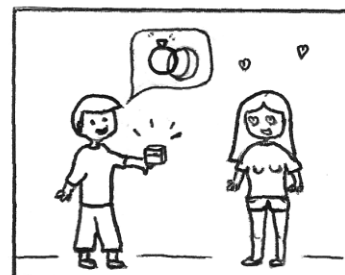
O aplicativo permite ao usuário controlar melhor seus gastos. E uma parte do seu dinheiro é destinada às economias, que o permitirão comprar futuramente itens de sua lista de desejos.



Depois de um tempo realizando as economias...



...ele consegue juntar a quantia necessária.



Por fim, consegue comprar o presente que desejava.