

**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ
GILBERTO GIL**

PROJETO PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS EM ANDROID

INTEGRANTES:

Felipe Garcia Lopes

Igor Bernardo Brito Oliveira - 202303183704

Irlan Teles

Lais

ORIENTADOR:

Helder Guimarães Aragão

2025

Salvador/BA

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados	3
1.3. Justificativa	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as 5	
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	4
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	4
2.5. Recursos previstos	5
2.6. Detalhamento técnico do projeto	5
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	5
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita)	5
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	5
3.3. Relato de Experiência Individual	5
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	5
3.2. METODOLOGIA	6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	6
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	6
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	6

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto visa atender a população em geral, independentemente de faixa etária, gênero, escolaridade ou classe socioeconômica, entretanto, é recomendado que o usuário tenha habilidades básicas de leitura e escrita. Embora o público-alvo seja amplo, espera-se uma maior adesão de jovens e adultos entre 18 e 50 anos, com habilidade básica de leitura, interesse por ferramentas de organização pessoal e acesso a smartphones.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Este projeto surgiu a partir da observação de um problema recorrente: muitas pessoas enfrentam dificuldades para se organizar no dia a dia e controlar seus próprios gastos. Essa situação é especialmente comum entre aqueles que têm rotinas intensas e acumulam diversas responsabilidades, como estudantes, trabalhadores autônomos e moradores de comunidades urbanas. Embora a proposta tenha sido idealizada pelo nosso próprio grupo, foi motivada por essa realidade, com o objetivo de oferecer uma solução que auxilie na organização financeira pessoal.

1.3. Justificativa

A escolha da problemática, dificuldade de se organizar e controlar os próprios gastos, foi dada justamente por ser uma situação real e recorrente. A questão é relevante academicamente pois fundamentalmente o objetivo do projeto é propor soluções práticas para problemas reais, sendo assim, o desafio para solucionar o problema é o que torna o aprendizado dinâmico, contextualizado e significativo, utilizando os princípios aprendidos na disciplina.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Os principais resultados a serem alcançados com o desenvolvimento deste projeto estão organizados em vertentes interligadas, conforme o problema identificado. Também é apresentado o processo avaliativo proposto para a ferramenta a ser desenvolvida:

- Auxiliar os usuários no controle e organização dos gastos pessoais, por meio de ações educativas e práticas de educação financeira.
- Desenvolver uma ferramenta simples e intuitiva que contribua para a otimização do tempo e da gestão financeira dos usuários com monitoramento realizado por meio de relatórios de uso da ferramenta (número de acessos, tempo de uso e preenchimento de dados).
- Coletar feedbacks dos usuários direto no app, sobre melhorias ou qualquer problema apresentado.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Para a fundamentação teórica do projeto, foram escolhidas obras que tratam da importância do planejamento, da organização pessoal e da educação financeira.

A questão apresentada como educação financeira por Robert Kiyosaki no livro "Pai Rico, Pai Pobre", traz uma visão clara que o sistema de educação tradicional não ensina a lidar com o dinheiro. Isso leva as pessoas a entrarem no mercado de trabalho despreparadas para tomar boas decisões financeiras.

Assim como em Eduardo Giannetti em "O Valor do Amanhã" mostra que o maior desafio do ser humano é lidar com o tempo e a espera, que no contexto do projeto reforça a importância de ensinar o valor do planejamento financeiro: muitos dos problemas de desorganização vêm dessa dificuldade em priorizar o longo prazo.

Stephen R. Covey, em *Os 7 Hábitos das Pessoas Altamente Eficazes* (1989), propõe a importância de priorizar o que é importante, ainda que não seja urgente. Essa lógica reforça que o planejamento financeiro, apesar de não parecer uma prioridade imediata, previne crises futuras. Incorporar esse hábito à rotina dos usuários é um dos principais objetivos do projeto, que se propõe a desenvolver uma ferramenta de fácil acesso e aplicabilidade prática, como listas de organização.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Objetivo: Desenvolver app de gestão financeira

Etapa	Ação	Objetivo Específico	Responsável	Recurso	Prazo
1	Levantamento de práticas educacionais financeiras.	Organizar as finanças de modo prático e intuitivo.		Google docs, Whats App, Pesquisa na internet	11/05/2025
2	Desenvolver app	Desenvolver app capaz de gerir e organizar os gastos financeiros		Computador, desenvolvedor	28/05/2025
3	Teste	Coletar o feedback dos		Smartphon e android e	04/06/2025

		usuários em relação às funcionalidades e usabilidade		ios, testador	
--	--	--	--	---------------	--

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

Durante a fase de planejamento foi ouvido a parte interessada e identificada as demandas prioritárias que ajudaram definir o escopo do projeto, que consiste em uma aplicação mobile, capaz de funcionar com android e ios, que tem por objetivo fazer o controle de gastos onde pode ser inserido qualquer tipo de item na lista.

No decorrer do desenvolvimento o cliente sinalizou a importância de se calcular o total de cada lista de forma individual e o valor total de todas as listas, então foi incrementado essa nova funcionalidade ao app.

2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Membro	Papel
Igor	Desenvolvedor
Irlan	Testador
Felipe	Levantamento de requisitos
Lais	Levantamento de requisitos

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Etapas: Organizar as finanças de modo prático e intuitivo.

Como será alcançado: Através do desenvolvimento de um app multi plataformas, android e ios, onde o mesmo deverá receber informações sobre os gastos financeiros.

Critério de efetividade: O app deve permitir que o usuário registre, visualize e controle seus gastos de forma fácil, intuitiva e funcional, promovendo melhoria na organização financeira pessoal.

Indicadores:

Eficiência na organização das finanças pessoais :

- Percentual de usuários que relatam melhor controle de gastos.
- Número médio de registros por usuário ao mês.

Facilidade de uso percebida:

- Resultado de pesquisa de satisfação.

Etapa: Desenvolver app capaz de gerir e organizar os gastos financeiros

Como será alcançado: Através do desenvolvimento de um aplicativo utilizando o react native, que permite com que seja desenvolvido um app que funcione tanto para ios como para android com a mesma base de código.

Indicadores:

Percentual de funcionalidades implementadas conforme requisitos.

Número de bugs críticos encontrados após testes.

Percentual de usuários que consideram a navegação intuitiva.

2.5. Recursos previstos

Para implementar o projeto será necessário recursos humanos: Uma equipe de desenvolvimento atuando na construção e teste de software, um designer responsável pela parte da aparência e usabilidade.

Recursos materiais computador capaz de rodar o React Native.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

1. Levantamento de requisitos

O objetivo principal é auxiliar os usuários a organizar melhor suas finanças, promovendo educação financeira prática. O aplicativo permite o registro de receitas e despesas, categorização dos gastos através de listas.

2. Desenvolvimento

A aplicação foi desenvolvida em React Native utilizando o SQLite para armazenamento local, com uma interface intuitiva com navegação direta entre as funções principais.

(Cadastrar novo usuário, login, criar lista e adicionar itens).

3. Coletar Feedbacks

Para permitir melhoria contínua do aplicativo, a coleta será feita por meio de comentários e avaliações deixados pelos usuários na loja de aplicativos, os relatos serão analisados com o objetivo de identificar possíveis falhas, sugestões de funcionalidades e dificuldades de usabilidades.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O principal objetivo do projeto era criar uma ferramenta que ajudasse as pessoas a controlarem melhor seus gastos e entenderem mais sobre educação financeira. Apesar de não termos conseguido coletar relatos diretamente dos usuários, por conta do tempo curto e do foco no desenvolvimento do aplicativo, conseguimos entregar uma versão funcional, simples de usar e com as principais funções que havíamos planejado, como o registro e a visualização de receitas e despesas. A interface foi pensada de forma bem intuitiva, para facilitar o uso mesmo para quem não tem muita experiência com tecnologia. Ainda que não tenhamos feito uma avaliação formal, acreditamos que o projeto tem potencial de causar um impacto positivo e pode ser melhor avaliado em futuras versões ou testes com mais usuários.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Esse projeto foi uma ideia do nosso próprio grupo, ou seja, não surgiu de uma demanda de alguma parte interessada externa. Por isso, não chegamos a fazer uma avaliação formal com usuários reais. Mesmo assim, desde o início, pensamos em uma solução que tivesse um impacto positivo, principalmente ajudando as pessoas a organizarem melhor seus gastos e a entenderem mais sobre educação financeira. Priorizamos uma interface simples e fácil de usar, que qualquer pessoa pudesse entender sem dificuldades. Apesar de ainda não termos validado o app com usuários fora do grupo, acreditamos que ele tem potencial de ajudar muita gente, e futuramente, com mais testes e feedbacks reais, ele pode ser ainda mais aprimorado.

3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Nesta seção, cada aluno deve citar seu nome, e sistematizar as aprendizagens construídas sob sua perspectiva individual. O relato deve necessariamente cobrir os seguintes itens:

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Explicitar a experiência/projeto vivido e contextualizar a sua participação no projeto.

Igor -> “ Durante este semestre, participei de um projeto prático em equipe para a faculdade com foco em desenvolvimento de software, o desafio foi criar um aplicativo funcional com intenção de monetizar e disponibilizar no google play ou app store. Eu e minha

equipe percebemos que muitas pessoas tem dificuldade de fazer a gestão do seu dinheiro, isso acontece muito porque elas não monitoram seus gastos a todo momento e quando vê no fim do mês, gastou mais do que podia, foi então que pensamos em um aplicativo para ajudar nesse tipo de problema, desenvolvemos o MoneyTrack um app de controle financeiro pessoal. Nós desenvolvemos o projeto usando React Native com Expo Go, TypeScript e SQLite, criamos uma empresa fictícia no projeto que se chama GlitchCore, e eu atuei como desenvolvedor porém também participo ativamente do ciclo completo de desenvolvimento, incluindo planejamento, definição de funcionalidades, implementação de interfaces e colaboração em sessões de brainstorming com foco em usabilidade e escalabilidade do projeto. nós transformamos as ideias de cada membro da equipe em código, estruturando toda a parte lógica e visual do app, além de integrar recursos mais avançados como Draggable FlatList, formulários estilo Wizard e animações com Lottie. “

3.2.2. METODOLOGIA

Descrever como a experiência foi vivenciada: local; sujeitos/públicos envolvidos; período; detalhamento das etapas da experiência.

Igor -> “ O projeto foi desenvolvido de forma remota, com encontros regulares online e presencialmente todas as quarta-feira após a aula, para organizar o fluxo de trabalho, Usamos a metodologia ágil para organizar as tarefas O período total foi de aproximadamente três meses, entre reuniões de definição de escopo, desenvolvimento e testes finais. Começamos com uma etapa de levantamento de requisitos e definição das funcionalidades essenciais, em seguida, criamos a estrutura inicial do aplicativo, definindo os principais componentes visuais e o banco de dados local com SQLite. Utilizamos práticas de Clean Code durante o desenvolvimento, com foco em legibilidade, funções com propósito único e aplicação dos princípios do Object Calisthenics. “

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

expectativa e o vivido; descrição do que foi observado na experiência; no que resultou a experiência; como você se sentiu? descobertas/aprendizagens, facilidades, dificuldades e recomendações caso necessário.

Igor -> “ Inicialmente nós esperávamos construir algo funcional, mas o resultado final superou as expectativas. Concluímos um app completo onde o usuário pode criar várias listas (como "Mercado", "Hobbies" etc.), adicionar itens com preços, e o sistema soma automaticamente o total de cada lista e o total geral. Também implementamos a exclusão de itens e listas, que subtrai corretamente do total. Fiquei bastante satisfeito com o resultado final, tive que aprender alguns conceitos na prática, foi um ótimo desafio e aprendizado porque eu nunca tinha desenvolvido com React Native e Expo, também como persistência de dados com

SQLite e organização de formulários por etapas, o uso de Lottie para a animação ao final do cadastro foi um diferencial que deixou o app mais interativo. As principais dificuldades foram lidar com pequenos bugs, também foi difícil conseguir "separar" os usuários, porque como nosso app tem cadastro, então um bug muito comum era logar com usuários diferentes e ver a mesma lista, mas depois de algumas reuniões e todo mundo se ajudando chegamos a uma solução e resolvemos, e com o comportamento do Draggable FlatList, que exigiu bastante leitura de documentação e testes. Aprendi bastante sobre o ciclo completo de um app: desde a concepção da ideia até o deploy no Expo Go, e principalmente sobre trabalho em equipe, pois mesmo cada um tendo sua função, foi essencial manter todos alinhados. “

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Espaço para relato sobre a experiência vivida versus teoria apresentada no relato coletivo.

Igor -> “ Comparando com a teoria vista nas aulas, pude aplicar muitos conceitos na prática. A vivência prática mostrou que a teoria realmente é um guia, mas na hora do desenvolvimento surgem desafios reais que exigem adaptação, pesquisa e criatividade. O app também reforçou a importância de UX/UI, pois mesmo funcionalidades simples exigem um bom fluxo para o usuário. “

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos que podem ser trabalhados junto à parte interessada e perspectivas de trabalhos futuros, envolvendo tanto extensão quanto pesquisa. Soluções tecnológicas alternativas que poderiam ter sido implementadas para o projeto desenvolvido.

Igor -> “ A experiência foi muito positiva e me motivou a pensar em como o projeto poderia ser expandido. Por exemplo, poderíamos integrar login e sincronização em nuvem usando Firebase (Inicialmente nossa ideia era utilizar o firebase, mas tinha um certo problema com o Expo GO porque o firebase precisa manipular arquivos nativos, então como nunca fizemos isso, iria levar muito mais tempo de estudo, então optamos pelo SQLite), ou até criar gráficos para mostrar a evolução dos gastos, outra ideia seria permitir categorias de despesas com cores diferentes, facilitando a visualização dos tipos de gastos, além disso, vejo potencial para explorar o app em uma linha de pesquisa sobre educação financeira e comportamento do usuário com o dinheiro. A longo prazo, seria interessante pensar numa versão web ou multiplataforma mais robusta, aproveitando o conhecimento adquirido, O projeto reforçou que, com organização, comunicação

e dedicação, é possível criar algo útil e bem feito, mesmo com recursos limitados.
“