**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIMETROCAMP WYDEN**

Matheus **ROGGE**Rafael **CINEIS**Vitor **AUGUSTO**Vitor **MARQUES**

TÍTULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO SE HOUVER  
  
  
[O titulo deve refletir a essência de seu projeto e não o nome do produto.   
Exemplo: “Processador de texto para uso genérico em plataforma Windows” ao invés de usar “Word” ]

CAMPINAS  
2019

Matheus ROGGE  
Rafael CINEIS  
Vitor AUGUSTO  
Vitor MARQUES

TÍTULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO SE HOUVER

Projeto de Conclusão de Curso, apresentado ao Centro Universitário Unimetrocamp Wyden.

Orientador: Prof.MSc João Ronaldo Del Ducca Cunha

CAMPINAS  
2019

Matheus ROGGE  
Rafael CINEIS  
Vitor AUGUSTO  
Vitor MARQUES

**TÍTULO DO** TRABALHO: SUBTÍTULO SE HOUVER

Projeto de Conclusão de Curso, apresentado ao Centro Universitário Unimetrocamp Wyden.

Aprovado em \_\_/\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Prof. XXXXXXXXXX  
Faculdade Metrocamp

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Prof.MSc João Ronaldo Del Ducca  
Faculdade Metrocamp

RESUMO

O interesse no mercado de investimentos vem crescendo muito ultimamente, com as diversas mudanças nas regras de aposentadoria do INSS e a criação de novas regras, cada vez mais pessoas vão atrás de um meio de conseguir uma renda no futuro aproveitando o que se tem hoje, porém ao se deparar com o ambiente que o mercado de investimentos está, muitos acabam se assustando com a quantidade de informações, siglas e burocracia e acabam por focar na simples poupança dos bancos em que já possui conta. Por isso este trabalho tem como objetivo criar um aplicativo WEB focado em ensinar os primeiros passos do mundo de investimentos para o usuário, criando uma plataforma onde ele possa entender de forma simples e objetiva como que se faz um investimento, entender as principais siglas envolvidas quando se fala desse assunto e principalmente fazer com que o usuário sinta confiança de tirar seu dinheiro da poupança do banco e consiga investir trazendo lucros melhores para ele. Para apresentação do conteúdo para o usuário o aplicativo terá uma espécie de *gamificação* educacional financeira onde é apresentado conteúdos sobre um assunto específico e após a apresentação o usuário é submetido a algumas questões de múltipla escolha para fixação dos princípios apresentados onde será recompensado por meio de moedas virtuais utilizadas para liberar novos conteúdos para estudo sobre educação financeira. O aplicativo contará com uma calculadora de finanças para criar uma estimativa futura de quanto um determinado valor terá gerado de rendimentos depois de um tempo, levando em conta um aporte inicial, depósitos mensais e o meio de investimento utilizado para fazer a simulação, essa calculadora terá também a função de estabelecer metas determinadas pelo usuário e o aplicativo determinará qual a melhor maneira de investir para o usuário atingir o que ele deseja partindo do tempo que ele deseja gastar com aquela meta e também de aporte inicial e mensais.

**Palavras-chave:** finanças; investimentos; educação financeira;

**ABSTRACT**

Investment market interest has been growing a lot lately, with the various changes in the INSS's retirement rules and the creation of new ones, more and more people are trying to find a way to earn an income in the future by taking advantage of what they have today, but when facing the investment market environment, people end up being scared and afraid by the amount of information, acronyms and bureaucracy and end up focusing on the simple bank savings where the user already had an account. So this work aims to create a WEB application focused on teaching the first steps of the investment world to the user, creating a platform where he can understand in a simple and objective way how to make an investment, understand the main acronyms involved when we talk about this subject and mainly make the user feel confident to take their money from the bank savings and be able to really invest to bring better profits to him. In order to present the content to the user, the application will use a gamification of financial education where the content about a specific subject is presented and after the presentation the user is submitted to some tests to presented principles fixation and the user will be rewarded with virtual currencies used to unlock new content to learn more about the investment world. The application will have a finance calculator to create a future estimate of how much a given amount will have generate profits after a while, taking into account an initial contribution, monthly deposits and which investment type the user selected to make the simulation, the calculator will have also the function of establishing goals determined by the user and it will determine which is the best way to invest so the user can achieve what he wants based on the time provided with the initial and monthly deposits.

**Key words:** finances; investments; financial education;

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

**LISTA DE TABELAS**

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

1. INSS - Instituto Nacional do Seguro Social
2. WEB/WWW – World Wide Web

**SUMÁRIO**

[1 Introdução 10](#_Toc3922422)

[1.1 Contexto e Problematização 11](#_Toc3922423)

[1.2 Objetivos 11](#_Toc3922424)

[1.3 Fundamentação Teórica 11](#_Toc3922425)

[1.3.1 Descrição 11](#_Toc3922426)

[1.3.2 Justificativa de Uso da Tecnologia 12](#_Toc3922427)

[2 Bibliografia 13](#_Toc3922428)

# Introdução

O contexto do mercado e economia brasileira têm passado por tempos difíceis, esboçando recentemente uma leve melhora. A instabilidade futura da previdência tem deixado muitas pessoas preocupadas em providenciar sua própria aposentadoria, procurando outros meios além do INSS como fonte de renda para o futuro.

Em conjunto com esse cenário, o mundo dos investimentos tem ganhado cada vez mais força, conforme dados do Tesouro Nacional:

“As aplicações no Tesouro Direto totalizaram R$ 2,47 bilhões em janeiro, maior valor da série histórica. Também foram recordes no mês passado o total de 221.316 operações de investimento e o aumento de 21.632 no número de investidores ativos.

O total de investidores ativos alcançou assim a marca de 423.431, o que representa um crescimento de 70,9% nos últimos 12 meses. Já o acréscimo mensal da base de investidores cadastrados foi de 72.591, para um total de 1.198.803, um aumento de 84% nos últimos 12 meses.” Brasil (2019)

Esse projeto se baseia na crescente busca por informações sobre os investimentos, dedicado para pessoas que não são familiarizadas com outros formatos de rendimentos e confiam apenas na conservadora poupança. Essas pessoas normalmente não conhecem muito sobre o mercado de investimentos e como ele funciona, o sistema ajudará na educação financeira, traçando o perfil de cada usuário para nivelar a quantidade de módulos disponíveis logo após o primeiro acesso. O sistema contará com uma *gamificação* de educação financeira onde será apresentado conteúdos relacionados e em seguida passará por algumas questões para fixação do aprendizado, gerando moedas virtuais para desbloquear novos módulos. Será possível também estabelecer metas pessoais e com o auxílio de uma simulação será feito a estimativa futura sobre os valores investidos para atingir o desejado, levando em consideração o tempo, aporte inicial e mensais.

## Contexto e Problematização

Com o cenário crescente de novos investidores, algumas pessoas estão começando a migrar para opções mais rentáveis o que gera muitas dúvidas e dificuldades inicialmente. É necessário a tomada de decisões sobre qual investimento fazer, qual é a opção mais viável para seu objetivo, pensando em prazos e impostos. Muitos desses investidores sentem insegurança devido a esses fatores, existem algumas fontes para buscar essas informações, porém é difícil tratar sobre o assunto de forma abrangente e ao mesmo tempo auxiliar nos objetivos pessoais de cada um.

## Objetivos

Desenvolver um sistema web responsivo, facilitando a curva de aprendizado sobre investimentos financeiros de forma simples e objetiva, levando em consideração as metas pessoais do usuário e utilizando o conceito de *gamificação* para fixação dos conteúdos explorados.

## Fundamentação Teórica

Baseado na tecnologia de containers, possibilitando escalabilidade e facilidade no gerenciamento de recursos, além de agilizar o desenvolvimento do projeto com a utilização de servidores na nuvem.

### Descrição

A virtualização baseada em containers permite a implantação de ambientes isolados sem a necessidade de configuração de uma máquina virtual, possibilitando a implementação de várias instâncias em um único servidor.

Como os containers possuem apenas os recursos necessário para a execução do sistema, eles se tornam mais eficientes comparado com outras soluções implementadas no mercado, possibilitando a redução de custos. Um ponto importante é a possibilidade de criar um sistema altamente escalável, que possibilita o acesso de um grande volume de usuários sem a necessidade de adaptações no sistema.

### Justificativa de Uso da Tecnologia

A tecnologia utilizada melhora o fluxo de desenvolvimento, criando um ambiente único onde o gerenciamento de recursos é extremamente eficiente que permite o sistema ter uma alta disponibilidade.

A possibilidade de dividir o sistema em serviços independentes traz uma melhor estabilidade criando uma estrutura mais robusta, diminuindo o período inativo do sistema no evento de um erro inesperado ou manutenção.

# Bibliografia

BRASIL. INSTITUTO NACIONAL DO SEGURO SOCIAL. **Aposentadoria por Tempo de Contribuição.**2018. Disponível em: <https://www.inss.gov.br/beneficios/aposentadoria-por-tempo-de-contribuicao/>. Acesso em: 17 mar. 2019.

BRASIL. TESOURO NACIONAL. **Aplicações no Tesouro Direto atingem volume recorde de R$ 2,47 bilhões em janeiro.**2019. Disponível em: <http://www.tesouro.fazenda.gov.br/-/aplicacoes-no-tesouro-direto-atingem-volume-recorde-de-r-2-47-bilhoes-em-janeiro>. Acesso em: 18 mar. 2019.