**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC**

**BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**GUILHERME CUNHA DA SILVA, LUCAS FREGONEZE DEBASTIANI,**

**VINICIUS SOUZA MONTEIRO**

**ÓRION FINANÇAS**

**São Paulo**

**2025**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC**

**BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**Guilherme Cunha da Silva, Lucas Fregoneze Debastiani, Vinicius Souza Monteiro**

**ÓRION FINANÇAS**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro como exigência parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas da Informação.

Orientador: Prof. José Martinele Alves Silva

**São Paulo**

**2025**

**Órion - Finanças**

**Guilherme Cunha da Silva, Lucas Fregoneze Debastiani, Vinicius Souza Monteiro.**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro como exigência parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas da Informação.

**BANCA EXAMINADORA:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. << Nome do orientador >> – SENAC

Orientador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. << Nome outro membro >> – SENAC

Membro Interno e Coorientador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. << Nome membro externo>> - << Instituição Externa >>

Membro Externo

São Paulo, 24 de Agosto de 2025.

**RESUMO**

Este projeto tem como objetivo desenvolver uma solução inovadora de educação financeira, voltada para facilitar o aprendizado e o controle das finanças pessoais de forma prática e interativa. A proposta busca transformar um tema muitas vezes considerado complexo ou desmotivador em uma experiência mais divertida, acessível e envolvente para o usuário final. Por meio da utilização de recursos tecnológicos, gamificação e uma interface intuitiva, o sistema permitirá que o usuário acompanhe seus gastos, estabeleça metas financeiras e aprenda conceitos fundamentais de finanças pessoais de maneira lúdica. Dessa forma, o projeto pretende contribuir para a formação de hábitos financeiros saudáveis, promovendo maior autonomia, consciência e organização no cotidiano dos usuários.

**Palavras-Chave:** Gamificação; Educação financeira; Gestão de finanças pessoais; Plataforma Web; Aprendizado; Tecnologia; Usabilidade; Jovens; Planejamento financeiro.

**ABSTRACT**

This project aims to develop an innovative financial education solution designed to make the learning and management of personal finances more practical and engaging. The proposal seeks to transform a subject often perceived as complex or discouraging into a more enjoyable, accessible, and interactive experience for the end user. Through the use of technology, gamification, and an intuitive interface, the system will allow users to track expenses, set financial goals, and learn fundamental concepts of personal finance in a playful manner. In this way, the project intends to contribute to the development of healthy financial habits, promoting greater autonomy, awareness, and organization in users’ daily lives.

**Keywords:** Gamification; Financial education; Personal finance management; Web platform; Learning; Technology; Usability; Young people; Financial planning.

**Sumário**

[1](#_p8ajrc2gz5g9) INTRODUÇÃO 13

[1.1](#_e1hs0vh2h4p5) Objetivos 13

[1.1.1](#_mg3hrdhaluzf) Objetivo Geral 13

[1.1.2](#_xpz215k4zap8) Objetivos específicos 13

[1.2](#_jy9mxx7o21zo) Delimitação do estudo 14

[1.3](#_rimrrcf4t25b) Relevância da pesquisa 14

[1.4](#_3c9n53vjv0ns) Metodologia 14

[1.5](#_t8nlolko0629) Estrutura da documentação técnica 14

[1.6](#_2qkkxg3x3qp2) Cronograma 14

[1.7](#_s2awy5sopcl) Orçamento 14

[2](#_8qn9roj0a7r1) REFERENCIAL TEÓRICO 15

[3](#_kcrq2x8qewz9) PROPOSTA DA APLICAÇÃO 16

[3.1](#_gsin7b5b9o5n) Descrição da aplicação 16

[3.2](#_rj9tdf7dm1f8) Modelagem dos requisitos 16

[3.2.1](#_el5i8isuyi3s) Requisitos funcionais 16

[3.2.2](#_tb1uhrbopuyz) Requisitos não funcionais 16

[3.3](#_yenautyx0t76) Casos de uso 16

[3.3.1](#_wnl9g9kw6t7i) Diagrama de caso de uso 16

[3.4](#_cmw4a2q4rtv6) Diagramas de Classes 17

[3.5](#_z1vrqdmbrpab) Regras de negócio 17

[3.6](#_echkvubqmn3f) Protótipo da aplicação (Wireframe) 17

[3.7](#_jk55wxrufkbb) Modelagem do banco de dados 17

[3.7.1](#_htbu44n0jotb) Modelo entidade relacionamento (DER) 17

[3.7.2](#_jcxkjtrzkyh9) Modelo físico 17

[3.8](#_qelnxxy1ik0) Infraestrutura da aplicação 18

[4.](#_dzejmvftjvis) CONSIDERAÇÕES FINAIS E SUGESTÕES DE TRABALHOS FUTUROS 19

[REFERÊNCIAS 20](#_twu2ryw89bwq)

[APÊNDICES << Opcional >> 21](#_aenq156z0n22)

[ANEXOS << Opcional >> 22](#_x6koczr2ink)

# INTRODUÇÃO

A educação financeira é uma habilidade essencial para a vida em sociedade, visto que impacta diretamente na qualidade de vida, no planejamento pessoal e na capacidade de lidar com imprevistos. No entanto, grande parte da população ainda apresenta dificuldades em gerenciar suas finanças de forma eficiente, seja por falta de conhecimento, seja pela ausência de ferramentas adequadas que auxiliem nesse processo.

Nesse contexto, o presente projeto propõe o desenvolvimento de uma solução tecnológica que une aprendizado financeiro e gestão prática de recursos pessoais, utilizando elementos de gamificação e interatividade. A intenção é tornar o processo de aprendizado mais atrativo, simplificado e próximo da realidade do usuário final, de forma que ele não apenas aprenda conceitos, mas também consiga aplicá-los no seu dia a dia.

Ao alinhar tecnologia, educação e usabilidade, espera-se oferecer uma alternativa capaz de reduzir barreiras no aprendizado financeiro, estimular a mudança de comportamento em relação ao uso do dinheiro e contribuir para a construção de uma sociedade mais consciente financeiramente.

## Objetivos

### Objetivo Geral

Desenvolver uma plataforma web interativa que oferece conteúdos e ferramentas de educação financeira voltadas para jovens, incentivando a autonomia na gestão das finanças pessoais.

### Objetivos específicos

* Fornecer conteúdos didáticos e acessíveis sobre temas como orçamento pessoal, controle de gastos, investimentos e educação financeira básica.
* Disponibilizar ferramentas práticas, como calculadoras financeiras, simuladores de metas e controle de despesas.
* Incentivar hábitos financeiros saudáveis através de desafios, quizzes e gamificação.
* Criar um ambiente responsivo e intuitivo, adequado para dispositivos desktop.
* Facilitar o acesso a informações confiáveis e atualizadas sobre finanças.

## Delimitação do estudo

O projeto é direcionado a jovens de 15 a 25 anos, abrangendo conteúdos introdutórios e intermediários sobre finanças pessoais, com foco em planejamento financeiro, controle de gastos e investimento inicial. A solução será desenvolvida como uma aplicação web responsiva, utilizando tecnologias modernas de frontend e backend priorizando desempenho, escalabilidade e segurança.

## Relevância da pesquisa

A falta de educação financeira entre jovens é um problema recorrente que pode impactar diretamente sua vida adulta, resultando em endividamento e má gestão dos recursos. Este projeto busca suprir essa lacuna, promovendo conhecimento e conscientização, contribuindo para uma geração mais preparada financeiramente e economicamente independente.

## Metodologia

O desenvolvimento do projeto seguirá metodologias ágeis, com ciclos iterativos e incrementais, priorizando feedback contínuo e validação com usuários. Serão utilizadas tecnologias como HTML, CSS, JavaScript, React para frontend e Python para backend. A pesquisa para definição de conteúdos será baseada em artigos, livros e estudos sobre educação financeira e comportamento econômico juvenil.

## Estrutura da documentação técnica

A documentação está organizada em capítulos que abordam desde os objetivos do projeto, sua fundamentação teórica, análise de requisitos, arquitetura da solução, planejamento, implementação, até os resultados e considerações finais.

## Cronograma

| **Etapa** | **Período** |
| --- | --- |
| Pesquisa e análise | 2 semanas |
| Definição de requisitos | 1 semana |
| Design e prototipação | 2 semanas |
| Desenvolvimento | 6 semanas |
| Testes e ajustes | 2 semanas |
| Lançamento | 1 semana |

## Orçamento

| **Item** | **Custo Estimado** |
| --- | --- |
| Hospedagem e domínio | R$ 600,00 |
| Ferramentas e licenças | R$ 400,00 |
| Desenvolvimento (recursos) | R$ 6.000,00 |
| Marketing inicial | R$ 1500,00 |
| **Total** | **R$ 8.500,00** |

# REFERENCIAL TEÓRICO

# PROPOSTA DA APLICAÇÃO

## Descrição da aplicação

## Modelagem dos requisitos

### Requisitos funcionais

### Requisitos não funcionais

## Casos de uso

### Diagrama de caso de uso

## Diagramas de Classes

## Regras de negócio

## Protótipo da aplicação (Wireframe)

## Modelagem do banco de dados

### Modelo entidade relacionamento (DER)

### Modelo físico

## Infraestrutura da aplicação

# CONSIDERAÇÕES FINAIS E SUGESTÕES DE TRABALHOS FUTUROS

REFERÊNCIAS

APÊNDICES << Opcional >>

ANEXOS << Opcional >>