**CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO**

**CAMPUS VENDA NOVA**

**PROJETO DE APP PARA ORGANIZAÇÃO DE GASTOS PESSOAIS**

**Coordenador:**

**Helder Rodrigues da Costa**

**Integrantes:**

**Samuel Vitor Ferreira Martins**

**Thales Gabriel**

**Mikael Roberto Soares**

**Roberto de Oliveira Coutinho Junior**

**Pedro Henrique Silva Marques**

**Matheus Pereira Xavier**

**2024**

**Belo Horizonte/MG**

Sumário

1. **Diagnóstico e Teorização**  
   1.1…………….……………….Identificação das partes interessadas e parceiros  
   1.2…………………….….Problemática e/ou problemas identificados  
   1.3…..………..…..Justificativa  
   1.4…………….….Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados  
   1.5………………………...Referencial teórico
2. **Planejamento e Desenvolvimento do Projeto**  
   2.1………………………Plano de trabalho  
   2.2…………….Descrição da forma de envolvimento do público participante  
   2.3……………………..Grupo de trabalho  
   2.4……………………Metas e indicadores de avaliação  
   2.5…………………………Recursos previstos  
   2.6…………………Detalhamento técnico do projeto
3. **Encerramento do Projeto**  
   3.1……………………….Relato Coletivo  
   3.1.1…………………Avaliação de reação da parte interessada  
   3.2………………………….Relato de Experiência Individual  
   3.2.1…………….Contextualização  
   3.2.2………………….Metodologia  
   3.2.3…………….Resultados e Discussão  
   3.2.4………….Reflexão Aprofundada  
   3.2.5………………………Considerações Finais

**1. Diagnóstico e Teorização**

**1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros**

**As partes interessadas são pessoas que buscam gerenciar suas finanças pessoais de forma mais eficiente, desde estudantes a trabalhadores com diversas rendas. O objetivo é fornecer uma solução prática para gerenciar despesas e obter um controle melhor sobre o orçamento.**

**1.2. Problemática e/ou problemas identificados**

**Muitas pessoas têm dificuldade em acompanhar e controlar seus gastos mensais, o que frequentemente resulta em descontrole financeiro e endividamento. O projeto visa criar um aplicativo que ajude os usuários a registrar suas despesas diárias, classificá-las e calcular automaticamente o saldo restante com base no salário ou entrada de receita.**

**1.3. Justificativa**

**O controle financeiro é uma habilidade essencial para a vida, mas muitas vezes negligenciada. Este projeto de extensão acadêmica se justifica pela relevância de desenvolver uma solução prática e acessível para gestão financeira pessoal. Alunos de cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação ou Engenharia de Software poderão aprender a aplicar os conceitos de programação e design de software em um projeto real, impactando positivamente a vida dos usuários.**

**1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados**

1. **Desenvolver um aplicativo em Java que permita o registro, categorização e acompanhamento de despesas pessoais.**
2. **Proporcionar relatórios simples de gastos mensais e gerar saldo disponível com base nas receitas inseridas.**
3. **Fornecer uma interface simples e acessível para que os usuários possam registrar suas finanças de forma intuitiva.**

**1.5. Referencial teórico**

**O desenvolvimento deste aplicativo se baseará em técnicas de desenvolvimento de software e boas práticas de engenharia de sistemas, além de abordagens voltadas para a experiência do usuário (UX/UI). A fundamentação será feita com base em livros de programação Java, bem como princípios de design de interfaces intuitivas.**

**2. Planejamento e Desenvolvimento do Projeto**

**2.1. Plano de trabalho**

**O desenvolvimento será dividido nas seguintes fases:**

* **Fase 1: Levantamento de requisitos.**
* **Fase 2: Desenvolvimento das funcionalidades básicas (inserção de gastos e cálculo do saldo).**
* **Fase 3: Implementação de relatórios e visualização das despesas por categoria.**
* **Fase 4: Testes e refinamento da interface.**

**O cronograma será detalhado ao longo de 3 meses, com revisões quinzenais.**

**2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante**

**O público-alvo será envolvido através de entrevistas e testes beta, onde fornecerão feedback sobre a usabilidade do aplicativo e possíveis melhorias. O desenvolvimento será ajustado com base nas respostas obtidas dos usuários.**

**2.3. Grupo de trabalho**

* **Desenvolvedor 1: Responsável pela criação da interface do usuário (UI/UX).**
* **Desenvolvedor 2: Programação do backend (lógica de negócios, cálculos e persistência de dados).**
* **Gerente de Projeto: Coordenará as tarefas, cronograma e integrará o feedback dos usuários.**

**2.4. Metas e indicadores de avaliação**

* **Funcionalidade: O aplicativo deverá permitir o registro de despesas, geração de relatórios e cálculo de saldo.**
* **Usabilidade: O aplicativo será avaliado com base em sua facilidade de uso e interação com os usuários.**
* **Eficiência: O tempo de resposta e desempenho serão avaliados durante o desenvolvimento e os testes.**

**2.5. Recursos previstos**

* **Ferramentas de desenvolvimento: IntelliJ IDEA para desenvolvimento Java, JDK 11, e bibliotecas gráficas para a interface.**
* **Humanos: Participação de desenvolvedores, gerentes de projeto e usuários finais para testes.**

**2.6. Detalhamento técnico do projeto**

**O aplicativo será desenvolvido em Java, utilizando conceitos de Orientação a Objetos (OO) e persistência de dados com arquivos locais (ou banco de dados simples, como SQLite). A interface será simples, permitindo ao usuário registrar, editar, remover despesas e calcular seu saldo disponível.**

**3. Encerramento do Projeto**

**3.1. Relato Coletivo**

**O objetivo de criar uma solução prática e acessível foi atingido, com um produto final funcional e bem avaliado pelos usuários. O app facilita a vida financeira dos usuários, fornecendo uma visão clara das finanças pessoais.**

**3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada**

**Os usuários forneceram feedback positivo sobre a facilidade de uso e a utilidade do aplicativo para gerenciar seus gastos. Sugestões para futuras implementações incluem a integração com serviços de banco para obter automaticamente o saldo e transações.**

**3.2. Relato de Experiência Individual**

**Cada membro da equipe deverá descrever sua experiência, detalhando as etapas de desenvolvimento e o aprendizado obtido, bem como as dificuldades enfrentadas e as soluções adotadas.**

**Este projeto de extensão para um App de Organização de Gastos oferece uma oportunidade para os alunos aplicarem os conhecimentos em desenvolvimento de software, enquanto também contribuem para a sociedade ao fornecer uma solução real para um problema comum.**