



## Documento de Visão – Mobile Education

### NOMENCLATURA PADRÃO DO DOCUMENTO

- Documento de visão - Mobile Education.pdf

### INFORMAÇÕES SOBRE O PROJETO

<i>Curso Financeiro-Mobile Education</i>		
Gestor do Projeto	Gerente de Projeto	Gerente de Projeto
Márcia Zindel	Carolina Silva Rodrigues	Luiza Cardoso Queiroz Melo
Edgar Costa	Lara Rosa Silva	Renan Leite Souza
Carlos Mauricio		

### OBJETIVO DESTE DOCUMENTO

#### *Objetivo deste Documento*

Este documento tem como objetivo detalhar os requisitos funcionais e não-funcionais do curso de educação financeira do aplicativo Mobile Education, além de mostrar a descrição dos envolvidos, restrições, diagrama de caso de uso e a estrutura do curso.

### HISTÓRICO DE REVISÃO

<i>Histórico de Revisão</i>			
Data	Autor	Descrição	Versão
12/04/2021	Carolina Rodrigues; Lara Rosa; Luiza Cardoso; Renan Leite	Criação do Documento	1.0
13/04/2021	Carolina Rodrigues; Lara Rosa; Luiza Cardoso; Renan Leite	Atualização do Documento	2.0
15/04/2021	Carolina Rodrigues; Lara Rosa; Luiza Cardoso; Renan Leite	Revisão final	3.0

## Sumário

1. Nomenclatura padrão do documento.....	1
2. Informações sobre o projeto..... ...1	
3. Objetivo deste documento..... .....1	
4. Histórico de revisão..... .....1	
5. Escopo do produto..... .....3	
a. Objetivo..... .....3	
b. Justificativa..... .....3	
c. Produto..... .....3	
d. Fatores de sucesso..... .....4	
e. Premissas..... .....4	
f. EAP..... .....4	
6. Não escopo do produto..... .....5	
7. Descrição dos envolvidos..... .....5	
a. Resumo dos Gestores..... .....5	
b. Resumo dos Usuários/Atores..... .....5	

- c. Planejamento.....  
.....6
- d. Etapas macro do  
projeto.....  
.....6

e. Cronograma.....	6
8. Resultados.....	6
a. Metodologia de design instrucional.....	6
b. Planejamento instrucional.....	6
i. Diagnóstico.....	
1. Catadores.....	
2. Líderes.....	
ii. Objetivos de aprendizagem.....	
iii. Sequência de ensino.....	
iv. Meios instrucionais.....	
v. Estratégias instrucionais.....	
c. Desenho instrucional.....	
i. Requisitos funcionais.....	
ii. Requisitos suplementares.....	
iii. Casos de uso.....	
iv. Desenho no aplicativo web.....	
9. Referências.....	

## ESCOPO DO PRODUTO

### a) Objetivos:

O projeto dos stakeholders dinamarqueses, o “Mobile Education Project”, tem como objetivo investigar a desigualdade digital na educação brasileira, a fim de promover acessibilidade aos indivíduos de classes sociais mais baixas. Para isso, eles estão desenvolvendo um site e um aplicativo móvel de cursos, que buscam atender às necessidades de aprendizagem desse grupo vulnerável.

Para investigar as necessidades e os interesses desse público alvo, o grupo em questão, de PSP2 e SIEP, participará do projeto com o objetivo de realizar um primeiro diagnóstico com o público-alvo de catadores de cooperativas de Brasília. Essa análise de necessidades será feita por meio de questionários, entrevistas e/ou visitas, nas quais serão identificados os melhores métodos de aprendizagem para esse público, bem como os conteúdos que eles querem e precisam aprender.

Com base nessa primeira entrega, o grupo estudará os insumos obtidos a fim de construir um curso piloto para os catadores, tendo como base suas principais necessidades e preferências. O curso será de finanças pessoais e será inserido no aplicativo como uma versão teste.

Portanto, os objetivos são diagnosticar as necessidades e interesses dos catadores em relação a educação remota por meio de aplicativo móvel e desenvolver um curso piloto de finanças pessoais.

### b) Justificativa:

Após a realização de diversos eventos e projetos no Brasil, o grupo de estudantes da Universidade de Aalborg, na Dinamarca, foi sensibilizado pela realidade dos catadores de Brasília. Eles perceberam que a desigualdade existente no país ultrapassava questões econômicas, estando também muito relacionada às diferenças no acesso à educação.

Diante disso, percebe-se que as tecnologias podem ser determinantes para o aumento dessa desigualdade. Porém, é possível utilizá-las de forma contrária, promovendo mais acesso àqueles que não têm condições financeiras capazes de financiar estudos presenciais de ponta.

Com base nessas premissas, as classes sociais mais baixas do Brasil podem e devem ser beneficiadas pelas tecnologias de ensino, que são capazes de promover o acesso à informação de forma muito rápida, efetiva e barata.

c) Produto:

O produto final do projeto de PSP2, dentro do grande projeto de Mobile Education, será a entrega das análises das necessidades dos catadores das cooperativas de Brasília, que engloba o diagnóstico dos conteúdos a serem colocados e dos métodos de aprendizagem mais adequados. A segunda parte do produto, será a construção do design instrucional de um curso de finanças pessoais.

d) Fatores de Sucesso:

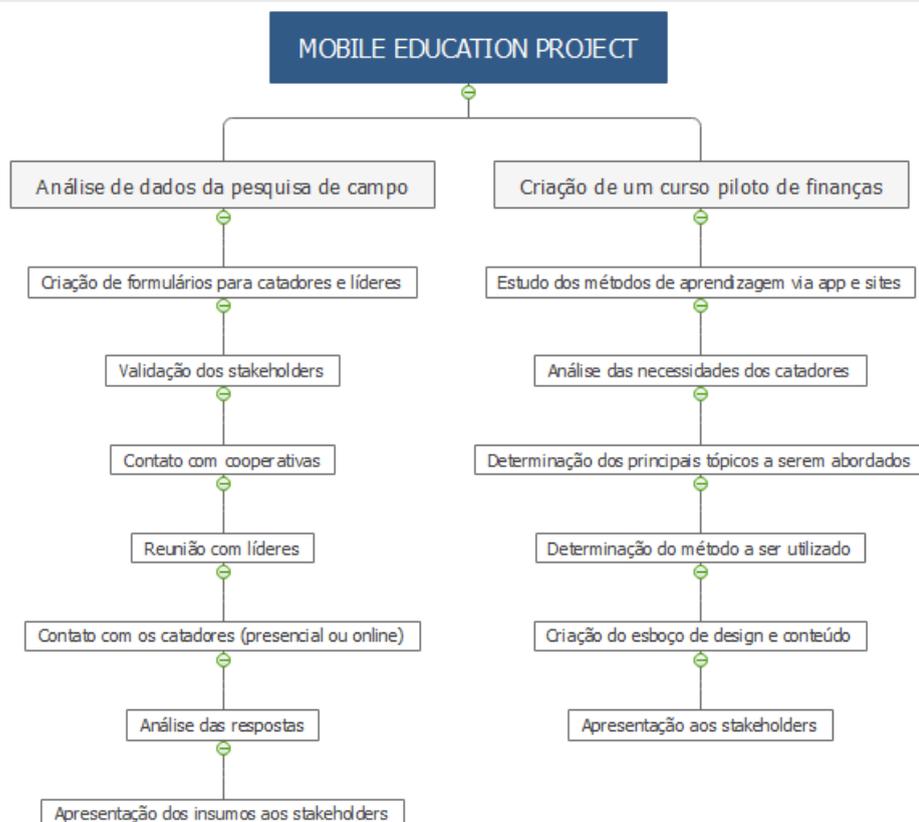
- Contato contínuo com os stakeholders
- Entrevistas com os catadores e lideranças
- Criação do módulo básico de um curso de finanças

e) Premissas:

- Disponibilização do contato com os catadores pelas cooperativas;
- Ajuda dos integrantes da equipe na ida à cooperativa (ou reunião online) e no contato com os catadores e lideranças;
- Realização do que for solicitado pelos stakeholders;
- Comunicação com os stakeholders.

f) EAP:

A EAP do projeto foi feita no MindMaster:



## NÃO ESCOPO DO PRODUTO

O sistema **NÃO** deverá fornecer os serviços para atender as necessidades dos interessados:

- Não haverá treinamento de usuário;
- O sistema não fornecerá informações de outros usuários cadastrados na plataforma;
- O sistema não funcionará de forma offline;
- O sistema não cobrará taxas para o usuário;
- O sistema apenas será admitido no formato mobile.

## DESCRIÇÃO DOS ENVOLVIDOS

a) Resumo dos Gestores

Nome	Responsabilidades	Departamento
Professores SIEP/PSP2	- Orientar equipes; - Validar entregas; - Avaliar apresentações;	Professores
Carolina Silva Rodrigues	Liderar e organizar o grupo a fim de garantir o atendimento dos prazos e das metas; realizar atividades de acordo com as solicitações dos professores e stakeholders; marcar e realizar reuniões com alunos e stakeholders.	PSP2
Lara Rosa	Realizar atividades de acordo com as solicitações dos professores e stakeholders; marcar e realizar reuniões com alunos e stakeholders; contribuir para o sucesso do projeto.	PSP2
Luiza Cardoso	Realizar atividades de acordo com as solicitações dos professores e stakeholders; marcar e realizar reuniões com alunos e stakeholders; contribuir para o sucesso do projeto.	PSP2
Renan Souza	Realizar atividades de acordo com as solicitações dos professores e stakeholders; marcar e realizar reuniões com alunos e stakeholders; contribuir para o sucesso do projeto.	PSP2

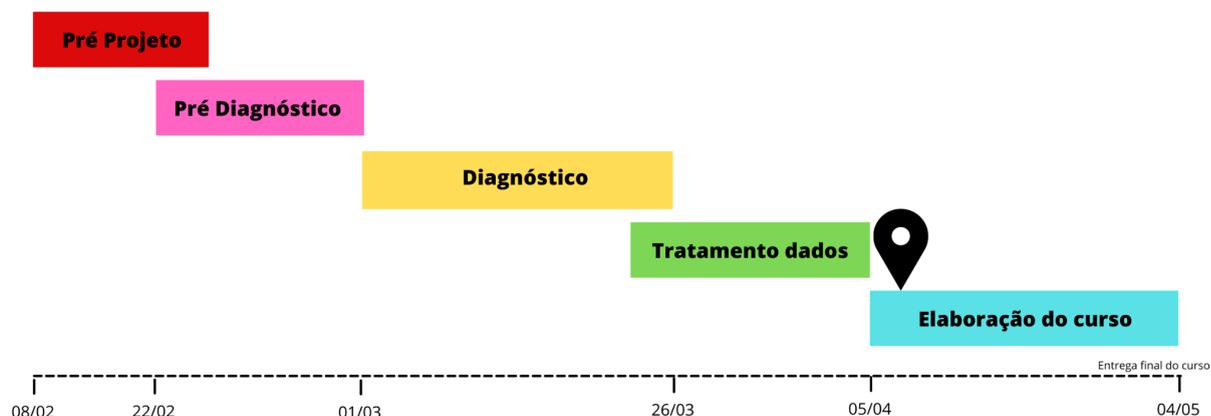
b) Resumo dos Usuários/Atores

Nome	Responsabilidades	Perfil
Daniel e Jacob (criadores do app, dinamarqueses )	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aplicar requisitos do sistema</li><li>- Estabelecer comunicação com empresas parceiras</li></ul>	Gerenciar todos os cadastros e configurações do sistema.
Empresas Parceiras	<ul style="list-style-type: none"><li>- Inserir conteúdo na plataforma</li><li>- Revisar curso periodicamente</li><li>- Acompanhar dúvida dos usuários</li></ul>	Gerenciar e consultar o andamento do curso.
Usuário externo (Catadores)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar o aplicativo para aprender e aplicar conceitos de educação financeira e outros conteúdos no dia a dia</li></ul>	Utilizar aplicativo e finalizar cursos.

## PLANEJAMENTO

### a) Etapas Macro do Projeto

O projeto segue com cinco etapas macro:



### b) Cronograma:

Fase	Tarefa	Data de Entrega	Stakeholder	Status
Pré projeto	Alinhar entregas com Stakeholders	10/fev	Desenvolvedores	Ok
	Planejar o projeto (backlog, sprints, cronograma)	12/fev	-	Ok
	Elaborar PM Canvas	13/fev	SIEP	Ok
	Elaborar PGP	14/fev	SIEP	Ok
	Apresentação Projeto Inicial	23/fev	PSP2	Ok
Pré diagnóstico	Estudar Design Instrucional	-	PSP2	Ok
	Coletar insumos com stakeholders para diagnóstico	02/mar	-	Ok
	Elaborar perguntas para o diagnóstico	03/mar	-	Ok
	Validar perguntas com PSP5 e com stakeholders	05/mar	Desenvolvedores	Ok
	Elaborar formulários	07/fev	-	Ok
Diagnóstico	Marcar entrevistas com catadores e líderes	05/mar	-	Ok
	Entrevistas com catadores	26/fev	-	Ok
	Reformular estratégias de entrevistas	05/mar	-	Ok
	Entrevistas online com líderes	10/mar a 22/mar	-	Ok
	Alinhamento com PSP5 (requisitos, validações)	05/mar	PSP5	Ok
	Documento de requisitos	18/mar	SIEP	Ok
	Entrevista com líderes	19/mar	-	Ok
	Documento de caso de uso	25/mar	SIEP	Ok
Tratamento de dados	Entrega dos resultados preliminares	26/mar	Desenvolvedores	Ok
	Consolidar dados da entrevista	05/abr	-	Ok
	Iniciar teste do curso do aplicativo	-	Desenvolvedores	Ok
	Analisar dados e linkar as melhores abordagem	05/abr	-	Ok
Elaboração do curso	Entregar projeto intermediário	06/abr	PSP2	Ok
	Documento de visão	15/abr	SIEP	Ok
	Elaboração de conteúdos	09/abr	-	Ok
	Elaborar o curso no aplicativo	23/abr	-	Em andamento
	Apresentação final	29/abr	SIEP	Em andamento
	Entrega do projeto final	04/mai	PSP2 e Desenv	Em andamento

Total de atividades	28
Atividades realizadas	25
% Realização	89%
% Em andamento	4%
% Pendente	7%

## RESULTADOS

### a) Metodologia de Design instrucional

O design instrucional é uma metodologia que tem uma abordagem sistêmica, que pondera múltiplos fatores que influenciam a implementação de uma iniciativa de educação ou de treinamento. Os pilares da metodologia são criar processos e materiais didáticos eficazes, isto é, que atinjam seus objetivos pedagógicos que sejam eficientes, consumindo o menor tempo possível. Além disso, eles devem ser agradáveis para os aprendizes e ser viáveis em seu custo-benefício.

Com base nesses pontos, a metodologia segue 3 etapas macro: planejamento, desenho e execução.

### b) Planejamento Instrucional

No planejamento instrucional o objetivo é realizar todo o diagnóstico do público-alvo, para entender suas necessidades e com base nisso definir os objetivos de ensino e os conteúdos a serem passados nesse treinamento ou curso. A partir daí, começamos a organizar a sequência de ensino e a traçar as melhores estratégias educacionais: meios instrucionais, situações de aprendizagem, avaliação de aprendizagem e etc. No curso em questão não chegaremos ao ponto de executar o curso, tampouco a possibilidade de adicionar avaliações, visto que é a versão inicial do sistema.

#### i. Diagnóstico:

##### 1. Catadores

O grupo realizou entrevistas com 13 catadores da cooperativa Cooperdife (Sobradinho), e obteve insumos importantes para a realização do projeto.

##### Análise:

##### → Gênero:

84,6%- Feminino

15,4%- Masculino

##### → Escolaridade:

Ensino Fundamental- 46,2%

Ensino Médio-38,5%

Nunca Estudou- 15,4%

##### → Acessibilidade:

Possui aparelho celular- 84,6% (Samsung ou Motorola)

Não possui aparelho celular- 15,4%

→ Fone de ouvido:

Possui fone de ouvido: 58,3%

Não possui fone de ouvido:41,7%

→ Internet:

Acesso somente em casa: 66,7%

Acesso em casa e no trabalho(Rede móvel): 33,3%

→ Educação à distância:

Benefícios:

- Gratuidade do curso

Dificuldades:

- Concentração
- Leitura pelo celular por um longo período
- Tempo disponível para realização do curso em casa e no deslocamento para a cooperativa(ônibus/metrô)
- Acesso à internet

Incentivos para a finalização do curso:

- Certificado
- Gameificação
- Recompensas
- Exercícios de fixação

→ Conteúdos mais relevantes para serem abordados em cursos online:

Educação Financeira

Educação básica(matemática/ português/ inglês)

Desenvolvimento pessoal

→ Principais dificuldades em assuntos de finanças pessoais:

Controle de gastos

Administrar dinheiro

Investimento

→ Melhores opções de metodologia para realizarem um curso online:

Vídeos

Imagens

Textos (pequenos)

## 2. Líderes:

O grupo entrou em contato e entrevistou 6 líderes das respectivas cooperativas:

- Cooperdife
- Cooperlimpo
- Recicla mais Brasil
- Recicle a vida (3 líderes dessa cooperativa)

Os insumos retirados contribuíram fortemente para a construção do curso de educação financeira e para a apresentação de resultados para os stakeholders.

### **Análise:**

→ Percepção dos líderes sobre o interesse dos catadores no acesso à educação:

Todos acreditam que os catadores precisam de mais cursos, principalmente de assuntos relacionados à educação básica, muitos não tiveram acesso a uma educação de qualidade.

→ Percepção dos líderes sobre a educação à distância:

Neste tópico existem divergências nas opiniões sobre a aderência dos catadores ao curso no modelo online pelo celular, segue resumo:

- O fato de ser uma educação pelo celular pode ajudar pois é algo presente na rotina dos catadores a utilização de aparelhos celulares e aplicativos diversos, acham que os catadores podem aderir a esse modelo reduzindo, assim, a evasão.
- É um desafio pois os catadores podem não conseguir focar o suficiente e ter a responsabilidade de terminar o curso por conta própria. A evasão poderia ser maior.

Ideias a partir das respostas:

- Assistência social para ajudar e reduzir os índices de evasão;
- Marcar o curso no calendário que as cooperativas têm específicos para cursos;
- Horários marcados para a realização do curso na cooperativa (tempo curto).

- Apresentação do curso/app presencialmente nas cooperativas para aumentar a adesão.
  
- Disponibilidade dos catadores :  
Períodos curtos durante o dia na cooperativa.  
Em casa, à noite.
  
- Conteúdos:  
Cursos de desenvolvimento pessoal  
Educação básica  
Cursos profissionalizantes  
Curso de cooperativismo  
Curso relaciona aos direitos do catador  
Informática
  
- Melhores metodologias para criação dos cursos online:  
Vídeos  
Áudios  
Exercícios práticos
  
- Melhores abordagens para inserção do curso no aplicativo:  
Abordagem dinâmica, usar cores e formatos atrativos  
Evitar um curso longo, sempre módulos pequenos  
Explicar aos catadores o que é o aplicativo e para o que serve  
Suporte da cooperativa  
Aplicativo intuitivo
  
- Como manter o interesse dos catadores no curso?  
Certificado  
Gamificação do aplicativo, incluir competições  
Cursos relacionados ao trabalho dos catadores, saúde e segurança do trabalho, reciclagem, peso dos reciclados  
Grupos de estudos entre os catadores  
Contato com assistentes sociais  
Recompensas  
Relacionar o curso com a realidade dos catadores
  
- Ideias de possíveis empresas patrocinadoras para o aplicativo:

CDF  
IFB  
SENAI  
SEBRAE  
SESCOOP  
SENAC  
OCB, OCDF e CESCOP( diretamente ligadas às cooperativas)  
Empresas privadas ( Exemplo: Coca-cola, Brasal, Natura)

- Quais temas um curso financeiro deve possuir para ajudar os catadores nesse assunto :
- Organização do dinheiro durante o mês
  - Gastar com sabedoria
  - Economizar (reserva que dure o mês)
  - Investimento
  - Aprender a lidar com a renda variável(de acordo com a produção)
- Como estão funcionando as cooperativas durante o lockdown:
- Com o Lockdown estão seguindo todas as regras impostas pelas autoridades, realizam rodízio de catadores e não puderam mais receber visitas impossibilitando a realização de novas entrevistas com os catadores. Foi possível realizar entrevistas com alguns líderes por meio de vídeo chamadas.

## ii. Objetivos de Aprendizagem:

A partir de todos os dados obtidos no diagnóstico, o objetivo com o curso de Educação Financeira será de desenvolver habilidades de finanças pessoais de forma personalizada por meio de um aplicativo web móvel que ensine de forma didática e simples os conteúdos básicos para uma vida financeira estável e segura.

Os conteúdos a serem trabalhados nessa plataforma são:

- Organizando seu dinheiro (personalização: lidando com a renda variável)
- Gastando com sabedoria (personalização: método do envelope)
- Aprendendo a economizar para que o dinheiro dure o mês todo (e sobre)
- Investindo do zero

## iii. Sequência de Ensino:

Com base nesses conteúdos focais o curso foi dividido nos seguintes módulos:

1. Organizando seu dinheiro (personalização: lidando com a renda variável)
2. Gastando com sabedoria (personalização: método do envelope)
3. Aprendendo a economizar para que o dinheiro dure o mês todo (e sobre)
4. Investindo do zero

#### iv. Meios Instrucionais:

Os meios instrucionais que mais se adequam a realidade do público-alvo são: **Vídeos, áudios, textos e exercícios práticos**. Por isso, esses meios serão trabalhados ao longo do curso de forma integrada e complementar para que o aluno fique atento e não se desconcentre com longos períodos na mesma abordagem.

#### v. Estratégias Instrucionais

Um dos pontos de maior preocupação principalmente das lideranças era de como manter os alunos até o final do curso, visto que normalmente eles precisam de um suporte maior da cooperativa e dificilmente seguiriam um curso sem esse suporte. Pensando nisso, as estratégias a seguir foram desenvolvidas para reter esse público do começo ao fim do curso:

1. **Personagem:** a situação de aprendizagem que será utilizada é de um personagem com nome comum e aparência similar a brasileiros para que os usuários se identifiquem. Esse personagem irá passar por vivências que servirão de exemplo para os usuários e ao longo do curso indagaremos com frases do tipo “O que você faria para resolver a situação do(a) João/Maria?”
2. **Recompensas:** para que o usuário celebre as pequenas vitórias a cada módulo, teremos recompensas virtuais, como troféus ou estrelas que simbolizam a evolução do aluno.
3. **Certificados:** ao final do curso os alunos receberão um certificado comprovando a participação e essa informação será dada no começo como forma de incentivo.

#### c) Desenho Instrucional

É no desenho instrucional que todas essas definições tomam forma. Começando pela definição dos requisitos funcionais do sistema, seguidos pelos requisitos suplementares. Depois desenhamos como o sistema e os atores irão se relacionar por meio do documento de casos de uso.

#### i. Requisitos Funcionais

Nº	Nome	Descrição
RF01	Disponibilizar vídeos de no máximo 1 min de duração, que possuam legenda	O usuário preenche no aplicativo web as informações referentes ao vídeo adicionado. O sistema realiza a validação do tempo de vídeo, e se este possui legendas, em seguida, efetua o upload.
RF02	Validar resposta do usuário nos exercícios	O usuário do aplicativo irá responder às perguntas objetivas feitas no exercício sobre a matéria do módulo. O sistema deverá comparar com a resposta já informada pelo criador do conteúdo e informar se está certo ou errado, corrigindo caso erro.
RF03	Receber mensagem de feedback do usuário	Ao fim de cada módulo do curso, o aplicativo solicitará um feedback para o usuário, quanto ao aprendizado, conteúdo etc. O campo de solicitação do feedback estará localizado no final da última página de cada módulo.
RF04	Permitir textos com no máximo 350 caracteres	No local de inserção de conteúdos, quando o criador de conteúdo inserir textos para o módulo, poderá escrever no máximo 350 caracteres por vez.
RF05	Receber mensagens de dúvidas do usuário em relação a determinado módulo	Ao final de cada módulo, haverá um campo para que o usuário faça perguntas em relação ao conteúdo apresentado naquele módulo. O aplicativo enviará uma notificação via email para a empresa responsável pelo curso, que terá 15 dias para responder a dúvida do usuário.
RF06	Permitir que o usuário solicite um certificado ao final do curso	Ao finalizar o curso, o usuário terá a opção de solicitar um certificado, para comprovar a realização do curso e as horas efetuadas.
RF07	Gerar certificado com os dados de cadastro do usuário	Quando solicitado pelo usuário, o aplicativo deve fornecer o certificado com o nome do usuário, horas finalizadas daquele curso e design adequado.
RF08	Disponibilizar espaço no aplicativo para cálculo da saúde financeira do	O usuário poderá calcular diariamente seus ganhos e gastos no espaço disponibilizado no aplicativo

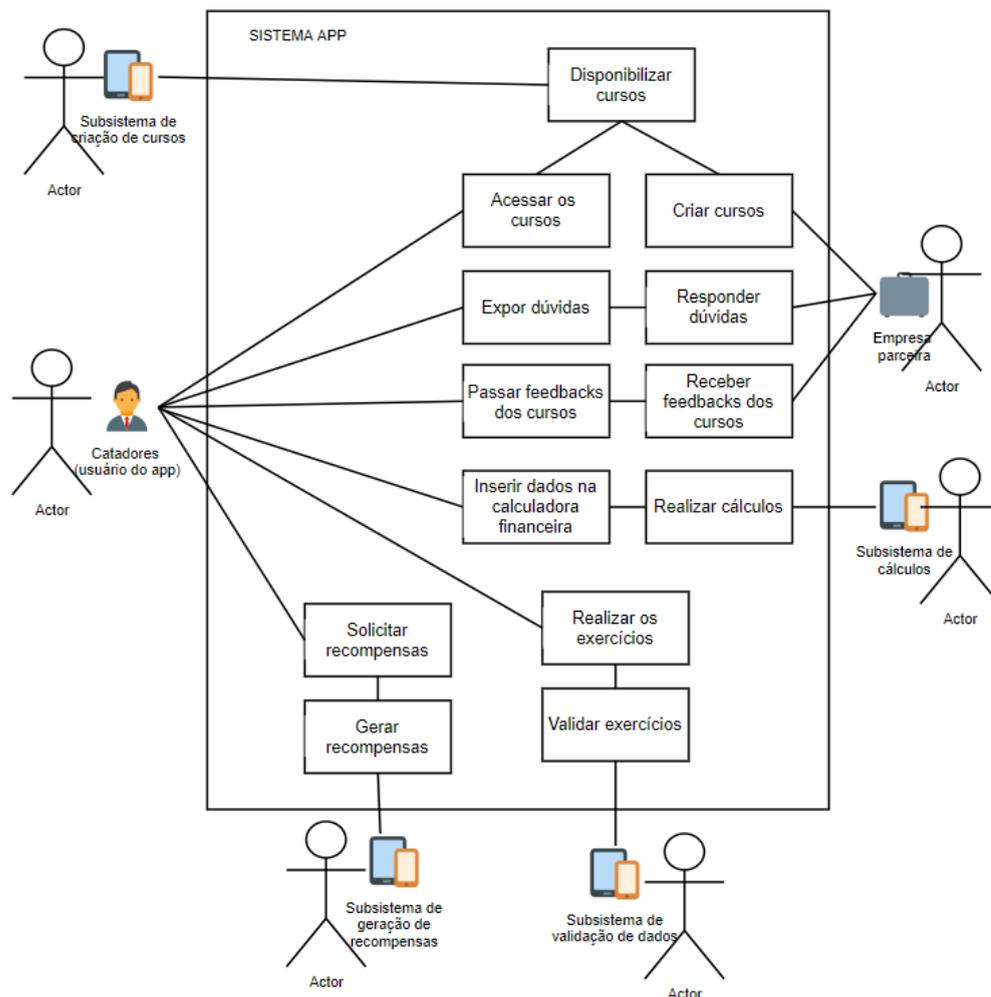
	usuário do aplicativo	
RF09	Permitir que o usuário insira seus ganhos e gastos diários	Área específica do aplicativo na qual o usuário deve inserir seus gastos e ganhos diários na intenção de controlar sua vida financeira
RF10	Calcular a diferença entre o ganhos e gastos do usuário de acordo com os valores inseridos	No momento em que o usuário insere seus ganhos e gastos, o aplicativo deve calcular a fórmula “ganhos - gastos” para verificar se o usuário está utilizando seu dinheiro da melhor forma possível, que seria: gastar menos do que ganha por mês.

ii. Requisitos Suplementares

Nº	Nome	Descrição
RS01	Disponibilizar exercício de fixação ao fim de cada tópico	No momento em que o usuário finalizar cada tópico, um exercício de fixação sobre aquele conteúdo será disponibilizado para realização.
RS02	Solicitar feedback do usuário ao fim de cada módulo	Ao final de cada módulo, o aplicativo deverá solicitar um feedback quanto à realização daquele módulo.
RS03	Disponibilizar aba de dúvidas frequentes (Como baixar os módulos? Quanto tempo demora para finalizar um curso? Como eu posso emitir o certificado do curso?...)	Deixar espaço de dúvidas frequentes para consulta dos usuários que acessam o curso.
RS04	Mostrar uma imagem de troféu e a frase “Parabéns! Você terminou o módulo xxx!” ao final de cada módulo	Quando o usuário finalizar o módulo, o aplicativo deve oferecer um troféu parabenizando o usuário.

RS05	Oferecer ao usuário a emissão de um certificado ao final do curso	Ao finalizar o curso, o usuário poderá solicitar a emissão do certificado de finalização do curso.
------	---	--

iii. Documento de Caso de Uso



#### iv. Desenho no aplicativo web

Título: CURSO EDUCAÇÃO FINANCEIRA – MOBILE EDUCATION

Tópicos básicos:

- Organizando seu dinheiro (personalização: lidando com a renda variável)
- Gastando com sabedoria (personalização: método do envelope)
- Aprendendo a economizar para que o dinheiro dure o mês todo (e sobre)
- Investindo do zero

Tópicos que podem ser abordados:

- Por que devo administrar meu dinheiro?

- Eu "preciso" ou "quero" isso?
- Devo comprar à vista ou a crédito?
- O consumo me faz feliz?

Módulos essenciais:

1. Orçamento: como organizar e classificar gastos, controlar ganhos e gerar renda extra
2. Produtos: como utilizar os vários [tipos de crédito](#), conta corrente e serviços bancários em geral
3. Dívidas: como gerenciar e negociar dívidas, calcular juros e evitar o superendividamento
4. Renda: como conseguir emprego, investir na qualificação profissional e empreender
5. Crédito: como usar o cartão de crédito, empréstimos e financiamentos com responsabilidade
6. Fraudes: como se proteger de fraudes físicas e digitais

### **EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA INICIANTES:**

Texto explicando sobre o conteúdo abordado e importância do curso para o dia a dia do catador.

Módulos:

#### **1- A importância de administrar suas finanças**

- Por que devo administrar meu dinheiro?  
[Vídeo sobre importância do dinheiro](#)
  
- Como administrar meu dinheiro com inteligência?
  1. Planejar com antecedência seus gastos, receitas, objetivos (módulo 2)
  2. Cumprir e acompanhar esses gastos, receitas ao longo do mês (módulo 3)
  3. Fazer bons investimentos (módulo 4)[Áudio explicativo de cada tópico e da estrutura geral do curso](#)  
[Texto com os 3 tópicos](#)  
[Fotos relacionadas a cada tópico](#)

#### **2- Como fazer um orçamento financeiro eficaz?**

- Aprenda a definir suas metas (curto, médio e longo prazo)

Apresentação do personagem(Joãozinho) que irá passar por diversas situações com o intuito de exemplificar os conteúdos apresentados.

Disponibilização de textos explicativos com diferenças de prazos estabelecidos em cada meta.

Situação exemplificativa com o personagem

O que são prioridades financeiras? (escolher entre as possibilidades que o mundo te dá, ex: minha prioridade será economizar para investir para comprar um carro, logo vou levar marmita ao invés de comer fora)

Áudio explicando que é preciso ter prioridades

\*Exemplos do personagem

Texto com imagens - categorias básicas (alimentação, transporte, aluguel, dívidas)

Áudio explicando como separar o dinheiro para cada gasto (começar pelos gastos fixos e ver o quanto sobra no mês)

\*Exemplos do personagem

- Passo a passo de um orçamento financeiro mensal (para iniciantes)

Vídeo com passo a passo de acordo com os gastos e metas da família do Joãozinho

Imagem do orçamento financeiro finalizado

Incentivar que façam os cálculos tendo como base seus salários (**exercício prático**)

### 3- Como cumprir seu orçamento no dia-a-dia

- Gastar de acordo com as prioridades/orçamento no dia a dia

Texto sobre utilizar métodos e exemplos

Vídeo sobre método do envelope (**exercício prático**)

- Registro de gastos (ensinar)

Vídeo sobre ideias para registrar os gastos no dia a dia

Exercício prático (registrando gastos com exemplo do Joãozinho)

- Como não antecipar sonhos (crédito, cheque especial- se planejar com antecedência e colocar no orçamento)

Áudio explicando as pegadinhas que o mercado de bancos fazem

Imagem com esses principais pontos de atenção

Dar exemplo do Joãozinho que ao pegar um empréstimo se endividou

### 4- Investir

- Como alcançar minhas metas com meu salário atual? (cumprindo seu orçamento - gastando menos e economizando mais; renda extra; investimentos para iniciantes) - o investimento ajuda a escalar esses resultados

Texto falando que dá pra fazer muito com seu salário, basta seguir o que foi planejado e gastar menos do que ganha para poder investir

Vídeo sobre importância de renda extra quando se tem objetivos muito grandes

Exemplo do Joãozinho querendo uma renda extra, qual opção ele seguiu, como começou?

- O que é investimento?

Áudio explicativo sobre o que é investimento e da importância de começar a investir

- Como posso iniciar minha vida de investimentos? (melhores opções para iniciantes)

Importância da reserva de emergência

Vídeo com as opções de investimentos para iniciantes

Imagem com as opções concentradas

Exemplo de investimento do Joãozinho

- Onde investir para cada meta?

Vídeo seguindo a metodologia da youtuber Nathalia Arcuri, para explicar a melhor forma de investimento de acordo com a meta do catador.

## RESTRIÇÕES

As principais restrições observadas para realização do projeto, foram:

- Contato apenas à distância entre integrantes e stakeholders;
- Impossibilidade de ter contato próximo com os entrevistados devido à pandemia do COVID-19;
- Impossibilidade de entrevistar muitas pessoas ao mesmo tempo devido à pandemia do COVID-19;
- Dificuldade de contato com cooperativas devido à pandemia do COVID-19.

## REFERÊNCIAS

*São referências para este documento de visão:*

- *Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos, 2ª Edição, Elsevier, 2010.- UFSC-CTC-INE; Prof. Raul Sidnei Wazlawick; 03 Modelagem de Requisitos*
- Material fornecido pela professora Márcia Zindel - Treinamento, Desenvolvimento e Educação nas Organizações e no Trabalho