



## TEEN FINANÇAS

**Rosiene V. S. SANTOS<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>**

### RESUMO

A inexperience dos jovens no planejamento financeiro está cada vez mais evidente, a falta de conhecimento em relação à educação financeira faz com que os mesmos percam o controle de suas finanças, assim desenvolvendo impulsos consumistas. E é sob este aspecto que teve por objetivo nesse projeto o desenvolvimento de uma aplicação *web* para auxiliar a organização das finanças dos jovens. Desse modo, para o desenvolvimento do projeto foram utilizados conceitos de Engenharia de *Software*, Gerenciamento de Projetos através do método *Scrum*, a utilização de tecnologias como: *HTML*, *CSS*, *Javascript*, *PHP* e banco de dados *MySQL*. Com isso, o objetivo principal foi alcançado, a finalização de um protótipo funcional da aplicação, para o desenvolvimento da organização financeira, controlando as receitas e despesas, como também a definição do progresso, objetivos e planejamentos. Por fim, pretende-se validar com usuários finais para os ajustes necessários do sistema.

**Palavras-chave:** Planejamento Financeiro; Educação Financeira; Controle Financeiro.

### 1. INTRODUÇÃO

A introdução da educação financeira na adolescência dos jovens, se torna cada vez mais essencial para o desenvolvimento do conhecimento relacionado ao planejamento financeiro para esses adolescentes. Muitos jovens não possuem em mente a organização de suas finanças, pois muitas vezes não chegam a ter conhecimento de como planejá-las e desde cedo aprender a ter uma educação financeira estável.

“Educação financeira é um instrumento capaz de proporcionar às pessoas melhor bem-estar, e melhor qualidade de vida.” (PERETTI, 2007, p. 18).

Buscar formas inovadoras e acessíveis para que os jovens se interessem pela educação financeira, mantendo-a dentro de suas rotinas é uma tarefa difícil, pois o comportamento de consumo da juventude atual é muito influenciado pela linguagem midiática sofrendo forte influência da tecnologia e da internet. De acordo com a economista Ana Carolina,

Se o jovem não tem uma base de educação financeira, ele pode ser mais facilmente influenciado, ficar mais perdido e talvez não tomar as melhores decisões porque existem muitas expectativas e muitas pressões. O jovem, nessa ansiedade que tem de fazer as coisas rápido, que é uma característica nessa idade, ele pode se deixar levar por isso e se arrepender depois. (MARQUES, pág.1, 2022).

Isto é: introduzir a educação financeira nessa fase da vida do jovem faz com que esse desenvolvimento seja estimulado. Portanto, o projeto tem por objetivo a criação de um sistema *web* voltado para jovens para incentivar a organização financeira, para que com antecedência eles

<sup>1</sup>Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: rosiene.vivian@alunos.ifsuldeminas.edu.br

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

aprendam a ter domínio de seus gastos e lucros, de modo que com facilidade eles possam aprender a educação financeira na prática e a utilizar seu dinheiro de maneira benéfica a si mesmo.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Foram realizados estudos sobre conceitos relacionados à Engenharia de *Software* que incluem: processo de *software*, prototipação para a materializar o projeto e validar os requisitos indispensáveis ao usuário, o levantamento de requisitos de *software*, e a análise dos requisitos para uma melhor definição dos objetivos que precisam ser alcançados, de modo que haja uma melhor utilidade aos usuários atingindo um retorno de maior qualidade.

O desenvolvimento das funcionalidades do projeto teve foco para que proporcionasse o uso do *software* de forma simples e prática. E para Ventura(2019), *UML* é semelhante a uma linguagem de fácil entendimento que ajuda as equipes de produção de *software* a serem mais eficientes e eficazes em seu trabalho diário, dessa forma é possível uma comunicação clara e objetiva que diminui o desperdício presente na produção de *software*.

Ademais, para a otimização do projeto houve o uso do *Scrum* que conforme Schwaber(2013), é um *framework* que é possível usar vários processos ou técnicas nele. Dessa forma, fica clara a eficácia relativa das práticas de gestão e desenvolvimento de produtos para que você possa aprimorá-las.

## 3. MATERIAL E MÉTODOS

Para a construção da estrutura do projeto foi necessário uma pesquisa aplicada desenvolvida no curso técnico em informática integrado ao ensino médio no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS - *Campus* Muzambinho, na disciplina de Projetos de *Software* Orientado à Objetos.

A metodologia do projeto foi baseada em conceitos relacionados à Engenharia de *Software*, passando pelo processo da construção de diagramas como o de Caso de Uso, Classe e Atividade. Juntamente, foi organizada uma documentação de requisitos de *software* descrevendo as necessidades específicas do sistema para servir de referência para uma visão geral do mesmo. Para o desenvolvimento da modelagem do *software* orientado a objetos foi utilizada a linguagem *UML(Unified Modeling Language)*. No desenvolvimento de *software web front-end* foram utilizadas as tecnologias, *HTML*, *CSS*, *Bootstrap* e *Javascript*. Já para o desenvolvimento do *back-end* foi utilizada a linguagem *PHP* e o banco de dados *MySQL* para gerenciar os dados e armazená-los.

Para o desenvolvimento do projeto foi utilizado um PC da própria aluna, cujo a marca é Positivo, com processador baseado em x64 *Microsoft Windows* 10. E os computadores

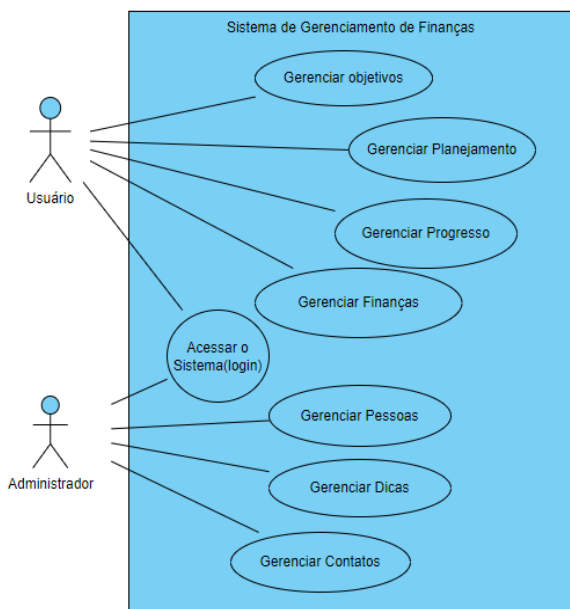
disponibilizados pelo IFSULDEMINAS - *Campus Muzambinho*, das respectivas marcas *HP PRODESK* e *Dell inc*, ambos com processador baseado em x64, *Microsoft Windows 11 Pro*.

Por fim, houve a realização de testes para verificar partes específicas do código, fazendo o uso de gerenciamento de projeto de *software*, como uso de *Scrum* para a otimização da execução do projeto, com o uso do *software Notion* para um melhor gerenciamento do mesmo. Além disso, foram utilizados aplicativos e sites para descrever os dados dos documentos dos quais são: documento *Google*, *Google Drive*, *Figma* ou *Canva* para modelagem de interfaces de usuários e o *Git* e *Github* para repositório e versionamento de códigos.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

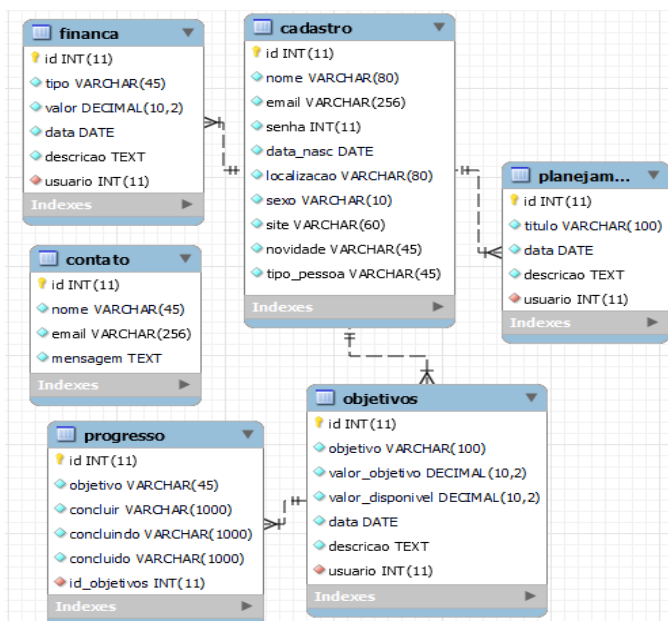
A aplicação torna acessível o controle das finanças pessoais do jovem, em que ele pode definir seus objetivos financeiros futuros, administrando suas receitas e despesas, assim usando a aplicação a favor de seu desenvolvimento na introdução da educação financeira. A Figura 1 apresenta o diagrama de Caso de Uso descrevendo e dividindo claramente os requisitos funcionais do sistema. Já Figura 2 representa a estrutura do banco de dados apresentando as associações entre as tabelas descrevendo como o sistema irá funcionar. A tela principal da aplicação está representada na Figura 3 que contém informações principais sobre o funcionamento do sistema *web*.

Figura 1: diagrama de caso de uso <sup>3</sup>



Fonte: dos autores (2023)

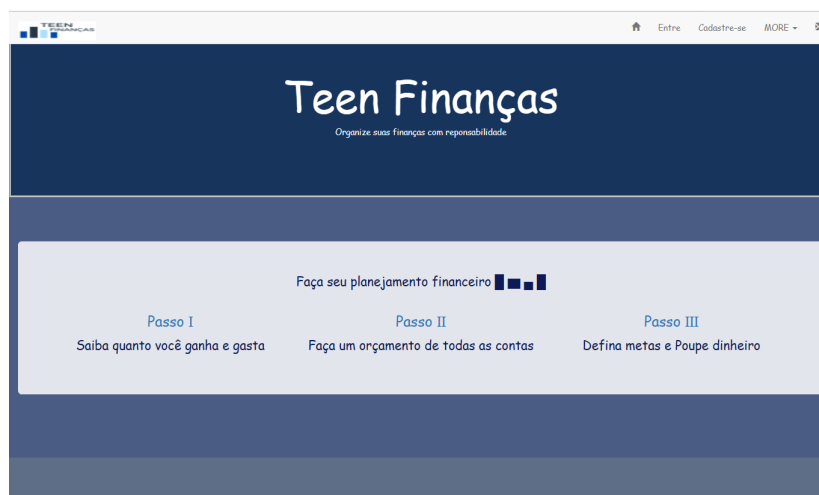
Figura 2: diagrama de banco de dados



Fonte: dos autores (2023)

<sup>3</sup> [Diagrama de Caso De Uso](#)

Figura 3: Tela Principal da aplicação



Fonte: dos autores (2023)

## 5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento da aplicação *web* foi devidamente monitorada por um orientador, que fazia a validação do protótipo da mesma. Dessa forma, foi possível desenvolver de forma segura e eficiente. A aplicação *web* ainda está em nível de protótipo, pois a mesma ainda está em desenvolvimento para o seu aprimoramento. Portanto, o projeto passará por testes de validação e usabilidade. Após recolher as informações necessárias, será feito os ajustes fundamentais para atender de forma eficiente as necessidades dos usuários.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, B.; FRANCISCO, M. 97-Texto Do Artigo-335-1-10-20181109 | PDF | Consumismo | Empréstimos. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/498316200/97-Texto-do-Artigo-335-1-10-20181109#>>. Acesso em: 20 abr. 2023.

MARQUES, K. Entenda a importância da educação financeira para os jovens. Disponível em: <[https://cultura.uol.com.br/economia/noticias/2022/10/26/171\\_entenda-a-importancia-da-educacao-financeira-para-os-jovens.html](https://cultura.uol.com.br/economia/noticias/2022/10/26/171_entenda-a-importancia-da-educacao-financeira-para-os-jovens.html)>. Acesso em: 2 maio. 2023.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. Guia do ScrumTMUm guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo. Disponível em: <<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf>>. Acesso em: 7 abr. 2023.

TAVARES CORREIA DA SILVA, C.; ALMEIDA DA SILVA, N.; MOREIRA A DOS SANTOS, A. Finanças Pessoais Para Iniciantes. Maceió: Editora da Universidade Federal de Alagoas, 2019. pág.116.

VENTURA, P. O que é UML - o que é, para que serve, quando usar, e muito mais! Disponível em: <<https://www.ateomomento.com.br/diagramas-uml/>>. Acesso em: 31 mar. 2023.