



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

ANA CAROLINY TOMÉ

DESIGN DE INTERFACE VOLTADO À ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA PESSOAL:
aplicativo educativo para jovens

Caruaru
2025

ANA CAROLINY TOMÉ

DESIGN DE INTERFACE VOLTADO À ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA PESSOAL:
aplicativo educativo para jovens

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Área de concentração: Design de interfaces.

Orientador: Charles Ricardo Leite da Silva

Caruaru
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Tomé, Ana Carolyn.

Design de interface voltado à organização financeira pessoal: aplicativo educativo para jovens / Ana Carolyn Tomé. - Caruaru, 2025.

78 p. : il.

Orientador(a): Charles Ricardo Leite da Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Organização Financeira. 2. Artefato Digital. 3. Experiência do Usuário.
4. Double Diamond. I. Silva, Charles Ricardo Leite da. (Orientação). II. Título.

600 CDD (22.ed.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

ANA CAROLINY TOMÉ

DESIGN DE INTERFACE VOLTADO À ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA PESSOAL:

aplicativo educativo para jovens

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro,
considera a aluna ANA CAROLINY TOMÉ

APROVADA

Conforme defesa realizada por videoconferência.

Caruaru-PE, 09 de setembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Charles Ricardo Leite da Silva (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Ma. Glenda Gomes Cabral (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Cecília da Rocha Pessoa (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por me guiar durante toda a graduação, mesmo diante das dificuldades. Sou muito grata à minha família, meus pais, tias, tios, avós, primos, e em especial, à minha avó Maria, que esteve ao meu lado todos os dias, oferecendo apoio e incentivo em cada etapa dessa caminhada. Agradeço também ao meu orientador pela paciência, pelos esclarecimentos e por toda dedicação durante o processo de desenvolvimento desta pesquisa, fazendo com que fosse possível concluí-la. Sou grata ainda às amigas que fiz durante a graduação, que caminharam comigo nesta jornada e com quem compartilhei aprendizados, desafios, apoio e que, através dos momentos de descontração, tornaram os anos de faculdade mais leves. Também não poderia deixar de agradecer a todos que, de forma direta ou indireta estiveram comigo e contribuíram para a construção e concretização tanto da minha graduação quanto deste trabalho.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso em Design propõe o desenvolvimento de um artefato digital. Um aplicativo voltado à organização financeira de jovens. A proposta busca oferecer uma ferramenta acessível, de uso intuitivo e eficaz no dia a dia, que incentive a adoção de hábitos financeiros saudáveis. O aplicativo deve, além de facilitar a organização das finanças pessoais, conter recursos educativos que auxiliem na compreensão do tema e na visualização de metas financeiras, contribuindo para que os usuários as alcancem com mais clareza. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e é estruturada a partir da metodologia Double Diamond, permitindo explorar e compreender o problema de forma aprofundada por meio de um estudo aplicado. Durante o processo foram adotadas ferramentas como análise de similares, grupo focal, persona, jornada do usuário, especificação de requisitos, arquitetura da informação, *fluxogramas*, *userflow*, elaboração de *wireframes*, prototipação e visualização do mapa das telas. Com isso, foi possível obter como resultado uma interface funcional e intuitiva voltada para jovens que auxilia na organização das finanças e influencia hábitos financeiros saudáveis.

Palavras-chave: Organização Financeira; Artefato Digital; Experiência do Usuário; Double Diamond.

ABSTRACT

This undergraduate design project proposes the development of a digital artifact. A mobile application aimed at helping young people manage their personal finances. The goal is to offer an accessible, intuitive, and effective tool for daily use that encourages the adoption of healthy financial habits. In addition to facilitating personal financial management, the app will include educational features to support users in understanding financial concepts and visualizing their goals more clearly, helping them achieve those goals. The research follows a qualitative approach and is structured around the Double Diamond methodology, enabling an in-depth exploration and understanding of the problem through an applied study. During the process, methods such as comparative analysis, focus group, persona development, user journey mapping, requirements specification, information architecture, flowcharts, user flow, wireframing, prototyping, and screen map visualization were applied. As a result, a functional and intuitive interface was achieved, designed for young users to support financial management and promote healthy financial habits.

Keywords: Financial Management; Digital Artifact; User Experience (UX); Double Diamond.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	“HoneyComb” de Morville (2004).	15
Figura 2 –	Heurísticas de Shneiderman (1986).	17
Figura 3 –	Heurísticas de Nielsen (1994).	18
Figura 4 –	Telas do aplicativo GrassHopper	22
Figura 5 –	Representação Visual da Metodologia Duplo Diamante (2004).	24
Quadro 1 –	Detalhamento das etapas da metodologia	25
Figura 6 –	Etapa de descoberta do método.	26
Figura 7 –	Etapa de definição do método	27
Figura 8 –	Etapa de desenvolvimento do método.	27
Figura 9 –	Etapa de entrega do método	28
Figura 10 –	ícones e avaliação dos aplicativos escolhidos.	29
Figura 11 –	Telas do aplicativo Gastos – gestor de orçamentos.	30
Figura 12 –	Telas do aplicativo minhas finanças.	31
Figura 13 –	Telas do aplicativo minhas finanças.	32
Figura 14 –	Telas do aplicativo Nubank.	33
Quadro 2 –	Tabela comparativa dos aplicativos.	34
Figura 15 –	Persona	36
Figura 16 –	Mapeamento da jornada do usuário	37
Figura 17 –	Diagrama da arquitetura da informação do aplicativo.	40
Figura 18 –	Fluxograma do aplicativo.	41
Figura 19 –	Userflow do aplicativo	43
Figura 20 –	Wireframes gerais do protótipo	44
Figura 21 –	Wireframes correspondente ao userflow	45
Figura 22 –	Logo e cores do aplicativo	46
Figura 23 –	Grid, espaçamento e margem	46
Figura 24 –	Cores usadas no protótipo	47
Figura 25 –	Ícones usados	47
Figura 26 –	Mapa geral das telas	48
Figura 27 –	Sequência de telas do userflow	49
Figura 28 –	Tarefa de registro até a home	50
Figura 29 –	Fluxo de registro de gasto	51
Figura 30 –	Fluxo de ativar notificações	51

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	OBJETIVO GERAL.....	12
1.2	OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	12
1.3	JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA.....	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1	EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO, USABILIDADE E HEURÍSTICAS.....	15
2.2	DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS.....	19
2.3	ARTEFATOS DIGITAIS NO CONTEXTO GLOBAL.....	20
2.4	ARTEFATOS DIGITAIS NO CONTEXTO BRASILEIRO.....	21
2.5	DESIGN DE APLICATIVOS.....	22
3	METODOLOGIA.....	24
3.1	DESCOBRIR.....	29
3.1.1	Análise de similares.....	29
3.1.1.1	Aplicativo gastos – gestor de orçamentos.....	29
3.1.1.2	Aplicativo Minhas Finanças.....	30
3.1.1.3	Aplicativo Despezzas.....	31
3.1.1.4	Aplicativo Nubank.....	32
3.1.1.5	Síntese.....	33
3.1.2	Grupo focal.....	35
3.1.3	Persona.....	36
3.1.4	Mapeamento da jornada do usuário.....	37
3.2	DEFINIR.....	38
3.2.1	Especificação de requisitos.....	38
3.2.1.1	Requisitos funcionais (RF):.....	38
3.2.1.2	Requisitos não funcionais (RNF):.....	39
3.2.2	Arquitetura da informação.....	40
3.2.3	Fluxograma e userflow.....	41
3.3	DESENVOLVER.....	44
3.3.1	Wireframes.....	44
3.3.2	Nome e Identidade visual do aplicativo.....	45
3.3.3	Protótipo inicial e Mapa das telas.....	46

3.4	ENTREGAR.....	49
3.4.1	Teste de usabilidade.....	49
4	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	53
4.1	DESCOBRIR.....	53
4.2	DEFINIR.....	53
4.3	DESENVOLVER.....	54
4.4	ENTREGAR.....	55
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
	REFERÊNCIAS.....	58
	APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DAS PERGUNTAS DO GRUPO FOCAL.....	65
	ANEXO A – TRANSCRIÇÃO DAS RESPOSTAS DO GRUPO FOCAL.....	66

1 INTRODUÇÃO

A educação financeira ainda representa uma lacuna significativa no contexto sociocultural brasileiro. Dados da Federação Brasileira de Bancos (Febraban, 2019), oriundos de um estudo global sobre alfabetização financeira, evidenciam essa realidade ao posicionar o Brasil na 74ª colocação entre 140 países avaliados. Esse dado revela não apenas uma deficiência sistêmica no acesso à informação, mas também um impacto direto na autonomia dos jovens e em sua capacidade de planejar e organizar suas finanças pessoais.

Com a implementação da reforma do Novo Ensino Médio, em 2020, foram propostas diretrizes que incluíam competências como o empreendedorismo e a organização financeira, inseridas nos chamados itinerários formativos. No entanto, a efetivação dessas diretrizes ainda é desigual em nível nacional. Muitas escolas públicas, sobretudo nas regiões Norte e Nordeste, não ofertam disciplinas eletivas voltadas à educação financeira. Segundo levantamento da Associação de Educação Financeira do Brasil, apenas 8% das instituições escolares no Nordeste implementaram conteúdos relacionados ao tema, mesmo após a diretriz estabelecida pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Complementarmente, dados da UNESCO (2023) revelam que 56% dos estudantes e 76% dos docentes demonstraram insatisfação com os resultados do Novo Ensino Médio, refletindo desafios estruturais na aplicação das propostas curriculares.

Diante dessa lacuna, é fundamental propor soluções complementares que sejam acessíveis, engajadoras e conectadas à realidade dos jovens. Nesse contexto, o design surge como um campo estratégico para o desenvolvimento de experiências de aprendizagem inovadoras e eficazes. A pandemia da Covid-19 intensificou a presença das tecnologias digitais no cotidiano educacional, consolidando o uso de dispositivos móveis como ferramentas de acesso ao conhecimento.

De acordo com o IBGE (2022), cerca de 94,1% dos brasileiros entre 14 e 19 anos acessam a internet, sendo o smartphone o principal dispositivo utilizado. Esse dado evidencia um alto grau de familiaridade desse público com o ambiente digital, especialmente no formato mobile, o que reforça o potencial do design de interfaces centradas no usuário como meio para promover a alfabetização financeira. Plataformas digitais que integram interatividade, personalização, linguagem visual

acessível e recursos multimídia têm potencial para não apenas estimular o engajamento, mas também proporcionar aprendizado significativo.

Dessa forma, este projeto parte da premissa de que o design pode tornar conteúdos tradicionalmente abstratos e desinteressantes — como a organização financeira — em experiências de aprendizagem mais intuitivas, funcionais e motivadoras. A proposta metodológica fundamenta-se no modelo Double Diamond, que estrutura o processo de design em quatro fases: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. A partir dessa abordagem, pretende-se desenvolver o protótipo de um aplicativo mobile voltado à organização financeira de jovens.

Assim, a presente pesquisa busca responder à seguinte pergunta: como desenvolver um sistema de interfaces digitais, funcional e intuitivo, que auxilia jovens na organização de suas finanças pessoais?

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver o protótipo de um aplicativo mobile para auxiliar jovens na organização financeira pessoal, utilizando a metodologia Double Diamond e priorizando a usabilidade e a interação no contexto de uso.

1.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Aplicar as etapas do modelo Double Diamond como diretriz no processo de desenvolvimento do protótipo;
- Levantar e organizar informações sobre as necessidades do público alvo;
- Estruturar fluxos de navegação por meio de fluxogramas¹ e userflows²;
- criar wireframes³ baseados em princípios de usabilidade;
- Construir protótipo funcional de baixa ou média fidelidade;
- Realizar testes de usabilidade com usuários jovens;
- Analisar os resultados quanto à funcionalidade, intuitividade e eficácia do aplicativo.

¹ **Fluxograma:** diagrama que mostra a sequência de etapas de um processo usando símbolos e setas para indicar o caminho e as decisões.

² **Userflow:** sequência de passos que o usuário faz para completar uma tarefa.

³ **Wireframes:** esboço básico mostrando onde ficam os elementos na tela.

1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

Este projeto propõe o desenvolvimento de uma interface digital voltada à educação financeira de jovens, por meio de um aplicativo mobile que ofereça uma experiência interativa, acessível e adaptada às demandas cotidianas desse público. A interface deverá permitir ao usuário visualizar sua situação financeira de forma clara, ao mesmo tempo em que oferece recursos pedagógicos que incentivem decisões conscientes e autônomas.

A relevância do tema é reforçada por dados da Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas (CNDL), em parceria com o Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil) e o Sebrae, que apontam que 47% dos jovens da geração Z (entre 18 e 24 anos) não realizam nenhum tipo de controle financeiro (CNDL, 2019). Entre os principais motivos estão a falta de conhecimento, ausência de renda e o uso de métodos ineficazes, como anotações em papel ou planilhas manuais. Tais práticas, além de desatualizadas, carecem de recursos interativos, automação e retorno visual, dificultando a manutenção de hábitos organizacionais consistentes.

Estudos como o da Brainyard (2019) apontam que mesmo em ambientes corporativos, organizar as finanças por meio de planilhas consome tempo excessivo, com uma média de 2,24 horas por dia. Esse dado reforça a limitação dessa ferramenta, sobretudo no uso pessoal, onde o domínio técnico tende a ser menor, principalmente entre os jovens com baixo letramento financeiro.

Outro dado preocupante refere-se ao uso recorrente de papel para organização das finanças, ainda adotado por 38% dos brasileiros, segundo o SPC Brasil. Além da possibilidade de perda de dados, essa prática carece de elementos visuais e interativos que favoreçam o aprendizado contínuo e o engajamento com a própria realidade financeira. Embora existam aplicativos no mercado voltados à organização financeira, muitos se mostram complexos demais ou descolados das reais necessidades dos jovens, o que compromete sua eficácia.

Adicionalmente, dados recentes da TransUnion (HUR, 2024) apontam que o índice de dívida em relação à renda entre jovens de 22 a 24 anos aumentou de 12% (em 2013) para 16% em 2024, impulsionado por um contexto econômico marcado por inflação, desemprego e recessão. Esse cenário acentua a urgência de práticas educativas que promovam a consciência financeira desde a juventude.

A presente proposta fundamenta-se nos princípios do design como campo interdisciplinar e centrado no ser humano. Como observa Brandt (2023), a criação de artefatos de design exige diálogo com outros saberes e escuta ativa dos usuários. Neste estudo, o design assume o papel de mediador pedagógico, articulando conhecimentos da educação financeira, da tecnologia e do comportamento juvenil.

Por fim, o projeto também contribui com a inovação na área do design digital. De acordo com Norman (1988), o design é um processo iterativo de melhoria contínua, voltado à solução de problemas concretos. A proposta, portanto, busca gerar soluções replicáveis para outras iniciativas educacionais, além de fornecer subsídios metodológicos para projetos que visem a personalização da experiência do usuário e desenvolvimento de produtos digitais com propósito social.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO, USABILIDADE E HEURÍSTICAS

A experiência do usuário (UX) é um dos principais conceitos discutidos dentro do campo do design e é fundamental para o desenvolvimento de artefatos. Sendo assim, ela consiste na interação gerada entre o produto e o usuário no momento em que entram em contato (Garret, 2011). Morville (2004), complementa desenvolvendo um diagrama denominado *User Experience Honeycomb* que contempla elementos essenciais para a experiência do usuário, conforme a figura 1, a seguir:

Figura 1 - “HoneyComb” de Morville (2004).



Fonte: Criado pela autora, 2025.

Esse diagrama se constitui dos seguintes elementos: ser útil, acessível, utilizável, valioso, confiável, desejável e satisfatório (Morville, 2004). É preciso considerar esses conceitos durante o desenvolvimento dos artefatos, que são determinantes para uma boa experiência do usuário, pois estabelecem como será a interação entre eles.

Neste contexto, para Norman (2006), os artefatos mal projetados geram uma experiência negativa nos usuários, pois quando erram tendem a considerar que eles são os culpados por não compreenderem o uso, quando na realidade o problema está no produto em si.

Do mesmo modo, Fadel (2015, p. 96) acrescenta que “a UX está interessada em entender o papel das afeições como antecessor, como consequência e mediador

no uso da tecnologia”. Ela pontua a importância das emoções do usuário ao interagir com produto ou serviço, que corrobora proporcionando uma experiência do usuário mais completa. Desse modo, essa união entre a usabilidade e emoção, que integra a forma e função ao projetar, eleva a experiência do usuário tornando-a mais completa, principalmente por considerar os fatores emocionais, que podem ser cruciais para gerar uma experiência de memória afetiva positiva aos usuários.

Essa é uma preocupação importante quando um artefato está sendo desenvolvido, e ainda de acordo com Norman (2006, op. cit. p. 16), “a prioridade e a ênfase são as pessoas, e como nós, seres humanos, interagimos com os objetos físicos no mundo”. Dessa forma, o foco no desenvolvimento deve ser o usuário, concentrando-se em tornar o artefato funcional e evitando que ele possibilite erros durante o uso. Além disso, segundo Hassenzahl e Tractinsky (2006), a experiência do usuário possui três pilares que se relacionam entre si, o usuário, sistema e contexto. Desse modo, entende-se que a UX não se limita apenas a produtos, sejam físicos ou digitais, mas também a tudo aquilo que leva o indivíduo a usar um produto, incluindo aspectos emocionais e sociais do usuário. Ademais, conforme afirma Grilo (2019. p. 47):

Profissionais de UX utilizam princípios de Design para estabelecer uma ponte entre os requisitos do produto e as necessidades das pessoas, atuando não apenas como projetistas, mas também como pesquisadores no time de desenvolvimento do produto.

Sendo assim, um desses princípios que sempre está presente é o da usabilidade. Com base na norma NBR ISO (2002), a usabilidade é o quanto um produto ou serviço pode ser utilizado por determinados usuários atendendo seus objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação dentro de um contexto, conforme a *International Organization for Standardization*⁴. No entanto, há definições mais simplificadas sobre usabilidade. Krug (2006), apresenta o conceito como sendo algo que funcione bem o suficiente para que um usuário comum consiga usar sem gerar aborrecimentos.

Outro fator importante da usabilidade é analisar o contexto de uso, pois é um determinante para assegurar a usabilidade, nesse sentido Cybis (2007, p.15) explica:

⁴ Normas brasileiras que correspondem à Organização Internacional de Normalização (tradução nossa).

Uma mesma interface pode proporcionar interações satisfatórias para usuários experientes e deixar muito a desejar quando utilizada por novatos. O mesmo pode ocorrer, independente do tipo de usuário, caso o programa seja operado em computadores rápidos ou lentos, ou caso a tarefa seja realizada esporadicamente ou de forma frequente. A essência da usabilidade é o acordo entre interface, usuário, tarefa e ambiente.

O conceito de usabilidade dentro do design é um tópico essencial que está correlacionado com a experiência do usuário. Desse modo, é necessário entender e delimitar brevemente a diferença entre o que se compreende em atender aos objetivos da experiência do usuário e o da usabilidade em um projeto de desenvolvimento de um produto. De acordo com Preece (2005), a experiência do usuário engloba também os aspectos emocionais e mais subjetivos relacionados às vontades do usuário, enquanto a usabilidade foca mais em questões de metas que são objetivas e técnicas a fim de garantir que o produto não possua erros que interfiram na interação com o usuário.

Nielsen (1995) e Shneiderman (1995) são alguns dos especialistas que criaram instruções a serem seguidas em sistemas interativos (Grilo, 2019, op. cit., p.xx.). Ou seja, esses são princípios importantes que norteiam os projetistas durante o desenvolvimento para garantir que as interfaces possuam uma boa usabilidade para os usuários. Shneiderman (1995) apresenta seus princípios de usabilidade em 8 passos enquanto Nielsen (1995) apresenta 10 princípios a serem seguidos (Grilo, 2019).

Desse modo, as Heurísticas de Shneiderman (1986), enumeradas na figura 2, incluem aspectos que ajudam a tornar as interfaces mais intuitivas. Elas alertam sobre a necessidade da interface ser consistente mantendo um padrão, de oferecer atalhos para usuários avançados, fornecer feedback imediato sobre ações, confirmar quando algo for concluído e ajudar a evitar erros. Além disso, inclui permitir que o usuário desfça ações, tenha mais controle sobre o que faz e não precise memorizar informações o tempo todo.

Figura 2 – Heurísticas de Shneiderman (1986).



Fonte: Criado pela autora, 2025.

Enquanto as heurísticas de Nielsen (1995), apresentadas na figura 3, também possuem aspectos indispensáveis para a criação de interfaces, pois auxiliam evitando possíveis problemas de usabilidade no desenvolvimento, tornando a interface mais acessível ao usuário.

Figura 3 – Heurísticas de Nielsen (1994).



Fonte: Ângela Rosa, 2020

A primeira garante que o usuário sempre saiba o que está acontecendo nas telas, use uma interface familiar, tenha controle sobre suas ações e encontre padrões que tornem a navegação intuitiva. Além disso, ajudam a evitar erros, facilitam o reconhecimento de informações sem precisar memorizá-las, tornam o uso mais eficiente, mantêm um design limpo e oferecem suporte claro quando necessário, respectivamente.

Ambos conjuntos de heurísticas são essenciais para a criação da interface que será desenvolvida, já que contribuem para uma navegação mais simples e intuitiva para os usuários, consequentemente tornando a experiência mais fluida, satisfatória e evitando possíveis frustrações. Sendo assim, estes princípios ajudarão a tornar o aplicativo mais eficaz e eficiente, permitindo que os usuários organizem suas finanças sem dificuldades.

2.2 DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS

“Os artefatos digitais tornaram-se ferramentas culturais pela capacidade de mediação das interações e das atividades humanas e por mudar, de forma substancial, os ambientes e as maneiras de aprender” (Moraes e Lima, 2020, p. 244). Desse modo, os artefatos digitais contemporâneos não são apenas um meio de comunicação entre usuário e produto, mas atinge uma esfera social, cultural e principalmente educacional. Por meio desses artefatos, como smartphones, aplicativos, plataformas, softwares, etc. surgem novas maneiras de interação e aprendizados.

Lhamas e Muller (2021) mencionam que, devido à produção humana de fatos e artefatos tecnológicos, há grande quantidade de tecnologias atualmente que corroboram para melhorias no âmbito da sobrevivência, desenvolvimento, trabalho, de bem-estar e trazem facilidade para a vida das pessoas. Artefatos são uma forma de trazer facilidade para as pessoas, praticidade em solucionar possíveis problemas ou auxiliar com ferramentas, além de possibilitar surgimento de novas ideias e promover inovação. Um breve exemplo desta questão, foram os aplicativos de vacinação desenvolvidos para facilitar e organizar a distribuição de vacinas na pandemia de coronavírus.

No entanto, no contexto econômico e social, devido ao cenário analfabetismo digital que prevalece em parte considerável do Brasil, “cerca de 76% dos brasileiros

não tem habilidades digitais básicas” segundo a Anatel, é inegável que haja a presença da desigualdade digital que fomenta uma exclusão digital dos indivíduos e consequentemente transforma artefatos digitais em barreiras. Um dos principais fatores que reforça essa ideia é o fator cognitivo gerado pelo ensino básico precário no país, fazendo com que os indivíduos não consigam extrair corretamente os benefícios das tecnologias da informação e comunicação (Mattos e Chagas, 2008).

2.3 ARTEFATOS DIGITAIS NO CONTEXTO GLOBAL

Segundo Manovich (2001), a transição da mídia moderna para a nova mídia é resultado da convergência entre o desenvolvimento simultâneo entre as tecnologias de mídia e a computação, que possibilitou a transcrição da mídia para dados lidos pela máquina. Portanto, a nova mídia está integrada a máquina, deste modo, uma imagem pode ser facilmente acessada por um dispositivo, armazenada, manipulada e distribuída, assim como afirma Manovich. Foi desta forma que as mídias evoluíram a ponto de serem transformadas em códigos para serem acessadas facilmente pela grande massa nos dispositivos. Consequentemente, houve a alteração da relação de comunicação e interação da informação.

É possível observar as mudanças claras na comunicação causadas pelas mídias digitais. Conforme notado por Prado (2013), elas dão controle às pessoas, que passam a preferir mensagens por tela em vez de telefonemas para evitar frustrações e compromissos imediatos. Além de que, segundo Jenkins (2009), a mídia evoluiu ao ponto de o conteúdo convergir através de diversas plataformas em diferentes dispositivos, possibilitando também a participação e interação. Os indivíduos neste cenário buscam o conteúdo de modo ativo e participam colaborando, criando e compartilhando.

Na atualidade, a tecnologia altamente difundida alcança um patamar inovador e seus impactos e implementações são discutidas em busca de melhorias e otimizações. A consultoria Gartner (2025) aponta a tendência no uso das IAs Generativas a fim de impulsionar organizações com otimização, execução de tarefas e experiências imersivas em ambiente digital. Enquanto a McKinsey, evidencia o uso da tecnologia blockchain para a segurança e gestão. Elas impactam principalmente na produtividade, tanto no âmbito empresarial quanto pessoal.

2.4 ARTEFATOS DIGITAIS NO CONTEXTO BRASILEIRO

Mattos e Chagas (2008) salientam que a desigualdade socioeconômica e educacional brasileira dificulta a inclusão digital, marginalizando indivíduos inexperientes em um sistema público cada vez mais tecnológico, que demanda acesso a aplicativos e sistemas integrados e, conseqüentemente, a posse de dispositivos atualizados para poder exercer sua cidadania. Embora programas governamentais como o “Computador para Todos”⁵ tenham visado ampliar o acesso, os autores alertam que isso não garante qualidade, pois não há precisão em medir a capacidade dos usuários em transformar informação em conhecimento. Assim, torna-se crucial não apenas facilitar o acesso, mas também capacitar e auxiliar esses indivíduos no uso efetivo da tecnologia.

Ademais, Castells (1999) aponta que a revolução informacional trouxe benefícios com a tecnologia que estimulou a produção, criação e inovação, no entanto em alguns locais acentuou ainda mais situações de pobreza extrema. Além de que, segundo ele, essa exclusão é proposital, pois há investimento onde há maior lucro e não em locais carentes de desenvolvimento. No Brasil, é possível visualizar essa disparidade de acesso, porém a razão da exclusão ocorre em maioria pela falta de interesse que supera o custo segundo a pesquisa de Neri (2012). Ele enfatiza a heterogeneidade regional, os estados do sul, sudeste e centro oeste lideram o acesso domiciliar a computador e internet e o norte e nordeste configuram nas últimas posições

Portanto, ao analisar o contexto de artefatos digitais no Brasil, considerando a questão de incluir e utilizar as tecnologias habitualmente no dia a dia de modo útil para além de apenas um simples acesso, pode-se concluir que o Brasil ao mesmo tempo que busca meios para expandir o acesso, possui dificuldades em garantir inclusão social e educação efetiva. Entretanto, esse problema não é enfrentado apenas por nós, mas por grande parte das nações, inclusive mais consolidadas, porém em comparação com elas, ainda é necessário percorrer um longo caminho.

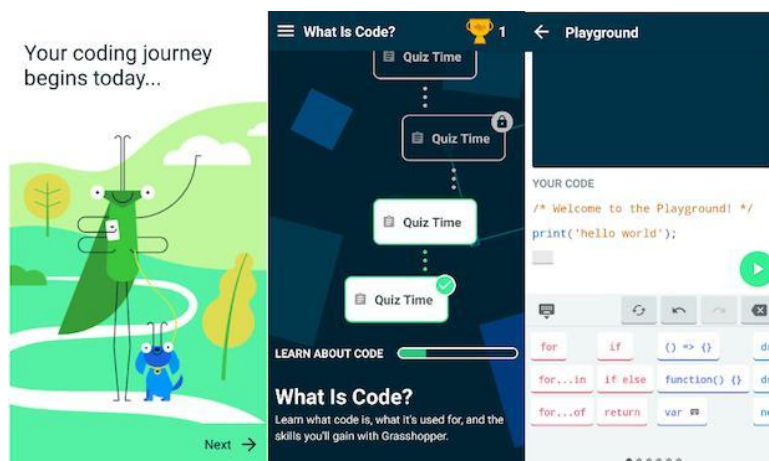
⁵ Iniciativa governamental para inclusão digital que isentava impostos, barateando assim o valor final dos computadores. Além de oferecer parcelamentos por mais prestações.

2.5 DESIGN DE APLICATIVOS

De acordo com Feijó et al. (2013), aplicativos são softwares desenvolvidos com o intuito de auxiliar os usuários a executar tarefas, tanto no âmbito profissional quanto lazer, e foram adaptados para os dispositivos móveis integrando assim o dia-a-dia das pessoas. À vista disso, para GinsBurg (2010), os aplicativos podem ser classificados como de utilidade, contendo como características prover informações de fácil acesso ou realizar tarefas de forma rápida, além de apresentar interface e fluxos mais simples, priorizando informações importantes. Sabendo disso, o design de aplicativo proposto nesta pesquisa trata-se justamente deste tipo, podendo ser relevante e útil para diversos jovens a entenderem e organizarem melhor suas finanças.

Para o desenvolvimento de design de aplicativos, Batista (2016) afirma que a implementação de um design *flat* pode corroborar para a melhoria da usabilidade, consequentemente facilitando a interação entre a interface e o usuário. Segundo Esteves e Mulling (2016), o flat design consiste em um estilo visual mais simples com uma redução de elementos na tela visando à transmissão da informação de forma mais clara e com foco no essencial. Neste contexto, o uso desse estilo, que pode ser observado na figura 4, é interessante na interface proposta por esta pesquisa, considerando que as características mencionadas são fundamentais para a estrutura da informação de um aplicativo voltado para organização financeira.

Figura 4 - Telas do aplicativo *GrassHopper*



Fonte: BLOG BEST, 2021

Em princípio, para isso é fundamental adotar um bom método que auxilie no planejamento e desenvolvimento de aplicativos. Sendo assim, segundo Barra et al. (2017), para obter um design de aplicativo eficaz é necessário um processo estruturado que geralmente compõe análise, concepção, desenvolvimento, implementação e avaliação, que pode ser adaptado em diversos métodos. Por meio desse processo de planejamento, como resultado pode-se desenvolver um aplicativo, que por meio da sua interface, afirma Cardoso (2021, p.11), tem a função de “compreender e atender as necessidades e as expectativas dos usuários”.

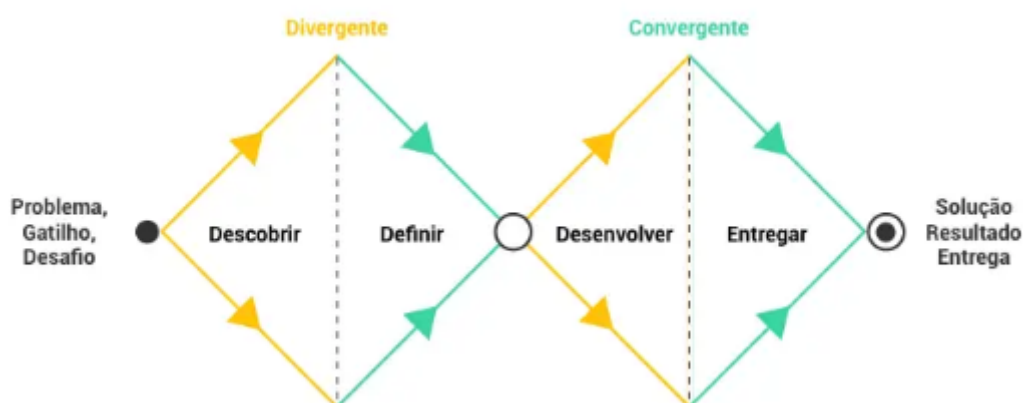
3 METODOLOGIA

Este estudo compreende-se em uma abordagem principalmente qualitativa, por meio de estudo aplicado com o objetivo de explorar e entender melhor o problema. A metodologia adotada para o desenvolvimento deste projeto foi criada pelo conselho de design Council do Reino Unido, em 2003, denominada de Double Diamond ou duplo diamante (Santos et al., 2021). Esse método provém do *design Thinking*, pelo qual apresenta como objetivo principal a solução de problemas considerando como foco central o atendimento às necessidades do usuário (Guedes, 2020).

Com essa metodologia, é possível descrever de forma simples os passos tomados em qualquer projeto de design e inovação, independentemente dos métodos e ferramentas usados (Design Council, 2005). Sendo assim, é um processo que promove interação e é estruturado com etapas bem definidas a serem seguidas e que possibilitam ao designer escolher as ferramentas que melhor atendem às necessidades do seu projeto a fim de obter uma solução. Além disso, a escolha desse método ocorre também devido ao seu caráter cíclico, pois Lugão (2022), afirma que cada uma das etapas sofre influência da etapa anterior e permite a volta às etapas anteriores para aperfeiçoamento e correção de lacunas que foram deixadas no processo.

De acordo com Garcez et al. (2021), o método Duplo Diamante é representado pela forma de dois losangos que se encontram em um ponto em comum formando dois diamantes e apresenta quatro etapas indicadas como: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega, que estão representadas na figura 5. Dessa forma, o primeiro diamante é dividido em duas etapas, descoberta e definição, e o segundo é dividido em desenvolvimento e entrega conforme a figura 5.

Figura 5 – Representação Visual da Metodologia Duplo Diamante (2004).



Fonte: Inovação Sebrae Minas (2024).

Ademais, a metodologia contempla a premissa de estágio divergente e convergente (Kirsch e Kassick, 2018). Desse modo, no momento em que o diamante se expande, ocorre o estágio divergente, em que é necessário, primordialmente, a coleta de informações por meio de pesquisas para identificar e, assim, entender antecipadamente o problema (Silva et al., 2023). É o momento de pesquisar ao máximo, obter diversas informações, possibilidades e ideias sem que haja restrições. Nas etapas iniciais de cada diamante, que são: descoberta e desenvolvimento, conforme pode ser observado na figura 5 predomina esse caráter divergente. No entanto, o estágio convergente, no qual se concentra nas etapas de definição e entrega, funciona como um processo de lapidação; é o momento em que tudo o que foi coletado na etapa anterior (divergente) é detalhado e são definidos os aspectos que melhor se enquadram para o projeto (Inovação Sebrae, 2024).

No quadro 1 há a visão geral de todas as etapas da metodologia.

Quadro 1 – Detalhamento das etapas da metodologia

Descobrir	Definir	Desenvolver	Entregar
Revisão bibliográfica	Especificação de requisitos	<i>Wireframes</i>	Teste de Usabilidade
Análise de Similares	Arquitetura da informação	Nome e id. Visual do aplicativo	Resultados, Alterações e Protótipo Final
Grupo Focal	Fluxogramas e <i>Userflow</i>	Protótipo inicial	

Persona e Jornada do Usuário		Mapa das Telas	
------------------------------	--	----------------	--

Fonte: Autora, 2025

Na primeira etapa do método, a de descoberta (figura 6), é o estágio em que a prioridade é a pesquisa, ela torna-se a base para identificar e entender o problema para assim direcionar o desenvolvimento (Martins, 2019). Portanto, nesta fase, foi observado a necessidade de desenvolver uma interface intuitiva com base na proposta desta aplicação para auxiliar a relação entre o usuário e suas finanças. Com base nisso, esta etapa iniciou com a revisão bibliográfica, contextualizando a educação financeira no Brasil com enfoque no público jovem, em seguida foi realizada a análise de similares para compreender funcionalidades importantes, o grupo focal para entender as necessidades através da voz do usuário e por fim, a persona e jornada do usuário.

Figura 6 – Etapa de descoberta do método.

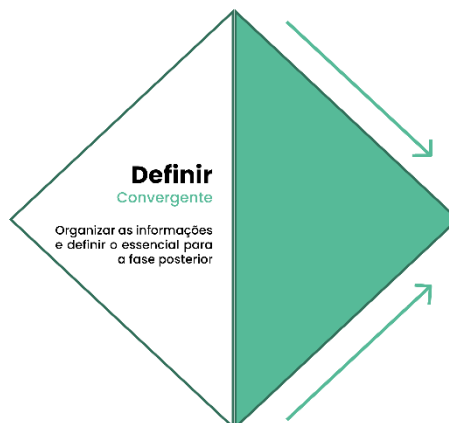


Fonte: Adaptado de Santos et al., 2021.

Em seguida, na segunda etapa chamada de definição (Figura 7) é o momento em que será estabelecido o que deve ser priorizado de acordo com os dados obtidos na fase anterior (descoberta), sintetizando as informações e definindo o essencial para a próxima fase (Gomes e Duque-Pereira, 2022). Sendo assim, são usadas ferramentas que auxiliam o projetista a sintetizar e priorizar as informações, norteando o desenvolvimento do projeto. Com tal finalidade, nesta etapa foi

executado a especificação de requisitos, fluxogramas, *userflow* e organização da arquitetura da informação.⁶

Figura 7 – Etapa de definição do método



Fonte: Adaptado de Santos et al., 2025.

Neste momento, há a transição para o segundo diamante com a etapa quatro (figura 8), a do desenvolvimento. Neste caso, conforme Rossetti (2021), voltamos à mentalidade divergente de gerar soluções para o problema identificado com o objetivo de permitir a fluidez da criatividade e dar início às experimentações. Desse modo, foram realizados os primeiros *wireframes*, que são esboços das primeiras telas do protótipo, posteriormente foi estabelecido a identidade visual e *naming*⁷ em conjunto com a criação do protótipo inicial e apresentação do mapa de telas.

Figura 8 – Etapa de desenvolvimento do método.

⁶ **Arquitetura da Informação:** é organizar e estruturar o conteúdo para que seja fácil de encontrar.

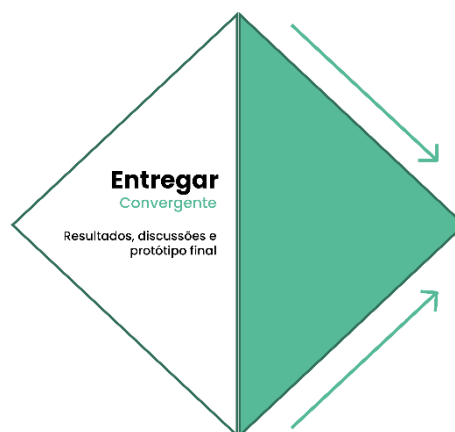
⁷ **Naming:** processo de nomear empresas, produtos, serviços ou marcas.



Fonte: Adaptado de Santos et al., 2025.

Na última etapa do método (figura 9), denominada de entrega, foi a responsável pela realização do teste, validação dos resultados, refinamento e entrega do protótipo. Conforme afirmam silva et al., (2023, ibid., n.p.), “A última etapa do DT, a entrega, envolve o teste de diferentes soluções em pequena escala, rejeitando aquelas que não funcionarão e melhorando as que funcionarão”. Sendo assim, o protótipo inicial foi submetido ao teste de usabilidade e através dos resultados foi identificado necessidades de alterações, elas foram pontuadas para serem implementadas no futuro para melhoria do aplicativo.

Figura 9 – Etapa de entrega do método



Fonte: Adaptado de Santos et al., 2025.

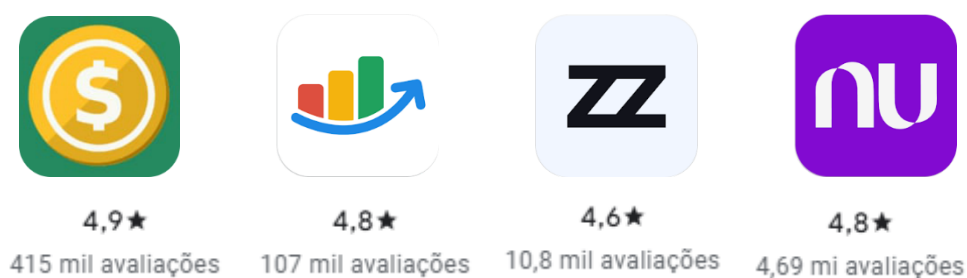
3.1 DESCOBRIR

3.1.1 Análise de similares

A etapa de descoberta inicia com a análise de similares, realizar essa análise e pesquisa é essencial para a construção inicial do protótipo do aplicativo, pois permite visualizar o que há de elementos positivos e negativos que podem ser incrementados ou evitados no desenvolvimento da interface. Dito isso, Brunel (2020) confirma essa ideia afirmando que a análise de similares permite conhecer propostas semelhantes e analisar acertos, erros e assim encontrar oportunidades.

Semelhantes à proposta de organização financeira foram escolhidos para a análise 4 aplicativos que se destacam, o “gastos – gestor de orçamento”, “Minhas finanças” e “Despezzas”, respectivamente, sendo um deles um aplicativo de uma instituição financeira, o Nubank. Desconsiderando o Nubank, a escolha dos outros três aplicativos foram baseados nos mais bem avaliados ao pesquisar “organização financeira” na plataforma “PlayStore”. Eles foram analisados considerando as funções que oferecem aos usuários, a sua qualidade gráfica e técnica de navegação. Os ícones e a avaliação de cada um dos aplicativos podem ser observados na figura 10.

Figura 10 – ícones e avaliação dos aplicativos escolhidos.



Fonte: Autora, 2025.

3.1.1.1 Aplicativo gastos – gestor de orçamentos

Este aplicativo oferece a opção de logar com ou sem conta, solicita a escolha da moeda padrão e o seu saldo da conta principal. A interface (figura 11) é simples e fácil de entender, principalmente para novos usuários, possui um design flat e uso

das cores para identificar gráficos, tipo de despesas e renda. As informações estão organizadas, apresenta gráfico, opção de adicionar renda e despesas, oferece personalização ao gerir categorias além das sugeridas pelo aplicativo, com opções de ícones e cores. Oferece seção de gráficos e opção de lembretes.

Em contrapartida, o nome é genérico e não apresenta fidelização nas telas, apesar da navegação ser fácil de entender, falta a responsividade, feedback visual e financeiro, aproveitamento de espaços e interações dinâmicas como animações.

Figura 11 - Telas do aplicativo Gastos – gestor de orçamentos.



Fonte: Autora, 2025.

3.1.1.2 Aplicativo Minhas Finanças

O aplicativo exige criar conta, apresenta feedback de ações para o usuário, animações de interação, também há o uso das cores para diferenciar informações. A logo (figura 10) é alinhada à proposta de gestor de finanças, e a interface tem design simples composto por blocos de informações, traz dados do mês atual: Saldo na conta, receitas, despesas, cartões e transferências realizadas, inclui gráficos,

cadastrar cartão, despesas e receitas recorrentes. Permite cadastrar as transações realizadas, visualizar seu orçamento geral, cadastrar objetivos com saldo inicial e objetivo final. Há também as categorias. As telas podem ser analisadas na figura 12.

Entre os pontos negativos estão a quantidade de informações presentes na tela inicial e a linguagem utilizada, que pode confundir usuários iniciantes.

Figura 12 - Telas do aplicativo minhas finanças.



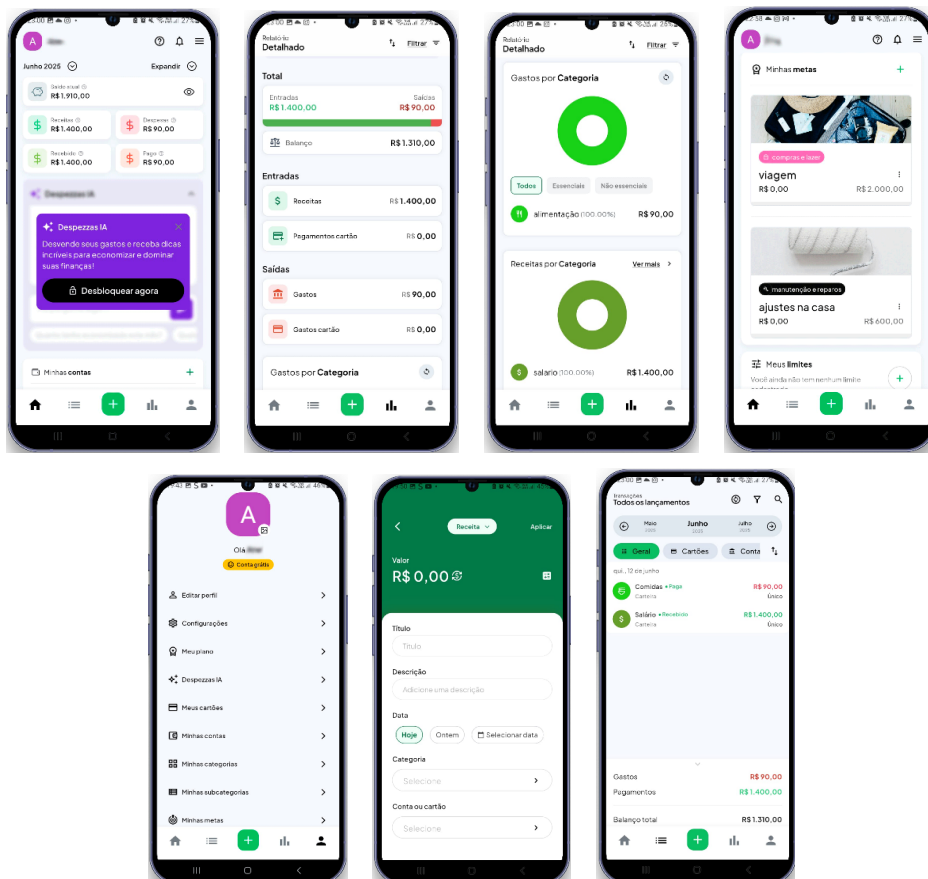
Fonte: Autora, 2025.

3.1.1.3 Aplicativo Despezzas

O aplicativo inicia com telas de boas-vindas e cadastro, a interface (figura 13) exibe ícones e os valores na tela inicial, o que possibilita ter uma visão geral das finanças. Um é a opção “open finance” ao cadastrar cartões, que importa os dados financeiros de bancos do usuário. Oferece interface limpa, com menu inferior. Apresenta funções de inserir despesas, saldos, categorias, balanço de gastos, metas, marcar despesas como pagas ou não e define limite de gastos.

Entre os pontos negativos está a ausência de feedback, lentidão em algumas ações, falta de clareza para inserir valores, uma logo que não remete a finanças e aparenta ter menos funções disponíveis.

Figura 13 - Telas do aplicativo minhas finanças.



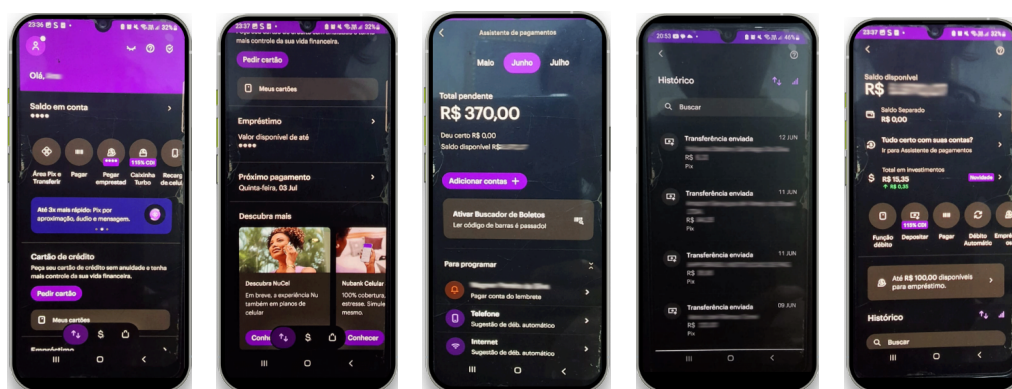
Fonte: Autora, 2025.

3.1.1.4 Aplicativo Nubank

Embora o Nubank não seja focado em gestão financeira, ele se sobressai devido às inovações do aplicativo que possui grande visibilidade no mercado. Desse modo, seu destaque está relacionado ao design inovador e as funções que disponibiliza, principalmente voltadas para gestão de finanças. De acordo com Cheng (2019), o Nubank foi considerado o melhor aplicativo gratuito da categoria finanças e o mais baixado do mundo entre 2018 e 2019 e, em 2024 o segundo publicado pelo Nubank (2024), liderou o ranking do “Estadão Melhores Serviços” como “melhor app de banco digital”, com base em entrevista com consumidores.

A interface (Figura 14) com design flat facilita a organização das informações, tornando-a simples e rápida de ser acessada. Por ser um banco digital e possuir os dados dos usuários, dispensa a necessidade de preenchimento e usa o comportamento de uso dos clientes para melhorar a experiência. Dentre as funções de destaque estão: Notificar pagamentos realizados com frequência quando a data se aproxima, programar compras, relatório das movimentações, separar saldo da conta, guardar valores a longo prazo com as “caixinhas”.

Figura 14 - Telas do aplicativo Nubank.



Fonte: Autora, 2025.

3.1.1.5 Síntese

Num contexto geral, os aplicativos analisados mostram na tela inicial o saldo, entradas, saídas e gráficos. Além da categorização dos gastos com ícones e cores que facilitam na identificação dos elementos. Também vale ressaltar que eles realizam a subtração e soma do fluxo de saída e entrada. Um ponto negativo neles são o excesso de informações, diferentemente do Nubank que concentra as funções na tela de fácil acesso sem a necessidade de menus com muitas opções, o que é interessante para implementação na interface a ser desenvolvida. Outras opções de destaque foram o gerenciamento de cartões, opção de integrar informações de bancos e o *open finance*.⁸

Quanto a identidade e elementos visuais, alguns utilizam como identidade ícones característicos do setor financeiro, como o porquinho, o gráfico de colunas e

⁸ **Open finance:** Compartilhar dados financeiros entre instituições de forma segura.

uma moeda. Apresentam design minimalista que utiliza princípios de design como similaridade, simetria, figura fundo e o uso de formas geométricas arredondadas.

Quadro 2 – Tabela comparativa dos aplicativos.

Aplicativos	gastos	Minhas Finanças	despezzas	Nubank
Qualidade Gráfica	- Layout organizado; - Uso funcional de cores e ícones; - Boa separação entre as seções.	- Layout organizado, porém muitos dados na tela inicial; - Uso funcional de cores e ícones; - Bom contraste, constância de telas e segue grid.	- Layout organizado; - Informações sucintas na tela inicial; - Segue grid; - Uso funcional das cores e ícones;	- Design minimalista; - Segue grid; - Identidade visual moderno e característico; - Constância visual; - prioriza informações essenciais.
Qualidade Técnica	- Navegação simples; - Consistência entre telas; - Menu fácil de usar.	- Menu fácil de usar; - Prevenção de erros ao preencher campos; - Fácil de realizar tarefas.	- Funções claras e fáceis de encontrar; - Poucas etapas; - Menu fácil de usar; - Navegação simples	- Navegação simples; - Funções rápidas de executar; - Menu simples; - Boa hierarquia da informação.
Funções	- Categorias personalizáveis; - Fluxos de entrada e saída; - Tipo de Moeda; - Lembretes; - Gráficos.	- Categorias personalizáveis; - Fluxo de entrada e saída; - Metas; - Gerenciar cartões; - Gráficos; - Relatório.	- Categorias personalizáveis; - Fluxo de entrada e saída e valor limite;; - Metas; - Gerenciar cartões; - Integração bancária; - Gráficos.	- Notifica pagamentos; - Assistente de pagamentos; - Fluxo de entrada e saída; - Metas; - Separar valores.

Fonte: Criado pela autora, 2025.

A análise dos aplicativos, sintetizada no quadro 2, mostra que possuem bastante pontos positivos que se sobressaem aos negativos, as funções que eles apresentam serão de grande referência para o desenvolvimento deste protótipo. O diferencial que pode ser trabalhado é uma melhor identidade visual do aplicativo, que o torne mais único dentre esses e converse melhor com o público jovem, com uma interface organizada e bem estruturada, de fácil identificação e boa usabilidade. Serão essenciais um design minimalista, bom contraste, uso de cores e ícones para gerar boa identificação, que a navegação seja de fácil compreensão e que apresente feedback das ações para uma experiência intuitiva e completa.

3.1.2 Grupo focal

O grupo focal teve como objetivo a coleta de dados qualitativos fundamentais para compreender as necessidades reais dos usuários públicos alvo deste trabalho. Segundo Backes et al. (2011), o grupo focal é uma técnica que permite a reflexão e discussão dos participantes revelando suas opiniões a respeito do tema, ele é explorado livremente e traz mais resultados que outros métodos tradicionais. Além de que, conforme também afirma Schvingel et al. (2017), ele possibilita entender a opinião dos participantes através de reflexões espontâneas. Assim, reforça a sua importância para obter a participação do usuário no processo de desenvolvimento.

Ele foi realizado com três pessoas⁹ que se enquadram na delimitação definida no tema, pessoas jovens¹⁰ que estão iniciando a vida profissional com idades entre 21 e 22 anos, a intermediadora deste grupo de foco foi a autora desta pesquisa. O processo consistiu em iniciar com perguntas relacionadas à experiência dessas pessoas com aplicativos de organização de finanças, a fim de entender as necessidades, também como eles organizam as finanças pessoais, suas opiniões e a experiência a respeito das ferramentas que já utilizaram.

As informações obtidas surgiram a partir das discussões sobre dificuldades com ferramentas de organização financeira e houveram apontamentos e sugestões de funcionalidades que foram positivas e que poderiam melhorar a experiência do usuário. As participantes relataram o uso de algumas ferramentas e uma questão em comum é que todas afirmaram não se adaptarem bem aos aplicativos voltados a esse fim. As justificativas estavam pautadas na dificuldade de lembrar de inserir os dados dos gastos diariamente, da “poluição” da interface e do excesso de informações à inserir.

As principais dificuldades apontadas foram lidar com gastos variáveis e a continuidade no uso de aplicativos, devido ao registro considerado “maçante” e as interfaces com excesso de informações e etapas. Sendo assim, as participantes sugeriram uma interface mais simples, atrativa e prática, com registro rápido e poucas etapas. Os insights destacaram a importância de metas personalizáveis, design minimalista e meios de promover reflexão sobre hábitos de consumo e

⁹ Foram convidados 7 participantes para a realização do grupo focal, porém devido contratempos compareceram para a reunião apenas três pessoas.

¹⁰ As participantes foram todas mulheres, entre 21 a 22 anos e com renda mensal estimada entre R\$600 a R\$2000 reais.

progresso financeiro. Todas essas informações são fundamentais para a próxima etapa, a de definição.

Principais pontos levantados no grupo focal:

- Necessidade de inserir gastos mais rapidamente;
- Necessidade de tornar o aplicativo atrativo;
- Necessidade de incentivo e feedback sobre organização financeira;
- Necessidade de sistema de metas;
- Necessidade de preencher poucas informações;
- Necessidade de gerir cartões;
- Necessidade de anotar compras;
- Necessidade de visualizar a situação financeira geral e por categorias;
- Dificuldade de continuidade e fornecimento dos dados diariamente;
- Dificuldade no excesso de etapas;
- Dificuldade quanto ao excesso de informações na interface;

3.1.3 Persona

A persona (figura 15) foi elaborada considerando as informações de dados qualitativos obtidos do grupo focal e quantitativos de dados de pesquisas secundárias. Apresenta o objetivo de possibilitar vislumbrar o ideal de usuário a ser utilizado pelo protótipo e entender melhor este usuário. Consequentemente, seu desenvolvimento foi de suma importância para o mapeamento da jornada do usuário.

Figura 15 - Persona

	Mariana Oliveira	
	• 21 anos; • Cursa Pedagogia; • Recebe bolsa pesquisa da faculdade e realiza estágio remunerado; • Renda entre R\$:800,00 a R\$:1200,00; • Mora em Caruaru - PE.	Características Possui rotina agitada com faculdade, pesquisa e estágio; controla bem os gastos fixos diferentemente dos gastos variáveis; necessita de melhor controle das finanças pessoais, de melhorar a vida financeira e já tentou utilizar várias ferramentas mas sem constância.
Dores Dificuldade em manter constância no controle financeiro (registrar gastos variáveis e informações); não gosta de interfaces complicadas e com muitas informações; ausência de incentivo e ajuda pra controlar sua vida financeira.	Desejos Ter melhor controle de quanto de valor entra e sai; ter mais consistência em organizar os gastos; enxergar o processo ao longo do mês de forma simples e clara; aprender a lidar melhor com o dinheiro e guardar valor fixo todo mês.	Comportamentos Financeiros Seus gastos geralmente consistem nas contas fixas, alimentação por delivery; as vezes consegue guardar determinado valor mensalmente; tem dificuldade de registrar seus gastos diários e atualmente utiliza apenas anotações.

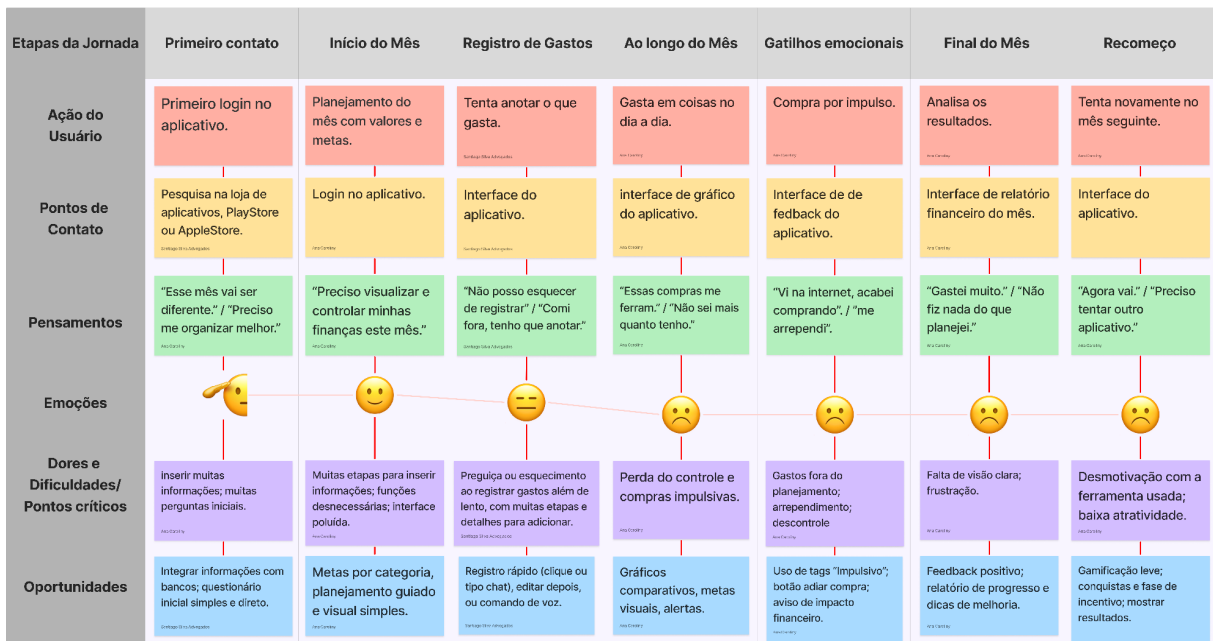
Fonte: Autora, 2025.

3.1.4 Mapeamento da jornada do usuário

A fim de finalizar a etapa de entender, houve o desenvolvimento do mapeamento da jornada do usuário utilizando as informações relatadas através do grupo focal e baseando-se na persona criada. Ela foi realizada para entender o comportamento do usuário, tendo em vista que, segundo Macedo (2016), a jornada do usuário revela a interação entre usuário e produto ou serviço, ajudando a organizar interações para uma experiência consistente e é essencial para desenvolver interfaces, identificando barreiras e oportunidades em cada interação.

Desse modo, ele possibilitou pontuar possíveis alternativas na organização das finanças que são pertinentes a serem inseridas no protótipo referente às ações realizadas pelo usuário. Sendo assim, pode-se observar no mapeamento (figura 16) que os usuários sofrem com a falta de constância, esquecem de registrar gastos e de controlar compras por impulso, gerando sentimentos como frustração e ansiedade. Como resultado, dentre as oportunidades foram apontados criar registros simples, metas, relatórios mensais, feedbacks motivadores. Percebe-se que o usuário busca praticidade, suporte e uma estética simples e objetiva.

Figura 16 - Mapeamento da jornada do usuário



fonte: Autora, 2025

3.2 DEFINIR

3.2.1 Especificação de requisitos

A especificação de requisitos introduz a etapa de definição, neste momento foi realizado a definição do que deve conter no protótipo a fim de estabelecer as funcionalidades e características que o sistema deve oferecer ao usuário. De acordo com Turine e Masiero (1996), a especificação de requisitos tem o objetivo de atender a satisfação do usuário e é essencial para o sucesso de um software. Dessa forma, ele foi essencial para o desenvolvimento do protótipo porque direciona o processo para que atenda realmente às necessidades identificadas do usuário e corrobora para que o produto final seja funcional e viável.

3.2.1.1 Requisitos funcionais (RF):

RF01. Cadastro e login

- Deve permitir login opcional com conta ou como convidado;
- Deve conter perguntas breves e objetivas para entender a situação financeira do usuário no primeiro login;
- Deve conter a opção logar com google e recuperar senha.

RF02. Funções de Gestão financeira

- Deve conter o registro rápido de gastos e receita por áudio e texto com preenchimento mínimo de informações;
- Deve conter opção de editar e categorizar os registros de gastos;
- Deve conter a opção de ícones e cores para facilitar identificação dos elementos e das categorias de gastos;
- Deve conter relatórios e feedback de dicas e ajuda financeira ao usuário;
- Deve conter gerenciamento do cartão de crédito, limites e despesas;
- Deve conter a criação e gerenciamento de metas;
- Deve conter opção de lembretes;
- Deve conter sistema de metas;
- Deve conter gráfico visual relacionando fluxo de entrada e saída.
- Deve conter menu de navegação inferior;
- Deve conter o perfil do usuário;
- Deve conter a opção de lista de compras;
- Deve conter o saldo geral e detalhamento de gastos por categoria;
- Deve conter a opção de ativar/desativar notificações;
- Deve conter visualização mensal das finanças;
- Deve conter elementos para localizar o usuário durante etapas.

RF03. Interface e Navegação

- Deve conter consistência visual entre as telas;
- Deve conter feedback visual para ações do usuário;
- Deve conter visão geral do saldo, entradas e saídas na tela inicial;
- Deve conter interface minimalista usando similaridade e proximidade.

RF04. Gamificação e Motivação

- Deve conter mensagens de incentivo e parabenização para o usuário manter seus registros;
- Deve conter sistema de conquistas e recompensas para uso contínuo do app;
- Deve conter sistema de ranking virtual com pontos.

3.2.1.2 Requisitos não funcionais (RNF):

RNF01. Usabilidade

- Deve apresentar interface simples e de fácil compreensão para novos usuários;

- Deve conter poucas etapas para inserir ou consultar dados;
- Deve-se evitar poluição visual e excesso de informações.

RN02. Compatibilidade

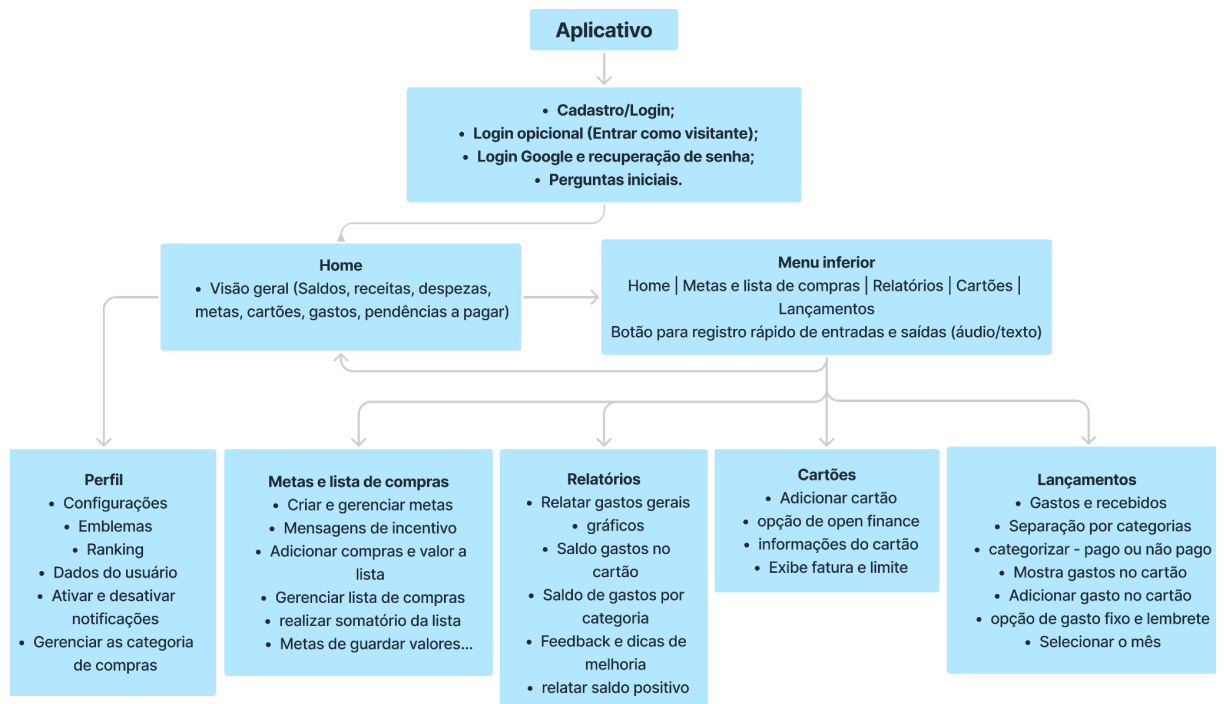
- Deve possuir design responsivo;
- Deve ser disponível para Android e IOS
- Deve possuir a opção de integração com diferentes bancos via open finance.

3.2.2 Arquitetura da informação

O diagrama da arquitetura da informação, que pode ser visto na figura 17, foi criado utilizando o software figma e teve como objetivo auxiliar na visualização, estruturação e organização hierárquica do conteúdo presente na interface. O intuito de sua execução consistiu em priorizar uma boa experiência do usuário, visto que, segundo Pessoa (2024), “a arquitetura da informação melhora tanto a experiência do usuário quanto a eficiência dos sistemas complexos.”

Essa organização foi pensada para que o usuário consiga localizar rapidamente as principais funções de forma simples sem que haja excesso de informações, oferecendo visão clara entre telas e menu. Além de que, seu desenvolvimento funcionou como referência para a criação do workflow e userflow do aplicativo.

Figura 17 - Diagrama da arquitetura da informação do aplicativo.

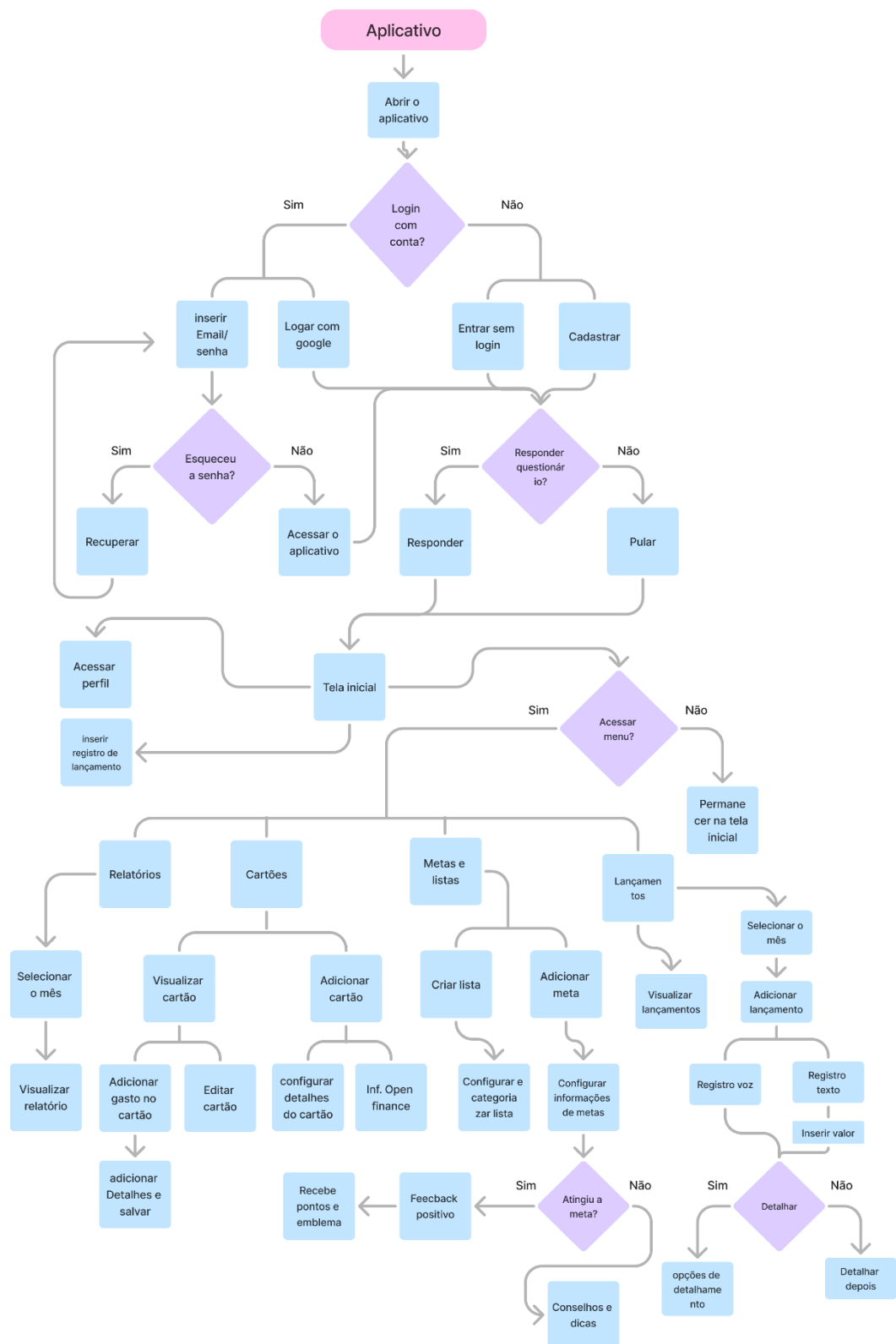


Fonte: Autora, 2025.

3.2.3 Fluxograma e userflow

É possível observar na figura 18 o fluxograma correspondente ao aplicativo, ele consiste na representação visual do fluxo das principais funções que o usuário pode interagir dentro do sistema para realizar as suas tarefas. Seu desenvolvimento foi importante para visualizar os processos, definir e entender as ações e caminhos presentes no aplicativo.

Figura 18 - Fluxograma do aplicativo.

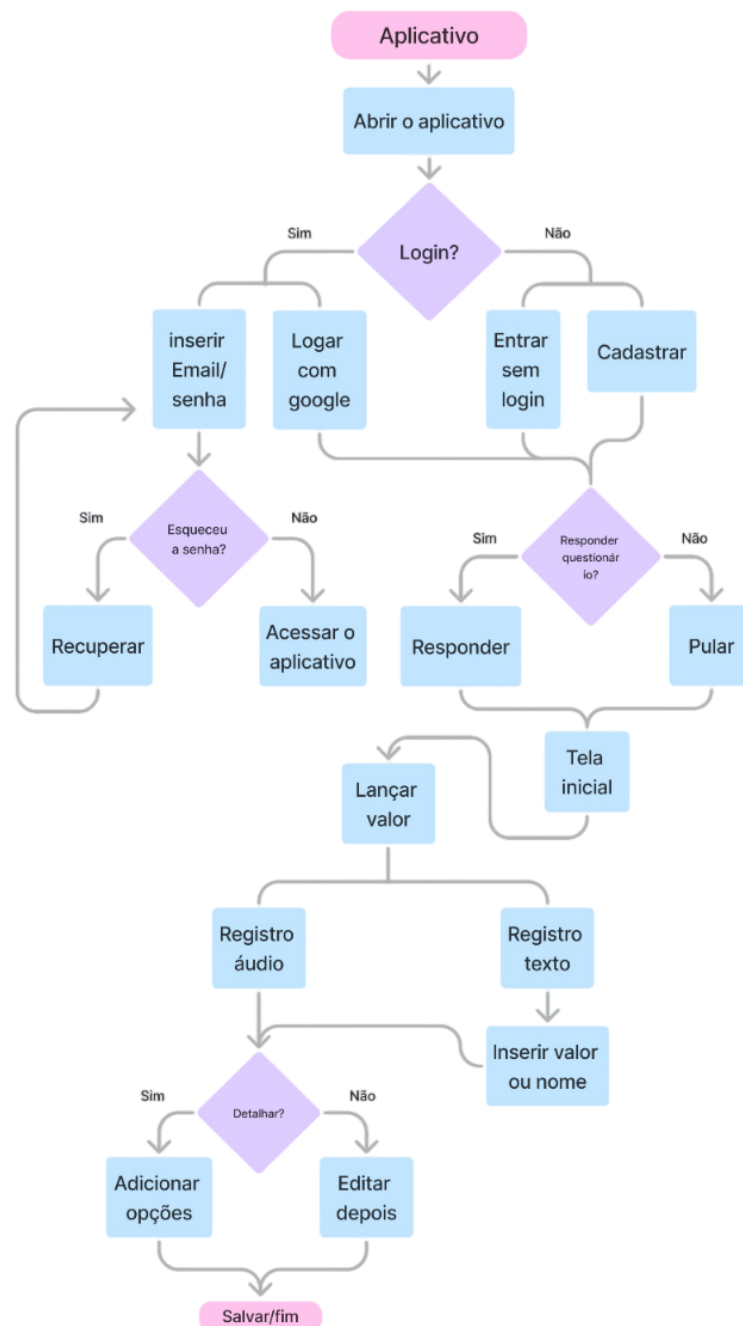


Fonte: Autora, 2025.

O userflow (figura 19), representa a ação de adicionar um gasto ou pagamento recebido. Esse caminho foi estabelecido como o principal, pois sua

função é essencial em um aplicativo de organização financeira, também por ter sido bastante debatido na etapa anterior (Entender) e foi definido como um dos fluxos solicitados para ser executado pelos usuários no teste de usabilidade.

Figura 19 - Userflow do aplicativo



Fonte: Autora, 2025.

3.3 DESENVOLVER

3.3.1 Wireframes

Os wireframes (figura 20), que apresentam o esboço inicial das telas foram desenvolvidos para estabelecer a estrutura visual e a disposição dos elementos, sendo assim, serviu de base para o desenvolvimento do protótipo, estabelecendo um layout padrão e guiando a organização das funcionalidades que foram inseridas. Seu uso foi de extrema importância para realizar ajustes antecipados e visualizar previamente como seria o produto final.

Figura 20 - Wireframes gerais do protótipo



Fonte: Autora, 2025.

O conjunto de wireframes correspondentes ao userflow que foi estabelecido podem ser visualizados na figura 21.

Figura 21 - Wireframes correspondente ao userflow



Fonte: Autora, 2025.

3.3.2 Nome e Identidade visual do aplicativo

Para a identidade a cor escolhida foi o azul devido a sua representação visual transmitir segurança, confiança, credibilidade, estabilidade e por ser agradável para a maior parte das pessoas, além de ser um diferencial, pois a cor mais atrelada a finanças é o verde. A paleta da cor azul usada escala para o mais claro e mais escuro visando estabelecer contraste entre os elementos na interface. A identidade busca ser moderna com um design flat que converse com esse público mais jovem, sem excessos de informações e priorizando o essencial para organizar as finanças.

Desse modo, a logo (figura 20) apresenta relação figura fundo, sendo composta por símbolo e tipografia. No grupo focal uma das participantes citou o uso do caderno como principal ferramenta de organização justificando como fácil e prático de carregar, o aplicativo apresenta essas mesmas características, otimizando ainda mais a praticidade, sendo assim, funciona como um caderno de organização de finanças pessoais. Com isso em mente, foi estabelecido o nome “Finotes”, a abreviação de “Finanças” (Fin) com a junção do “Notes”.

Figura 22 - Logo e cores do aplicativo



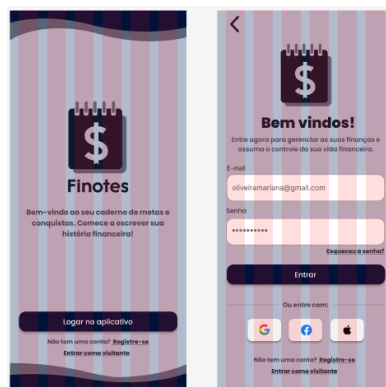
Fonte: Autora, 2025.

Seguindo esta ideia apresentada, na construção da logo há o cifrão que representa as finanças dentro de um bloco de notas e a barra do cifrão consiste em representar um marcador de páginas de fita. A tipografia consiste em elementos mais arredondados assim como o símbolo, tornando visualmente mais amigável para os usuários.

3.3.3 Protótipo inicial e Mapa das telas

Após a finalização dos wireframes e estabelecer a identidade visual para o aplicativo, o protótipo começou a ser elaborado através da ferramenta de prototipação figma, bastante utilizada para o desenvolvimento de interfaces digitais. Importante pontuar que foi estabelecido um grid de 6 colunas, com margem e espaçamento entre colunas de 20px a fim de garantir uma boa organização visual dos elementos na interface (figura 22).

Figura 23 - Grid, espaçamento e margem



Fonte: Autora, 2025.

Em relação aos elementos visuais, foi estabelecido a padronização das cores, dos botões, da tipografia, ícones e ilustrações que juntos compõem a consistência entre as telas. Foi escolhida a tipografia *poppins* para toda a interface, alternando entre a cor azul, preto e em alguns casos branco. Foi escolhida devido a sua característica moderna, arredondada e de fácil visualização, além das sua diversidade de formas, regular, *bold* e *extrabold*, que foram usadas na interface. As formas usadas apresentam bordas arredondadas em 15, 20 e 60 px.

As cores usadas (figura 23) foram tons de azul que se sobrepõem, identificando, diferenciando e destacando elementos na interface. Além do vermelho e verde que foram utilizados para identificar entrada e saída do lançamentos de gastos ou recebimentos. O uso das cores foi usado para auxiliar o usuário a identificar seus cartões e lista de compras. As cores também foram usadas para diferenciar as categorias de gastos, juntamente com os ícones.

Figura 24 - Cores usadas no protótipo



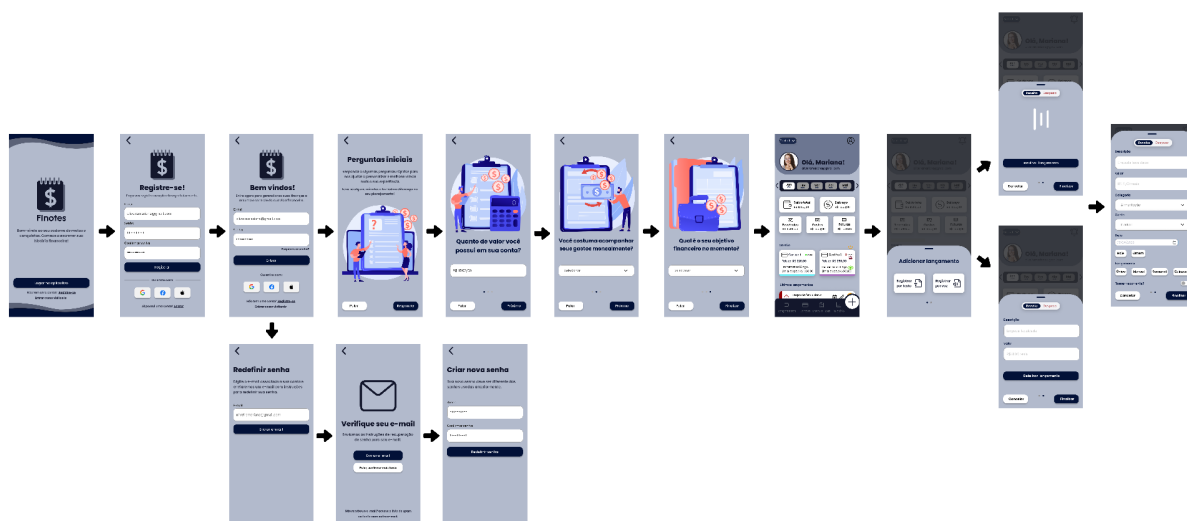
Fonte: Autora, 2025

Para o ícones (figura 24) foi utilizado a biblioteca *lucide icons* disponibilizada gratuitamente no figma, seu uso consiste na sua grande variação de categorias, com design simples e moderno. Por fim, também foram inseridas ilustrações em alguns pontos para tornar a interface mais atrativa e divertida.

Figura 25 - Ícones usados

O fluxo das telas correspondente ao userflow estabelecido anteriormente consiste na entrada no aplicativo, seguido da sequência de perguntas que levam a página que *home*, após isso há o lançamento de um gasto ou registro de um recebimento. Essa sequência pode ser observada na figura 26.

Figura 27 - Sequência de telas do userflow



Fonte: Autora, 2025

3.4 ENTREGAR

3.4.1 Teste de usabilidade

O teste de usabilidade foi realizado utilizando o protótipo desenvolvido, juntamente com a plataforma escolhida para realização do teste, o Maze, que é uma ferramenta voltada à pesquisa e testes de produtos digitais com usuários. Sua escolha ocorreu devido a sua maneira interativa e dinâmica de realizar o teste, visto que, o usuário recebe as instruções enquanto realiza a tarefa com o protótipo já na tela e logo após recebe o feedback da realização da tarefa, tornando a experiência de responder ao teste mais prática.

Para a realização do teste foi estabelecido previamente a definição dos fluxos a serem testados com os usuários, dentre eles o principal é o definido pelo userflow que consiste no processo de lançar um valor no aplicativo, que no caso do teste, especificamente, foi estabelecido ser um gasto. Os demais fluxos escolhidos

também refletem em ações padrões que o usuário realizaria durante o uso no cotidiano.

O teste teve como objetivo a validação da aplicação, visando compreender através dos usuários se a navegação e toda a construção da interface corresponde com uma boa usabilidade e experiência do usuário. Dessa forma, o teste foi realizado solicitando ao usuário a realização de 4 tarefas, foi sugerido também ao usuário utilizar o protótipo livremente a fim de explorar e conhecer melhor o aplicativo. Após cada uma das 4 tarefas foi solicitado que o usuário avaliasse de acordo com uma escala de muito fácil a muito difícil a realização da tarefa.

Foram estabelecidas 4 as tarefas solicitadas para o usuário no teste de usabilidade, são elas, respectivamente:

1. Entrar através do registro e responder as perguntas iniciais até chegar na home. Neste caso, simula como se fosse a primeira vez que o usuário entra em contato com o aplicativo, desse modo, seria esse fluxo que ele executaria. Tela de registro seguido das telas das perguntas até chegar na última tela deste fluxo, a tela de *home*.

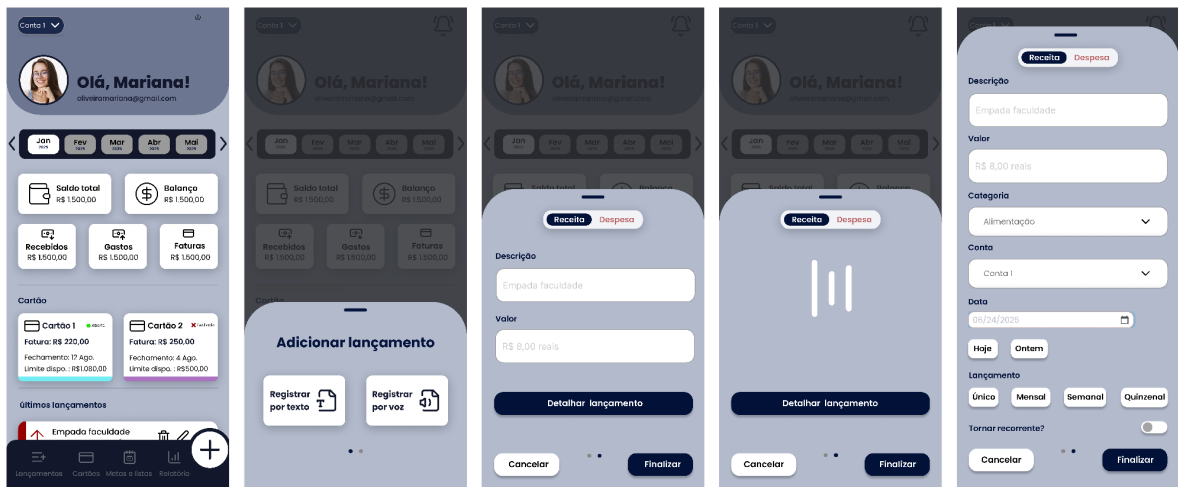
Figura 28 - Tarefa de registro até a home



Fonte: Autora, 2025.

2. Registrar um gasto. Essa segunda tarefa supõe que o usuário comprou um lanche e vai registrar no aplicativo. Nesse processo o usuário inicia na tela de *home* e percorre as telas de registro de gasto até chegar na etapa de detalhamento deste gasto, finalizando esse processo.

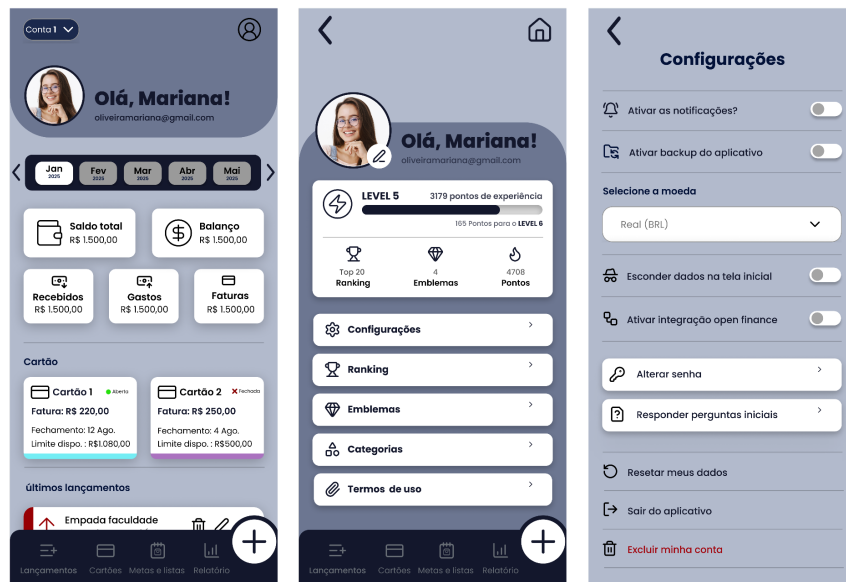
Figura 29 - Fluxo de registro de gasto



Fonte: Autora, 2025.

3. Ativar notificações. Essa tarefa considerou que o usuário deseja ativar as notificações do aplicativo, desse modo, o usuário percorreu as telas de *home*, perfil do usuário, configurações e nela está a opção de ativar.

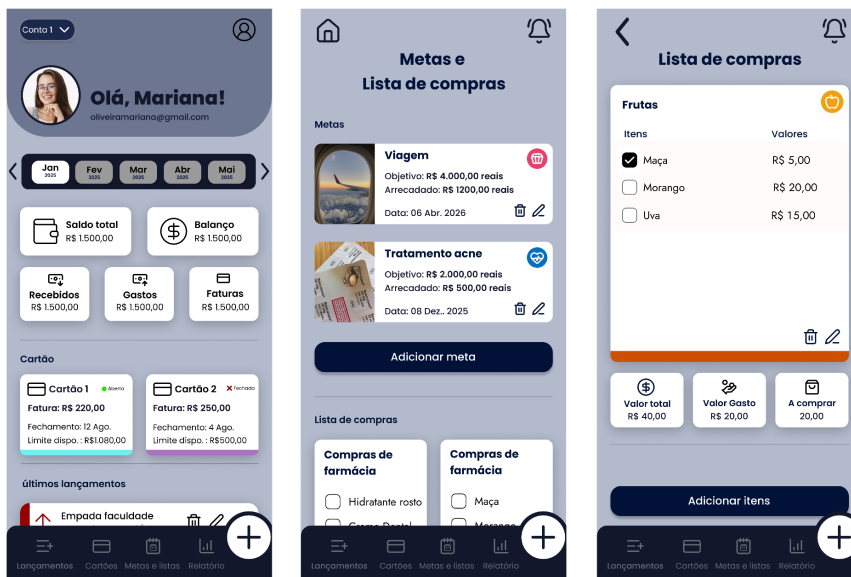
Figura 30 - Fluxo de ativar notificações



Fonte: Autora, 2025.

4. Selecionar itens da lista de compras. A última tarefa consistia em considerar que o usuário precisava marcar como adquirido dois itens da lista de compras de mercado, sendo a uva e o morango.

Figura 31 - Fluxo de selecionar itens da lista de compras



Fonte: Autora, 2025.

Ao fim de todo esse processo, os usuários responderam a duas perguntas abertas:

Pergunta aberta 01: “Durante a realização das tarefas, você sentiu dificuldade? Fale detalhadamente sobre suas dificuldades enfrentadas na navegação, qual foi a sua experiência? Quais tarefas sentiu dificuldade e por que?”

Pergunta Aberta 02: “Tem alguma sugestão, aspecto positivo ou algo a mais que deseja mencionar? Por favor, se puder mencionar aspectos positivos que facilitaram a navegação, uma sugestão ou algum comentário adicional pode inserir aqui!”

Sendo assim, com as respostas dos usuários foi possível compreender pontos de falhas e oportunidades de possíveis melhorias a serem feitas. Considerando que com uma quantidade de amostragem maior, é possível estabelecer resultados e mudanças ainda mais significativas para a melhoria da aplicação.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O processo de desenvolvimento do aplicativo de organização financeira executado a partir do método *Double Diamond* não só buscou alinhar as necessidades dos usuários, mas também garantir uma boa usabilidade conforme fundamentos de autores como Norman (2006), Morville (2004), Nielsen (1995) e Shneiderman (1986). Destacando a importância da experiência do usuário e as heurísticas de design. Desse modo, em cada uma das etapas do método: Descoberta, definição, desenvolvimento e entrega, foi discutido os resultados e a relação com a fundamentação teórica com base nos autores mencionados

4.1 DESCOBRIR

A princípio, na fase de descoberta que inicia com a revisão bibliográfica e compreende-se no entendimento do contexto do usuário. Assim, foi descoberto a necessidade que ele apresenta de um meio que auxilie na dificuldade de lidar com a organização financeira, pois assim como mencionado por Lhamas e Muller (2021), artefatos tecnológicos também tem função de facilitar a vida das pessoas.

Desse modo, a análise de similares permitiu identificar elementos positivos e negativos nos aplicativos a serem considerados antes da elaboração do protótipo, o que corroborou com a ideia de Morville (2004) da necessidade do produto ser útil, utilizável e prático. Do mesmo modo, a pesquisa e feedback dos usuários realizado através do grupo focal evidenciou a importância de uma interface intuitiva e simples, refletindo na ideia de Norman (2006) de que artefatos mal projetados com usabilidade comprometida gera uma experiência negativa ao usuário.

Ademais, a criação de persona junto a jornada do usuário foram fundamentais para compreender as necessidades emocionais dos usuários, visto que a criação de cenários de uso considerou também as emoções, conforme defende Fadel (2015). Assim, analisando os meios em que o usuário interage com o produto a fim de entender e estabelecer soluções funcionais para eles.

4.2 DEFINIR

No início da fase de definição houve a realização da especificação dos requisitos funcionais e não funcionais que foi essencial para o atendimento às necessidades do usuário. Teve como finalidade garantir a eficácia, eficiência e satisfação do produto final, conforme afirma a norma NBR ISO (2002), tendo em vista que foi realizado com base nas informações e dores relatadas pelo usuário na etapa de descoberta. Dessa forma, corresponde também às ideias de Norman (2006) na qual o usuário e sua interação com o produto deve ser priorizado.

É importante ressaltar que o desenvolvimento dos requisitos funcionais como a necessidade de registrar gastos rapidamente e a criação de metas e listas obedece a abordagem centrada no usuário defendida por Preece (2005). Pois foi estabelecido com base no atendimento as dores relatadas por eles. Além disso, a definição da arquitetura da informação, userflow e workflow foram fundamentais para melhorar a usabilidade e consequentemente a experiência do usuário, corroborando para as ideias difundidas por Krug (2006), visto que eles exercem função de tornar as informações mais fáceis de serem encontradas pelos usuários, facilitando o uso.

4.3 DESENVOLVER

Nesta etapa de desenvolvimento foram realizadas a identidade visual do aplicativo composto principalmente da logo, cores, elementos arredondados e a visualização do mapa das telas. Além também da elaboração dos wireframes e protótipo inicial do aplicativo que, ao serem visualizados e testados possibilitam a identificação de problemas de interação e consequentemente gerar melhorias.

Dessa forma, ambas ferramentas seguem o que foi apontado por Nielsen (1994) e Shneiderman (1995) em relação a realização da prototipagem, visto que a implementação dos princípios de usabilidades de ambos, chamadas de heurísticas de usabilidade contribuiu para tornar a interface mais intuitiva e acessível para os usuários.

A linguagem visual adotada na criação da identidade visual e interface do protótipo foi baseada no design flat com objetivo de melhorar a interação entre o usuário e as telas devido a premissa defendida por Batista (2016) para aperfeiçoar a usabilidade. Ademais, o mapa das telas foi uma maneira de visualizar o fluxo das telas que correspondem ao workflow e userflow elaborados na etapa de definir e que refletem nos caminhos que o usuário pode percorrer no aplicativo.

4.4 ENTREGAR

Através do teste realizado foi possível obter a porcentagem de sucesso dos usuários em concluir cada um dos fluxos, sendo assim possível entender se os fluxos de tarefas estão ou não sendo intuitivos para os usuários e se a interface está se comunicando bem com eles. Isso foi possível principalmente por meio do feedback relatado através das perguntas abertas que foram feitas. Desse modo, esse feedback possibilitou a identificar falhas de interação e promover possibilidades de ajustes que resultam em uma maior clareza na navegação. Além de também analisar se o usuário conseguiu concluir cada uma das tarefas solicitadas e a satisfação sentida por ele ao fim de cada uma delas. Portanto, compreende-se que a elaboração do teste de usabilidade auxilia quanto a usabilidade e corrobora com a abordagem centrada no usuário defendido por Preece (2005) e Garret (2011).

O teste de usabilidade foi realizado por 8 participantes, dentre eles demonstrou que o aplicativo apresenta boa navegabilidade, clareza visual e linguagem acessível, a maioria dos usuários categorizam como intuitivo e funcional. As principais tarefas realizadas com facilidade foram a ativação de notificações, e o primeiro contato com o aplicativo, confirmando a adequação da arquitetura da informação de Pessoa (2024) e a aplicação das heurísticas de visibilidade e consistência de Nielsen (1995).

Entretanto, é importante ressaltar relatos de dificuldades encontradas na tarefa de inserir gastos, o símbolo usado para representar o lançamento de despesa ou receita gerou conflitos de entendimento em alguns usuários e também houve dificuldades quanto a lista de compras. Dessa maneira, reforça a importância de duas heurísticas fundamentais, a correspondência entre sistema e mundo real, de Nielsen (1995) que visa garantir que símbolos e representações sejam de fácil identificação. Também há a visibilidade do status do sistema, destacada por Shneiderman (1986) que busca tornar as opções de ações mais fáceis de identificar. Desse modo, esses dois pontos são importantes de serem corrigidos futuramente.

Ademais, foi notório que grande parte dos usuários, considerando uma amostragem pequena, relataram uma boa experiência ao utilizar a interface, isso pôde ser comprovado pois através da plataforma na qual foi realizado o teste, é exibido os usuários que conseguiram realizar o fluxo solicitado, além das respostas

positivas no questionário de satisfação. Ainda assim, os usuários destacaram clareza, boa organização, boa subdivisão de abas e relatórios gráficos como pontos positivos e isso corrobora com Garrett (2011) e Morville (1004) que defendem um design útil, utilizável e que cause boa experiência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo desenvolver o protótipo de um sistema de interfaces digitais para aplicativo mobile, priorizando a interação entre usuário, artefato e contexto de uso, com base na metodologia do Double Diamond. O aplicativo buscou, sobretudo, promover o ensino da organização financeira pessoal e auxiliar jovens a visualizar e administrar suas finanças de forma funcional e intuitiva. Considera-se que esse objetivo foi atingido, uma vez que o protótipo final apresentou boa aceitação nos testes de usabilidade, respondendo de forma satisfatória às necessidades identificadas.

O emprego do método Double Diamond mostrou-se adequado e assertivo para o desenvolvimento desta pesquisa, pois possibilitou compreender as reais demandas dos usuários, estruturar prioridades e orientar a construção de soluções. Sua flexibilidade e caráter iterativo permitiram revisitar etapas do processo, garantindo maior alinhamento entre o problema identificado e as propostas elaboradas, resultando em uma interface navegável, prática e clara em sua execução.

Apesar de limitações, como a restrição de tempo para explorar de forma mais aprofundada as percepções dos usuários, o número reduzido de participantes no grupo focal e nos testes de usabilidade, e o desejo de expandir funcionalidades do protótipo, os resultados obtidos foram relevantes. Mesmo diante desses fatores, foi possível construir um protótipo funcional que contempla as funções essenciais, oferecendo uma experiência de navegação intuitiva e coerente com os objetivos propostos.

O principal resultado refere-se à avaliação positiva dos usuários durante os testes, que destacaram a facilidade de uso e a clareza da interface. Ainda que tenham sido identificados aspectos a serem aprimorados, constatou-se que o protótipo cumpre sua finalidade principal e constitui uma base sólida para futuras melhorias. Reitera-se, contudo, a importância de ampliar a amostragem em novos testes de usabilidade, de modo a coletar dados mais robustos para o aperfeiçoamento da solução.

No âmbito social e prático, a contribuição desta pesquisa está em disponibilizar aos jovens uma ferramenta que os auxilie no controle de suas finanças pessoais, de forma simples e acessível, incentivando a autonomia e a criação de

hábitos mais conscientes de consumo. Nesse sentido, o protótipo desenvolvido demonstra potencial para impactar positivamente a vida financeira desse público, reduzindo riscos de descontrole e se diferenciando pela objetividade em relação aos aplicativos atualmente disponíveis.

REFERÊNCIAS

- M AMÉRICO, J. **Oito em cada dez brasileiros não sabem como controlar as próprias despesas**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/minhas-financas/oito-em-cada-dez-brasileiros-nao-sab-em-como-controlar-as-proprias-despesas/>. Acesso em: 24 set. 2024.
- BACKES, Dirce Stein et al. Grupo focal como técnica de coleta e análise de dados em pesquisas qualitativas. **O Mundo da Saúde**, São Paulo, v. 35, n. 4, p. 438-442, 2011.
- BARRA, D. C. C. et al. Métodos para desenvolvimento de aplicativos móveis em saúde: revisão integrativa da literatura. **Texto & Contexto Enfermagem**, Florianópolis, v. 26, n. 4, e2260017, 2017. DOI: 10.1590/0104-07072017002260017.
- BARROS JÚNIOR, Ednaldo Batista de. **Flat design em aplicativos móveis: definição, aplicações e avaliação de usabilidade**. 2016. 150 f. Monografia (Graduação em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Caruaru, 2016.
- BRANDT, Vitória da Silva. **Pesquisa e Multidisciplinaridade em Design: Uma visão sob a ótica da disciplina Tópicos em Design**. 2023. 13 p. Relatório Técnico – Universidade Norte do Paraná (UNOPAR), Londrina, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/handle/123456789/60176>. Acesso em: 12 out. 2024.
- BRUNEL, Guilherme Kanarek. **Interface digital com foco em conteúdo introdutório de história do design**. 2017. 143 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/181267>. Acesso em: 21 ago. 2024.
- CARDOSO, Leandro da Conceição. **Design de Aplicativos**. 1. ed. Curitiba: Editora InterSaberes, 2022.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Tradução de Roneide Venancio Majer com a colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1).
- CHENG, Diana. **Nubank tem o melhor aplicativo gratuito de finanças em 2019, aponta Apple**. Money Times, 4 dez. 2019. Disponível em: <https://www.moneytimes.com.br/nubank-tem-o-melhor-aplicativo-gratuito-de-financas-em-2019-aponta-apple/>. Acesso em: 21 ago. 2024.
- COMUNICA AGRESTE. **Educação financeira é disciplina obrigatória em 2020**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://medium.com/comunica-agreste/educa%C3%A7%C3%A3o-financeira-%C3%A9-disciplina-obrigat%C3%B3ria-em-2020-fd566810443a>. Acesso em: 14 out. 2024.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE DIRIGENTES LOJISTAS. **47% dos jovens da geração Z não realizam o controle das finanças, aponta pesquisa CNDL/SPC Brasil**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://cndl.org.br/politicaspublicas/47-dos-jovens-da-geracao-z-nao-realizam-o-contr-ole-das-financas-aponta-pesquisa-cndl-spc-brasil/>. Acesso em: 4 ago. 2024.

CYBIS, Walter; HOLTZ, Adriana; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. São Paulo: Novatec Editora, 2007. DESIGN COUNCIL. **The double diamond**. [S. l.], [20--?]. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 31 out. 2024.

EQUIPE ACCOUNTFY. **Planilhas: entenda porque elas limitam sua gestão financeira**. [S. l.], [20--?]. Disponível em: <https://accountfy.com/blog/planilhas-entenda-porque-elas-limitam-sua-gestao-financeira/>. Acesso em: 24 set. 2024.

ESTEVES, Jéssica Rodrigues; MÜLLING, Tobias. Flat design aplicado ao design de interfaces: uma análise acerca da estética visual e da usabilidade da tendência flat. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: UFSC, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311462537_FLAT_DESIGN_APLICADO_A_O_DESIGN_DE_INTERFACES_UMA_ANALISE_ACERCA_DA_ESTETICA_VISUAL_E_DA_USABILIDADE_DA_TENDENCIA_FLAT. Acesso em: 24 maio 2025.

FEBRABAN. **Entenda por que é importante falar de educação financeira no Brasil**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/papo-reto/noticia/2019/08/22/entenda-por-que-e-importante-falar-de-educacao-financeira-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 13 out. 2024.

FEIJÓ, V. C.; GONÇALVES, B. S.; GOMEZ, L. S. R. Heurística para Avaliação de Usabilidade em Interfaces de Aplicativos Smartphones: Utilidade, Produtividade e Imersão. **Design & Tecnologia**, Porto Alegre, n. 06, p. 34-42, 2013.

GARCEZ, Leticia V. M. et al. UX e Design Inovação: evoluções metodológicas no processo de construção de apps. **Revista Design & Tecnologia**, v. 11, n. 23, p. 116-126, 2021. DOI: 10.23972/det2021iss24pp116-126.

GARRET, Jesse J. **Os elementos da Experiência do usuário: Design Centrado no usuário para a Web e além**. 2. ed. Estados Unidos: New Riders, 2011.

GARTNER. **As 10 tendências tecnológicas estratégicas para 2025**. Gartner, 2024. Disponível em: <https://www.gartner.com.br/pt-br/artigos/as-10-tendencias-tecnologicas-estrategicas-para-2025>. Acesso em: 5 maio 2025.

GINSBURG, Suzanne. **Designing the iPhone User Experience**: a user-centered approach to sketching and prototyping iPhone apps. [S.l.]: Addison-Wesley Professional, 2010.

GOMES, Diego Monteiro; DUQUE-PEREIRA, Ives da Silva. O processo de design para além do design: uma discussão a partir da necessidade de desenvolver novas formas de ensinar nas engenharias. *In: Open Science Research VIII*. [S. l.]: Editora Científica Digital, 2022. v. 8, p. 1028-1040. Disponível em: <https://doi.org/10.37885/221211187>. Acesso em: 25 ago. 2023.

GUEDES, Marylene. **Double Diamond e sua utilização nos processos de UX**. TREINAWEB, 2020. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/double-diamond-e-sua-utilizacao-nos-processos-de-ux>. Acesso em: 11 abr. 2025.

HASSENZAHN, M.; TRACTINSKY, N. User Experience – A Research Agenda. **Behaviour & Information Technology**, v. 25, n. 2, p. 91–97, 2006.

HUR, Krystal. **Geração Z tem salário menor, mais dívidas e maiores taxas de inadimplência, mostra pesquisa**. CNN Brasil, 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/financas/geracao-z-tem-salario-menor-mais-dividas-e-maiores-taxas-de-inadimplencia-mostra-pesquisa/>. Acesso em: 4 ago. 2024.

INOVAÇÃO SEBRAE MINAS. **Metodologia Double Diamond**: o que é e como colocá-la em prática. [S. l.], [20--?]. Disponível em: <https://inovacaosebraeminas.com.br/artigo/metodologia-double-diamond-o-que-e-e-como-coloca-la-em-pratica>. Acesso em: 7 nov. 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KIRSCH, Priscilla; KASSICK, Cristine. **Design Thinking como Método de Inovação em Recursos Humanos**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2018. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Vinculo2/000016/0000167c.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2025.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Tradução de Acauan Pereira Fernandes. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006. LHAMAS, Fernando; MULLER, Rodrigo. Tecnologias e Sociedade: o papel dos indivíduos na criação de fatos e artefatos. **Revista RIGS**, v. 10, n. 1, p. 162-170, jan./abr. 2021.

LUGÃO, Priscilla. **Double Diamond**: o que é e como usar na prática. PM3, 13 ago. 2022. Disponível em: <https://pm3.com.br/blog/ferramentas-para-usar-em-cada-fase-do-double-diamond/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MACEDO, Paula. **Mapeando a jornada e a experiência do usuário**. Medium, 2016. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/mapeando-a-jornada-e-a-experi%C3%Aancia-do-usu%C3%A1rio-49d2c921cbf05>. Acesso em: 18 jul. 2025.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
MARTINS, Barreto Suzana. **Ergonomia, usabilidade e conforto no design de moda** [recurso eletrônico]: a metodologia AIKOS. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2019.

MATTOS, Fernando; CHAGAS, Gleison. Desafios para inclusão digital no Brasil. **Revista Scielo**, v. 13, n. 1, p. 67-94, jan./abr. 2008.

MCKINSEY & COMPANY. **The economic potential of generative AI**: The next productivity frontier. McKinsey & Company, 2023. Disponível em: <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/the-economic-potential-of-generative-ai-the-next-productivity-frontier>. Acesso em: 5 maio 2025.
MORAES, Aparecida; LIMA, Claudia. ARTEFATOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS: possibilidades para a cibercultura. **Revista Teias**, v. 21, p. 242-254, jan./mar. 2020.

MORVILLE, P. **User Experience Design**. 2004. Disponível em: http://semanticstudios.com/user_experience_design/. Acesso em: 28 nov. 2024.
NERI, Marcelo Cortes (Coord.). **Mapa da Inclusão Digital**. Rio de Janeiro: FGV, CPS, 2012.

NIELSEN, J. **10 Heuristics for User Interface Design**. Nielsen Norman Group, [20--?]. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: 3 fev. 2025.

NORMAN, Donald A. **O design do dia-a-dia**. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

NUBANK. **Nubank conquista 1º lugar em duas categorias do ranking Estadão Melhores Serviços**. [S. l.], 22 out. 2024. Disponível em: <https://international.nubank.com.br/pt-br/companhia/nubank-conquista-1o-lugar-em-duas-categorias-do-ranking-estadao-melhores-servicos/>. Acesso em: 21 maio 2024.

PESSOA, Mariana. **O papel da arquitetura da informação na experiência do usuário**. Conversion, 20 mar. 2024. Disponível em: <https://www.conversion.com.br/blog/arquitetura-da-informacao/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

PILAR, Ana Flavia; GUIMARÃES, Maria. **No Brasil, 87% das crianças têm acesso a internet e mais da metade já tem celular**. O Globo, 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2023/11/09/no-brasil-85percent-das-criancas-tem-acesso-a-internet-e-mais-da-metade-ja-tem-celular.ghtml>. Acesso em: 14 out. 2024.

PRADO, Juliana do. As novas fronteiras tecnológicas entre intimidade e solidão. **Contemporânea – Revista de Sociologia da UFSCar**, São Carlos, v. 3, n. 1, p. 235-240, jan./jun. 2013.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação homem-computador. Tradução de Viviane Possamai. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ROSSETTI, Micaela L. **Duplo Diamante**: entenda o que é, principais elementos, como aplicar na prática e muito mais! SoftDesign, 28 out. 2021. Disponível em: <https://softdesign.com.br/blog/duplo-diamante-como-framework-para-a-inovacao/>. Acesso em: 9 jun. 2025.

SANTOS, Bruno Raphael de Carvalho et al. Método do Diamante Duplo para o Design de um Aplicativo: Move In para a Saúde e Bem-estar. **DATJournal**, v. 6, n. 4, p. 314-337, 2021. DOI: 10.29147/dat.v6i4.437.

SCHVINGEL, Cláudia; GIONGO, Ieda Maria; MUNHOZ, Angélica Vier. Grupo focal: uma técnica de investigação qualitativa. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 9, n. 19, p. 91-106, set./dez. 2017. DOI: 10.28998/2175-6600.2017v9n19p91.

SHNEIDERMAN, Ben; PLAISANT, Catherine. **Designing the user interface**: strategies for effective human-computer interaction. 4. ed. Boston: Pearson/Addison-Wesley, 2005.

SILVA, N. R. da et al. Design thinking: an approach to research and innovation in nursing. **Cogitare Enfermagem**, v. 28, 2023. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.1590/ce.v28i0.93167>.

SOUZA, Francisco José; MUNIZ, Adriana Maria. Desafios do design experiencial. **Revista Ibero-americana de Design**, v. 4, n. 1, 2021. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/read/article/view/desafios-do-design-experiencial>. Acesso em: 7 abr. 2025.

TOKARNIA, Mariana. **Novo Ensino Médio não agrada maioria dos estudantes e professores**. Agência Brasil, 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2023-12/novo-ensino-medio-nao-agrada-estudantes-professores-e-gestores>. Acesso em: 13 out. 2024.

TORRES, Pablo Marcel de Arruda. Design thinking aplicado no desenvolvimento de produtos em borracha reciclada. In: CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA E ENSINO EM CIÊNCIAS (CONAPESC), 2019, Campina Grande. **Anais [...]**. Campina Grande: CONAPESC, 2019.

TRINTA E TRÊS GIGA. **Analfabetismo digital: 76% dos brasileiros não têm habilidades digitais básicas**. Diário do Grande ABC, [20--?]. Disponível em: <https://www.dgabc.com.br/Noticia/4063023/analfabetismo-digital-76-dos-brasileiros-nao-tem-habilidades-digitais-basicas>. Acesso em: 17 fev. 2025.

TURINE, Marcelo Augusto Santos; MASIERO, Paulo Cesar. **ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS**: uma introdução. São Carlos: Instituto de Ciências Matemáticas de São Carlos, Universidade de São Paulo, 1996.

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DAS PERGUNTAS DO GRUPO FOCAL

Transcrição textual das perguntas do grupo focal

O Grupo Focal foi realizado com 3 pessoas, mulheres, entre 21 e 22 anos que estão iniciando sua vida financeira. Antes de iniciar foi explicado aos participantes sobre a dinâmica do encontro e como aconteceria, o tema do grupo focal e sobre o motivo da reunião, ouvir os usuários para entendê-los a fim de desenvolver uma interface que seja funcional e agradável. Também foi esclarecido que estava sendo gravado, no qual todos concordaram, e que todo o material seria utilizado apenas para fins acadêmicos.

PERGUNTA: Como é a sua relação com o dinheiro, é fácil para você se organizar financeiramente?

PERGUNTA: Como você realiza a sua organização financeira? Utiliza alguma ferramenta, por exemplo, aplicativo ou planilha?

PERGUNTA: Qual a sua experiência com essa ferramenta, quais dificuldades você enfrentou?

PERGUNTA: O que você acha que falta nessa ferramenta que melhoraria a sua organização financeira? que ajudaria nas suas dificuldades ao se organizar.

PERGUNTA: Vocês poderiam pontuar o que fizeram vocês pararem de usar a ferramenta? seja a planilha ou o aplicativo.

PERGUNTA: E se vocês pudessem pensar no aplicativo ideal que ajudassem vocês com organização financeira, o que ele precisaria ter? Quais funções seriam assim essenciais?

PERGUNTA: Tem alguma coisa neles que você achou desnecessário ou até mesmo incômodo em ter?

PERGUNTA: Quando vocês pensam e em organização financeira, quais elementos visuais vêm na mente, que vocês atrelam a finanças e tudo mais?

PERGUNTA: Em relação à aparência do do qual tipo de design vocês acham mais agradável? algo mais lúdico, divertido, minimalista, algo mais sério.

PERGUNTA: Para finalizar, vocês querem acrescentar mais alguma coisa que não foi perguntado, mas que você acha interessante de pontuar?

PERGUNTA: Mais alguém tem alguma coisa a acrescentar?

“Certo? Então vamos finalizar. Eu agradeço a todos pela participação. As contribuições de cada um aqui vão ser muito importantes para o desenvolvimento do projeto. E muito obrigada. Tenham todos uma boa noite.

ANEXO A – TRANSCRIÇÃO DAS RESPOSTAS DO GRUPO FOCAL

Estefany (22 anos): "Boa noite, Oi, meu nome é Estefany. Estefany Beatriz, eu tenho 22 anos e eu não acho nem tão fácil e nem tão difícil lidar com o dinheiro e me organizar financeiramente. Eu tenho um pouco mais de facilidade de ser mais controlada. Então, saber até onde eu posso ir, até onde eu devo gastar, e quais são as minhas responsabilidades para não deixar de arcar com as minhas responsabilidades. Mas ao mesmo tempo não é tão fácil assim, porque tem uma coisa ou outra que você quer comprar. Eh, também devido, por exemplo, muito à influência da internet, então você vê muitas pessoas consumindo coisas, objetos, então você também quer comprar e aí muitas vezes acaba acontecendo algumas compras impulsivas, eh, e que tira um pouquinho você do eixo, tira um pouco você do seu foco de organização financeira. Então, eu acho que essas influências externas acabam atrapalhando um pouco. Às vezes também durante o mês tem um evento, algo assim, e você acaba gastando mais também. Então isso tira você da sua rota de organização. Tem nem tão fácil, nem tão difícil, mas eu sinto que eu consigo ser o mais controlada assim possível".

Maria Eduarda (21 anos): "Eu sou Maria Eduarda. Eu tenho 21 anos e eu acho que eu sou um pouco mais descontrolada. Eu tenho um pouco mais de dificuldade em me organizar de uma forma responsável. Então varia um pouco assim com o mês. Tem mês que eu gasto mais e tem mês que eu gasto menos. Eu acho que grande parte dos meus gastos quando eu extrapolo é com comida. Então, tanto de comer fora quanto pedir comida é o que eu mais gasto, assim. Eu não acho que eu gasto tanto com compras impulsivas. minhas compras impulsivas são pedir comida pelo iFood. Geralmente grande parte do meu gasto é com iFood, mas eh o que eu sou regrada é com juntar alguma quantidade do mês para separar num pequeno investimento do Nubank. Mas eu acho que isso é a parte boa da minha organização, mas no geral não é muito boa não"

Thayná (22 anos): "Eh, boa noite, meu nome é Thayná, eu tenho 22 anos. Eh, eu acredito que eu consigo ser às vezes organizada e às vezes eu me desorganizo um pouco em relação a dinheiro, porque eu consigo eh organizar meus gastos fixos e deixar sempre eh certinho para pagar todo mês. Só que realmente o que mais me pega é quando tem esses gastos variáveis de coisa de no mês aparecer alguma coisa, aí pega você de surpresa. Eu acho que é só essa questão mesmo, porque o resto eu consigo ser organizada, eu consigo eh juntar um pouquinho. Quando eu quero fazer uma coisa diferente, eu consigo fazer sem problemas. Agora, quando aparece uma coisa aleatória no meio do mês, é meio desesperador

Estefany: "Ah, em questão de organização, particularmente, eu já tentei, por exemplo, usar alguns aplicativos, para mim não funcionou assim, os que eu testei, né, e tal, não foi tão legal assim para mim. Eh, às vezes por conta da interface, outras vezes por conta da funcionalidade dele mesmo. E aí hoje em dia eu utilizo uma planilha onde eu coloco tudo no **Excel mesmo, onde eu coloco todos os gastos que eu tenho. E aí, conforme, por exemplo, eu vou pagando durante o mês, eu vou selecionando, vou colocando em verdinho, né, eh, o que eu já paguei e no final eu faço uma soma daquilo que eu gastei no cartão de crédito, eh, dos meus gastos no geral, não só do cartão de crédito. E é o que eu mais**

uso para me organizar. Fora isso, normalmente às vezes eu anoto na mão mesmo de eu tenho isso, isso e isso assim para pagar". "Eh, até questão de organização também, puxando um pouco do o da meada que Eduarda falou, eh, questão de investimento, né? Eu tenho uma parte do meu dinheiro, eu tenho aplicado na bolsa de valores, pouco mais eu aplico e a maior parte tá na Selic tesouro direto, porque é para ser mais a minha reserva de emergência. Então, só pegando mesmo o fio da meada de Eduarda para trazer esse ponto também."

Eduarda: "Para mim, a organização é um pouco parecida com a de Estefany. Eu fazia mais pelo Notion, mas também era um esquema de planilha que eu fazia. E o que eu gostava do Notion é que eu colocava, tipo, as categorias de iFood ou gastos que eu tenho com meus gatos, eh, feira, rolê, essas coisas, colocava essas categorias e aí conseguia ver só uma categoria quanto eu gastei, a soma só daquela categoria. Isso me ajudava bastante, porque quando eu começo a me descontrolar, o que me ajuda eu ver a derrotas a feita ali do que o quanto eu gastei, sendo que o que me pega um pouco é que às vezes eu faço tipo pequenas compras ao longo do dia e eu esqueço de colocar na planilha ou de anotar. Então, tipo, eu meio que perco alguns gastos que eu tive e aí eu vou deixando de lado. Então, no começo do mês, quando eu tento fazer, geralmente eu faço bem certinho, então anoto tudo que eu saio gastando, sendo que aí vai ter algum momento que eu vou esquecer de anotar alguma e aí eu faço, ah, já esqueci de uma, aí eu paro de anotar, mas quando eu faço certinho, essa é a minha organização. E puxando que Estefany puxou de mim, a questão do investimento, eu faço mais tipo com o que sobra. Então eu não tenho uma renda muito fixa, digamos assim, mas tenho e não tenho, né? Porque eu recebo bolsa da universidade. Então esse dinheiro, quando eu não tenho gasto que excede essa bolsa, eu já separo todo aquele resto para eh a minha caixinha. Mas não é não é um valor fixo, mas eu queria fazer um um valor fixo todo mês".

Thayná: "Eh, como Estefany falou também já tentei usar muitos aplicativos, eu já usei vários, eu baixava, passava uma semana usando, colocava todos os meus gastos, colocava tudo que eu tinha que gastar, mas eu não conseguia eh ter aquela continuidade com ele de ficar usando. Aí geralmente o que eu faço e o que mais funciona para mim é tentar e me organizar com metas. Aí o que eu gosto de fazer todo começo de mês é tipo anotar o que eu tô precisando. Por exemplo, ah, tem um produto meu que tá acabando, uma coisa que eu realmente estou precisando. Eu anoto o que eu tô precisando e aí eu vou separando por categoria. Eh, um gasto que eu sempre tenho e é meio inesperado são os com material pedagógico, porque eu sou professora, às vezes do nada eu quero fazer uma coisa diferente. Aí eu coloco: "Ah, esse mês eu posso gastar até R\$ 50 em material pedagógico. Eh, de comida eu posso gastar até R\$ 200 no máximo. Se eu for, se eu souber, na verdade, que tem algum evento, por exemplo, que eu vou ter que gastar mais. Aí eu vou trabalhando com metas assim em cada área da minha vida. Eu vou separando, tipo, higiene e questões assim, tipo, e vou colocando meta, eu posso gastar até tanto, às vezes excede, mas é o que mais funciona para mim é quando eu coloco essas metas. Eh, assim, para ser sincera mesmo, eu acho que é, é um pouco do que Eduarda falou assim, né? Acho que foi Eduarda que comentou isso. Eh, você esquecer de anotar, então, sei lá, por exemplo, eu faço faculdade à noite, então às vezes eu estou sem comer, eu chego na faculdade, eu preciso comprar alguma coisa lá e aí eu compro, eh R\$10, R\$ 12, R\$ 15 e esse gasto passa e aí passa. Só que assim, eu estudo cinco dias de semana, então às vezes eu faço isso".

Estefany: “É, assim, para ser sincera mesmo, eu acho que é um pouco do que a Eduarda falou assim, não acho que foi a Eduarda que comentou isso, eh, você esquecer de anotar. Então, sei lá, por exemplo, eu faço faculdade à noite, então às vezes eu saio sem comer, eu chego na faculdade, eu preciso comprar alguma coisa lá. E aí eu compro, eh, R\$10, R\$12, R\$15 e esse gasto passa. E aí passa. Só que assim, eu estudo cinco dias da semana, então às vezes eu faço isso quatro, três vezes. Então são gastos assim que realmente eh deveriam contabilizar e você simplesmente esquece de colocar. E quando eu utilizava o aplicativo, acontecia isso comigo de esquecer de ir alimentando ele, sabe? Eu esquecia de ir eh colocando ali. E no Excel, que é o que eu uso hoje, né, a planilha do Excel, eh eu tenho praticamente o mesmo problema, porque eu coloco os gastos que eu tenho fixos, mas esses pequenos gastos ao longo do mês eu não tenho ali, então eu meio que não sei, eu deduzo depois quando eu Vou analisar meu extrato mesmo, a minha fatura. Por quê? Eduarda falou: "Eu tenho esse mesmo problema". Eu gasto muito com ifood também. Ontem eu pedi iFood e foi bem impulsivo. Então eu tenho muito gasto com iFood. Esses gastos não são contabilizados na minha planilha. E só eu só vejo depois, porque muitas vezes eu vou colocando ela no cartão, então eu só vejo depois o quanto eu comprei durante o mês. Eh, mas é mais essa questão mesmo de ir alimentando ele. Me faltava isso. Então acabava que perdia um pouco da funcionalidade dele para mim. O que eu faço para gerenciar o meu cartão? Olha, na verdade, no meu caso, é algo bem específico, porque assim, eu tenho uma, tenho duas compras no meu cartão que não são minhas, é de outra pessoa, ela me dá ali o dinheiro todo mês. Então, como eu sei que é 418 reais para ser mais exata o valor que essa pessoa me paga todos os meses porque essa compra é dela. Então eu sei que do valor total da minha fatura, 418 reais é da pessoa, o que sobrar é meu. Então se eu vejo se a minha fatura ela tá ficando muito alta, por exemplo, se ela já tá em R\$ 700, R\$ 800, eu eu sei que eu já tô gastando demais, porque eu já sei que 480 reais é da pessoa, o resto é meu, então já tá ficando muito caro. Então eu falo assim, comigo é uma coisa muito específica por conta disso, eu vou me baseando pelo valor que eu tô vendo na fatura e os outros cartões que eu tenho, eu uso três cartões de crédito. Os outros cartões eu uso quase o mesmo raciocínio, porém eu só fico monitorando realmente o valor da fatura, porque se eu se eu vejo que a minha fatura ela já tá em R\$ 200, R\$ 300 para mim, no meu caso, para a minha realidade financeira, já tá ficando muito caro. Então eu já começo a ficar ligada de, opa, já tá demais isso daqui e então eu vou me baseando mesmo pelo valor da fatura. Eu não tenho assim outra maneira de me organizar, de gerenciar o meu cartão não ser bater o olho no valor e falar tá caro ou não tá caro.”

Eduarda: “Eh, para mim a dificuldade que eu tinha com usar o Notion foi aquilo que eu mencionei, que também foi o que Estefany tem, que é de esquecer de alimentar ele. E além de usar o Notion, eu também usei um aplicativo, eu acho que era o Wallet o nome dele, eu não lembro, mas é um aplicativo bem completo que você podia fazer esses negócios que tá ainda falou de colocar meta tudo, sendo que eu acho que a interface dele era muito poluída, tinha muita coisa para fazer, coisa até demais, que eu acho que o uma pessoa assim no dia a dia não faria, então fica meio que muita coisa. E o negócio que eu acho que ajudaria era ter, tipo, na tela inicial ter a possibilidade, a opção de você colocar um widget do aplicativo para tipo eu passo um Pix agora feito isso de que Estefany falou de eu comprei algo numa lanchonete na faculdade que eu faço muito isso, sendo que aí como eu tô na correria ali, eu só vou tirar o meu celular, vou pagar o Pix e eu vou voltar pra aula. Se eu tivesse uma

forma mais rápida ainda do que eu só abrir o aplicativo e colocar lá, ter que entrar no aplicativo tudo. Se eu só pudesse colocar mais rápido, porque até se eu mandar no WhatsApp, eu vou esquecer, tipo em que lanchonete eu comprei, o que eu comi, eu gostava de colocar certinho, tudo isso. Então esse era meu desafio. E com o negócio do cartão de crédito, eu uso dois, eu uso um do Nubank e ele é pago pelo meu pai, então uso ele para as coisas de casa. Então se eu peço água na feira. Eh, às vezes quando eu lancho na faculdade também vai nesse nesse cartão. E um cartão que é meu, que eu pago com a minha bolsa, é o do Banco do Brasil. E a minha fatura nele não é mais que tipo 300, 400 é quando eu gastei muito. E eu tento manter esse nível porque ali é gastos mais que eu tenho assim extras de luxos que eu me dou. Por exemplo, agora eu comprei um fone de ouvido, então foi o meu luxo. Aí eu tento, tipo, já bati um luxo. Eu só vou ter o próximo luxo quando eu terminar de pagar as parcelas. Eu faço isso já que eh o meu meu gasto mais pesado, não sou eu quem pago, é o meu pai.”

Thayná: “Sobre isso do aplicativo, eu já tentei usar muito já. Eu acho que minha maior dificuldade realmente é o jeito de usar, porque tem uns que você tem que colocar todas suas informações e essa parte é muito fácil. Você consegue fazer tudo muito simples, colocar lá tudo certinho, divide. Só que o maior problema é esse de você ir colocando as pequenas coisas, porque você sabe, se você fez uma compra grande, você vai lá e registra, porque aquele negócio chega, vem o peso na consciência e você vai lá e coloca. Agora, se for essas besteirinhas e que geralmente é o que pesa mais, porque você vai pagando todo dia um pouquinho, depois no final você vai ver, a maioria era só besteira. Aí eu acho que realmente essa questão, eu já vi uma vez um, eu não testei, que era como se fosse mensagem. Eu acho que se tivesse um assim, ele seria muito fácil, tipo como se fosse um chat, que tem até um negocinho dele que você coloca no WhatsApp e você fica mandando mensagem, só que ele funciona mais como um robô. Aí nessa parte já não é tão útil, porque você não consegue colocar suas informações nele. É realmente só para registrar o que você gastou. Eu acho que se tivesse um que juntasse essas duas coisas, que fosse prático você colocar, tipo, ah, só colocar bem rápido, não precisa colocar eh na hora que você faz o tipo por que você fez, justificar todo aquele negócio que geralmente tem aplicativo, fosse uma coisa só de você mandar uma mensagem e pronto. E depois você for se organizando, tipo um lembretezinho de você fazer no final do dia alguma coisa, tipo, ó, rever os os que você fez no dia. Eh, eu acho que por essa parte seria bem melhor se tivesse um mais simples, porque tem uns muito bons, mas se você ele só vai funcionar para você se você for muito regrado, você for uma pessoa bem metódica, que você consegue eh usar todos os tipos de planner, usar todos os tipos de de qualquer coisa para se organizar. E eu acho que não é a realidade da maioria das pessoas, não.”

Estefany: “Só eh puxando assim o que Tainá falou, porque eu lembrei agora um dos aplicativos que eu usei, eu acho que foi o que eu tem mais tempo assim usando, mas é muito isso que a Thayná falou de é muito complicado, você tem que abrir aí bota valor e aonde foi e a categoria. E aí teve um aplicativo que eu usei que assim você tinha que abrir, aí ele tinha símbolo de menos e mais aí você tinha que ver primeiro a questão do símbolo, porque se você clicasse errado já era. Aí tinha que selecionar o símbolo, depois você tinha que selecionar da onde foi que você tirou, porque você cadastrava também as contas do banco que você tinha, tá? Qual banco

foi? Aí depois você tinha que ir lá e colocar se foi do crédito, se foi no débito, se foi no Pix. Aí você, mais uma, mais uma coisa que você tem que clicar. Aí depois de selecionar tudo isso é que você ia botar o valor, que você ia salvar. Então assim, isso na correria do dia a dia você não faz, não faz porque tá corrido. Que nem Eduarda falou, ela vai comprar o lanche, ela vai voltar correndo pra aula e é a mesma coisa. Eu vou comprar meu lanche, eu tenho que comer, já tenho que ir pra sala. Então assim, isso passa, simplesmente passa e você não consegue colocar. Eu acho que até a ideia que Eduarda falou seria realmente bem útil, que essa janelinha assim na tela mesmo inicial do do telefone, quando você pudesse rapidamente só colocasse valor no máximo e sei lá comida do lado e já salvar, porque aí você conseguia ter o controle e não precisava de tanto trabalho.”

Estefany: “Querida que tivesse, mas não tinha. Uma pergunta difícil para saber assim. O quê? Deixa eu analisar.”

Thayná: “Eh, tem um aplicativo que eu acho ele muito legal, só que ele não é de finanças, que é até uma coisa que eu fiquei pensando que eu acho que funcionaria para mim também, por isso que eu falei de ter uma coisa que você quer comprar. Por exemplo, eh, lá no Nubank tem aquela opção das caixinhas. Aí você pode personalizar, tipo, ah, eu quero essa para celular. Eu acho que é o que falta em alguns aplicativos, é você ter meio que essa wish list. Ah, eu quero muito ter esse item aqui. Aí você vai lá e, tipo, você vai registrando o que você já tá juntando para aquilo, mas também para lembrar você de que você deve economizar por conta daquilo. Então, acho que é uma coisa que deveria ter, tipo, além de ter a parte financeira que a gente tem que eh ir controlando para ter essa visão, seria muito bom também um aplicativo que tivesse essa parte de não só você ficar se policiando 100%, mas tipo mostrando lá o que você quer comprar, eh, separando por categoria também, por tipo, ah, eu quero isso daqui a longo prazo, eu quero a curto prazo, eh, essa parte, porque você vai já vai se organizar pensando nisso já.”

Estefany: “Isso que thayná falou, eu concordo com ela. Eu acho que é uma das coisas que falta realmente, por exemplo, eh, por falar em wishlist, né? Eh, tem algumas coisas que eu quero comprar. E aí, o que foi que eu fiz? Eu fui lá no chat GPT, joguei os links para ele e falei: “Olha, organiza para mim isso, essa é a minha lista de compras, as coisas que eu quero comprar e vai me dando o total e aí tudo que eu, assim, que eu quero comprar, eu vou lá nele e eu coloco o link”. Mas seria ótimo se tivesse um aplicativo que tivesse mais ou menos essa funcionalidade, sabe? E eu acho que Thayná falou também, ele organizasse assim, deixa tá ciclado para você, ó, você só pode gastar até tanto porque você colocou aqui que nesse mês você tem essas coisas aqui para comprar. Inclusive, eh, esse mês agora no mês de junho, eu fiz isso. Eu coloquei, só que eu anotei nos lembretes do iPhone que eu tinha alguns produtos para comprar. Então, tinha que repor sabonete facial, eu tinha que repor demaquilante, eu tinha que, sabe, eu fui colocando o que era a minha prioridade, que eu tinha que comprar para repor durante o mês. E eu também acho que nos aplicativos não tem muito essa função, porque eu não me recordo que eu use essa função quando você coloca assim a prioridade de compra que você tem que tá fazendo aquele mês.”

Eduarda: “Eu acho massa esses negócios e eu não usei muito aplicativo de gasto, eu só usei esse e um que eu falei e eu uso o Notion é bem personalizado e ele é tipo bem geral assim, ele não é de finanças, ele é um negócio de anotação em geral. E

eu acho massa esse negócio da meta, não só de gasto, mas também tem meio que um misto do gasto e reserva feito Thayná falou de você ver, tipo, você quer isso, então tipo se você gastar menos nessa área aqui que você geralmente gasta mais e é algo que você pode reduzir, se você gastar menos aqui, você consegue salvar para cá. Tipo, meio que dá essa essa visão, porque quando você vai botando seus gastos, é meio algo que você vai vendo, tipo, ah, eu gastei muito aqui, eu gastei muito ali e você que tem que ir e buscar a diferença de quanto deu, de um mês para outro. Eu acho mais esse negócio de tipo de lembrar que você conseguiu economizar alguma coisa em comparação com o mês passado, né, que você realmente o aplicativo deu algum resultado, não só de você se policiando, mas de ele dar um feedback para você.”

Estefany: “Particularmente, o aplicativo que eu utilizava, ele tinha tinha essa opção, foi até o que eu citei agora recentemente, né, de como era para você colocar um gasto, mas ele tinha uma uma partezinha assim onde você conseguia salvar os seus bancos e ele mesmo tinha a logo do banco e você ia colocando e aí também você colocava seu saldo, quanto você tinha naquele mês, porque ele ia subtraindo conforme você ia gastando. Então você colocava, por exemplo, eu tenho no nubank, eu colocava o nubank, colocava cor tinha tal para identificar ele melhor. E eu colocava quanto de saldo eu tinha. Aí eu colocava quanto de saldo eu tinha no Nubank e também colocava eh crédito, quanto de crédito eu tinha. E aí conforme eu ia alimentando o aplicativo onde eu tive tal gasto, eu selecionava, eu gastei tal coisa, gastei aquilo no Nubank, ele já ia subtraindo tudo bem, então ele já ia diminuindo o saldo. Se eu ganhava, eu também podia colocar que ganhei, então ele ia aumentando. Aí eu consegui ter esse controle não só dentro do banco, mas também dentro do aplicativo, de quanto que eu tinha ali disponível. E por que que eu tô falando que você que é interessante porque eu conseguia ter um somatório de tudo, porque você podia colocar todos os seus bancos. Então eu colocava todos os bancos que eu tinha e todo o valor que eu tinha nesses bancos. E na tela inicial do aplicativo, ele me dava o total de, olha, você tem tanto de dinheiro e aí ele me dava o total realmente que eu tinha assim de tudo e eu conseguia, ah, eu tenho tantos reais aqui em todos os meus bancos, esse é o total que eu tenho, sabe? Até o momento. Aí para mim era interessante porque eu conseguia saber porque assim, eu não não sei as meninas eh, eu tenho muito banco, eu tenho Nubank,, eu tenho Banco do Brasil, caixa Infinity Pay, Picpay, XP e tá o Will. É, e eu acho que ainda tá faltando banco. Então, comigo acontece de eu tenho dinheiro no Nubank, eu tenho dinheiro na caixa, eu tenho dinheiro no XP e aí eu fico meio assim perdida de o que é que tá em cada canto, sabe? Mesmo que seja quantidade pequena, mas o que é que tá em cada lugar E de crédito é a mesma coisa, porque eu uso três, mas às vezes tem uma coisa no outro. Então, eu gostava disso porque eu conseguia ter uma noção de tudo que eu tinha, realmente eu consegui ter uma noção de tudo.”

Eduarda: “O que eu gostava não era um aplicativo, eu gostava mais do notion era que eu conseguia colocar meio que uma meta dos meus gastos gerais que eu queria ter naquele mês, não só tipo de uma categoria específica, mas de do mês todo. Então eu lembro que eu botava, eu acho que era R\$1400, eu acho que era isso que eu botava, era algum valor assim. E aí eu via o quanto de valor que eu ainda tinha para gastar no mês. Isso para mim funcionava mais do que eu botar tipo o quanto eu quero gastar no máximo, porque se eu ver, tipo, quanto eu tô gastando, tipo, ah, eu tenho que gastar no máximo R\$1400, até agora eu gastei R\$800, então tá de boa.

Para mim isso não funciona muito. Eu tenho que ter o desespero de ver que eu tenho R\$12 restantes naquele mês para gastar, para bater aquela meta. Então, tipo, se eu ver o valor que me resta naquele mês, antes de eu bater a minha meta, eu achava melhor do que eu ver o quanto eu estava gastando. Eu acho que eu não tinha isso no aplicativo que eu usava, tinha um quanto você já tinha gastado, mas para mim funciona mais eu ver o quanto eu ainda posso gastar, porque me dá um um freio maior.”

Thayná: “Eh, uma coisa que eu gostava de um aplicativo que eu usava era aquelas tagzinhas que tem. Elas são meio chatas de colocar quando você vai registrar, mas na hora que você vai colocar, ela dá um choque de realidade em você às vezes, porque eu lembro que eu usava um que ele tinha tagzinha e se era um gasto necessário ou se não foi. Aí eu lembro que às vezes eu usava assim, aí na hora que eu registrar, aí eu via que era uma coisa que poderia 100% não ter gastado. Se eu tivesse pensado duas vezes, eu não teria gastado naquilo. Aí eu ia lá colocava: “Nossa, realmente não vou gastar mais com isso, eu vou pensar mais da próxima vez”. Aí é chato colocar quando você vai pensar no trabalho que você vai ter. Se fosse um processo mais rápido seria melhor, mas era uma coisa que eu usava, era essa parte de ser só tagzinhas. Não sempre precisava escrever, eram tagzinhas, tipo, ah, foi um gasto necessário, foi um gasto fixo, aí você ia colocando lá. Eh, não me adaptei muito aos aplicativos, mas essa foi a melhor coisa quando eu tava usando.”

Estefany: “Eh, só eh por falar assim nessa questão de gasto desnecessário, né? Eh, uma para mim, um exemplo muito claro disso que esses dias eu fui no centro, eu ia comprar um objeto, um e eu entrei em uma loja, eu comprei tudo, menos o que eu fui comprar. E no fim das contas não me restou dinheiro para comprar o que eu queria. E depois quando eu parei, eu olhei o que eu comprei, assim, meu Deus, eu não devia ter feito essas compras, tipo, isso isso não era necessário. Então depois você realmente, essa função que thayná falou realmente é muito útil, porque depois você olha e fala: “Meu Deus, eu não precisava disso”. Eu particularmente eu eh quando é pela internet, eu quase sempre compro as coisas no boleto, principalmente se for na Shoppe, que aí eu penso, cara, será que eu pago isso mesmo? Será que é necessário? Então, já várias vezes eu botei no boleto e não paguei. Eu pensei duas vezes e eu falei: “Não preciso disso. Agora mesmo tenho uma compra minha na Shopee para pagar no boleto, porque eu ainda tô analisando se realmente essa compra vale a pena para mim no momento. Aí para mim é uma tática assim que funciona para eu pensar duas vezes.”

Estefany: “Eu acho que me fez parar de usar foi o que eu, assim, tinha mencionado anteriormente de que era muita mão de obra, tinha que entrar no aplicativo e nas funções para poder botar o que eu gastei. Então chegou um momento que na correria ali da vida, eu puf, parou, esqueci de colocar e ficou lá o aplicativo. E depois de semanas que eu lembrei, meu Deus, o aplicativo, aí quando eu entrei lá, é, o saldo já tava antigo, atrasado, os gastos já estavam atrasados, porque eu não tinha colocado mais nada. Então, acho que foi mais isso mesmo, era muita mão de obra para estar alimentando o aplicativo e aí eu só deixei. Hoje em dia o que eu uso mesmo é a planilha. Devo confessar que eu esqueço também de colocar. Por sorte é que a planilha são os meus gastos fixos, então meio que não importa muito porque eu posso parar qualquer dia do mês e colocar. Mas o aplicativo em si foi isso

mesmo, assim, era muita mão de obra e eu simplesmente parei em algum momento.”

Eduarda: “Para mim foi parecido, mas foi mais tipo de de foi um misto de preguiça e tá ocupada de geralmente quando eu faço meus gastos, principalmente os gastos necessários e impulsivos, eu não vou ter o tempo de eu parar e registrar aquele gasto. Então quando eu ia ver depois, geralmente o que eu fazia muito, era tipo, eu separava algum tempo para ver o meu extrato. Sendo que, por exemplo, se eu comprasse algo em um canto diferente e no Pix a máquina da pessoa não tivesse registrado no nome do estabelecimento, tivesse registrado o nome da pessoa, ia ficar meia hora assim: “Meu Deus, quem foi, sei lá, João, que eu dei R\$ 20 para essa pessoa e eu não lembro mais nesse dia o que eu fiz, o que eu comprei.” Então, para mim, esse era o problema, que eu eu via a quantidade de coisas que eu tinha gastado e que eu não tinha registrado na hora e aí me dava preguiça de eu registrar depois porque era muita coisa ou eu não lembrava mais o que eu tinha comprado.”

Thayná: “Para mim, o mais difícil de usar aplicativo é um dos motivos que eu parei de usar é realmente a questão de ter essa continuidade, ter essa frequência, porque toda vez que eu começo a fazer alguma coisa assim, seja de qualquer coisa, nem que seja um aplicativo de registrar filme que eu assisti ou livro que eu li. No começo eu fico muito empolgada, aí eu coloco tudo, passo uma semana usando aqui loucamente. Mas parece que ele não é atrativo o suficiente para eu continuar usando por mais tempo. Chega o momento que eu digo: “Nossa, esqueço.” Aí eu coloco, às vezes eu vou registrar uma compra que eu fiz no dia. Aí às vezes eu vou lá e coloco, sei lá, uma vou tento lembrar o que foi que eu fiz durante a semana para poder registrar. Então acho que esse é o problema é dar continuidade. Hoje o que eu faço, eu acabei nem citando no começo, mas o que eu faço é anotar mesmo. Eu tenho uma parte do meu caderno que eu coloco, tipo, as metas do que eu vou, eu posso gastar, posso gastar de tanto até tanto nessa área. Aí eu vou anotando mesmo, porque o caderno é pequeno, posso levar para qualquer lugar. Aí ele acabou sendo melhor por isso. E meio que ele não perde o atrativo para mim porque é rápido, eu faço muito rápido que ele é todo divididinho. Mas eu acho que esse é o problema da maioria dos aplicativos. Eles são muito bons de usar, mas depois eles ficam maçantes, porque tem que ser uma coisa rápida no dia a dia, porque é sempre uma correria, mas eles não viram essa coisa rápida. Então se você não tiver sentindo aquela atração para poder ficar usando direto e tiver tipo a tá viciado naquele aplicativo, quer ver tudo, quer organizar tudo, você acaba só não usando porque ele perdeu a criatividade para você.”

Estefany: “Eu acho que primeiro ser simples, ter assim ter uma interface que fosse atrativa, porque esse que tá ainda falou agora a pouco, realmente depois se torna maçante e aí você só esquece. E eu acho que também muito da nossa geração, a gente precisa ter algo que realmente nos interesse e nos deixe preso aquilo. Às vezes, eh, na verdade, eu arriscaria dizer até que a gente precisa achar legal para poder realmente ficar ali, achar legal e querer ir se organizando, sabe? Então, assim, tem uma interface também legal assim que desperta essa vontade, mas eu acho que isso é simples, ser simples. já seria maravilhoso, eh, não ter assim diversas opções desnecessárias, porque tem muita coisa que você não vai usar. Se você já tá usando um aplicativo que é para ser prático, tem coisa que você não vai usar, não precisa ter, sabe? Eh, eu acho que seria isso, ele ser simples, ter o necessário, ser

simples e ter uma interface assim que fosse atrativa para realmente querer fazer você tá ali, você ir, eh usando e alimentando ele sempre.”

Eduarda: “Eu acho que eu concordo com isso. É uma interface simples, que seja tipo agradável, mas que ela não seja poluída, porque e até também, tipo, quando você for registrar no que você tem gastado e seja algo rápido também, mas que pudesse ter uma opção de registro rápido ou de um registro mais detalhado, que você poderia registrar rápido agora. E aí mais tarde, se eu quisesse também, eu podia, tipo, colocar mais opções nesse gasto meu, mais detalhes nele, se eu tivesse tempo se eu quisesse. E algo que é tinha no outro aplicativo que eu usava, que eu achava massa, era tipo um gráfico, era um gráfico simples de tipo uma comparação do mês passado com esse mês, o quanto eu gastei, porque eu achava massa ter a visão de, tipo, num gráfico, que é algo mais, né, ilustrativo de que realmente eu fiz algum tipo de progresso. Então, não só ver os números, mas ter uma representação gráfica, eu achava massa também. Eu acho que é era isso o principal e ter o negócio de ter uma opção de ter metas também. Eu acho massa.”

Thayná: “Eu acho que o aplicativo ideal seria isso que Eduarda falou, de ter essas duas opções. Por exemplo, poderia ser eh durante o dia você vai fazendo registros rápidos e quando fosse à noite mandasse um lembrete para você para você organizar, porque aí você ia lembrar, tipo, no final do dia é difícil às vezes, mas te ia lembrar de alguns gastos pequenos, porque era mais fácil lembrar no mesmo dia do que no final de semana para lembrar da semana inteira. Então eu acho que seria isso, ter a opção de você fazer o registro bem rápido e depois você organizar ele no mesmo dia, por exemplo. E também tem essa parte das metas, porque eu acho que acaba até sendo meio, acaba desmotivando você às vezes quando você só tem um aplicativo que você vai colocar só o que você gastou ou você entrou no aplicativo só para botar o que você gasta. Ah, hoje eu gastei não sei quantos reais. É uma coisa meio assim, sabe? Então acho que se a gente pudesse entrar tipo, ah, para adicionar uma coisa nova que a gente quer comprar, eh, poder justificar as vezes, tipo, não é porque eu comprei um sabonete que eu vou ficar me sendo culpada, pelo amor de Deus, né? Vai aparecer lá que tirou o dinheiro seu, tipo uma coisa necessária, sabe? Ah, eu repus alguma coisa, eh, ter mais essa visão, não ser tipo só de tirou o meu dinheiro, mas pá, como eu estou organizando isso? Ah, isso aqui foi necessário, isso aqui foi desnecessário. Então, acho que seria essa visão geral que realmente poderia agradar muitas pessoas, além de ser fácil ele ser isso, uma coisa leve do dia a dia mesmo. Não vai ser aquele negócio maçante que você vai precisar, ficar, na verdade, entrando várias vezes, demorando um tempão para registrar, sendo rápido, mas enfim.”

Eduarda: “Um negócio que eu lembrei agora é que tem um aplicativo que ele é nada a ver com finanças, mas ele é de concentração, é o forest, não sei se vocês já viram, é um aplicativo que você bota lá, tipo, os tanto de tempo que você quer de foco e aí se você interromper aquele tempo, é, você perde a sua arvorezinha, porque se você conseguir completar aqueles minutos que você escolheu de foco e você não interrompeu o timer, aí você consegue meio com a arvorezinha. Eu acho mais ter tipo meio que uma “gameificação” das suas metas. Tipo, se eu conseguir bater a minha meta, eu ganho, sei lá, uma medalhinha. Mas se mês que vem eu ultrapassei a minha meta de gastos, aí sei lá, eu ganho uma, sei lá, uma uma medalha quebrada, alguma coisa assim para tipo ilustrar que eu ganho algo, digamos assim, pela disciplina.”

Thayná: “Eh, tem um aplicativo também que eu acho que funcionaria muito em questão de finanças, que é um que ele é bem geral, que ele é aquele de streak, eu tô há tantos dias sem fazer isso. Eu acho que a gente tivesse tipo um um sistema assim, tipo, ah, eu tô há tantos dias sem gastar com tal coisa, alguma coisa que a gente colocou que a gente não queria gastar no mês, por exemplo, ah, essa semana não vou gastar com tal coisa. Aí tivesse, tipo, estou há tantos dias sem gastar, seria esse negócio também transformar em um jogo e seria muito legal. Mas eu acho que é essa questão, não ver tudo só negativo, ter algum ponto positivo de quando você tá organizando seu dinheiro.”

Estefany: “Eh, eu tenho, eu uso lembrete muito do iPhone para colocar assim, fazer meio que uma lista de compras do que eu tô precisando. E aí eu divido em compras mais caras, compras mais simples e compras tipo atuais que são prioridades. Acho que seria interessante um aplicativo que vai ser algo tipo semelhante. Eu posso mostrar a tela do meu celular aqui assim, tipo assim, ó. Aí eu coloco aqui, né, compras as mais caras, mais simples, atuais e aí fica assim. E depois eu vou só selecionando algumas das que estão aqui. Eu já comprei, só esqueci de colocar, mas já comprei. E eu acho que isso vai ajudando. Eh, me lembra até um pouco a caixinha do Nubank, as caixinhas do Nubank. Ainda que eu ache as caixinhas do nubank bem complicadas, porque você tem que ir sei aonde para acessar a caixinha para criar ela. Aí eu acho muito mão de obra assim chegar até lá. Mas eu acho a ideia das caixinhas interessante que você consegue separar direitinho assim, né, o seu dinheiro, dinheiro para cada coisa. Eu acho que um aplicativo que tivesse essas divisões seria interessante, porque aí fica muito claro, isso é isso, isso é isso e aí você não se perde, porque o que eu usava, eu acho que ficava muito perdido, assim, as coisas eram muito jogadas.”

Estefany: “É, é porque agora eu não me lembro exatamente porque já faz um certo tempo desde que eu parei assim de utilizar esse aplicativo. Aí eu não consigo lembrar exatamente, mas eu sei que tinham sim funções que eram desnecessárias para mim. Eu só não consigo lembrar quais eram.”

Eduarda: “Para mim no aplicativo que eu usava era, eu foquei muito nessa parte da interface muito poluída, porque eu sou uma pessoa muito frescurenta com isso. E é muito do que Estefany falou da mão de obra. Então, se eu abro aplicativo que é para ser um negócio rápido, que é para eu usar no dia a dia e eu entro nele, tem muitas etapas, eu já começo a ficar de saco cheio. Então, o que tinha nesse aplicativo não era de todo dia que você tinha que fazer, mas era do início que eu lembro que eu nem terminei, eu só ignorei a existência, mas era que, tipo, tinha como você registrar cada eh área de gasto seu. Então, tipo, eh, de coisa de residencial, aí, tipo, você botava quanto era de, por exemplo, a internet, eh, que dia do mês e que chegava, eh, tinha como você botar tipo um negócio de multa, de atraso, de boleto, sendo que aí tipo é um negócio massa, sendo que para você fazer isso era de uma coisa só, mas tipo, tinha internet, tinha de aluguel, tinha de energia, tinha de água. Então, tipo, de cada um desse para fazer Eh, você tinha que tá, como thayná disse, muito, muita, muita, muito foco assim, muita, muita, muito vício no aplicativo, muita vontade de muito animado de usar ele para você fazer tudo isso de uma vez sem meio que desistir, sem encher o saco. Então, para mim era esse o problema. Por isso que eu não durei tanto no aplicativo, porque tinha muita funcionalidade e eu usava a mais básica possível e não via necessidade de ter o aplicativo no meu celular por causa disso.”

Thayná: “Eh, eu acho que uma das coisas que me irritou bastante em aplicativo, eh, que realmente me incomodou foi algum, tipo, tem alguns aplicativos que quando você começa a usar é muita coisa, você tem que registrar tudo da sua vida, todas as coisas. Tem até alguns que eles pedem, por exemplo, do mês anterior. Então, eu acho que é uma coisa que acaba sendo um pouco incômoda, porque é, você já vai ter todo aquele trabalho quando começa, às vezes até você terminar de colocar tudo, tudo, tudo já não tem graça mais para você. Então eu acho que é isso. A interface já não é tão atrativa, você sabe que já vai ser um pouco maçante. Aí além disso, até para você se registrar é muito trabalho. E aí eu acho que é uma das partes complicadas é essa. Se fosse mais simples, só você dar uma informação e depois você vai complementando, OK? Mas não você colocar tudo logo no começo para poder começar a usar.”

Estefany: “Eu levantei a mãozinha porque tem um aplicativo assim, não é nem de organizar finanças, né? Mas é um aplicativo de banco que eu particularmente acho ele muito confuso, que é um banco que eu utilizo que é XP, eh, que é XP investimento. Eu uso o banco XP porque ele é para investimento, mas eu acho a interface dele extremamente e eh confuso assim, eles jogam gráfico na sua tela, tem diversas informações e eu lembrei disso porque como thayná disse já é já dá muito trabalho. Você tem que botar um monte de informação, fazer um monte de coisa. Então, se, por exemplo, tiver que botar muita informação ou for uma interface, como Eduarda também falou, muito poluída, você já vai desanimando, você já não vai querendo. Eu só fiquei na XP realmente por necessidade, porque era para investimento e eu tenho investimento lá. Mas eu, por exemplo, acho muito confuso, muito confuso. E às vezes, querendo ou não, a nossa geração tem esse mal de preguiça mesmo. Não dá preguiça de fazer certas coisas, de aprender certas coisas. Então, se for muito complicado assim, dá desânimo e você não engata.”

Estefany: “É moeda, cifrão, é cor verde. A cor verde me lembra muito assim questão de economia, organização financeira, acho que é o que mais vem na mente.”

Eduarda: “Para mim vem muito, tipo, gráfico de coluna, principalmente de uma progressão de meses, então tipo um eixo de gasto e outro de meses. Então, tipo, se aumentou, diminuiu, vem muito negócio de gráfico na minha cabeça com verde e vermelha de gasto e ganho. E eu acho que são do que mais não aparece na mente.”

Thayná: “É, eu concordo com esses aí. E também eu acho que é meio lúdico, mas eu acho fofo quando tem aqueles porquinhos tipo daqui a pessoa quebrava. Aí é uma coisa que remete muito a essa questão de juntar dinheiro, que é uma coisa ah o porquinho ou uma caixinha específica. E também eu acho que o que ajuda a ter esse de você ter o foco, na verdade, de continuar organizando suas finanças e juntando, que é o que ajuda em aplicativo, é quando você tem esses elementos visuais das metas. Aí, por exemplo, lá você pode separar e colocar uma casinha, separar e colocar um iconezinho de viagem. Acho que se for colocar esses elementos também de metas, se é o que vem na minha cabeça.”

Estefany: “Eu acho que não muito único, assim, pode ser que você acabe perdendo um pouco da seriedade e não queira focar tanto. É, uma coisa que me veio na mente agora é muito a aparência do PicPay, do PicPay, porque assim, normalmente trazemos um comparativo com banco Mas porque eu acho que o PicPay ele é tão simples, tão simples assim, tudo eu acho muito fácil de você clicar, de você acessar,

de você mexer assim, eu acho que não tão lúdico, mas tem alguma coisinha legal, interessante para acho que foi a que falou, não sei, só gasto, só problema, só tem alguma coisa também que deixa aplicar um pouquinho mais interessante.”

Eduarda: “Eu concordo com isso. Eu acho que nem muito lúdico e eu acho também nem muito básico, mas mais puxando pro básico mesmo. Então, algo que fosse fácil de eu botar, tipo, em abas, eu acho que seria massa, ao invés de ter um menu que você clica e mostra para você todas as opções. Eu acho que tem abas diferentes, tipo em, não sei se dá para entender, mas tipo, eu clico em cima, tem várias opções em cima, mais rápido, um menu de acesso mais rápido, eu acho que seria melhor de de visualizar. Então, tipo, se fosse uma área para outra área para as metas, outra para tipo os gráficos, enfim, para recompensa, sei lá, alguma coisa assim do aplicativo. Acho que seria melhor. E o exemplo que Estefany deu do PicPay, eu tenho PicPay também, eu gosto da interface dele. Eu acho que tipo o Banco do Brasil, eu não gosto muito da interface dele, porque eu tenho que abrir muitos menus para eu chegar onde eu quero. Então, acho que menos interação com o menu seria melhor com esse aplicativo de finanças.”

Thayná: “Eh, eu não consigo pensar em um aplicativo específico que tem alguma interface que eu goste muito, mas eu acho que é o que mais se aproxima dessa ideia seria, por exemplo, de um caderno que a gente tem no Notion porque ele geralmente tem essas opções lá em cima que você consegue e ele é meio personalizado, personalizável que você consegue pelas partes eh específicas. Você está buscando uma coisa específica, você ou desce ou vai lá na aba, então eu acho que é realmente isso, não uma coisa muito lúdica, como se fosse um jogo que eu tem no celular, mas uma coisa que realmente fosse simples e que tivesse as opção, sabe? Se você quiser elaborar mais um pouquinho, OK? Mas se você quiser que seja rápido ou até mesmo, por exemplo, se tivesse uma eh além daquela janelinha que você coloca no celular, tivesse uma opção de você mandar uma mensagem rapidinho, tipo como sei lá, um chat, você mandou mensagem rapidinho, só para registrar o seu gasto. Pronto. Bem simples assim, interativo também.”

Thayná: “Eh, uma coisa é que eu acho que alguns aplicativos poderiam ter é fazer você meio que refletir em como é sua situação financeira, porque eu acho que muitas pessoas relutam em usar aplicativos de registro que você vai gastar por isso. Às vezes a pessoa, eita, às vezes a pessoa não tá numa situação tão boa assim e quando ela vai começar a usar, ela precisa exatamente isso, tipo, ah, vou ter que colocar todos os meus gastos aqui, aí já vem aquilo. E é o que acaba desanimando muita gente na hora de começar a se organizar em qualquer coisa. Então, eu acho que às vezes até um questionário rapidinho no começo do aplicativo e já seria útil, não longo, mas rapidinho. Perguntas tipo objetivas para saber como está a situação financeira da pessoa para ir organizando aos poucos.”

Estefany: “Só que eu concordo com às vezes até mesmo eu sei que eu gastei demais, eu não quero nem entrar no banco porque eu não quero abrir e ver o saldo. Então às vezes realmente a pessoa reluta. Então seria interessante que ele desse indícios de que você tem que melhorar, você tem que reviver tal coisa para realmente você se organizando financeiramente, né? Assim, não só você ter um controle que você gasta, mas você melhorar, você evoluir, porque um aplicativo ele teria meio que dois benefícios. Primeiro, ajudar você a se organizar e segundo realmente melhorar a tua vida financeira através de organização.”

