

Projeto de análise de ferramentas de mercado

Mobile Education



Integrantes



**Bárbara
Guimarães**
202024482

**Nikolas
Thronicke**
211026889

**Gustavo
Loguercio**
211026833

Marina Stolet
211026851

Mobile Education

Contextualização



- O projeto Mobile Financial Education tem como objetivo ajudar os catadores de lixo de Brasília a adquirirem conhecimento sobre educação financeira por meio de soluções digitais;

Problemática



- Sabemos que muitos deles não conseguem gerir suas finanças e não possuem um planejamento básico a longo prazo, além de não terem familiaridade com soluções digitais.

Escopo



- Examinar e avaliar as diversas opções de aplicativos de educação financeira no mercado, qualificando os produtos conforme as necessidades e realidade do usuário final.
- O projeto deverá ser capaz de avaliar as debilidades dos diferentes aplicativos, assim como suas oportunidades de utilização.

Resolução

Métodos e Atividades Realizadas



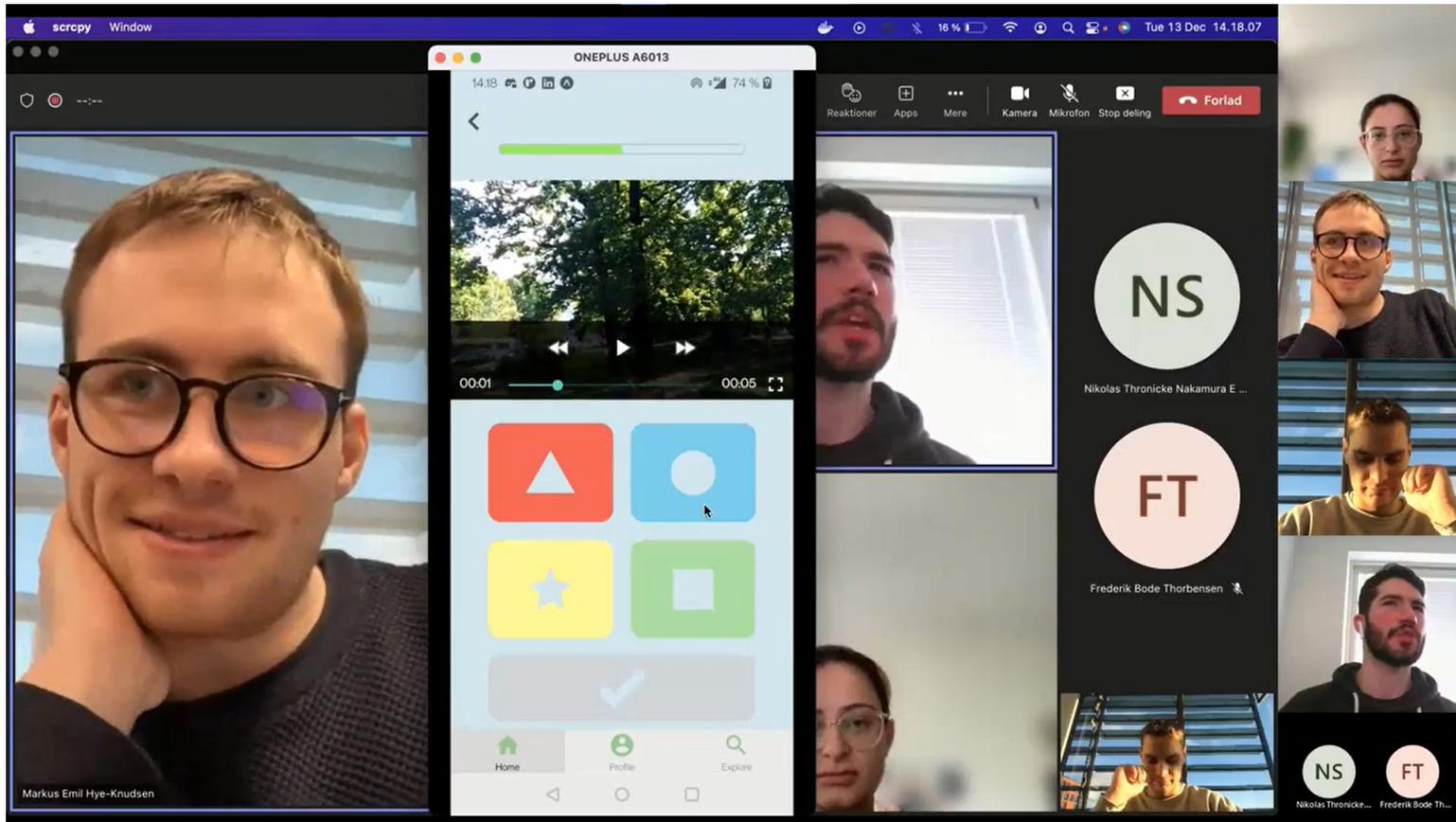
- Definição de requisitos para avaliação
- Pesquisa de ferramentas e aplicativos para educação financeira
- Reuniões com as outras turmas GPA e PSP5
- Atualizações dos documentos já apresentados
- Criação e estruturação do documento de visão de sistema
- Pesquisa de mercado
- Análise das ferramentas

Métodos e Atividades Realizadas



ID	Riscos	Probabilidade	Impacto	Nível de Risco
R01	Desinteresse e/ou falha na comunicação com a CENTCOOP	Muito Alta	Amplio	Extremo
R02	Não adesão dos clientes ao formulário de avaliação	Alta	Muito Significativo	Extremo
R03	Muitas validações (não atingimos a versão final da ferramenta)	Média	Amplio	Extremo
R04	Não encontrar ferramentas ideais	Baixa	Amplio	Alto
R05	Alinhamento falho das entregas do projeto com o cliente	Média	Muito Significativo	Alto
R06	Saída do gerente do projeto	Baixa	Muito Significativo	Médio
R07	Saída de um ou mais analistas do projeto	Baixa	Significativo	Médio
R08	Recusa da cooperativa em aplicar as soluções propostas	Alta	Pouco	Médio
R09	Sobrecarga da Equipe	Baixa	Muito Significativo	Médio
R10	Falta de domínio no conteúdo/escopos durante a <u>execução</u> do projeto	Baixa	Muito Significativo	Médio
R11	Não Cumprimento dos Prazos de Entrega	Baixa	Muito Significativo	Médio

Métodos e Atividades Realizadas



Produtos Entregues e Sugestões de Solução

Produtos Entregues



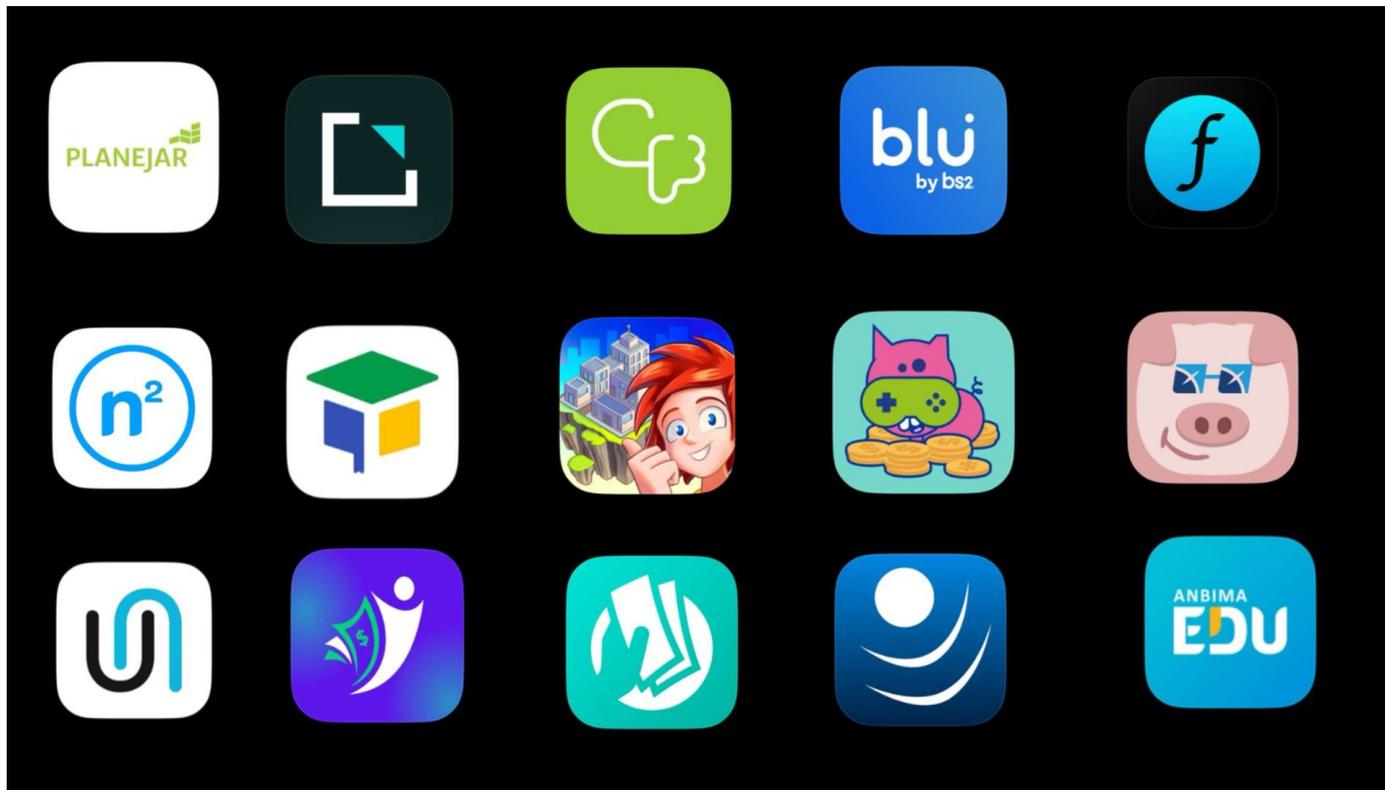
- [Planilha de Avaliação](#);
- Sugestão de uma ferramenta mais adequada;
- Sugestão de funcionalidades/melhorias para o aplicativo da Universidade de Aalborg

Planilha de Avaliação



Aplicativos	Responsável	Carga horária	Quantidade de usuários	Facilidade de uso	Conteúdo relevante	Custo	Disponível para	Pontuação total
Guia bolso	Marina	3	5	1	2	3	Ambos	15
Expense IQ	Gustavo	4	5	1	2	1	Android	20
Meu Dinheiro	Nikolas	1	3	3	1	3	Ambos	8
Wisecash	Bárbara	1	3	3	1	3	Ambos	8
Fortuno	Marina	1	2	2	1	4	Ambos	3
Organize	Gustavo	1	4	3	1	3	Ambos	9
O Meu Banco	Nikolas	1	3	4	1	2	Ambos	12
NextJoy	Bárbara	1	3	3	1	1	Ambos	14
Spendee	Marina	1	2	3	3	2	Ambos	16
Wallet	Gustavo	1	2	2	1	2	Ambos	9
Mobills Edu	Nikolas	4	4	5	5	1	Ambos	35
Mooney	Bárbara	1	2	1	1	4	Ambos	2
EDUQSE	Marina	3	3	3	3	3	Ambos	18
Melver	Gustavo	2	3	1	2	4	Ambos	8
Lunos	Nikolas	3	2	2	3	2	Ambos	19
Educa BRB	Bárbara	2	1	1	1	1	Ambos	12
Tindin Escola	Marina	1	1	1	1	5	Ambos	-2
Blu by BS2	Gustavo	1	2	1	1	2	Ambos	8
N2	Nikolas	1	3	1	1	4	Ambos	3
Tindin	Bárbara	1	3	4	1	2	Ambos	12
Finclass	Gustavo	5	4	3	5	5	Ambos	23
VIP O Guia Financeiro	Nikolas	3	3	2	3	4	Ambos	14
Conexão Financeira - O Jo	Bárbara	1	1	1	1	3	Ambos	4
Planejar	Marina	1	1	1	1	5	Ambos	-2
Anbima Edu	Gustavo	5	3	3	3	4	Ambos	19

Sugestões de Ferramentas



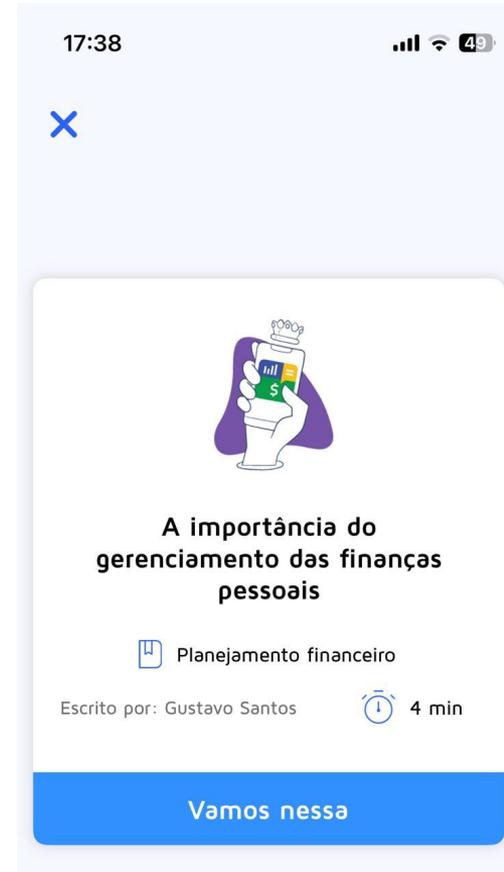
Problemas observados



- Muitos aplicativos voltados para controle do dinheiro
- Educação do mercado financeiro (bolsa, cripto,etc)
- Aplicativos de controle de gasto para os pais
- Aplicativos caros
- Todos precisam de um certo grau de alfabetização para serem utilizados

Ferramenta vencedora

- Mobills Edu
- Voltado totalmente para educação financeira
- Mais de 4 horas de aulas
- Interface agradável e fácil
- Grátis



E o aplicativo da Dinamarca?

- Protótipo
- Desenvolvimento
- Não tem nenhuma aula ainda
- Porém tem potencial para ser o melhor app de acordo com nossos requisitos

Lições Aprendidas

Lições Aprendidas



Problema	Impacto	Lições Aprendidas	Solução
Comunicação com o Stakeholder	Dificuldade de progressão	Busca por alternativas de comunicação com o stakeholder foram necessárias	Stakeholder teve menor participação do que o esperado no projeto
Comunicação com as outras disciplinas	Dificuldade de progressão	As equipes das diferentes disciplinas tinham objetivos diferentes de projeto	Organizar anteriormente entre as disciplinas como será realizado o projeto
Pesquisa de Aplicativos	Falta de concordância com o escopo	Necessidade de maior objetividade na pesquisa	Definir anteriormente os requisitos do projeto
Ferramentas de Comunicação e Organização	Dificuldade de organização	Base Camp deveria ter sido utilizado como ferramenta principal	Utilização do Google Drive como alternativa

Potenciais de Continuidade



Potenciais de Continuidade

- Desenvolvimento do aplicativo de Aalborg
- Pesquisa para novas possibilidades e sugestões de outras soluções
- Comparativo aprofundado entre o aplicativo sugerido e o aplicativo de Aalborg
- Organização e planejamento executivo para implementação do aplicativo sugerido

Conclusão



Conclusão

- O projeto pode ser considerado um sucesso pois atingiu os objetivos propostos. O trabalho realizado trouxe resultados positivos e soluções plausíveis dentro do escopo proposto. Além disso, a avaliação e comparação do aplicativo de Aalborg com o que já existe estabelecido no mercado, traz mais insumos para a continuação do desenvolvimento do app produzido na Dinamarca.

Obrigado!