emprestafacil.com

Website de interação peer to peer com método anti-fraude

Resumo

Este curto relatório explica em detalhes a ideia de uma interface intuitiva que permite mecanismos de empréstimo entre pessoas físicas e/ou empresas. O projeto foi dividido em três ramos: codificação backend e frontend, métodos de anti-fraude e suas implementações, estética da interface do site.

Membros do Grupo

André Ricardo Miguel Filho — Arthur Oliveira Pacheco — Felipe Lourenço Vieira

I. EmprestaFácil

A ideia é a criação de um site que permite, em tempo real, a interação entre usuários e/ou empresas, com a finalidade de facilitar a realização de empréstimos e o pagamento dos mesmos. Apenas com um login, o usuário está capacitado de fornecer certa quantia monetária para um empréstimo, ou pegar certa quantia monetária emprestada. Além disso, a interface do site permite a customização da taxa de juros diária aplicada, do prazo para pagamento, do tempo de exposição do anúncio e muito mais.

II. SISTEMA DE EMPRÉSTIMOS

Na aba inicial do site, já é possível comferir diversos anúncios de outros usuários e de empresas, em que estão determinados os valores e as taxas de juros dos empréstimos. O usuário fica livre para escolher o que melhor atende a suas necessidades, a partir de sistemas de filtragem e de um chatbot inteligente.

A. Sistema de Filtragem - Product Listing

Os anúncios estão expostos no formato de *Product Listing*, isto é, estão em linhas e colunas como em um catálogo de produtos online. O usuário por sua vez, tem a liberdade de consultar o anúncio pelo que mais se interessar. Além disso, a ferramenta de filtragem permite que ele ordene os anúncios do modo que quiser, como está melhor explicado no link do relatório de codificação.

B. ChatBot - Análise de Risco

A aba principal do site também apresenta um ChatBot, em que o usuário pode descrever em detalhes a necessidade de seu empréstimo, e a IA fornece qual o anúncio ideal para o usuário. Deta forma, o site se torna mais eficiente e mais propício a realizar negócios.

III. INTERFACE DO USUÁRIO E MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

Após realizar um breve cadastro que pede informações como e-mail, senha e CPF, quanto mais interações o usuário realizar com a interface, maior será o seu potencial de aumentar de elo.

A. Sistema de Elos

Interagir frequentemente com o site aumenta a confiabilidade ao usuário e, com isso, o seu elo. Esta é uma forma de avaliar o risco que ele apresenta, bem como qual o nível de segurança que uma negociação com ele pode indicar. Os elos são:

- Bronze: Elo inicial. Assim que um novo usuário se cadastra, ele será elo bronze.
- Prata: Ao interagir minimamente com a interface, seja colocando foto de perfil, verificando seu e-mail, adicionando número de telefone, profissão e localização.
- Ouro: Após passar pelos dois elos, o usuário deve realizar certa quantidade de empréstimos, seja como
 emprestador ou como a pessoa a resgatar a quantia emprestada, com retorno positivo das negociações. A partir
 disso, terá elo ouro.
- Platina: Este já é um usuário frequente do site, que apresenta alta segurança em suas negociações. Possui várias negociações realizadas, com altas avaliações.

Os sistemas de pontuação ainda devem ser pensados, além da quantidade de atividades necessárias a serem realizadas para subir de elo.

B. Avaliação em Estrelas

Ao finalizar uma avaliação, ambos os usuários são notificados para realizarem uma avaliação um do outro, que vai de 1 a 5 estrelas. Caso um usuário tenha sentido que o outro não cumpriu com os acordos de maneira satisfatória, ou que foi necessária intervenção externa para isso, ele pode dar uma avaliação baixa. Caso contrário, ele pode fornecer avaliação alta. Além disso, é aberta uma caixa de texto para que os usuários façam comentários e recomendações um do outro.

C. Sistema Score de Crédito

A partir da avaliação, do elo do usuário, e da sua interação no prazo esperado ou não, será calculado seu score de crédito utilizando-se de uma equação a ser definida. Este valor será utilizado, futuramente, como parâmetro na exposição de futuros anúncios deste usuário, bem como alerta para o usuário que está emprestando seu dinheiro ao mesmo.

IV. MÉTODO DAS TRANSAÇÕES E AVALIAÇÃO DOS EMPRÉSTIMOS

Ao entrar na aba de "Propor um Empréstimo", o usuário preencherá uma aba em que definirá o valor a emprestar, a taxa de juros, o prazo de exposição do anúncio, e o prazo de duração do empréstimo.

A. Formas de depositar o dinheiro

Após o processo inicial, a quantia será acrescida de uma taxa, e poderá ser depositada apenas por pix para um depósito próprio do EmprestaFácil. Os métodos aplicados para gerenciar os empréstimos em andamento, bem como a segurança dos mesmos está melhor explicados nos relatórios sobre codificação e sistema anti-fraude.

- 1) Depósito por Pix: A exclusividade de depósito é dada a partir de uma chave pix fornecida pelo site, que deve ser utilizada para depósito do usuário. Esta quantia será toda redirecionada à uma conta corrente própria do site, simultaneamente aos dados do usuário que está realizando o pagamento, que serão transferidos para o gerenciamento dos empréstimos. Desta forma, evitam-se tentativas de roubo direto das quantias, visto que elas estão armazenadas em plataformas seguras de finanças.
- 2) Taxa Aplicada: Esta é uma das formas a ser empregada pelo site para gerar lucro nas transações. A partir da quantia fornecida pelo emprestador, do seu score de crédito, elo, e prazo de exposição do anúncio, será calculada uma taxa (de forma ainda indefinida), a ser acrescida no valor do depósito do dinheiro do empréstimo. Esta taxa será inteiramente utilizada para financiar os custos do EmprestaFácil.

B. Caso o anúncio expire

Caso o anúncio expire, o dinheiro será devolvido ao usuário, ainda que a taxa permaneça com o EmprestaFácil. O prazo para devolução do valor será de 4 dias úteis.

C. Valor Emprestado

Caso o anúncio seja aceito, e a quantia seja emprestada, é dado um prazo de 2 dias para que a EmprestaFácil deposite a quantia emprestada na conta do usuário pagador. O depósito será realizado por pix.