

CENTRO DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO
Curso Técnico de Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao
Ensino médio

Maisa Dias dos Santos
Raul Berti Bruno da Silva
Vinicius Augusto Alves Mancera

RELPS: Site para Gestão Financeira de Jovens Adultos

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO

2022

MAISA DIAS DOS SANTOS
RAUL BERTI BRUNO DA SILVA
VINICIUS AUGUSTO ALVES MANCERA

RELPS: Site para Gestão Financeira de Jovens Adultos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pelo Msc. Prof^a. Camila Brandão Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO

2022

RESUMO

O trabalho desenvolvido visa orientar pessoas, focando no público de jovens adultos, sobre cuidados financeiros. Significativo mencionar o alto índice de desorientação desta parcela da sociedade em relação a gestão financeira. Portanto este mercado possui um nicho que é o que será explorado nesse trabalho de conclusão de Curso.

O ensino das tarefas financeiras fica negligenciado nas escolas brasileiras e muitas vezes o jovem sai do ensino médio sem ter noção alguma de como se relacionar com o seu dinheiro. O objetivo do trabalho é oferecer um sistema que seja útil e de fácil utilização na vida do jovem que está descobrindo suas responsabilidades como um adulto independente.

Palavras chaves: Financeiro, jovem, gestão, dinheiro e planejamento.

ABSTRACT

The work to be developed aims to guide people, with a focus on young adults, about financial care. It is significant to mention the high rate of disorientation of this part of society in relation to financial management. Therefore, this market has a niche that will be explored in this course conclusion work.

The teaching of financial tasks is neglected in Brazilian schools and young people often leave high school without having the slightest idea of how to relate to money. The aim of the work is to offer a useful and easy-to-use system in the lives of young people who are discovering their responsibilities as independent adults.

Keyword: Financial, young, management, money and planning.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	v
2.	JUSTIFICATIVA	v
2.1	GESTÃO FINANCEIRA E SEUS PROBLEMAS PARA OS JOVENS	vi
3.	DESENVOLVIMENTO	viii
3.1	Tipos de site	viii
3.1.1	<i>Site</i> Dinâmico	ix
3.1.2	<i>Site one page</i>	ix
3.2.	<i>Softwares</i> semelhantes	ix
3.2.1	Organizze	ix
3.2.2	Bling	x
3.2.3	Conta Azul	xi
3.2.4	Quickbooks	xi
3.2.5	Trinta	xi
3.2.6	Portal do Investidor	xii
3.2.7	Mobilis	xii
3.2.8	Por que executar a ideia com tantos softwares no mercado?	xii
3.3	Usabilidade	xiii
4.	LINGUAGENS E PROGRAMAS SEREM USADOS	xv
4.1	HTML	xv
4.2	CSS	xv
4.3	JAVASCRIPT	xv
4.4	PHP	xv
4.5	MYSQL	xvi
4.6	Photoshop	xvi
4.7	Microsoft Word	xvi
4.8	Power Point	xvi
4.9	<i>Bootstrap</i>	xvii
4.10	Google <i>Charts</i>	xvii
5.	LOGO	xvii
6.	O SITE	xviii
6.1	Diagrama de caso de Usos	xviii
6.2	Banco de Dados	xix
6.3	Telas	xx
7.	CONCLUSÃO	xxii
8.	BIBLIOGRAFIA	xxiii

1. INTRODUÇÃO

É natural que você tenha metas que deseja alcançar em sua vida, pode ser a compra de uma casa, um carro novo, abrir um negócio próprio, poupar e fazer uma viagem. (Redação Racon, 2016)

“Uma pesquisa, publicada em 2019 por Dimas Soldi, do SPC Brasil revela que 47% das pessoas da chamada Geração Z, que tem hoje de 18 a 25 anos, não faz controle de seus gastos. A SPC Brasil é uma empresa de tecnologia vinculada à Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas (CNDL) que processa e armazena todas as operações de crédito realizadas pelas empresas no país. (Soldi, 2019)

Quando falamos em gestão financeira pessoal, esses sistemas digitalizados podem ser grande aliados para facilitar e otimizar processos. Podemos dizer que a tecnologia, aliada ao controle financeiro, trouxe inúmeras vantagens. Mas correlacionado à gestão financeira propriamente dita, temos as ferramentas de controle como planilhas do Excel e aplicativos de controle financeiro. São aliados de grande peso para um planejamento financeiro eficiente. Isso porque, com eles, você pode cadastrar suas despesas por categorias e entender como seu dinheiro é gasto. (Leitão, 2021)

2. JUSTIFICATIVA

O planejamento financeiro é um processo de organização e compreensão sobre como nós utilizamos o nosso dinheiro. Quando desenvolvemos a habilidade de gerenciar nossas finanças, é possível estabelecer uma relação inteligente com o dinheiro e evitar excessos de consumo que podem nos jogar em um ciclo de endividamento. (Redação Racon, 2016)

“A pesquisa, publicada em 2019 por Dimas Soldi, do SPC Brasil revela ainda as justificativas para a falta de controle das finanças, que vão de não saber fazer (19%) à preguiça (18%), falta de hábito ou disciplina (18%) e não ter rendimentos (16%). Os dados revelam um endividamento recorde dos mais jovens, diz a economista-chefe do SPC Brasil Marcela Kawauti.” (Soldi, 2019)

1.1 Gestão Financeira e seus problemas para os jovens

“Marcela Kawauti considera a falta de educação financeira um grande problema. “Mesmo entre os mais jovens, o problema da educação financeira é muito forte. Apesar de estarem na vanguarda, terem mais apetite por tecnologia, ainda tem meios tradicionais de se endividar, e meios tradicionais de controlar ou deixar de controlar o seu orçamento, principalmente porque falta educação financeira para eles”. (Katherine, 2019).

A problemática do controle dos gastos financeiros está associada à fatores psicológicos determinantes para o consumo desenfreado e pragmático das pessoas. Ter domínio e controle do dinheiro é uma tarefa que exige disciplina e isto é algo que deve ser ensinado desde cedo para que as pessoas cresçam tratando as finanças de forma adequada e proporcionando bem-estar, sem gastos desnecessários. (Vettorello, 2018)

“Neste sentido, com a realização de um estudo no ano de 2017, foi possível identificar que 71% dos respondentes têm idade de até 21 anos, 39% estão cursando o ensino médio e 34% graduação e 66% ainda residem com os pais, 47% são do sexo feminino e 53% do sexo masculino. Em relação às finanças pessoais, constatou-se que a maioria dos respondentes trabalha e possui renda até 2.000,00 e gasta sua renda consigo mesmo e com a casa, fato justificado considerando que são solteiros e não possuem filhos. (Vettorello, 2018)

Também se verificou que são jovens que se consideram responsáveis para lidar com o seu dinheiro com total conhecimento sobre o tema. Porém ficou claro na presente pesquisa que a grande maioria está com 40% de seus rendimentos comprometidos, fato este preocupante, pois pode representar um problema estrutural no futuro desta geração.” (Vettorello, 2018)

“De acordo com levantamento realizado pela empresa de big data analytics Neoway em 2018, o Brasil possui 195 mil empresas atuantes no ramo de tecnologia, um crescimento de 17% se comparado ao mesmo cenário em 2017. (The One Brief)

Especificando para as empresas voltadas às tecnologias financeiras, popularmente conhecidas como fintechs, a consultoria PwC realizou um mapeamento nacional. 25% atuam predominantemente com meios de pagamentos, 21% com créditos, financiamentos e negociação de dívidas, 8% com gestão financeira e apenas 6% com seguros.” (The One Brief)

Mesmo sendo o maior país da América do Sul com startups do ramo, o Brasil ainda possui uma visão limitada sobre este cenário. Para os entrevistados na pesquisa da PwC, a falta de visibilidade no mercado é a principal barreira de acesso a capital, o que faz com que o setor tenha impacto limitado na economia nacional. (The One Brief)

“Segundo uma pesquisa de 2019, 4 entre 10 jovens estão ou já estiveram com o nome sujo. O principal motivo é a necessidade de contribuir com as despesas domésticas, associado ao descontrole com as finanças pessoais.

Dos entrevistados, 78% possuem alguma fonte de renda, sendo que 65% afirmam contribuir financeiramente para o sustento da casa. O principal comprometimento é com a alimentação (51%).” (O imparcial, 2019)

O endividamento da moçada não é muito diferente do resto dos brasileiros mais velhos, já que 40% da população total do País terminou 2018 endividada, segundo a CNDL. Mas é mais preocupante, pois indica que as gerações mais novas não vêm sendo educadas financeiramente - e o problema tende a persistir. (JAKITAS, 2019)

Sem educação financeira e cultura de investimento, a moçada que consegue guardar dinheiro se inspira pouco nas opções mais arrojadas disponíveis no mercado. (Estadão Conteúdo, 2019).

“Fazer render o salário em tempos de crise e conseguir driblar a inflação é uma tarefa árdua para muitos brasileiros. Pagar as contas, comprar o que é necessário para o dia a dia, procurar investir e guardar dinheiro, não é o suficiente, é preciso compreender como trabalhar melhor com o dinheiro. O nome disso? Gestão!

O primeiro passo está ligado ao controle. É preciso colocar no papel o que entra e o que sai de dinheiro todo mês. Contas fixas, volantes e o quanto do salário ou renda são necessários para cobrir esses gastos mensais. Saber o que todos da casa

pensam, o que querem e quais sonhos cultivam, e muito importante para escolher as melhores formas de usar o dinheiro.” (Soares da Silva Santos)

“Segundo pesquisa feita em 2020, seis em cada 10 brasileiros (58%) admitem que nunca, ou somente às vezes, dedicam tempo a atividades de controle da vida financeira, e 17% dos consumidores, sempre ou frequentemente, precisam usar cartão de crédito, cheque especial ou até mesmo pedir dinheiro emprestado para conseguir pagar as contas do mês. O percentual aumenta para 24% entre os mais jovens. Há, também, aqueles que precisam recorrer ao crédito para complementar a renda. (Souza, 2018)

“Em relação à área de finanças, dados analisados em 2020, é preciso analisar que o cenário atual está no centro de uma nova transformação. A tecnologia está muito presente nessas mudanças, que farão com que os processos tenham mais segurança e agilidade. A economia da experiência é um conceito que está em constante crescimento em diversas áreas, como o marketing. A economia da experiência pode ser definida como a promoção de boas vivências para os consumidores de uma empresa.” (CastGroup, 2020)

“De acordo com o *site* Carol Stange em 2021, pessoas de 20 aos 35 anos estão no ciclo financeiro de Acumulação, em que eles devem poupar mensalmente e desenvolver a disciplina de acumular recursos, já que eles estão iniciando suas carreiras no mercado de trabalho.” (Stange, 2021).

3. DESENVOLVIMENTO

A seguir elementos que foram levados em conta na realização do trabalho.

3.1 Tipos de site

Um *site* dinâmico mesclado junto de um One-Page para mostrar os relatórios e outras informações que serão necessárias um compilado para maior agilidade na visualização de informações.

3.1.1 Site Dinâmico

“O *software* calculará e armazenará informações sobre as despesas, saldos e afins, um *site* dinâmico se encaixaria pela capacidade de armazenamento de informações.

Os *sites* dinâmicos são perfeitos para quem precisa de liberdade para cadastrar produtos, serviços, notícias e outros conteúdos, já que possui painel de gerenciamento que permite realizar alterações sem necessidade de apoio de especialistas. Sendo assim, é possível elaborar diversas estratégias de conteúdo apoiadas com as atualizações frequentes e fáceis.

Ele combina diferentes seções. É possível adicionar um diário virtual que oferece dicas e informações relevantes para adquirir clientes por meio de conteúdos que despertem interesse”. (Matos,2022)

3.1.2 Site one page

“Uma única página, com maior velocidade de carregamento dentro do mesmo ambiente. Essa é a proposta de desenvolvimento para envolver o usuário e oferecer agilidade na navegação e facilitando a interação.

Ele foi criado para que todo o conteúdo seja mostrado na mesma página, com *layout* único e concentração das informações em um mesmo ambiente. O objetivo principal é trazer dinamismo e agilidade para a navegação do usuário.

Neste tipo de construção, as informações do *site* são condensadas em uma única página, e por isso tende a ser mais rápido que um *site* tradicional.” (Duran, 2020)

3.2. Softwares semelhantes

Alguns *softwares* no mercado que se assemelham a ideia desenvolvida.

3.2.1 Organizze

Gerenciador financeiro pessoal que busca como objetivo ajudar seus usuários a administrarem seus ganhos e gastos. (Ludmila, 2022. Adaptado) Ele traz os cálculos de saldo, porém tem acesso a conta do banco pelo aplicativo e por conta de segurança neste trabalho em desenvolvimento, o cliente transporia o dinheiro do banco para o

aplicativo, além disso o semelhante não visa o público jovem, tratando de diversos temas com o público adulto na mente.

Figura 1 : logo do software



Fonte: <https://www.organizze.com.br/>

3.2.2 Bling

“O Bling é um sistema de gestão e que é uma ótima opção para quem atua com *e-commerce*. O *software* integra a loja virtual às principais plataformas e *marketplace* do mercado. Também disponibiliza a impressão de etiquetas de rastreamento para manter o cliente informado sobre a entrega.

O Bling ainda conta com integrações de logísticas, controle de movimentação do caixa, controle do orçamento e gestão das vendas”. (Bling)

Porém o trabalho em desenvolvimento é focado no público jovem que está começando a vida e o objetivo principal não é entrar no *e-commerce*.

Figura 2



Fonte: <https://www.bling.com.br/>

3.2.3 Conta Azul

Um dos mais famosos *softwares* de controle financeiro do mercado, o Conta Azul atende principalmente pequenas e médias empresas. Ele também conta com planos para empreendedores individuais e profissionais autônomos.

Algumas das funções disponíveis para controle financeiro são controle de fluxo de caixa, emissão de boletos e de notas fiscais. Ele também consegue simplificar rotinas contábeis dos escritórios de contabilidade. (Administrar Online)

Figura 3



Fonte: <https://contaazul.com/>

3.2.4 Quickbooks

Mais uma opção de *software* de controle financeiro é o Quickbooks. Ele disponibiliza funções como controle de contas a pagar e a receber, gestão de contas bancárias, armazenamento de recibos e comprovantes, emissão de notas fiscais, acompanhamento do orçamento (previsto x realizado), controle da carga horária dos funcionários, entre outras. (Paschoalotto, 2022)

Além disso, permite o acesso a relatórios customizados prontos que ajudam na hora de obter informações para tomadas de decisão.

Figura 4



Fonte: <https://quickbooks.intuit.com/login/>

3.2.5 Trinta

Um aplicativo voltado a gestão de negócios.

Figura 5



<https://www.trinta.co/>

3.2.6 Portal do Investidor

O “Guia CVM de Planejamento Financeiro” contém orientações práticas para a elaboração de um planejamento financeiro pessoal, com o objetivo de auxiliar os leitores na organização de suas finanças e na conquista de seus objetivos. (Portal do Investidor)

3.2.7 Mobilis

É um gerenciador financeiro que tem como função administrar as finanças pessoais.

Figura 6



Fonte: <https://www.mobills.com.br/>

3.2.8 Por que executar a ideia com tantos softwares no mercado?

Os itens anteriores contêm elementos que não agradam o usuário e diante disso a resolução deles será o diferencial desse projeto, também será focado no público jovem o que não é o caso dos aplicativos citados.

A maioria dos citados dão acesso a conta do banco pelo aplicativo e por conta de segurança neste trabalho em desenvolvimento, o cliente transporia o dinheiro do banco para o aplicativo.

Depoimento de um usuário “poderia haver a opção de "despesa fixa" para pagamento de aluguel, por exemplo. Tive que registrar doze vezes a mesma despesa. Outro ponto é, pode registrar despesas parceladas, sem a necessidade de colocar cada parcela separadamente. E por fim, a opção para pagamento de funcionário, fui colocar a despesa, mas entra só como despesa de fornecedor.”

3.3 Usabilidade

“Capacidade do sistema em fazer com que o usuário tenha sucesso na execução de suas tarefas. Fácil aprendizagem, utilização eficiente e gestão de erros são pontos fundamentais para que o usuário perceba a boa usabilidade.

No desenvolvimento de um novo *software* específico do qual já há experiências anteriores, a busca pela excelência na usabilidade torna-se facilitada. Todavia, quando essa experiência é inexistente ou mesmo pouco avançada, o trabalho torna-se mais difícil e a busca pela boa usabilidade deve ser precedida de uma eficiente pesquisa de opinião, pesquisa em que muitas vezes o usuário não está disposto a fornecer ou mesmo não é algo claro para que possa ser transmitido por ele com facilidade”. (Krug, 2012)

“A usabilidade trabalha com a interação homem máquina (IHC), ou seja, um sistema tem de apresentar-se dentro dos padrões determinados e principalmente interagir com usuário de forma satisfatória. Neste caso proporcionar interface compatível e agradável, além, de fácil manuseio. É fundamental pensar não só em aplicações desktop como também em aplicações portáteis e que serão acessadas por diversos tipos pessoas.

Qualquer sistema por mais simples que seja, deve ser levado em consideração os aspectos de usabilidade, sua adequação e acessibilidade, garantindo ao usuário maior qualidade do sistema e portabilidade de sua aplicação com layouts adequados, limpos e de fácil navegação”. (Arias Barrado, 2018).

“De acordo com a UXPA (User Experience Professionals Association) definiu 5 critérios para produtos com boa usabilidade (Dutra, 2018):

- Eficácia
- Eficiência
- Engajamento

- Tolerância ao erro
- Fácil de aprender

1. Eficácia

A eficácia se trata de os usuários poderem completar seus objetivos com um alto grau de precisão. Grande parte da eficácia de um produto vem do suporte fornecido aos usuários quando eles trabalham com o produto. (Dutra, 2018)

2. Eficiência

Eficiência trata-se sobre velocidade. O quão rápido o usuário consegue fazer uma tarefa específica usando a sua interface. (Dutra, 2018)

3. Engajamento

O engajamento acontece quando o usuário acha um produto agradável e gosta de usar ele. Isso tem a ver com layouts bem projetados, tipografia legível e facilidade de navegação, que no final das contas se juntam para oferecer uma boa interação para o usuário. E, então, envolvendo o usuário, aumentando o engajamento dele com o seu produto. (Dutra, 2018)

4. Tolerância ao erro

É praticamente impossível conseguirmos eliminar exatamente todos os erros em nossos aplicativos e sites. A melhor coisa a se fazer é tentar minimizar os erros e garantir que um usuário possa se recuperar facilmente de um erro e voltar para o que eles estavam fazendo. É isso que é tolerância ao erro. (Dutra, 2018)

5. Fácil de aprender

Se você deseja que um produto seja usado várias vezes, então você vai querer que o usuário consiga aprender facilmente a usar produto para que, quando ele for usá-lo novamente, ele consiga naturalmente interagir.

E o pretendido é implementar no projeto em desenvolvimento tais práticas para garantir o máximo de usabilidade do cliente, por meio de análises, pesquisas com o nosso público-alvo e observar o mercado concorrente.” (Dutra, 2018)

4. LINGUAGENS E PROGRAMAS SEREM USADOS

4.1 HTML

HTML é uma linguagem de marcação de texto, sendo o bloco de construção principal da web. Ele permite que os usuários criem e estruturem seções, parágrafos, cabeçalhos e links para páginas da internet ou aplicações. (Augusto) Foi usada na construção das várias páginas do projeto.

4.2 CSS

CSS é um mecanismo de estilização para documentos HTML, ou seja, decoração da página feita em HTML. Utilizando o CSS é possível alterar a cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos. Também pode-se criar tabelas, usar variações de *layouts*, ajustar imagens para suas respectivas telas e assim por diante. (G, 2022). Utilizado na estilização e *design* das páginas do projeto.

4.3 JAVASCRIPT

Ou simplesmente JS, é uma linguagem de programação de uso geral, aplicada principalmente para desenvolvimento *web* e desenvolvimento de *software*. Criada por Brendan Eich, a pedido da empresa Netscape, em meados de 1995. (Noletto, 2022)

O Javascript atua na programação front-end, a parte “visual” de uma aplicação (geralmente um *site* ou um app). Neste caso, o Javascript é usado junto com outras duas linguagens iniciais, o HTML e CSS. (Noletto, 2022)

Mas, para ter uma ideia do dinamismo da linguagem, Javascript também pode ser usado no back-end de aplicações, como o processamento de informações de um banco de dados, por exemplo. (Noletto, 2022). Utilizado no site na validação das páginas e complemento ao CSS, para auxiliar na sua estilização.

4.4 PHP

Um acrônimo recursivo para PHP: Hypertext Preprocessor é uma linguagem de *script open source* de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML. (E, 2021)

Criado em 1994 por Rasmus Lerdorf, a primeira encarnação do PHP foi um simples conjunto de binários Common Gateway Interface (CGI) escrito em linguagem de programação C. (E, 2021)

O PHP é focado principalmente nos *scripts* do lado do servidor, portanto, você pode fazer qualquer coisa que outro programa CGI pode fazer, como coletar dados de formulários, gerar páginas com conteúdo dinâmico ou enviar e receber cookies. (E, 2021)

Somado a essas linguagens será usada uma API para fazer os gráficos que serão apresentados ao usuário. Utilizado no *backend* do trabalho, sendo essencial para o funcionamento, coleta e armazenamento de dados do projeto.

4.5 MYSQL

Mysql é um sistema gerenciador de banco de dados de código aberto. O sistema utiliza a linguagem SQL para a criação e o gerenciamento do banco de dados.

Sua escolha se deu por sua fácil utilização e ótima interação com o banco de dados.

4.6 Photoshop

O Photoshop é um software da multinacional americana Adobe Inc. usado para edição de imagens, criação de arte digital, design gráfico e animações. (Ebac, 2022). Utilizado para a criação da logo e prototipação de algumas telas apresentadas.

4.7 Microsoft Word

O Microsoft Word é um programa de processamento de texto, projetado para ajudá-lo a criar documentos de qualidade profissional. Com as melhores ferramentas de formatação de documento, o Word ajuda a organizar e escrever os documentos com mais eficiência. (Porto Editora, 2020). Usado para documentação do trabalho.

4.8 Power Point

O Power Point é um programa desenvolvido pela Microsoft e serve para a criação de apresentações de slides, para isso, o software possui uma série de ferramentas e recursos disponíveis. (Educamundo, 2021). Foi utilizada, no nosso trabalho, como ferramenta para a apresentação do trabalho.

4.9 Bootstrap

Bootstrap é o *framework* de CSS mais utilizado, contendo também aplicações *javascript* e *jquery*.

Foi utilizada para estilização do site.

4.10 Google Charts

Google Charts é uma solução personalizável, que cria gráficos através de dados fornecidos pelos usuários.

Foi utilizado para apresentar ao usuário seus dados financeiros em gráficos visando sua melhor compreensão.

5. LOGO

A logo foi desenvolvida ao decorrer da idealização do projeto.

Figura 7 logo REALP'S



Fonte: desenvolvido pelos autores, 2022

A logo varia em tons de azul, associado à harmonia e ao equilíbrio, está se associa com qualidades como a confiança, a amizade, a simpatia e a fidelidade. O azul também denota pureza, respeito e sabedoria. Além disso, na psicologia das cores, o azul se associa com o pensamento racional. (Torres Tornos, 2021)

'Azul céu ou claro: se associa aos estados de quietude, proteção, generosidade e tranquilidade. É uma cor que favorece os estados de relaxamento e concentração ideais para o estudo ou para a meditação. (Torres Tornos, 2021)

Azul marinho: é uma cor que representa fidelidade, o compromisso e a ordem do sagrado. Antigamente era uma cor representativa de divindades e virgens, e por isso também se associa com o infinito e o eterno. (Torres Tornos, 2021)

Azul escuro: o significado da cor azul escuro na psicologia se associa com a verdade, com a estabilidade e com a moderação.” (Torres Tornos, 2021). Formando assim a paleta de cores do site

Figura 8



Fonte: desenvolvido pelos autores, 2022

6. O SITE

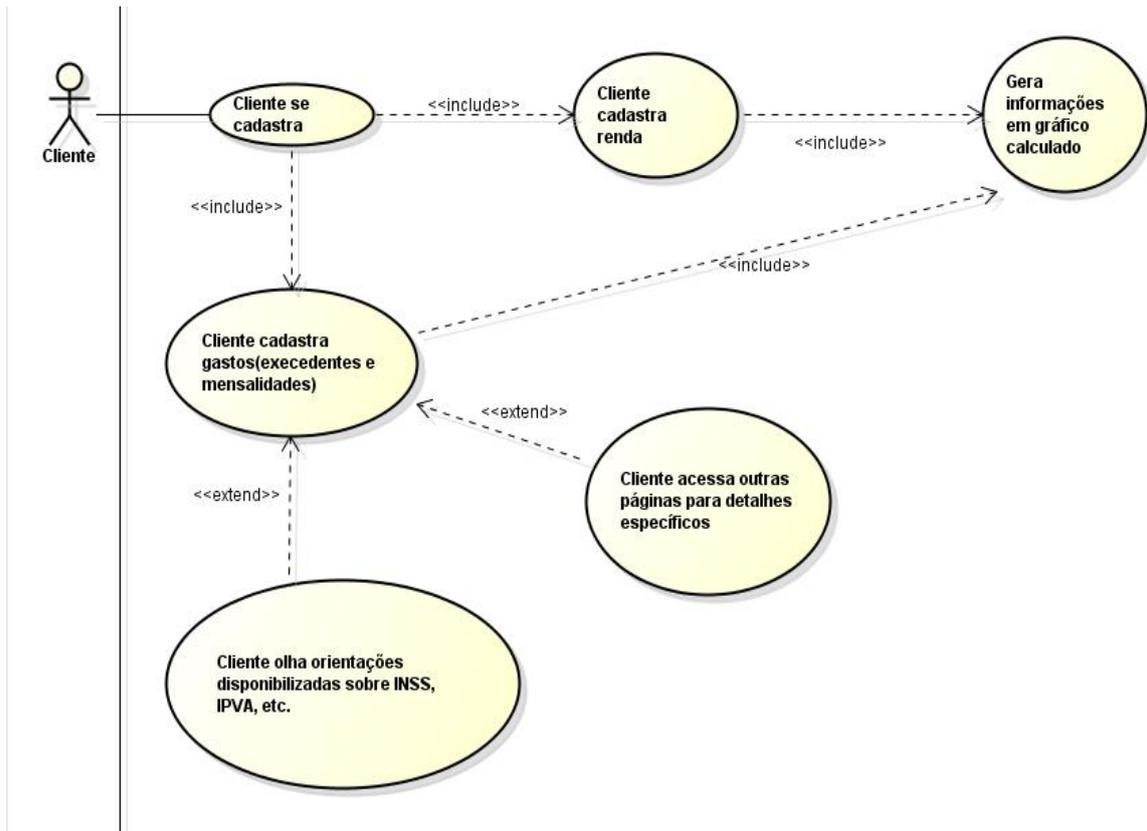
Abaixo o banco de dados e telas do projeto.

6.1 Diagrama de caso de Usos

Na Linguagem de modelagem unificada (UML), o diagrama de caso de uso resume os detalhes dos usuários do sistema (também chamados de atores) e suas interações com o sistema. (Lucidchart).

O diagrama desse trabalho foi feito com base na premissa de que o usuário interage somente com o sistema, segue a baixo:

Figura 9 Caso de Uso do sistema

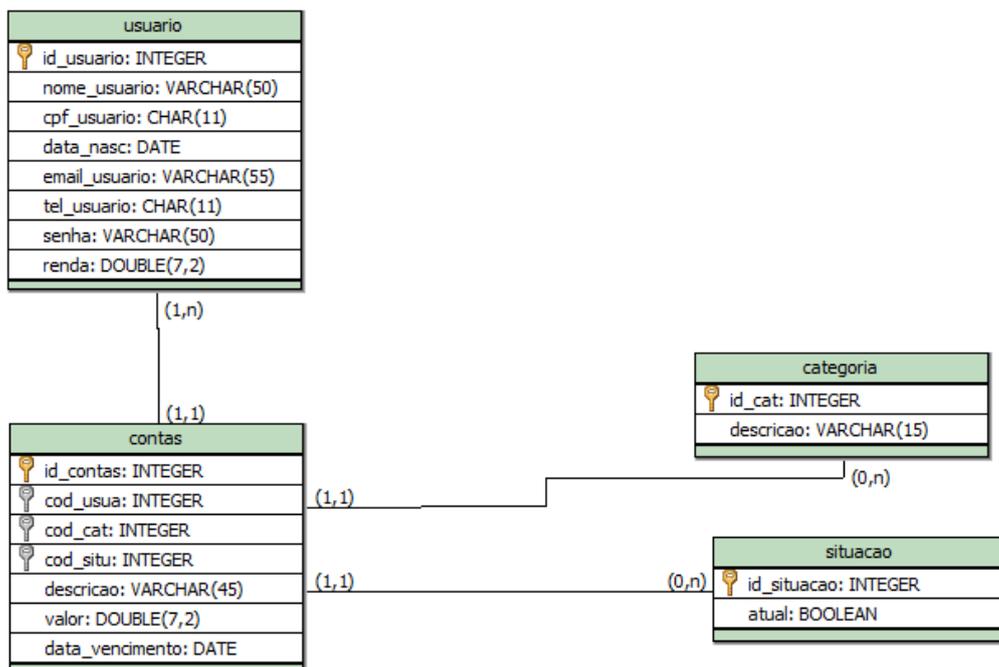


Fonte: desenvolvido pelos autores, 2022

6.2 Banco de Dados

A representação do Banco foi feita através do modelo lógico, que consiste em uma estrutura dos elementos de dados e os relacionamentos entre eles. É independente do banco de dados físico que detalha como os dados serão implementados.

Figura 10 Modelo lógico



Fonte: desenvolvido pelos autores, 2022

6.3 Telas

A primeira página que irá ser vista é a de *Login*, caso o usuário não possua cadastro terá a opção de realizá-lo

Figura 11 Tela de login

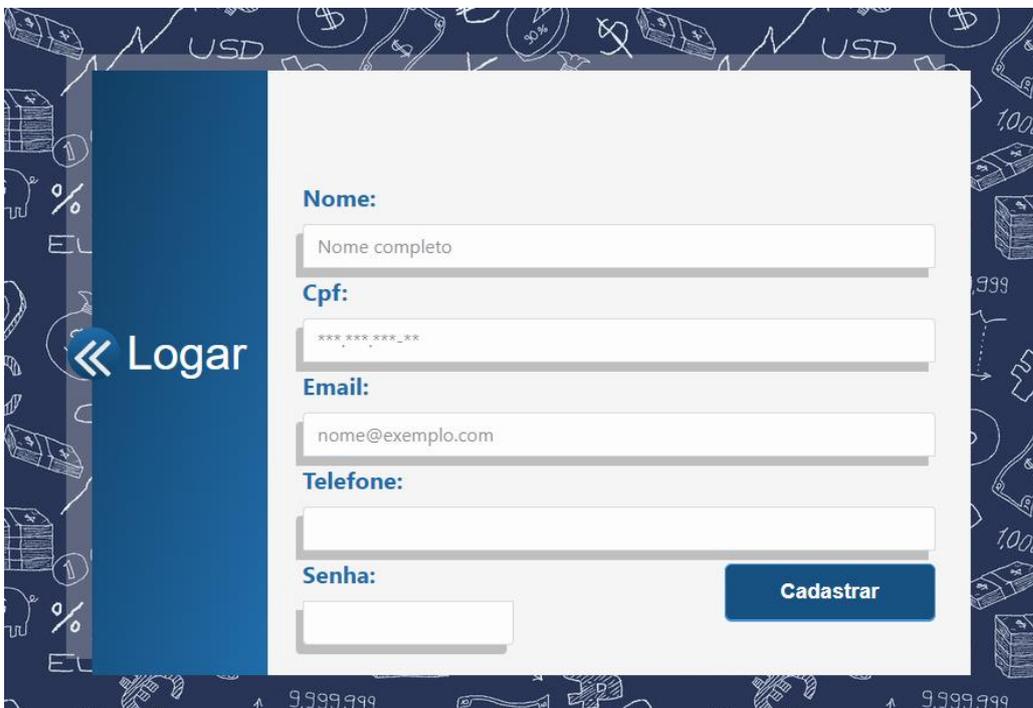


The image shows a login interface for a service named "Bem-Vindo". The background is dark blue with white financial icons like coins, bills, and percentages. On the left, a dark blue vertical bar contains the text "Novo usuario ? Cadastre-se, aqui" with a right-pointing arrow. The main white area features the "Bem-Vindo" logo (a piggy bank) and the text "Bem-Vindo". Below this are two input fields: "Usuario:" with the placeholder "Digite seu e-mail ou cpf" and "Senha:" with the placeholder "Digite sua senha" and a lock icon. A blue "Logar" button is at the bottom.

Fonte: desenvolvido pelos autores, 2022

Na página de cadastro irá preencher seus dados e receberá um alerta dizendo que o cadastro foi efetuado e pode retornar a inicial para entrar no site.

Figura 12 tela de cadastro



The image shows a registration interface for the "Bem-Vindo" service. The background is dark blue with white financial icons. On the left, a dark blue vertical bar contains the text "Logar" with a left-pointing arrow. The main white area contains several input fields: "Nome:" (placeholder "Nome completo"), "Cpf:" (placeholder "***.***.***-**"), "Email:" (placeholder "nome@exemplo.com"), "Telefone:" (empty), and "Senha:" (empty). A blue "Cadastrar" button is positioned to the right of the password field.

Fonte: desenvolvido pelos autores, 2022

7. CONCLUSÃO

Com a ininterrupta entrada de jovens a vida adulta o sistema será preservado por conta de sua utilidade e praticidade para todos e principalmente por conta de o problema de ensinamentos econômicos ser estrutural. Assim, ao longo dos anos, com o trabalho aderindo mais adeptos indo poderá ser refinado e aprimorado ainda mais para tornar-se independente e atingir um público ainda maior.

Ao analisar a pesquisa, publicada em 2019 pelo SPC Brasil, identificamos o nicho de mercado que foi explorado ao realizar esse trabalho e o quão necessário ele se tornará para o jovem que o utilizar.

O controle financeiro pessoal é a forma mais básica de cuidar do seu dinheiro. Ao conhecer sobre a sua renda e seus gastos, você sabe o que pode ser melhorado para sobrar mais dinheiro no fim do mês. Ou seja, se preocupar menos com as contas. (Redação Unicep, adaptado)

A maioria das pessoas não sabem quanto ganham e quanto gastam por mês. A consequência disso são descontrole financeiro, dívidas, falta de planejamento, desmotivação e procrastinação de decisões que poderiam trazer mais conforto. (Redação Unicep)

Para começar uma mudança de vida significativa nesse sentido, é importante criar o hábito de organizar as suas finanças. No começo é mais difícil, no entanto, com o tempo você se acostuma. (Redação Unicep)

8. BIBLIOGRAFIA

SOLDI, Dimas. **Apenas 25% dos jovens de 18 a 30 anos fazem controle financeiro.** Agência Brasil, 2019. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2019-10/apenas-25-dos-jovens-de-18-30-anos-fazem-controle-financeiro>>.

Acesso em: 21 Marc 2022 às 11:20

Racon Consórcios. **O jovem e o planejamento financeiro: como construir uma relação promissora.** Racon, 2016. Disponível em: <<https://blog.racon.com.br/o-jovem-e-o-planejamento-financeiro-como-construir-uma-relacao-promissora>>.

Acesso em 21 Marc 2022 às 11:24

LEITÃO, Victor. **Gestão financeira pessoal: o que é e como a tecnologia pode ser sua aliada nesse processo.** iDinheiro, 2021. Disponível em: <<https://www.idinheiro.com.br/financaspersonais/tecnologia-e-gestao-financeira-pessoal>>.

Acesso em: 21 Marc 2022 às 11:27

Katherine. **Apenas 25% dos jovens de 18 a 30 anos fazem controle financeiro.** Portal Dedução, 2019. Disponível em: <<https://www.deducao.com.br/index.php/apenas-25-dos-jovens-de-18-a-30-anos-fazem-controle-financeiro/>>. Acesso em: 23 Marc 2022.

VETTORELLO, Gabriela et al. **“VIDA FINANCEIRA: UM ESTUDO ENVOLVENDO JOVENS DE 18 À 35 ANOS PARA VERIFICAR O ENTENDIMENTO E A IMPORTÂNCIA DAS FINANÇAS PESSOAIS.”** XXIII Jornada de Pesquisa – UNIJU 2018 Ijuí. Acesso em 21/03/2022.

“Tecnologias nos Sistemas Financeiros: Como Evoluir a Segurança Para Acompanhar o Avanço Digital?” – The One Brief. Disponível em: <<https://theonebrief.com/latam/portugues/post/tecnologias-financeiras/>>. Acesso em: 28 de Marc 2022.

O Imparcial. **4 entre 10 jovens estão endividados.** Redação, O Imparcial, 2019. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/negocios/2019/05/4-entre-10-jovens-estao-endividados/>>. Acesso em 16 nov. 22

Soares da Silva Santos, Profa. Me. Silvânia. **A IMPORTÂNCIA DE APRENDER A ADMINISTRAR SEU DINHEIRO. FINANÇAS PESSOAIS A GESTÃO NO DIA A DIA.**

Fatec Sertãozinho. Disponível em: < <https://www.fatecsertaozinho.edu.br/a-importancia-de-aprender-a-administrar-seu-dinheiro-financas-pessoais-a-gestao-no-dia-a-dia> >. Acesso 16 nov. 22

SOUZA, Ludmilla. **Pesquisa revela que 58% dos brasileiros não se dedicam às próprias finanças.** Agência Brasil, 2018. Disponível em: < <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-03/pesquisa-revela-que-58-dos-brasileiros-nao-se-dedicam-proprias-financas> >. Acesso 17 nov. 22

STANGE, Carol. **Como usar seu ciclo de vida financeira de forma inteligente.** Carol Stange, 2021. Disponível em: <<https://carolstange.com.br/ciclo-vida-financeira/>>. Acesso 17 nov. 22

XAVIER, Lays. **O que é um site dinâmico?.** Construsite Brasil ,2019. Disponível em: <https://www.construsitebrasil.com/blog/-o-que-e-um-site-dinamico?utm_source=google&utm_medium=blog&utm_campaign=-o-que-e-um-site-dinamico>. Acesso em: 04 Marc 2022 às 09:05.

JAKITAS, Renato. **Quase 40 Dos Jovens Já Tiveram Ou Tem O Nome Sujo.** Estadão, 2019. Disponível em: <<https://economia.estadao.com.br/noticias/geral,quase-40-dos-jovens-ja-tiveram-ou-tem-o-nome-sujo,70002817090> > Acesso em: 16 nov. 22

Estadão Conteúdo. **O jovem brasileiro é moderno nos costumes, mas conservador no investimento.** InfoMoney, 2019. Disponível em: < <https://www.infomoney.com.br/mercados/o-jovem-brasileiro-e-moderno-nos-costumes-mas-conservador-no-investimento/>> Acesso em: 16 nov. 22.

MATOS, Davi. **AS DIFERENÇAS ENTRE SITE ESTÁTICO E SITE DINÂMICO.** Sauto, 2022. Disponível em: <<https://sauto.com.br/blog/17/as-diferencas-entre-site-estatico-e-site-dinamico>> Acesso em: 04 Marc 2022.

CAST GROUP. **5 TENDÊNCIAS PARA A ÁREA DE FINANÇAS EM 2020.** Cast Group, 2020. Disponível em: <<https://www.castgroup.com.br/blog/5-tendencias-para-a-area-de-financas-em-2020/>> Acesso em: 06 Jun 2022.

DURAN, Fabio. **Site one page: o que é e quais as suas vantagens.** Hubify, 2021. Disponível em: < <https://hubify.com.br/desenvolvimento/site-one-page-o-que-e-e-quais-as-suas-vantagens/>> Acesso em: 04 Marc 2022.

LUDMILA. **O QUE É O ORGANIZZE?**. Organizze, 2022 (Atualizado). Disponível em: < <https://ajuda.organizze.com.br/>> Acesso em: 06 Jun 2022.

o Bling é o sistema de gestão online que descomplica o seu negócio. Disponível em: < <https://www.bling.com.br/>>. Acesso em: 28 nov. 22

Administrar Online. **Os 10 melhores softwares de controle financeiro.** Disponível em: < <https://administraronline.com/os-10-melhores-softwares-de-controle-financeiro/>> Acesso em: 02 Jun 2022.

Portal Do Investidor. **GUIA CVM DE PLANEJAMENTO FINANCEIRO.** Disponível em: < <https://www.investidor.gov.br/guiafinanceiro/index.html>.> Acesso em: 28 nov. 22.

KRUG, steve. **O QUE É USABILIDADE?**. Tecnológica, 2012. Disponível em: <<https://www.tecnologica.com.br/o-que-e-usabilidade/#:~:text=Usabilidade>>. Acesso em: 21 abr. 22

DUTRA, Rian. **5 Critérios de Usabilidade para Sites e Aplicativos.** Designr, 2018. Disponível em: < <http://designr.com.br/5-criterios-de-usabilidade-para-sites-e-aplicativos/#:~:text=De%20acordo%20com%20a%20UXPA,Engajamento>>. Acesso em: 21 abr. 22

AUGUSTO, Carlos. **HTML.** Carlos Augusto. Disponível em: < <https://www.lojadetemas.com.br/html/>>. Acesso em: 01 dez. 22.

G., Ariane. **O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes.** Hostinger tutoriais, 2022. Disponível em: < <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css/>>. Acesso em: 21 abr. 22

E., Carlos. **O Que é PHP? Guia Básico de Programação PHP.** Hostinger Tutoriais, 2021. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico>>. Acesso em: 22 out. 22.

CERQUEIRA GÓIS, Aléxis. **MySQL: o que é e como usar o sistema?**. TecMundo, 2021. Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/software/223924-mysql-usar-o-sistema.htm#:~:text=O%20>>. Acesso em: 22 out. 22.

NOLETO, Cairo. **Javascript: o que é, aplicação e como aprender a linguagem JS.** Betrybe, 2022. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/javascript/>>. Acesso em: 02 dez 22.

EBAC. **O que é Photoshop e como aprender a usar.** Ebac online, 2022. Disponível em: < <https://ebaconline.com.br/blog/o-que-e-photoshop/>>. Acesso em: 01 agosto 22.

Porto Editora. **Word na Infopédia.** Porto: Porto Editora, 2020. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/\\$word](https://www.infopedia.pt/$word)>. Acesso em: 24 Out 22.

CYBIS, Walter. e tal. **O QUE É USABILIDADE?**. Tecnológica, 2012. Disponível em: < <https://teclogica.com.br/o-que-e-usabilidade/>>. Acesso em: 21 abr. 2022.

ARIAS BARRADO, Erika. **Aplicação de usabilidade em desenvolvimento de software**. Embarcados, 2018. Disponível em: < <https://embarcados.com.br/usabilidade-em-software/>>. Acesso em: 21 abr. 2022.

EDUCAMUNDO. **O que é e para que serve o Power Point?**. Educamundo, 2021. Disponível em: <<https://www.educamundo.com.br/blog/pra-que-serve-power-point/>>. Acesso em: 02 agosto 22.

REDAÇÃO UNICEP. **A importância do controle financeiro pessoal para administrar suas contas e começar uma faculdade**. Unicep. Disponível em: <<https://blog.unicep.edu.br/a-importancia-do-controle-financeiro-pessoal-para-administrar-suas-contas-e-comecar-uma-faculdade/#>>. Acesso em: 21 Out 2022.

TORRES TORNOS, Clara. **Significado da cor azul na psicologia**. Psicologia Online, 2021. Disponível em: < <https://br.psicologia-online.com/significado-da-cor-azul-na-psicologia/>>. Acesso em: 21 Marc 22.

Diagrama de caso de uso UML: O que é, como fazer e exemplos. Disponível em:< <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>>. Acesso em: 17 Abr 22.

APENDICE

```
Create database bd_realps;  
use bd_realps;
```

```
Create table usuario(  
  id_usuario INT not null primary key auto_increment,  
  nome_usuario VARCHAR(50) not null,  
  cpf_usuario CHAR(11) unique not null,  
  data_nasc DATE,  
  email_usuario VARCHAR(55) not null,  
  tel_usuario CHAR(11) not null,  
  senha VARCHAR(50) not null,  
  renda DOUBLE(7,2)
```

```
);
```

```
Create table categoria(  
  id_cat INT not null primary key auto_increment,  
  descricao VARCHAR(15)
```

```
);
```

```
create table situacao(  
  id_situacao INT not null primary key auto_increment,  
  atual VARCHAR(15)
```

```
);
```

```
Create table contas(  
  id_conta INT not null primary key auto_increment,
```

```
descricao VARCHAR(45) NOT NULL,  
cod_cat INT not null,  
valor DOUBLE(7,2) not null,  
data_vencimento DATE,  
cod_situ INT,  
cod_usua INT,
```

```
Constraint cod_cat FOREIGN KEY (cod_cat) REFERENCES categoria (id_cat),
```

```
Constraint cod_situ FOREIGN KEY (cod_situ) REFERENCES situacao  
(id_situacao),
```

```
CONSTRAINT cod_usua FOREIGN KEY (cod_usua) REFERENCES  
usuario(id_usuario)
```

```
);
```

```
INSERT INTO categoria(descricao)  
VALUES("Mensal"), ("Excedentes");
```

```
INSERT INTO situacao(atual)  
VALUES("Pago"), ("Não pago")
```