

SITE DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA JOVENS

TEEN INVEST

Lucas Mendes Campagna¹
Lucas Rodrigues Vacari²
Guilherme Talharim Zanetti³
Prof.^a Esp. Aline Priscila Schmidt⁴

Resumo

Atualmente a falta de educação financeira é uma das principais causas da dificuldade financeira, ela não é apenas o caminho para aprender a fazer um bom planejamento financeiro, mas também a chave para um futuro mais tranquilo mais confortável. Neste projeto, o objetivo foi de incentivar jovens e adolescentes a desenvolver um interesse por educação financeira e assim conseguirem melhorar a sua condição financeira e com esse projeto em ação e o interesse dos adolescentes crescendo por educação financeira acredita-se que o número de inadimplentes possa abaixar.

Palavra-chave: Investimento, Educação Financeira, Aprendizado.

Abstract

Currently, lack of financial education is one of the main causes of financial difficulty, it is not only the way to learn to do good financial planning, but also the key to a more peaceful and comfortable future. In this project, the objective was to encourage young people and adolescents to develop an interest in financial education and thus manage to improve their financial condition and with this project in action and the interest of adolescents growing in financial education, it is believed that the number of defaulters may increase. lower.

Key words: Investment, Financial Education, Apprenticeship.

¹ Lucas Mendes Campagna. Discente do curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvea Netto. E-mail: lucas.campagna@etec.sp.gov.br.

² Lucas Rodrigues Vacari. Discente do curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvea Netto. E-mail: lucas.vacari@etec.sp.gov.br.

³Guilherme Talhari Zanetti. Discente do curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvea Netto. E-mail: guilherme.zanetti@etec.sp.gov.br

⁴ Prof.^a Esp. Aline Priscila Schmidt. Docente e orientadora do curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvea Netto. E-mail: aline.shmidt01@etec.ps.gov.br

1. INTRODUÇÃO

A educação financeira vem cada vez mais ganhando importância e espaço no tempo atual, mais pessoas acabam desenvolvendo interesse sobre esse assunto, pois sabem que quanto mais informação e conhecimento elas possuírem, melhor será a sua qualidade de vida e diminuirá as possibilidades de passar por alguma dificuldade financeira.

A base para ter uma boa formação que futuramente haja uma sociedade que seja mais consciente e também mais sustentável é a educação, e umas das justificativas para a colocar a Educação Financeira na grade de ensino das escolas (Domingos,2018).

Atualmente a dificuldade financeira é uma realidade que vários brasileiros acabam enfrentando por conta do salário que recebem ser curto, o preço das contas básicas como energia e água só estarem cada vez mais elevados. E também pelo fato de não possuir um conhecimento sobre educação financeira e não saber poupar ou até mesmo investir seu dinheiro de forma segura.

A partir das considerações levantadas, com a finalidade de mostrar a dura realidade de vários brasileiros leva a questão principal desse tema: como pode ser feita a abordagem de conscientização, um breve ensinamento e estímulo para a aprendizagem da Educação Financeira para adolescentes e jovens?

1.1 USABILIDADE DO SISTEMA

A usabilidade é um conceito chave no campo da Interação Humano-Computador (IHC), sendo um atributo de qualidade de sistemas que são fáceis de usar e de aprender. Em outras palavras, diz quão intuitiva é a interface gráfica de usuário ou, simplesmente, interface de usuário. Trata-se, portanto, de uma característica pela qual o usuário expressa seu interesse ou não em utilizar um sistema. Na grande maioria dos casos, os usuários preferem um sistema de fácil uso, mesmo com funcionalidades mais simples, a um sistema recheado de funcionalidades, porém de manipulação complexa e não intuitiva.

1.1.1 EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO NO SISTEMA

Figura 1 - Tela Principal do site com fácil uso



Fonte: Dos Autores (2022)

1.1.2 NORMAS (ISO)

Eficácia: Acurácia e completude com as quais usuários alcançam objetivos específicos.

Eficiência: Recursos gastos em relação à acurácia e abrangência com as quais usuários atingem objetivos.

Satisfação: Ausência do desconforto e presença de atitudes positivas para com o uso de um produto.

Contexto de Uso: Usuários, tarefas, equipamento (*hardware, software* e materiais), e o ambiente físico e social no qual um produto é usado.

A medição de usabilidade é particularmente importante para visualizar a complexidade das interações entre o usuário, os objetivos, as características da tarefa e os outros elementos do contexto de uso. Um produto pode ter níveis significativamente diferentes de usabilidade quando usados em diferentes contextos.

Planejar para usabilidade, como parte de um projeto e desenvolvimento de produtos, envolve uma identificação sistemática de requisitos para usabilidade, incluindo medidas de usabilidade e descrições verificáveis do contexto de uso. Estas fornecem metas de projeto que podem servir de base para a verificação do projeto resultante.

1.1.3 IMPORTÂNCIA PARA A SOLUÇÃO

Para a execução de uma tarefa qualquer em um *software*, existe uma interface na qual o usuário interage com esse programa, isto é, dialoga com ele. Quando o sistema tem um bom nível de usabilidade, o sucesso da atividade acontece de forma rápida e didática. Assim, uma boa usabilidade proporciona um maior nível de eficiência na execução das atividades. Além disso, os custos são reduzidos, já que não é preciso suporte nem treinamentos muito longos. Aprender a mexer no programa, quando ele é amigável, é algo rápido e fácil.

1.2 TIPOS DE SISTEMAS DE INFORMAÇÕES

O projeto é um site para *desktop* que visa estimular e incentivar os jovens adolescentes a desenvolverem o interesse em educação financeira à fazerem investimentos e também ajudar a possuir uma forma de renda extra, disponibilizando um breve resumo sobre cursos, algumas informações importantes e se o usuário se interessar o redirecionamos aonde ela irá poder se aprofundar no assunto.

1.3 PROPOSTA DO PROJETO

1.3.1 OBJETIVOS

1.3.1.1 Objetivo Geral

Motivas as pessoas a terem interesse na área de investimento e rentabilização do dinheiro, de forma que saibam realmente os trâmites da educação financeira.

Iniciar a educação financeira para adolescentes que certamente trará benefícios na vida adulta, pois aprendem desde cedo a terem uma boa relação com o dinheiro. A proposta é criar um site, de forma a ensinar a importância da educação financeira, de forma que saibam o que fazer com o seu dinheiro, além de proporcionar ótimas alternativas para o crescimento financeiro.

1.3.1.2 Objetivo Específicos

- Conhecimento sobre educação financeira;

- Controle de gastos;
- Geração de renda extra ou lucro, através do conhecimento em educação financeira, para rentabilização do dinheiro;
- Dicas de como se preparar para uma aposentadoria privada.

1.3.2 Justificativa do projeto

Iniciar a educação financeira para adolescentes que certamente trará benefícios na vida adulta, pois aprendem desde cedo a terem uma boa relação com o dinheiro. A proposta é criar um site, de forma a ensinar a importância da educação financeira, de forma que saibam o que fazer com o seu dinheiro, além de proporcionar ótimas alternativas para o crescimento financeiro.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Chiodi (2021) acredita que a educação financeira é o aprendizado de habilidades e práticas das pessoas em relação ao dinheiro e finanças. E pode se dizer que é o processo pelo qual os consumidores e investidores financeiros aprimoram os conceitos, os riscos e a compreensão sobre produtos.

Saber o que é a Educação Financeira, entender como funciona e conseguir lidar com suas finanças tem a mesma importância ou é até mais importante que ter uma grande faixa renda, pois de nada fala ter uma excelente renda e não saber o que fazer com ela e sem ter um planejamento (Bona,2019).

Segundo o Centro Universitário de São Lucas (2021) a educação financeira é uma ciência humana comportamental que através dela cria o hábito que visa à organização financeira de uma pessoa, é saber planejar antes de tomar uma decisão que envolva gastos que podem ser fúteis.

A educação financeira não é apenas o caminho para aprender a fazer um bom planejamento financeiro, mas também a chave para um futuro mais tranquilo mais confortável e com estabilidade com sucesso profissional e com patrimônios.

2.2 PORQUE TER UMA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Uma pesquisa realizada pelo Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil) e pela Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas (CNDL) investigou quais são os produtos, serviços financeiros e investimentos que os brasileiros possuem, o estudo mostra que a maior motivação por trás do investimento na poupança é a busca pela estabilidade, de modo a evitar ao máximo os riscos envolvidos. Sete em cada dez entrevistados (68,6%) que têm investimentos afirmam ter usado ao menos parte nos últimos 12 meses, principalmente para cobrir gastos mensais e pagar contas em atraso, sobretudo entre as classes C, D e E. (SPC Brasil, 2016).

“Para mudar esta situação é importante que a pessoa assuma as rédeas de seu orçamento. Com planejamento e organização financeira, fica mais fácil conseguir honrar os compromissos e garantir a realização de sonhos, lidar com imprevistos e aproveitar a vida dentro de suas possibilidades”, orienta o educador financeiro do SPC Brasil, José Vignoli.

Segundo a B3 (Brasil, Bolsa, Balcão) (2020) as mais de 1,3 milhão de pessoas que entraram pela primeira vez no mercado à vista em 2020 (janeiro a outubro), investindo em ações, FII's, ETFs e outros ativos, têm uma permanência mais longa na B3 do que a observada em grupos que chegaram à bolsa em épocas anteriores. Ainda que esteja estreando nesse universo, e depois de um ano com as maiores oscilações da história do mercado de capitais brasileiro, o investidor chega à bolsa com certa familiaridade com o ambiente volátil da renda variável. A conquista de novos investidores é somente o primeiro passo. O suporte durante toda a vida dos investimentos torna-se cada vez mais relevante.

2.3 IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

O país que é desenvolvido e possui uma grande receita é feito com uma base sólida onde os moradores e suas famílias sabem o que fazer com o dinheiro que recebe, sabem como ganhar, investir e poupar (Ávila,2018).

Segundo o CNDL (2019), 54% dos brasileiros admitem não aproveitar a vida pela forma com que administram o dinheiro, enquanto 29% não conseguem viver plenamente em razão de sua condição financeira. A liberdade para fazer

escolhas completa os pilares do bem-estar financeiro. Os números apontam que 54% admitem não aproveitar a vida pela forma com que administram o dinheiro, enquanto 29% não conseguem viver plenamente em razão de sua condição financeira.

Segundo a análise realizada pela B3, com a chegada dos novos investidores pessoas físicas, no último semestre, o valor em custódia investido em renda variável alcançou R\$ 545 bilhões, cifra 55% superior à registrada no mesmo período de 2020. Dentro de cada perfil analisado, quanto mais conservadora é a pessoa, menor é o conhecimento que ela tem sobre investimentos e diversificação. Consequentemente, quanto maior é o seu apetite a riscos, maior é a sua busca pelo conhecimento e entendimento do mercado. Os brasileiros estão entendendo que, para diversificar seus investimentos e chegar à bolsa, não precisam de grande quantidade de dinheiro. (B3, 2021).

“As pessoas estão investindo com valores menores, observamos, por exemplo, que o primeiro investimento mediano mensal encolheu para R\$ 352, ante R\$ 985 em 2020”, explica Felipe Paiva, diretor de Relacionamento e Pessoa Física da B3.

O controle de gastos e das reservas de dinheiro de recursos para poder enfrentar as dificuldades que não foram previstas é de muita importância pois está ligado diretamente com o sucesso financeiro de cada pessoa e do país, que por sua vez também possui uma ligação com a crise financeira mundial e a macroeconomia (Ferreira,2018).

2.4 FINANÇAS PARA ADOLESCENTES

Segundo Vanderley, Silva e Almeida (2020) a Educação Financeira infância e na adolescência é algo que pode mudar cenários em um futuro, pois quanto mais cedo as crianças começarem a ter contatos com a educação financeira elas irão crescer conscientes da importância de gerir com responsabilidades os próprios recursos pessoais.

“É recorrente que na idade que anuncia a fase adulta, jovens e adolescentes não saibam lidar com sua vida financeira, o que acarreta transtornos na vida adulta [...]. Educação Financeira na adolescência,

identificando os fatores que contribuem para que essa se materialize, incentivando o uso consciente do dinheiro.”

No âmbito das novas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), publicada em dezembro de 2019, um tema tem chamado bastante atenção e suscitado algumas dúvidas: a inserção da educação financeira como habilidade obrigatória a ser desenvolvida pelas escolas de todo o país na Educação Infantil e Ensino Fundamental.

2.5 FORMAS DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA

“Uma educação financeira é inserida na agenda global educacional, especialmente pela disseminação de documentos propositivos da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), e se inscreve na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em articulação ao conteúdo da matemática que se ensina na escola” (SOUZA, Jéssica).

O aprendizado sobre finanças pessoal é um processo lento e gradual, quem pretende buscar e alcançar seus objetivos deve ter paciência e disciplina para poder poupar e conseguir investir bem seu dinheiro. Fogaça também acredita que é possível investir mesmo com pouco dinheiro basta se organizar e destinar uma pequena parte para se investir.

Ter um bom planejamento financeiro guia todas as suas decisões financeiras, dominar os 3 pilares de independência financeira que são gastar menos, ganhar mais e investir melhor, investir regularmente, estar preparado para imprevistos financeiros e poupar para sua aposentadoria são algumas dicas que o Fogaça acredita ajudar a dominar a educação financeira e assim ter sua independência financeira.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 Ferramentas (tecnologias)

EDITORES

Figura 2 - *Bootstrap*



Fonte: seeklogo.com (2022)

O *bootstrap* é uma coleção de sintaxe para *designs* de modelos. Ele foi utilizado para melhorar a experiência do usuário e tornar o site mais amigável e responsivo.

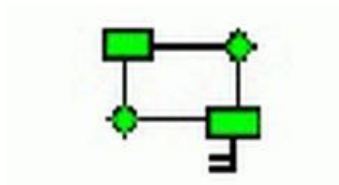
Figura 3 - *Visual Studio Code* (VSCode)



Fonte: snapcraft.io (2022)

O *Visual Studio Code* é um editor de código-fonte, foi usado para fazer a programação dos códigos dos nossos sistemas no projeto de TCC, todos eles estão sendo englobados no HTML, CSS, Java Script sendo fundamental para desenvolvimento do sistema.

Figura 4 - brModelo



Fonte: zigg.com.br (2022)

brModelo é uma ferramenta voltada para o desenvolvimento de projeto de banco de dados relacionais, incluindo as etapas conceitual, lógico e físico. Foi

utilizado em nosso projeto para a realização do DER (Diagrama Entidade Relacionamento) e MER (Modelo Entidade Relacionamento).

Figura 5 - DIA



Fonte: logo.wine (2022)

O DIA oferece várias categorias distintas de formas e ferramentas que permite esquemas de circuitos, fluxogramas e diagramas de rede e claro, a personalização e/ou criação de entidade-relacionamento e outras ferramentas de modelagem. Esse programa foi utilizado para fazer parte da modelagem do banco de dados de nosso sistema, no nosso projeto ele está sendo usado para fazer o DER (Diagrama Entidade Relacionamento) e o MER (Modelo Entidade Relacionamento).

Figura 6 - MySQL Workbench



Fonte: alura.com.br (2022)

MySQL Workbench, pode-se executar consultas *SQL*, administrar o sistema e modelar, criar e manter a base de dados através de um ambiente integrado. O *MySQL Workbench* está disponível para *Windows*, *Linux* e *Mac OS*. Esse programa foi utilizado em nosso sistema na parte externa do banco de dados do usuário, servindo no para salvar os dados do usuário, informações tudo em códigos.

Figura 7 - Wampserver



Fonte: download.zone (2022)

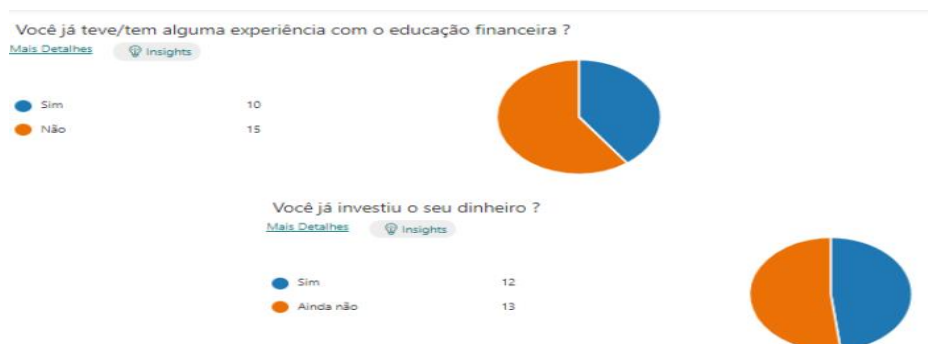
WampServer é um *software* que efetua a instalação automática de um conjunto de softwares no computador, de modo a facilitar a configuração de um *software* interpretador de scripts local e um banco de dados no sistema *Windows*. Esse programa foi utilizado em nosso sistema para conectar nosso banco de dados ao sistema do nosso programa lá onde vão ficar salvos todo os dados do banco *WampServer* e o nossa ponte de conexão com o banco de dados.

3.2 Análise de requisitos

Análise de requisitos é uma pesquisa que é feita para coletar dados importante para o projeto que ser feito e assim conseguir alcançar os objetivos.

Nos gráficos baixos é mostrado os resultados de algumas perguntas que foram feitas em uma pesquisa para saber a opinião do público alvo e também o que seria útil de ter no projeto.

Figura 8 - Pesquisa de Viabilidade








Fonte: Dos Autores (2022)

Figura 9 - Pesquisa de Viabilidade

. Em relação ao aplicativo, de educação financeira, você acha que seria interessante conter:

[Mais Detalhes](#)

	Dicas	21
	Área de estudos sobre educaç...	24
	Ajudas	17
	Vídeos	20
	Materiais de apoio	19

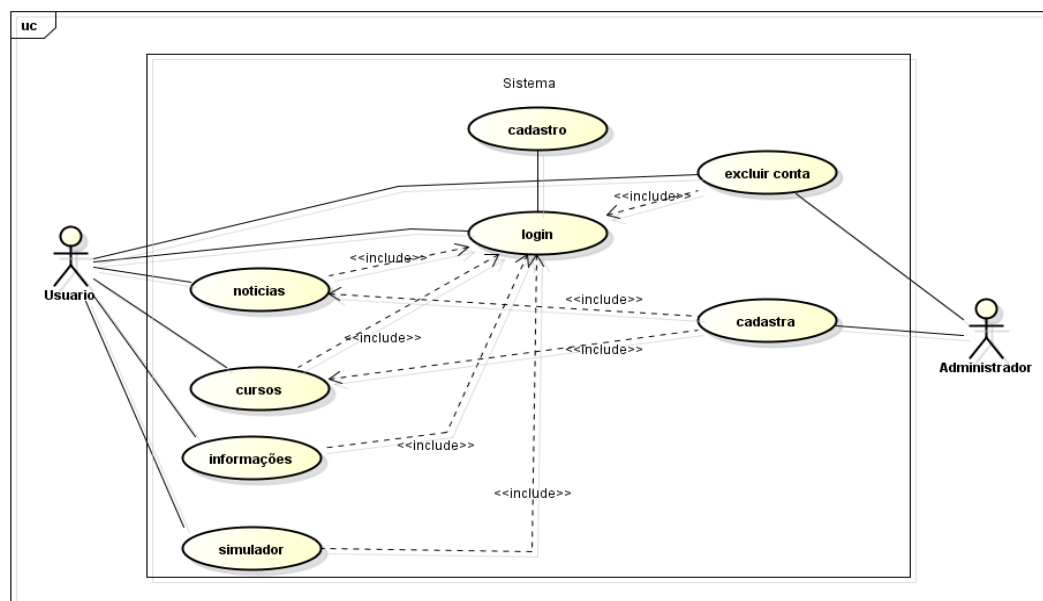


Fonte: Dos Autores (2022)

3.3 Diagramas de Análise UML

Análise UML é uma linguagem de notação, um jeito de escrever, ilustrar e comunicar para uso em projetos de sistemas. Ela é necessária pois deixa mais fácil de entender e também visualizar como vai ser a funcionalidade do projeto.

Figura 10 - Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Dos Autores (2022)

3.4 BANCO DE DADOS

3.4.1 HISTÓRICO, INTRODUÇÃO

Um banco de dados é uma coleção organizada de informações - ou dados - estruturadas, normalmente armazenadas eletronicamente em um sistema de computador. Um banco de dados é geralmente controlado por um sistema de gerenciamento de banco de dados (DBMS). Juntos, os dados e o DBMS, juntamente com os aplicativos associados a eles, são chamados de sistema de banco de dados, geralmente abreviados para apenas banco de dados. Os dados nos tipos mais comuns de bancos de dados em operação atualmente são modelados em linhas e colunas em uma série de tabelas para tornar o processamento e a consulta de dados eficientes. Os dados podem ser facilmente acessados, gerenciados, modificados, atualizados, controlados e organizados. A maioria dos bancos de dados usa a linguagem de consulta estruturada (SQL) para escrever e consultar dados.

3.4.2 DEFINIÇÃO DE BANCO DE DADOS RELACIONAIS

Um banco de dados relacional é um tipo de banco de dados que armazena e fornece acesso a pontos de dados relacionados entre si. As tabelas são usadas para reter informações sobre os objetos a serem representados no banco de dados. Cada coluna da tabela retém um determinado tipo de dado e um campo armazena o valor em si de um atributo. As linhas na tabela representam uma coleção de valores relacionados de um objeto ou de uma entidade. Cada linha em uma tabela pode ser marcada com um único identificador chamado de chave principal. Já as linhas entre as várias tabelas podem ser associadas usando chaves estrangeiras. Esses dados podem ser acessados de várias maneiras diferentes sem reorganizar as próprias tabelas do banco de dados, facilitando o estabelecimento das relações entre os pontos de dados.

3.4.3 SISTEMA GERENCIADOR DE BANCO DE DADOS

Um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD) é um *software* que possui recursos capazes de manipular as informações do banco de dados e interagir com o usuário. Exemplos de SGBDs são: *Oracle*, *SQL Server*, *DB2*, *PostgreSQL*, *MySQL*, o próprio *Access* ou *Paradox*, entre outros.

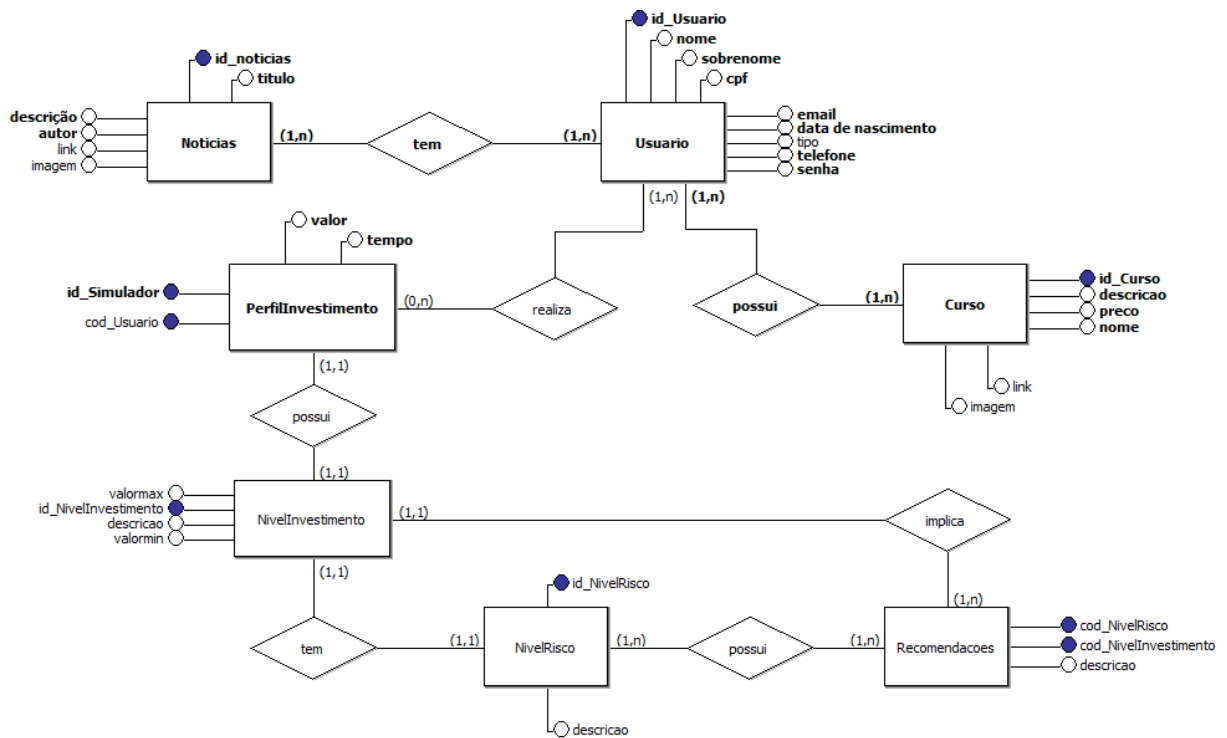
3.4.4 MODELOS DE BANCO DE DADOS

Os modelos de banco são usados para descrever, mais detalhadamente, a estrutura de um banco de dados. Os modelos também são baseados em três níveis: conceitual, lógico e físico.

CONCEITUAL

É o modelo de mais alto nível, ou seja, que está mais próximo da realidade dos usuários. Esse modelo pode ser elaborado por meio de dois diagramas: Diagrama de Entidade e Relacionamento e/ou o Diagrama de Classes.

Figura 11 - Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER)

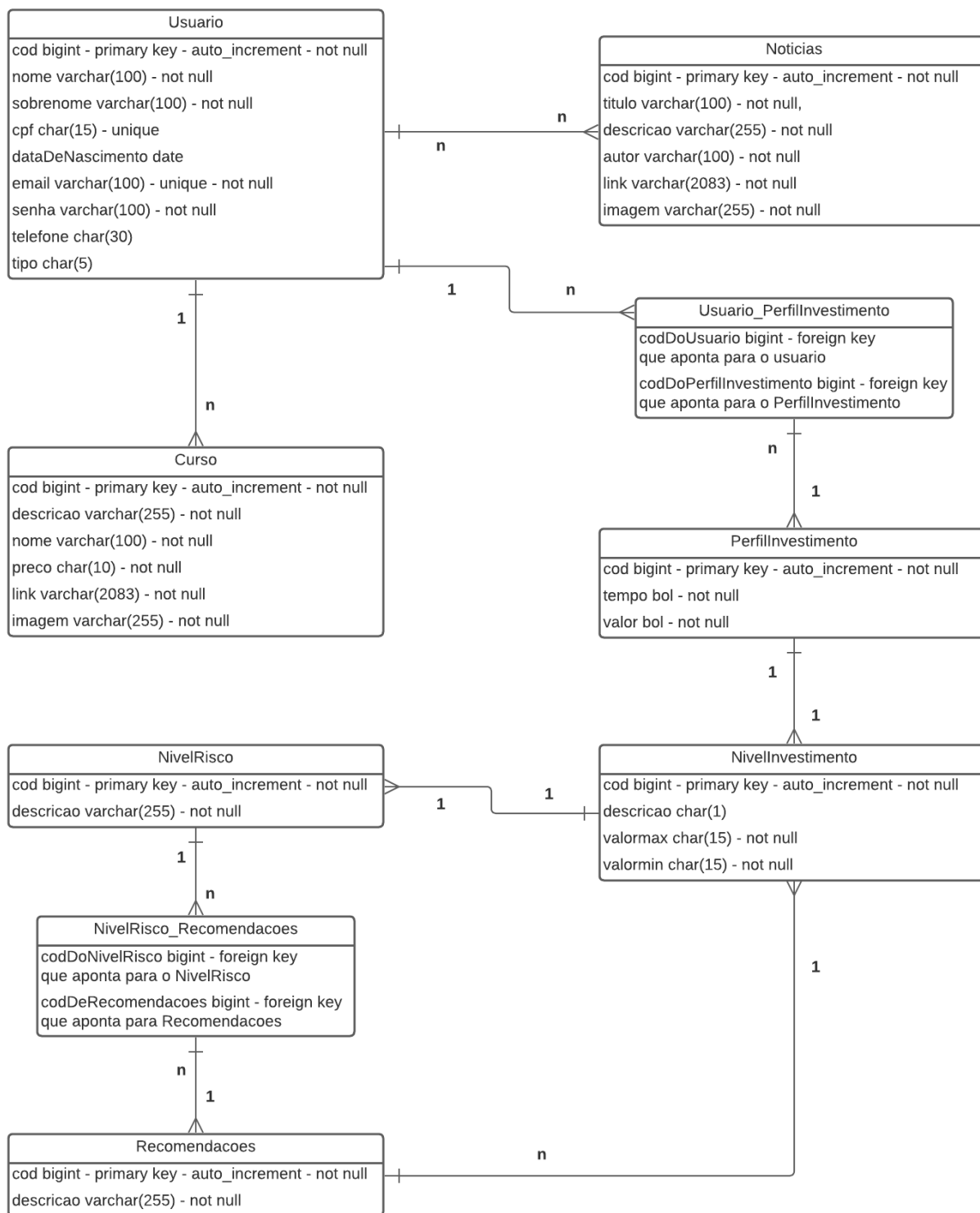


Fonte: Dos Autores (2022)

LÓGICO

Descreve como os dados serão armazenados no banco e seus relacionamentos.

Figura 12 - Banco de dados lógico (MER)



Fonte: Dos Autores (2022)

FÍSICO

Descreve, por meio de alguma linguagem, como será feita a armazenagem no banco.

Figura 13 - Código SQL para criação de objetos no banco

```
create table tb_usuario(  
  id_usuario int not null auto_increment primary key,  
  primeironome_usuario varchar(45) not null,  
  ultimônimo_usuario varchar(45) not null,  
  cpf_usuario varchar(15) unique,  
  email_usuario varchar(60) unique not null,  
  nascimento_usuario date,  
  telefone_usuario varchar(30),  
  senha_usuario varchar(60) not null,  
  tipo varchar(5)  
);
```

Fonte: Dos Autores (2022)

3.4.5 DICIONÁRIO DE DADOS

Dicionário de dados é um conjunto de nomes, atributos e definições de elementos de dados que está sendo usado no projeto. E sua importância é devido a garantir o uso padrão de variáveis e também ilustra como é o armazenamento no banco de dados.

Figura 14 - Tabela Entidade Usuário

Entidade: Usuario				
Atributo	Classe	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_usuario	identificador	int		auto_increment, not null
senha	simples	varchar	15	not null
sobrenome	simples	varchar	45	not null
nome	simples	varchar	45	not null
email	simples	varchar	60	not null
nascimento	simples	date		default null
Cpf	simples	varchar	15	default null
telefone	simples	varcar	30	default null

Fonte: Dos Autores (2022)

Figura 15 - Tabela Entidade Notícias

Entidade: Notícias				
Atributo	Classe	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_noticias	identificador	int		auto_increment, not null
Titulo	simples	varchar	100	not null
descricao	simples	varchar	255	not null
Autor	simples	varchar	100	not null
Link	simples	varchar	2083	not null
img_noticias	simples	varcar	255	default null

Fonte: Dos Autores (2022)

Figura 16 - Tabela Entidade Cursos

Entidade: Cursos				
Atributo	Classe	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_cursos	identificador	int		auto_increment, not null
Nome	simples	varchar	100	not null
descricao	simples	varchar	255	not null
Preco	simples	varchar	50	not null
Link	simples	varchar	2083	not null
img_cursos	simples	varcar	255	default null

Fonte: Dos Autores (2022)

3.5 Prototipação

3.5.1 Tela Cadastrar

Assim que o usuário entra no site ele precisa se cadastrar para poder ter acesso o conteúdo, nessa tela é pedido o nome do usuário, sobrenome, *e-mail*, senha e a confirmação de senha.

Figura 17 - Tela de Cadastro

TEEN INVEST
Aprenda a investir seu dinheiro

Crie sua conta

Já possui conta? [Entre](#)

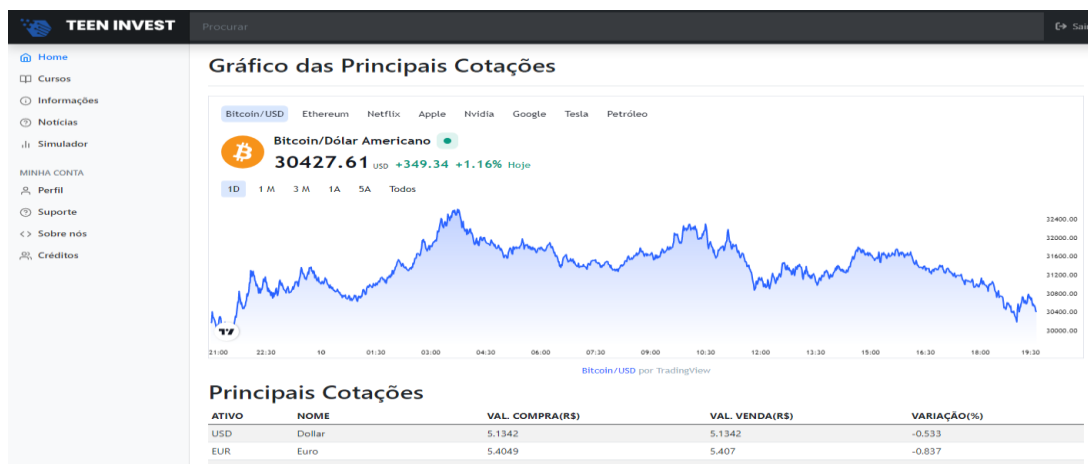
 Eu li e concordei com os [Termos de uso](#)

Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.2 Tela Principal

A tela de menu mostra as outras telas que o usuário terá acesso dentro do nosso site, um gráfico e logo em seguida uma tabela que tem a função de exibir algumas das principais cotações.

Figura 18 - Tela Principal



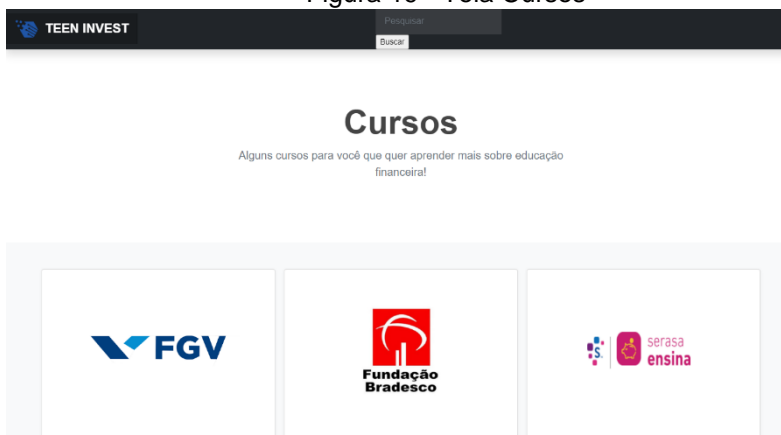
Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.3 Cursos

A tela de cursos mostra alguns cursos sobre educação financeira, como gerenciar seu dinheiro corretamente aonde o usuário terá acesso ao um resumo dos cursos e se for do interesse dele poderá ser redirecionado as páginas

originais dos cursos e estar começando o curso e alguns cursos são pagos e também possui certificados de conclusão.

Figura 19 - Tela Cursos



Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.4 Informações

Na página de informações o usuário tem acesso a algumas informações e dicas importantes sobre investimento e até mesmo como criar uma poupança, previdência entre outros.

Figura 20 - Tela de Informações

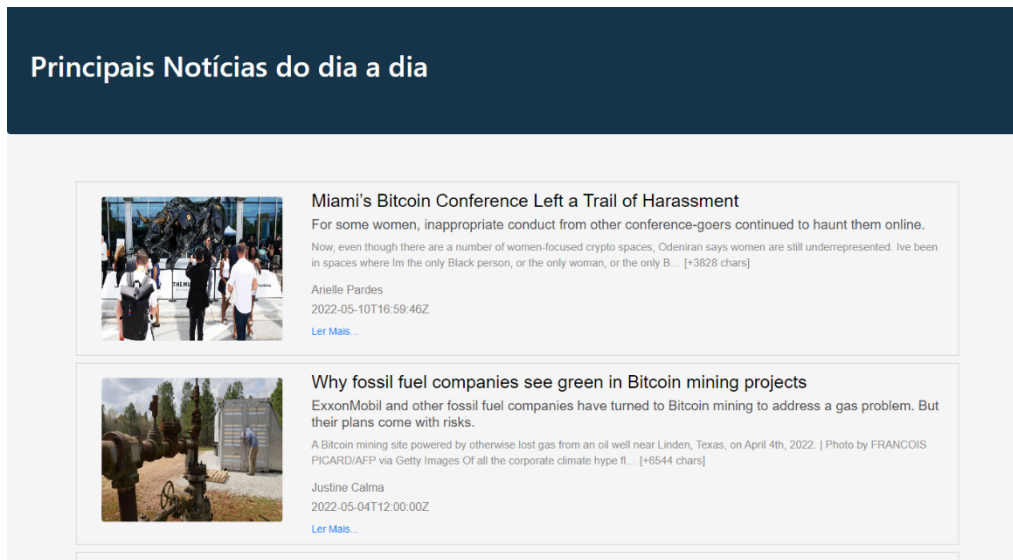


Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.5 Notícias

Na tela de noticia será exibido notícias sobre investimentos e criptomoedas em tempo real.

Figura 21 - Tela de Notícias

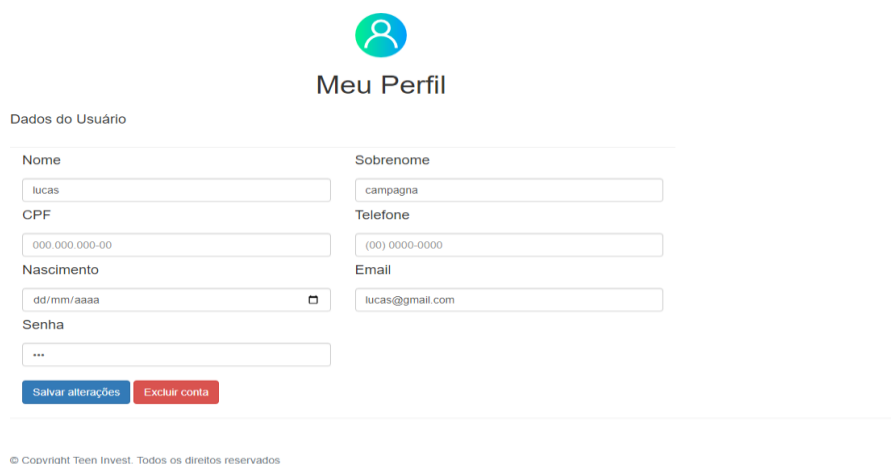


Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.6 Perfil

Em perfil o usuário terá acesso as suas informações de cadastro, onde poderá fazer modificações e até mesmo a exclusão se quiser. No projeto existe dois tipos de perfis, o usuário comum tem acesso normal ao site, porém não consegue cadastrar nenhum dado, já o administrador que pode cadastrar e excluir cursos e noticias dentro do site e também o restante do site assim como o usuário comum.

Figura 22 - Tela de Perfil



Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.7 Suporte

Nessa tela o usuário poderá entrar em contato com a gente no caso de algum problema com o site.

Figura 23 - Tela de Suporte

TEEN INVEST

Entre em contato conosco.

Seu Nome

Seu Email

Assunto

Digite sua mensagem

Enviar

Teen Invest
Etec Philadelpho Gouvea Netto
Rua Teófilo de Faria, 1000 - Jd. Santa Rosa, São Paulo - SP, 05403-000

[Perguntas frequentes](#) [Home](#)
[Políticas de Privacidade](#) [Sobre](#)

Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.8 Sobre nós

A tela de sobre nós fala sobre a equipe que desenvolveu o site e também contém as redes sociais dos integrantes da equipe.

Figura 24 - Tela Sobre Nós

TEEN INVEST

Sobre nós

Guilherme Talhari Zanetti
Aluno do 3º de Desenvolvimento de Sistemas.
Nome: Guilherme Talhari Zanetti.
Idade: 19 anos.
Cidade: Nova Aliança-SP.
Profissão: Operador de ponte e guindaste.
Participação: Beck-end der e mer.

Lucas Mendes Campagna
Aluno do 3º de Desenvolvimento de Sistemas.
Nome: Lucas Mendes Campagna.
Idade: 20.
Cidade: Palestina-SP.
Profissão: Estudante.
Participação: frontend das telas, a documentação e as validações.

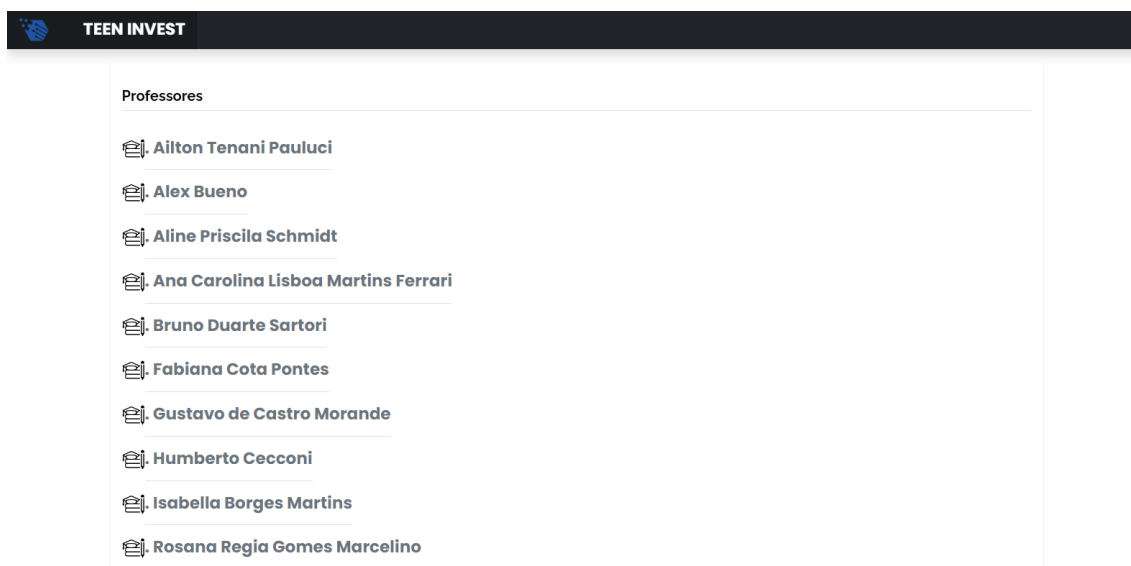
Lucas Rodrigues Vacari
Aluno do 3º de Desenvolvimento de Sistemas.
Nome: Lucas Rodrigues Vacari.
Idade: 16.
Cidade: Mirassol-SP.
Profissão: Estudante.
Participação: back-end do projeto todo, documentação e banco de dados.

Fonte: Dos Autores (2022)

3.5.9 Créditos

Aqui mostramos e agradecemos os professores que nos deram aula e também ajudaram a desenvolver o projeto.

Figura 25 - Tela de Créditos



Fonte: Dos Autores (2022)

3.6) Plano e Caso de testes

O plano de caso de teste mostra alguns testes que foram feitos no projeto, o tipo do teste e qual a sua utilidade dentro do tema.

Caixa Branca

O teste de caixa branca é usado a perspectiva interna do sistema para modelar os casos de testes, no teste de *software* basicamente significa o código fonte, já no teste de hardware cada pedaço do circuito pode ser testado.

Caixa Preta

O teste de caixa preta é um tipo de teste de *software* usado para verificar a saída de dados usando vários tipos de entradas. Essas entradas não são selecionadas de acordo com a estrutura do programa. Quanto mais entradas fornecidas, mais rico será o teste.

Figura 26 - Plano de Testes

Objetivo:	<i>O objetivo dessa interação é o cadastro e o login do usuário do site.</i>
Técnica:	<input checked="" type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Automática
Estágio do teste: <input type="checkbox"/> Integração <input checked="" type="checkbox"/> Sistema <input type="checkbox"/> Unidade <input type="checkbox"/> Aceitação	Abordagem do teste <input checked="" type="checkbox"/> Caixa branca <input checked="" type="checkbox"/> Caixa preta
Responsável(is):	<i>Lucas Campagna, Lucas Vacari</i>

Fonte: Dos Autores (2022)

4) CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto foi desenvolvido com objetivo de incentivar jovens e adolescentes a desenvolver um interesse por educação financeira e o que fazer com o seu dinheiro e assim conseguirem melhorar a sua condição financeira.

Esse projeto terá um impacto positivo na sociedade, pois no Brasil hoje há cerca de 65 milhões de inadimplentes. Com esse projeto em ação e o interesse dos adolescentes crescendo por educação financeira acredita-se que esse número abaixe futuramente.

Os resultados de pesquisas feitas ao longo do desenvolvimento desse sistema apontam que muitas pessoas não possuem conhecimento sobre educação financeira, mas que gostariam de passar a ter para saber a melhor forma de investir seu dinheiro assim podendo melhorar de vida.

Futuramente pretende-se implementar o cadastro e a pesquisa das informações no banco de dados, melhorar a tela de notícias, fazer o envio da mensagem do suporte do usuário para algum *e-mail*, fazer a melhoria e implementação de algumas validações, melhorar a tela de simulador e implementar uma nova área aonde será feita a simulação do rendimento do usuário e por fim corrigir alguns *bugs* do sistema.

REFERÊNCIAS

ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 9241-11 **Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores**. parte.11, p.3, 2002.

ÁVILA, Leandro. **Sobre o Clube.** Clube dos Poupadores. Disponível em: <<https://clubedospoupadores.com/sobre>>. Acesso em: 28 Nov. 2021.

BONA, André. **Educação financeira: entenda o que é e sua importância.** Disponível em: <<https://andrebona.com.br/educacao-financieira-entenda-o-que-e-e-sua-importancia/>>. Acesso em: 26 Nov. 2021.

CHIODI, Rodrigo. **Educação Financeira: Por Que Você Precisa Dela? | Banco Pan.** Disponível em: <<https://www.bancopan.com.br/blog/publicacoes/educacao-financieira-por-que-voce-precisa-dela.htm>>. Acesso em: 1 dez. 2021.

DAVANÇO, F, DOMINGOS. R. Os impactos da educação financeira para sua escola. **Dsop Educação Financeira.** v.2, p.13, 2018.

FERREIRA, Adenilson Bento. **EDUCAÇÃO FINANCEIRA - DESENVOLVENDO A CIDADANIA.** v1, p4, 2018.

Maioria dos brasileiros vive no limite do orçamento, aponta indicador de bem-estar financeiro CNDL/SPC Brasil. Cndl.org.br. Disponível em: <<https://site.cndl.org.br/maioria-dos-brasileiros-vive-no-limite-do-orcamento-aponta-indicador-de-bem-estar-financieiro-cndlspc-brasil-2/>>. Acesso em: 28 Nov. 2021.

MATHEUS SILVA VANDERLEY; GOMES, Jean; SEVERINA ALVES DE ALMEIDA. **EDUCAÇÃO FINANCEIRA NA INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA E SEUS REFLEXOS NA VIDA**

MXM SISTEMAS. **Qual a importância da usabilidade de software em sua empresa? - Blog MXM.** MXM Sistemas. Disponível em: <<https://www.mxm.com.br/blog/qual-a-importancia-da-usabilidade-de-software-em-sua-empresa/>>. Acesso em: 10 abr. 2022.

ADULTA: UMA REVISÃO DE LITERATURA. Facit Business and Technology Journal, v. 1, n. 20, 2020. Disponível em: <<https://jnt1.websiteseuro.com/index.php/JNT/article/view/825>>. Acesso em: 4 Dec. 2021.

Perfil pessoa física | B3. B3.com.br. Disponível em: <https://www.b3.com.br/pt_br/market-data-e-indices/servicos-de-dados/market-data/consultas/mercado-a-vista/perfil-pessoas-fisicas/perfil-pessoa-fisica/>. Acesso em: 28 Nov. 2021.

Porcentagem de investidores pessoa física cresce na B3 | B3. B3.com.br. Disponível em: <https://www.b3.com.br/pt_br/noticias/porcentagem-de-investidores-pessoa-fisica-cresce-na-b3.htm>. Acesso em: 28 Nov. 2021.

SAPIEN, Tom. **SPC Brasil.** **Spcbrasil.org.br.** Disponível em: <<https://www.spcbrasil.org.br/pesquisas/pesquisa/1272>>. Acesso em: 28 Nov. 2021.

SOUZA, Jéssica Ignácio de. **Educação financeira: práticas discursivas na educação matemática.** Ufsc.br, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/227167>>. Acesso em: 30 Nov. 2021.

Vista do EDUCAÇÃO FINANCEIRA. Saolucas.edu.br. Disponível em: <<http://periodicos.saolucas.edu.br/index.php/dialogos/article/view/1052/1392>>. Acesso em: 1 Dec. 2021.

ANEXOS

Abaixo, segue pesquisa realizada com o público-alvo de forma a verificar se o projeto seria viável.

Figura 27- Pesquisa de viabilidade - parte I

1. Qual a sua idade ?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

14-17 anos	16
18-30 anos	9
Acima disso	0



2. Qual seu Gênero

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

Masculino	13
Feminino	12



FONTE: Dos autores (2022)

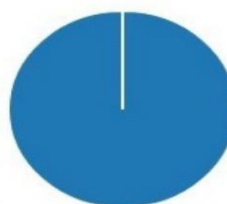
Figura 28 - Pesquisa de viabilidade - parte II

3. Você acha que a educação financeira é importante ?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

Com Certeza!	25
Não	0



4. Você usaria um aplicativo que incentivasse e ensinasse você a investir no mercado financeiro ?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

Sim	25
Não	0



FONTE: Dos autores(2022).

Figura 29 - Pesquisa de viabilidade - parte III

5. Você já teve/tem alguma experiência com o educação financeira ?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Sim

10

● Não

15



6. Você já investiu o seu dinheiro ?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Sim

12

● Ainda não

13



FONTE: Dos autores(2022)

Figura 30 - Pesquisa de viabilidade - parte IV

7. Qual o tipo de investimento que você faz ou já fez ?

[Mais Detalhes](#)

● Poupança

8

● Mercado de Ações

4

● Tesouros

2

● Criptomoedas

1

● Outras

6



8. Você acha que seria interessante se fosse criado um aplicativo, que te ensinasse a investir ?

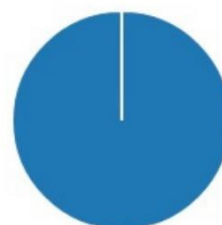
[Mais Detalhes](#)

● Com Certeza

25

● Nem tanto

0



FONTE: Dos autores(2022).

Figura 31 - Pesquisa de viabilidade - parte V

9. Você acha que usaria esse aplicativo com qual frequência ?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Nunca	0
● Raramente	1
● As vezes	15
● Frequentemente	9



11. Em relação ao aplicativo, de educação financeira, você acha que seria interessante conter:

[Mais Detalhes](#)

● Dicas	21
● Área de estudos sobre educaçã...	24
● Ajudas	17
● Vídeos	20
● Materiais de apoio	19



FONTE: Dos autores(2022).