



Quanto

Aplicativo mobile de gestão financeira
direcionado a designers freelancers

Caio Alasmar

Orientação:

Maurício Elias Klafke Dick

Alasmar, Caio blazizza

Quanto : Aplicativo mobile de gestão financeira direcionado a designers freelancers / Caio Blazizza Alasmar. 2023

65 p. : il., tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Maurício Elias Klafke Dick

1. Design de interface. 2. Designer autônomo. 3. Gestão
financeira. 4. Precificação do trabalho. I. Título.

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Quanto:

Aplicativo mobile de gestão financeira
direcionado a designers freelancers

Caio Alasmar

Trabalho de Conclusão de Curso

Bacharelado em Design – Habilitação Design de Produto

Orientação:

Maurício Elias Klafke Dick

Bauru, 2023

Agradecimentos

Apesar dos meus esforços, não foi possível determinar quantos foram essenciais para quem me tornei. Dedico meus agradecimentos a todos que fizeram parte dessa trajetória. À aqueles que fizeram encontrar o meu lugar, especialmente, aqueles que reservaram espaço em seus corações para mim.

Resumo

A atuação do designer no mercado de trabalho é ampla, podendo se encontrar em distintos formatos de contratação, estando o designer autônomo na posição mais vulnerável, já que não conta com a consolidação das leis trabalhistas, ou ao menos a garantia da demanda de seu trabalho de forma regular. Esse conjunto de fatores exige do profissional conhecimento em áreas que não necessariamente cabem às competências da categoria profissional, como legislação e contabilidade, tornando a gestão de finanças um desafio. Diante desse cenário, o objetivo deste trabalho é desenvolver o protótipo de um aplicativo de gestão de finanças destinado a designers freelancers, baseado na metodologia proposto por Jesse James Garrett (2002) em "The Elements of User Experience". Como resultado, propõe-se em uma interface mobile cuja principal função é a precificação do trabalho do designer como motriz da gestão financeira.

Palavras-chave: Design de interface; Designer autônomo; Gestão financeira; Precificação do trabalho.

Abstract

The designer's role in the job market is broad, with various forms of employment available. Freelance designers, however, find themselves in the most vulnerable position, as they lack the protection of labor laws and, at the very least, the assurance of a regular demand for their work. This set of circumstances requires professionals to have knowledge in areas that may not necessarily fall within the scope of their professional skills, such as legislation and accounting, making financial management a challenge. In light of this situation, the objective of this work is to develop a prototype for a finance management application designed for freelance designers, based on the methodology proposed by Jesse James Garrett (2002) in "The Elements of User Experience." As a result, a mobile interface is proposed, with its main function being the pricing of the designer's work as a driving force for financial management.

Keywords: Interface design; Freelance designer; Financial management; Pricing of work.

Sumário

Introdução	5
Objetivo geral	6
Objetivos específicos	6
Metodologia	7
Desenvolvimento	10
Estratégia	10
Escopo	20
Estrutura	24
Esqueleto	29
Superfície	35
Resultado	43
Considerações finais	52
Referências	54
Apêndice A - Questionário	55
Apêndice B - Aplicativos de gestão financeira pessoal	60
Apêndice C - Aplicativos de precificação para designers	61
Apêndice D - Aplicativos de precificação	63

Introdução

A atuação do designer no mercado de trabalho é ampla, podendo se encontrar em distintos formatos de contratação: de maneira regular respeitando as leis trabalhistas ou em microempresa no regime de sociedade simples; ou ainda de maneira irregular, em trabalhos informais, atuando como microempreendedor individual (MEI) ou empresário individual (EI).

A existência de conteúdo digital direcionado a designers, incentivando e orientando sobre a regularização como microempreendedor individual indica o interesse destes profissionais em atuar de forma autônoma e independente. As principais vantagens deste formato de atuação incluem ser uma alternativa menos burocrática para estabelecer credibilidade através da emissão de notas fiscais, além da dispensa de assistência contábil.

Por outro lado, profissionais autônomos não contam com garantias legais dos direitos da consolidação das leis trabalhistas, tampouco têm a certeza da demanda de trabalho por parte de clientes, o que os coloca em uma posição vulnerável e cria um acúmulo de funções. Esse conjunto de fatores exige do profissional conhecimento em áreas que não necessariamente cabem às competências da categoria profissional, como legislação e contabilidade, tornando a gestão de finanças um desafio.

Diante dessa realidade, o designer frequentemente recorre a ferramentas para auxiliá-lo no gerenciamento de suas finanças, que nem sempre atendem às especificidades da sua atuação profissional. Assim, identificou-se a oportunidade deste trabalho: desenvolver uma interface digital de gestão financeira para designers que desejam realizar atividades profissionais individualmente, os intitulados designers freelancers.

Objetivo geral

A presente proposta tem como objetivo **projetar um aplicativo mobile voltado para gestão financeira direcionado a designers freelancers que estão iniciando suas carreiras independentes.**

Objetivos específicos

Com base no objetivo geral estabelecido, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Investigar quais as ferramentas utilizadas por designers freelancers e quais principais dificuldades enfrentadas na gestão financeira;
- Definir requisitos do projeto de acordo com sua relevância para o usuário;
- Desenvolver um protótipo de alta fidelidade da interface gráfica do usuário;

Metodologia

Para o desenvolvimento de um projeto que busque transformar necessidades da realidade material em um produto digital, utilizou-se o framework proposto por Jesse James Garrett (2002) em “The Elements of User Experience”. Nesta proposta, a construção do produto digital inicia pelo plano da Estratégia e avança para os demais planos superiores (Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície), como mostra a Figura 1.

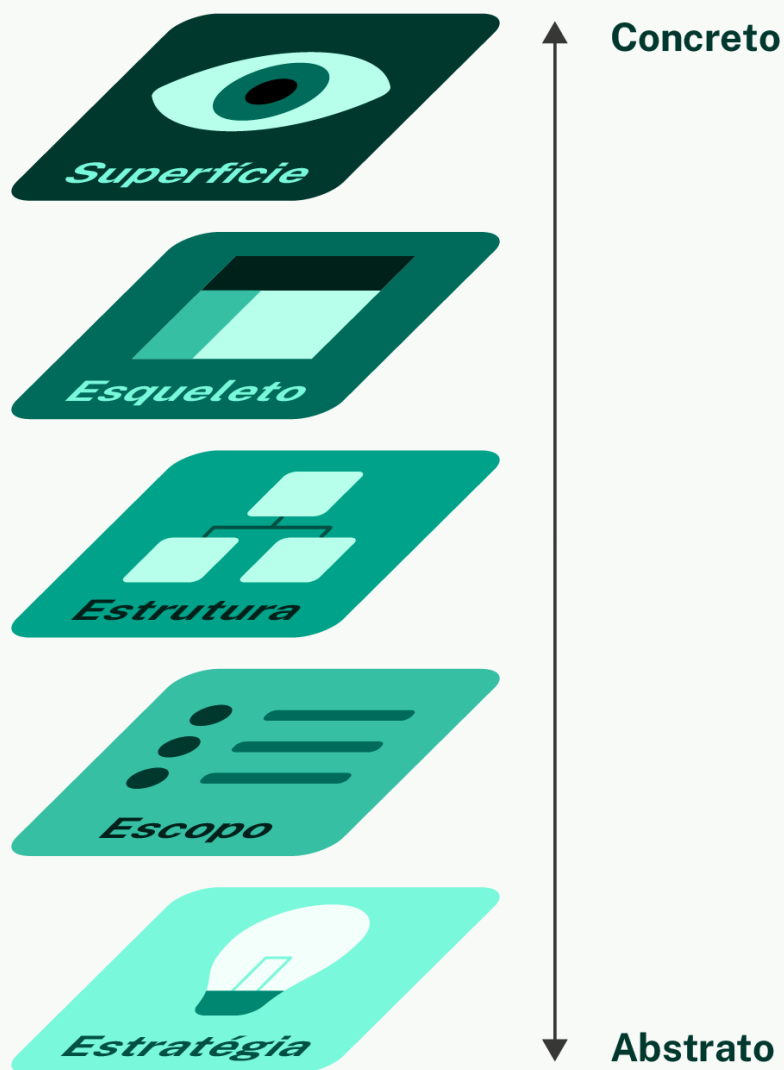


Figura 1 – Os planos que compõem a experiência do usuário. Fonte: Garrett (2002).



Estratégia

Este plano é composto pela união dos objetivos dos integrantes desenvolvedores e dos utilizadores do produto. A junção desses parâmetros determina o plano da Estratégia, que constitui o fundamento das demais decisões no processo do desenvolvimento da interface.



Escopo

No Escopo são definidos como os recursos e funções do aplicativo se integram para alcançar os objetivos estratégicos. Neste plano são definidas diretrizes gerais de conteúdo e funcionalidades para o projeto, de modo a facilitar o processo de tomada de decisões e evidenciar o essencial daquilo que deve ser trabalhado nas etapas seguintes.



Estrutura

Na Estrutura, são geridos o fluxo da informação e de navegação, tendo como base as definições do Escopo. Aqui é determinada a estrutura da experiência do usuário, modelando como a informação está organizada e como o aplicativo funciona.



Esqueleto

No plano do Esqueleto, é elaborada a expressão tangível dos componentes do produto, que otimizam a transmissão da informação. Garante-se a apresentação da informação para uma comunicação efetiva, assim como o aspecto da navegação, segmentando os devidos espaços para que a comunicação exista. É o plano de consolidação da interface, onde os espaços tomam forma com a inserção de componentes gráficos e textuais.



Superfície

Finalmente, na Superfície é definida a expressão sensorial do aplicativo. Elabora-se o projeto gráfico da interface, materializado no guia de estilo, e desenvolve-se o protótipo final, resultado deste projeto.

Desenvolvimento



Estratégia

A primeira etapa do projeto consiste em responder duas questões que trazem os fundamentos a serem seguidos para o restante do projeto:

- O que o produto busca alcançar?
- O que os usuários querem que o produto ofereça?

Ao responder essas perguntas conseguimos descrever os **objetivos do produto** e determinar as **necessidades do usuário**. A união desses parâmetros determina o plano da Estratégia, a fundação de cada decisão no processo do desenvolvimento da interface.

Para tal, foram desempenhadas as seguintes atividades:

- Definição do problema
- Definição do público alvo
- Aplicação de questionário online
- Estudo de jornada do usuário
- Estudo de precificação de serviços de design
- Definição de personas

Definição do problema

A existência de material digital – feito por e voltado para designers – que encoraja e explica como regularizar-se como MEI demonstra que há a necessidade de profissionais da área atuarem de maneira autônoma e individual. As principais vantagens alegadas são: ser uma alternativa menos burocrática de trazer credibilidade e confiança através da emissão de notas fiscais; e a não necessidade de auxílio contábil.

O profissional autônomo não possui garantia legal a direitos da consolidação das leis trabalhistas, muito menos da existência de demandas de trabalho por parte de seus clientes. Isso coloca esse recorte em uma posição de extrema vulnerabilidade.

Portanto ferramentas capazes de auxiliar na gestão financeira desses profissionais permitem que esses indivíduos possam atuar com maior segurança e estabilidade, já que não necessariamente possuem o conhecimento em administração, ainda que tenham formação acadêmica na área do Design.

Definição do público alvo

Para este projeto, a intenção foi escolher um público menos experiente, que pretende começar ou atua há menos de 5 anos como designer freelancer, por apresentarem menos conhecimento sobre gestão financeira e demandarem sistemas menos complexos. Portanto, foi delimitado um público que compreende jovens de 18 a 25 anos de todos os gêneros que atuam como designers freelancers há menos de 3 anos.

Como este grupo de usuários pode apresentar diferentes fontes de renda, como salários e auxílios estudantis, o foco foi em pessoas que possuem, ou ao menos acreditam ser ideal possuir, como sua principal fonte de renda a prestação de serviços em Design.

Questionário online

Para identificar as maiores dificuldades encontradas pelos designers freelancers, assim como compreender quais ferramentas estão habituados a utilizar em atividades voltadas para as finanças, um questionário online foi desenvolvido.

Dividido em duas seções, a primeira segmenta o público, buscando as informações referentes às características pessoais e profissionais. A segunda parte investiga as

ferramentas utilizadas para gestão das finanças e as maiores dificuldades encontradas como freelancer.

O questionário foi feito pelo Google Formulários, divulgado nos grupos WhatsApp do curso de Design da Unesp Bauru, assim como comunidades de Facebook, LinkedIn e Telegram que se relacionavam com a temática de Designer Freelancer. O questionário contou com 17 respostas e pode ser encontrado na íntegra em Apêndice A.

Quanto aos dados profissionais, as respostas obtidas refletem majoritariamente um público de até 29 anos com até 5 anos de experiência, onde apenas 35,3% possuem como fonte de renda apenas o próprio trabalho autônomo. O local de trabalho mais comum desses profissionais é em sua própria residência, contabilizando 82,4% da amostra.

Quanto ao aspecto da gestão de finanças, 70,6% utilizam de planilhas para registrar movimentações financeiras, enquanto 23,9% não fazem registro algum. As maiores dificuldades relatadas apresentam um conjunto de informações relevantes para o projeto, já que foram a base para a construção das funcionalidades do aplicativo, que buscou auxiliar nesses fatores (Figura 3).



Figura 3 – Maiores dificuldades como Designer autônomo. Fonte: autor (2023).

A dificuldade com maior citação nas respostas foi a “Precificação de serviços”, que obteve nove respostas. O segundo e terceiro lugar se encontram com oito respostas, sendo elas “Separar o dinheiro pessoal do dinheiro do negócio” e “Dificuldade em conseguir ou manter clientes”. E, por fim, a quarta mais mencionada foi “Falta de recursos para contratar serviços de contabilidade”, com sete menções.

Jornada do usuário

Com o intuito de compreender o processo de precificação de trabalhos de design, um fluxograma com a jornada do usuário foi gerado. Este mapeamento teve como base relatos informais de profissionais da classe e por experiência própria do autor deste trabalho. O levantamento considera o início do processo na etapa do primeiro contato com o cliente (Figura 4).



Figura 4 – Jornada do usuário. Fonte: autor (2023).

De forma complementar, algumas informações relevantes para o processo foram adicionadas em paralelo ao fluxograma, pois tratam de dados inerentes ao processo que afetam diretamente a base do cálculo de um orçamento.

Quadro 1 –Informações prévias ao contato com o cliente. Fonte: autor (2023).

Pessoal	Negócio
Despesas (Saídas) - Despesas fixas - Despesas variáveis	Despesas (Saídas) - Despesas fixas - Despesas variáveis
Entradas (Entradas) - Bolsa - Mesada - Salário	

Ao cruzar os dados levantados no formulário mencionado anteriormente com as informações da jornada do usuário, foi possível identificar onde as dificuldades encontradas emergem (Figura 5).

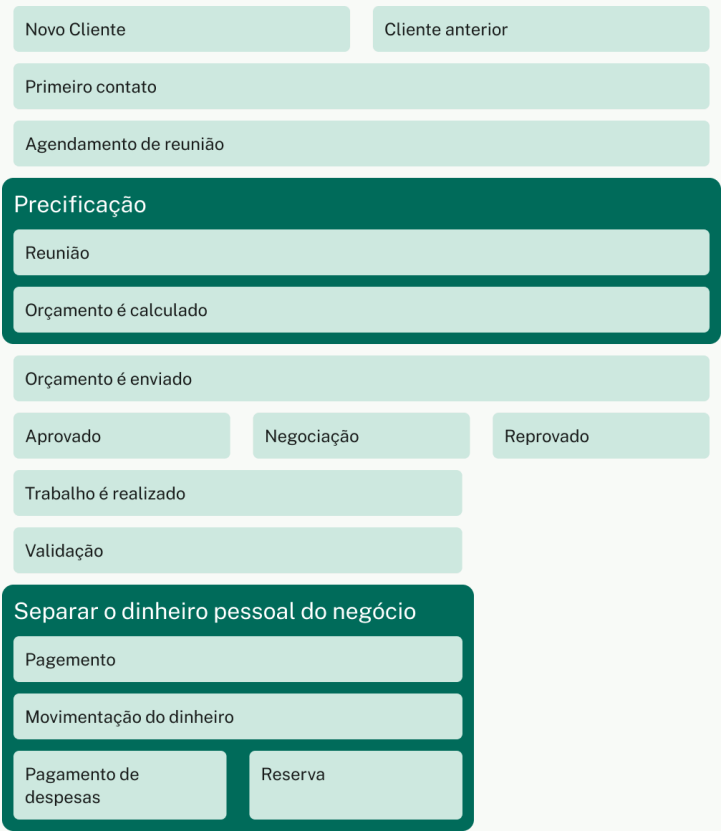


Figura 5 – Dificuldades dos Designers na jornada do usuário. Fonte: autor (2023).

Precificação

Se reunir com os clientes para compreender as especificações de suas demandas e avaliar as informações coletadas para elaborar um orçamento de projeto representa a principal dificuldade identificada neste estudo, isto é, a precificação do trabalho a ser realizado (Figura 6).

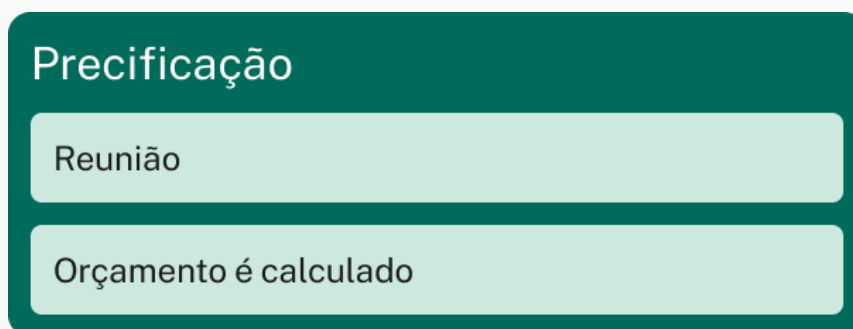


Figura 6 – Precificação na jornada do usuário. Fonte: autor (2023).

Portanto, esse é o processo principal que direciona o foco do aplicativo, a criação do orçamento. Assim, estabeleceu-se que o produto deveria oferecer ferramentas capazes de dar suporte para precificar o trabalho.

Separar o dinheiro pessoal do negócio

A partir do recebimento do dinheiro, identificou-se que o recurso financeiro passa por um momento intermediário, onde é mantido em reserva para alguma transação futura (Figura 7).

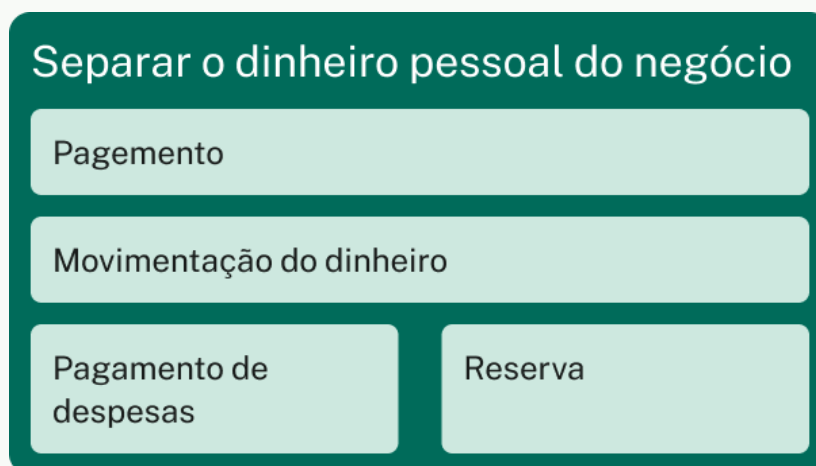


Figura 7 – Separar o dinheiro pessoal do negócio na jornada do usuário.

Fonte: autor (2023).

Nesse contexto, a separação do dinheiro atribuído às despesas pessoais e do negócio representa a segunda dificuldade encontrada pelos profissionais. Assim, o aplicativo a ser desenvolvido pode, então, dar suporte ao gerenciamento destas duas categorias de finanças.

Estudo de precificação do trabalho de design

Essa atividade teve como objetivo compreender os modelos de precificação exercidos para a precificação do trabalho de design, para isso foram visitadas algumas bibliografias.

Seguindo uma proposta baseada no cálculo do valor da hora de trabalho, "Viver de design", por Gilberto Strunck (2007) e "Manual do freela: quanto custa meu design" de André Beltrão (2019) determinam o cálculo baseado no salário a ser atingido, assim como pelas despesas fixas e variáveis. Tal proposta se baseia na relação do tempo oferecido pelo proporcional referente às despesas a serem cobertas.

Já em "O preço do design" de Maria Regina Pereira Queiroz (2012), é levado em conta alguns critérios qualitativos do contratante, propondo uma avaliação da natureza do projeto para sua precificação, como a complexidade do projeto a ser executado, o porte do cliente, a exposição a ser gerada, entre outros.

Ambas as propostas serão consideradas, visto que a primeira busca tratar da precificação como uma metodologia prática para a determinação do preço a fim de cumprir com o balanço mensal, enquanto a segunda busca considerar características específicas de cada projeto.

Personas

A partir do questionário online e do mapa de jornada do usuário, foi possível definir duas personas para o projeto, representando possíveis grupos de usuários do aplicativo.

O primeiro grupo representa aqueles que estão transacionando do mercado de trabalho para a prestação de serviços. Sua maior dificuldade é compreender suas despesas totais e converter essas informações em uma precificação do seu trabalho que seja capaz de suprir suas necessidades (Figura 8).

Gustavo Romeno


"Não vejo a hora de poder trabalhar com apenas o que gosto"

Cidade
Pederneiras - SP

Educação
Ensino médio completo

Ocupação
Operador de telemarketing e Designer freelancer

Objetivo
Conseguir deixar seu emprego atual para atuar apenas como designer freelancer

Frustrações
Não saber quanto precisa cobrar em cada serviço para bancar suas despesas

Cenário
Mora com seus pais, fora do expediente faz postagens para redes sociais e material gráfico para streamers nas horas vagas. No tempo de lazer gosta de jogar. Está extremamente insatisfeito com o emprego atual

Figura 8 – Persona 1. Fonte: autor (2023)

O segundo grupo representa pessoas que estão iniciando sua carreira diretamente como freelancers. A dificuldade de precificação também é presente, especialmente em razão da falta de experiência e confiança no trabalho a ser oferecido (Figura 9).

Sasha Colucci



"Amo o que faço, mas acho que as pessoas não veem valor no meu trabalho"

Cidade

Barueri - SP

Educação

Bacharel em Design incompleto

Ocupação

Estudante e Designer freelancer

Objetivo

Guardar dinheiro durante a graduação para um comprar um ipad

Frustrações

Dificuldade de precificar seus serviços pela falta de experiência

Cenário

Divide apartamento com uma colega e seus pais ajudam com suas despesas pessoais. É muito estudiosa e tem interesse por design editorial, mas como ainda não tem muita experiência aceita diversos tipos de serviços gráficos para conhecidos e projetos da universidade

Figura 9 – Persona 2. Fonte: autor (2023)

Finalmente, outra característica implícita de ambas personas é a dificuldade de diferenciar as despesas pessoais daquelas do negócio, por estarem em um momento inicial na atuação como autônomo.



Escopo

Deixamos de trabalhar no plano da Estratégia quando traduzimos os objetivos do produto e as necessidades do usuário nos requisitos específicos do conteúdo e funcionalidades.

Neste plano são definidas diretrizes gerais para o projeto, de modo a facilitar o processo de tomada de decisões e evidenciar o essencial daquilo que será trabalhado nas etapas seguintes. Afinal, definir seus requisitos elimina a ambiguidade do processo de design.

Para determinar os conteúdos e as funcionalidades do produto, foram realizados:

- Análise de mercado
- Requisitos do projeto

Análise de mercado

A fim de compreender as soluções existentes no mercado, foram delimitados três grupos de aplicativo que tangenciam a proposta do projeto, cada um deles analisado por um conjunto de parâmetros coerentes com a categoria. São eles: (i) Aplicativos de gestão financeira pessoal, (ii) Aplicativos de precificação para designers e (iii) Aplicativos de precificação

Aplicativos de gestão financeira pessoal

Para esse grupo quatro aplicativos (“Mobilis”, “Meu Dinheiro”, “Fortuno” e “Organizze”) foram selecionados onde dois parâmetros foram levados em conta (Apêndice B):

- O aplicativo possui alguma ferramenta de precificação?
- O aplicativo separa o perfil pessoal do profissional?

Foi unânime que nenhum deles apresentava ferramentas de precificação e que não mostrava qualquer separação entre os aspectos pessoal e profissional. Isto evidenciou que há uma lacuna para aplicativos de gestão financeira que auxiliem na precificação e que separem as informações da pessoa de seu trabalho.

Aplicativos de precificação para designers

As ferramentas encontradas para essa categoria foram quatro websites (“Calculadora Online de Orçamentos para Freelancer - Design com Café”, “Calculadora Freelancer - 99 Freelas”, “Calculadora de Preço para Freelancers - Talentnetwork” e “How Much Should I Charge? - nuSchool”), onde foram avaliados em seis parâmetros (Apêndice C).

- O cálculo da precificação abrange a categoria profissional?
- Como é a separação das informações pessoais das do negócio
- Traz alguma funcionalidade de gestão das finanças
- Como lida com a caracterização do cliente?
- Aborda técnicas de negociação/aprovação de orçamento
- Como é abordado o tema de contratação de serviços de contabilidade?

Quanto à abrangência da categoria, foi observado que metade deles apenas possuía um campo de salário e mais nenhum outro campo para contextualizar as características do profissional, enquanto a outra metade não considerava equipamentos para o cálculo da precificação.

Novamente nenhum deles apresenta uma distinção clara do que é considerado pessoal e do que representa as atividades profissionais. Da mesma forma, nenhum apresentou ferramentas de gestão a longo prazo, sendo apenas capazes de gerar orçamentos.

No âmbito da caracterização dos clientes, apenas um apresentou campos qualitativos sobre a natureza do cliente e interesse do contratado que influenciavam no valor final do

orçamento, enquanto os demais não tangenciam o tema. Nenhum deles apresentou informações sobre a etapa de negociação do orçamento com o cliente.

A temática de serviços contábeis não é introduzida em nenhum deles, com exceção de um que apresenta um campo de despesas para essa categoria, entretanto não há informações sobre sua relevância.

Aplicativos de precificação

Para os aplicativos de precificação foram escolhidos cinco, dos quais três são websites (“Calculadora Freelancer - TreinaWeb”, “Calculadora Freelancer- Victor Hugo Queiroz” e “CalculadoraFreela - Workana”) e dois aplicativos mobile (“Lucro Certo” e “Apreço”), que foram analisados segundo os seguintes parâmetros (Apêndice D):

- O cálculo da precificação abrange a categoria profissional?
- Como é a separação das informações pessoais das do negócio
- Traz alguma funcionalidade de gestão das finanças
- Como lida com a caracterização do cliente?
- Aborda técnicas de negociação/aprovação de orçamento
- Como é abordado o tema de contratação de serviços de contabilidade?

Dois deles apresentam campos editáveis para despesas, enquanto os outros três trazem campos genéricos para o salário desejável. Apenas um dos cinco separa as despesas em “custo de vida” e “custos associados a ser freelancer”, enquanto em outro a descrição dos dados do negócio é completa, porém o único dado pessoal é o salário.

Nenhum apresenta ferramentas para a gestão ao longo do tempo. Do mesmo modo, nenhum lida com características do cliente ou aborda informações sobre como negociar com clientes. Quanto aos serviços de contabilidade, dois apresentam campos específicos, porém nenhum aborda sua relevância.

Requisitos do projeto

Buscando sintetizar o plano do Escopo, elaborou-se uma lista de requisitos, que são descritos por um ou mais objetivos, classificados pela relevância no atingimento dos objetivos do produto e no atendimento das necessidades dos usuários.

Quadro 2 – Requisitos do projeto. Fonte: autor (2023).

Requisito	Objetivo	Classificação
Plataforma	Mobile	Necessário
	Tablet	Opcional
	Desktop	Opcional
Ferramenta de gestão de finanças fixas e variáveis	Planejar mensalmente entradas e saídas	Necessário
	Cadastrar eventuais entradas	Necessário
	Cadastrar despesas fixas e variáveis	Opcional
	Acompanhar o planejamento	Necessário
Função de precificação	Precificação com base nas despesas mensais	Necessário
	Precificação com base nas especificações do cliente	Necessário
Separar informações da pessoa física e jurídica	Área destinada a informações pessoais	Necessário
	Área destinada a informações do negócio	Necessário
Incentivo a utilização de serviços de contabilidade	Reservar dinheiro mensalmente para serviços contábeis	Desejável
Informações relevantes para negociações	Informar preço mínimo de venda	Desejável



Estrutura

Neste plano, inicia-se o desenvolvimento da estrutura conceitual do projeto. Esse é o ponto em que o produto passa da perspectiva abstrata e inicia sua materialidade. Aqui é determinada a estrutura da experiência do usuário em termos de arquitetura da informação e design de interação. Simplificando, modela-se como a informação está organizada e como o aplicativo funciona.

No quesito arquitetura de informação, a preocupação é organizar os elementos para que sua utilização seja compreensível. Quanto ao design de interação, são previstos possíveis comportamentos e como o sistema irá responder a eles.

Assim, foi definido:

- Mapeamento do aplicativo
- Fluxo do Usuário

Mapeamento do aplicativo

O conjunto de informações presentes na aplicação foram traçados por meio de diagramas. A estrutura principal buscou, com base na dificuldade dos profissionais, diferenciar as despesas pessoais de seu negócio, mantendo o foco da precificação como motriz do sistema (Figura 10).

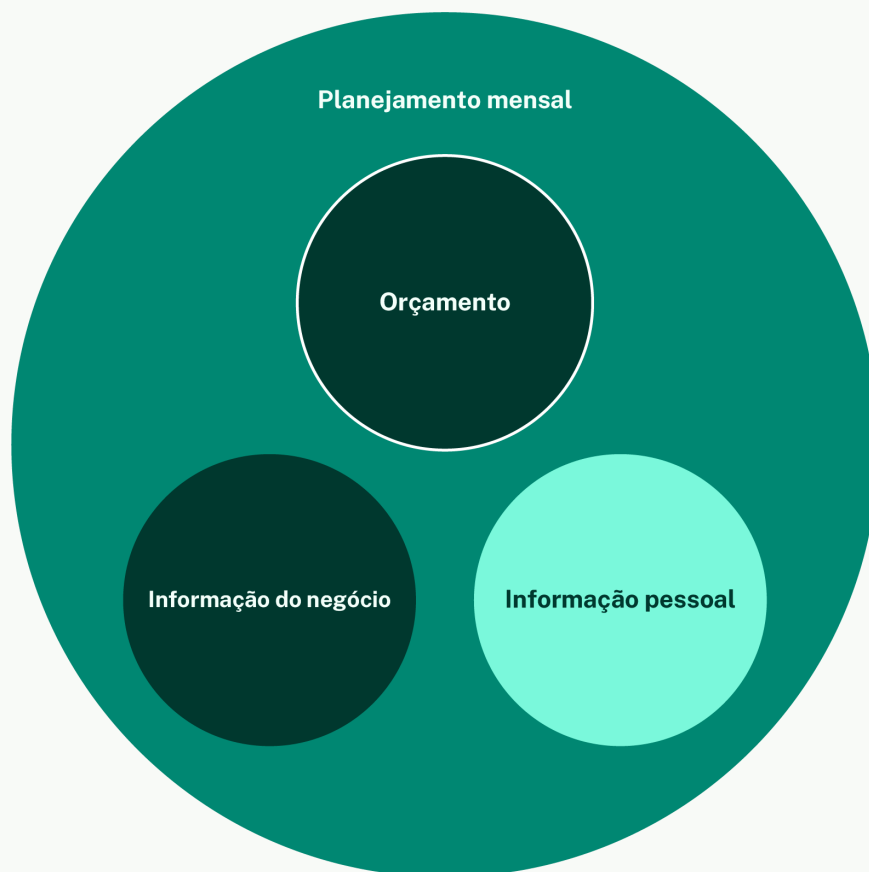


Figura 10 – Mapeamento do aplicativo simplificado (2023)

Utilizando o estudo de precificação, foi designado em cada esfera o conjunto de informações necessárias para a gestão das finanças. Para cada esfera (Informação pessoal e Informação do negócio), contemplou-se também as movimentações de entradas e saídas necessárias no processo de criação de um orçamento.

Quadro 3 – Entradas e saídas nas informações pessoal e do negócio. Fonte: autor (2023).

Esfera	Entradas	Saídas
Informação pessoal	Salário e Rendas extra	Despesas pessoais
Informação do negócio	Orçamentos	Despesas do negócio

Com estas informações foi possível atribuir a cada segmentação os parâmetros mais específicos quanto a precificação. Assim, elaborou-se um diagrama mais completo, onde os campos representados pelos quadrados são os dados prévios à jornada do usuário, enquanto os círculos correspondem às adquiridas ao longo do processo (Figura 11).

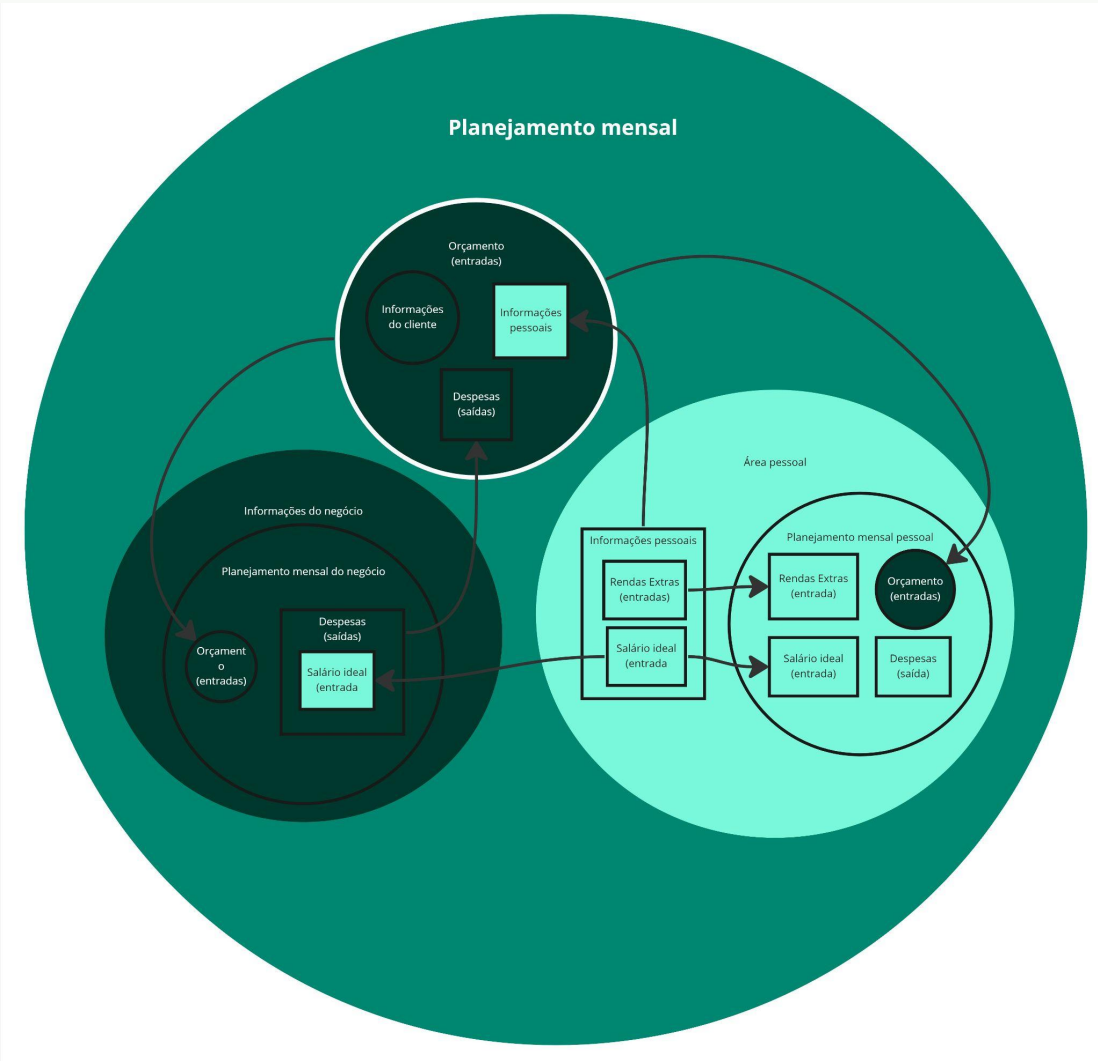


Figura 11 – Mapeamento do aplicativo completo. Fonte: autor (2023)

Fluxo do usuário

A modelagem geral das funcionalidades do aplicativo ocorre com a elaboração do fluxo do usuário. O processo de precificação passa a ter um trajeto estabelecido e com isso as principais funções passam a ocupar sequencialidade (Figura 12).

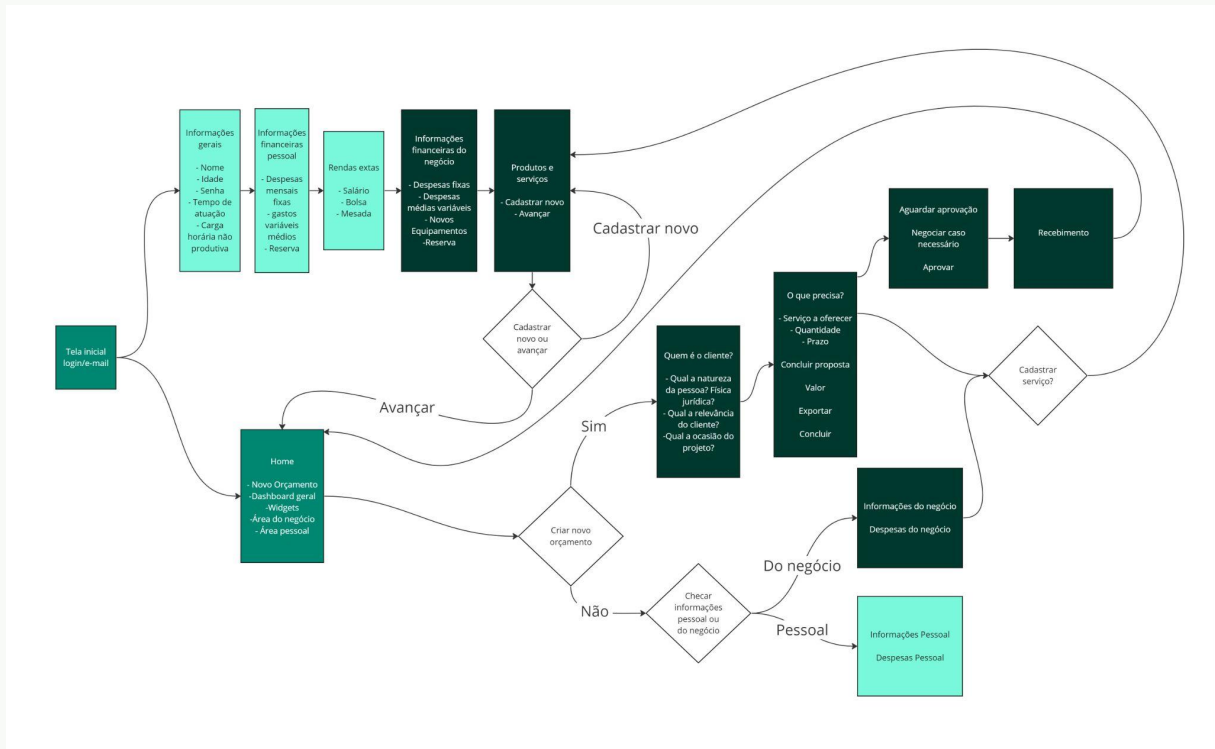


Figura 12 – Fluxo do usuário. Fonte: autor (2023)

Analisando o fluxograma é possível identificar dois sub-processos principais para o aplicativo: (i) cadastro de um novo usuário e (ii) precificação do serviço.

Cadastro de um novo usuário

Consiste no procedimento de alimentar o aplicativo com informações financeiras pessoais do negócio. Tais informações são cruciais para a etapa seguinte, já que são base para o cálculo do preço do trabalho (Figura 13).

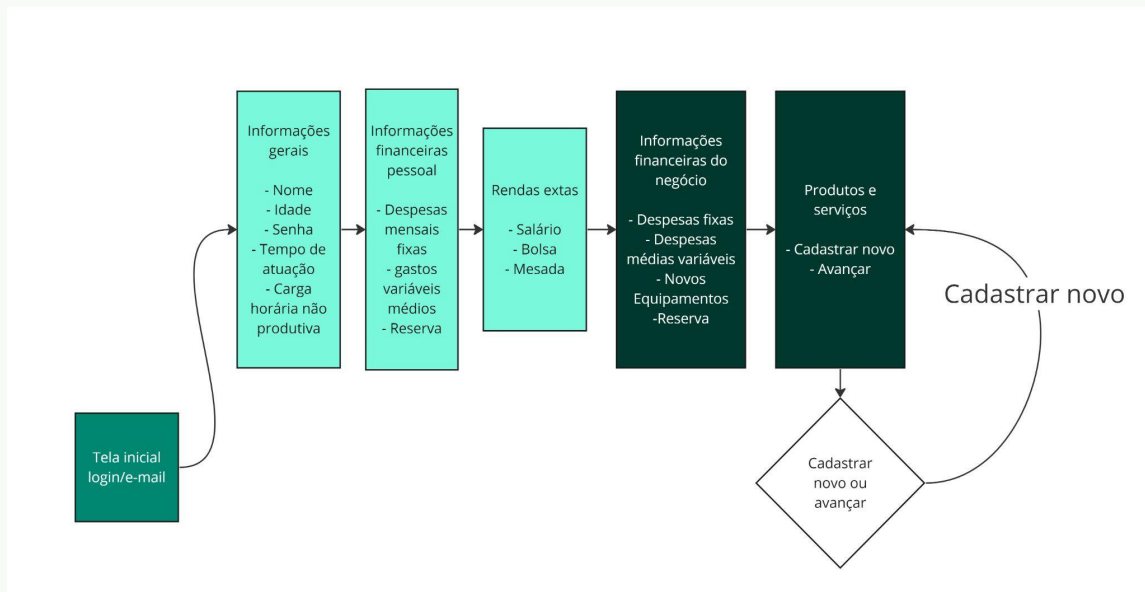


Figura 13 – Cadastro do novo usuário no fluxo do usuário. Fonte: autor (2023)

Precificação do serviço

Composto pela inserção de dados coletados durante o contato com o cliente, que são igualmente relevantes para a precificação do trabalho, porém necessitam de atualização a cada novo orçamento (Figura 14).

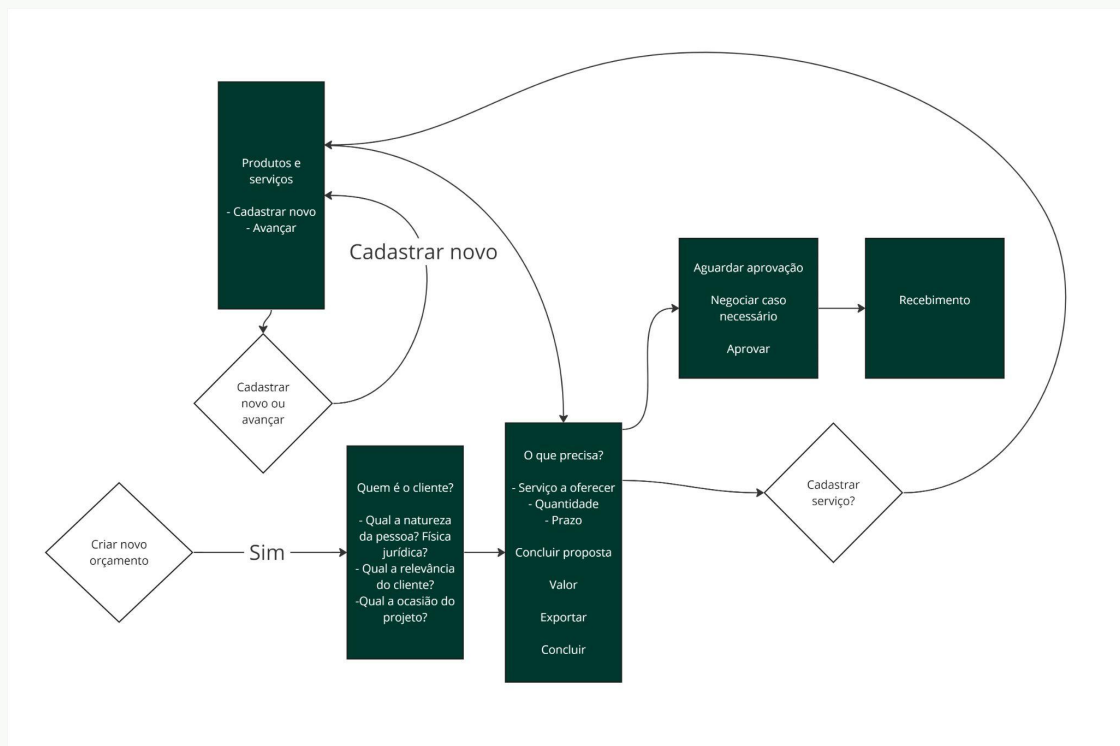


Figura 14 – Precificação do serviço no fluxo do usuário. Fonte: autor (2023)



Esqueleto

Para o plano do Esqueleto define-se a forma que o conteúdo e funcionalidade tomam. Enquanto na estrutura a preocupação era o plano geral da informação e das interações, aqui a interface é detalhada, designando aos componentes suas respectivas funções.

Neste momento, o carácter informacional é levado em conta, ou seja, garante-se a apresentação da informação para uma comunicação efetiva, assim como o aspecto da navegação, segmentando os devidos espaços para que a comunicação exista. Por fim, ocorre a consolidação da interface, onde os espaços tomam forma com a inserção de componentes gráficos e textuais.

Desse modo foram feitos:

- Estudos iniciais (wireframes de baixa fidelidade)
- Wireframes de média fidelidade

Estudos iniciais (wireframes de baixa fidelidade)

Para iniciar o estudo das telas do aplicativo, foram selecionadas as mais relevantes, a saber: login, cadastro, produtos e serviços e orçamento.

Login

Consiste em um campo de e-mail e a senha cadastrada, ou a ser designada, apresentando também a marca do aplicativo (Figura 15).

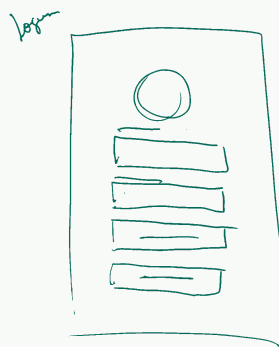


Figura 15 – Estudos iniciais das telas de login. Fonte: autor (2023)

Cadastro

Nesta tela todos os dados financeiros pessoais e do negócio são inseridos, devendo comportar as despesas assim como rendas extras (Figura 16).

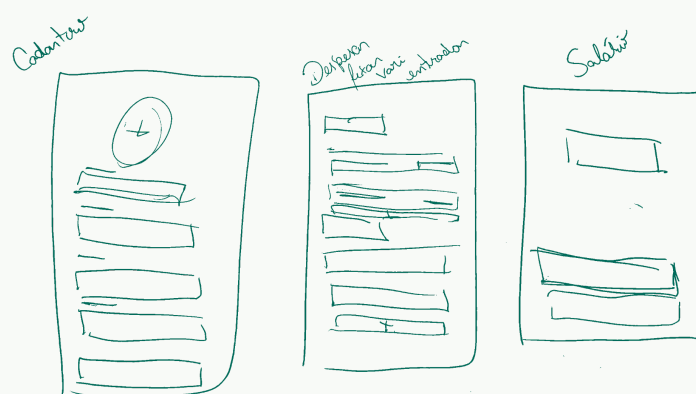


Figura 16 – Estudos iniciais das telas de cadastro. Fonte: autor (2023)

Produtos e serviços

Se refere ao catálogo onde o trabalho a ser oferecido pode ser organizado para o cálculo de orçamentos (Figura 17).

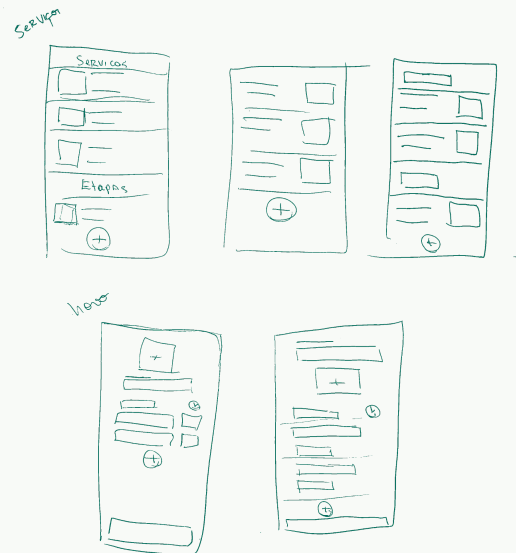


Figura 17 – Estudos iniciais das telas de produtos e serviços. Fonte: autor (2023)

Orçamento

Apresenta uma visão geral de cada orçamento, assim como o estágio em que se encontra frente à negociação com o cliente (Figura 18).

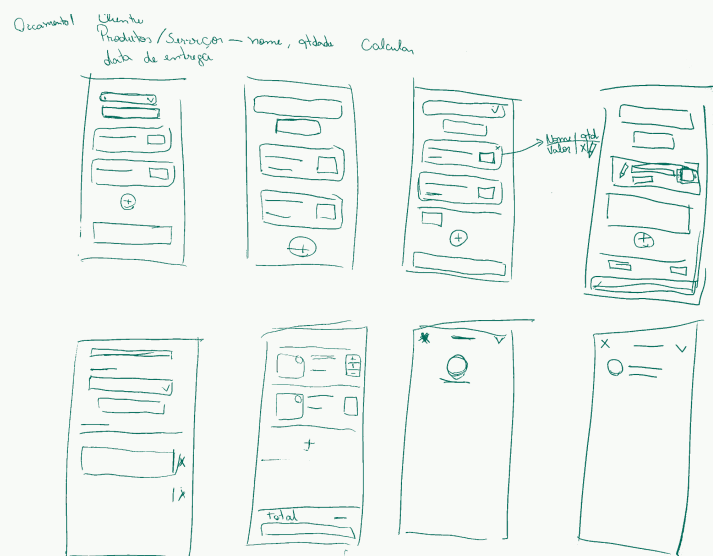


Figura 18 – Estudos iniciais das telas de orçamento. Fonte: autor (2023)

Wireframes de média fidelidade

Tendo como base os esboços, um protótipo de média fidelidade foi concebido. Utilizando o sistema de design Material Design 3, elaborado pela empresa estadunidense Google, dentro da plataforma Figma, o primeiro conceito do aplicativo e suas funcionalidades foi construído. Neste wireframes é possível observar todas as etapas para a realização do fluxo do usuário, do cadastro até a precificação de um trabalho oferecido. A Figura 19 apresenta o conjunto de telas desenhadas nesta primeira versão.



Figura 19 – Wireframes de média fidelidade. Fonte: autor (2023).

O formato de tela escolhido foi do Iphone SE, tendo dimensões de 320 x 568 px, uma vez que representa um dos menores tamanhos de tela em circulação. Dessa maneira o desenvolvimento é focado nas principais funcionalidades, já que o espaço das pequenas interfaces se torna um limitador, permitindo também que a experiência do usuário para as dimensões maiores seja consistente e escalável. Para este tamanho de interface – consideradas extra-pequenas – o Material Design 3 estipula um grid de 4 colunas, com margem e espaçamento de 16px. Portanto, cada coluna apresenta 60px (Figura 20).

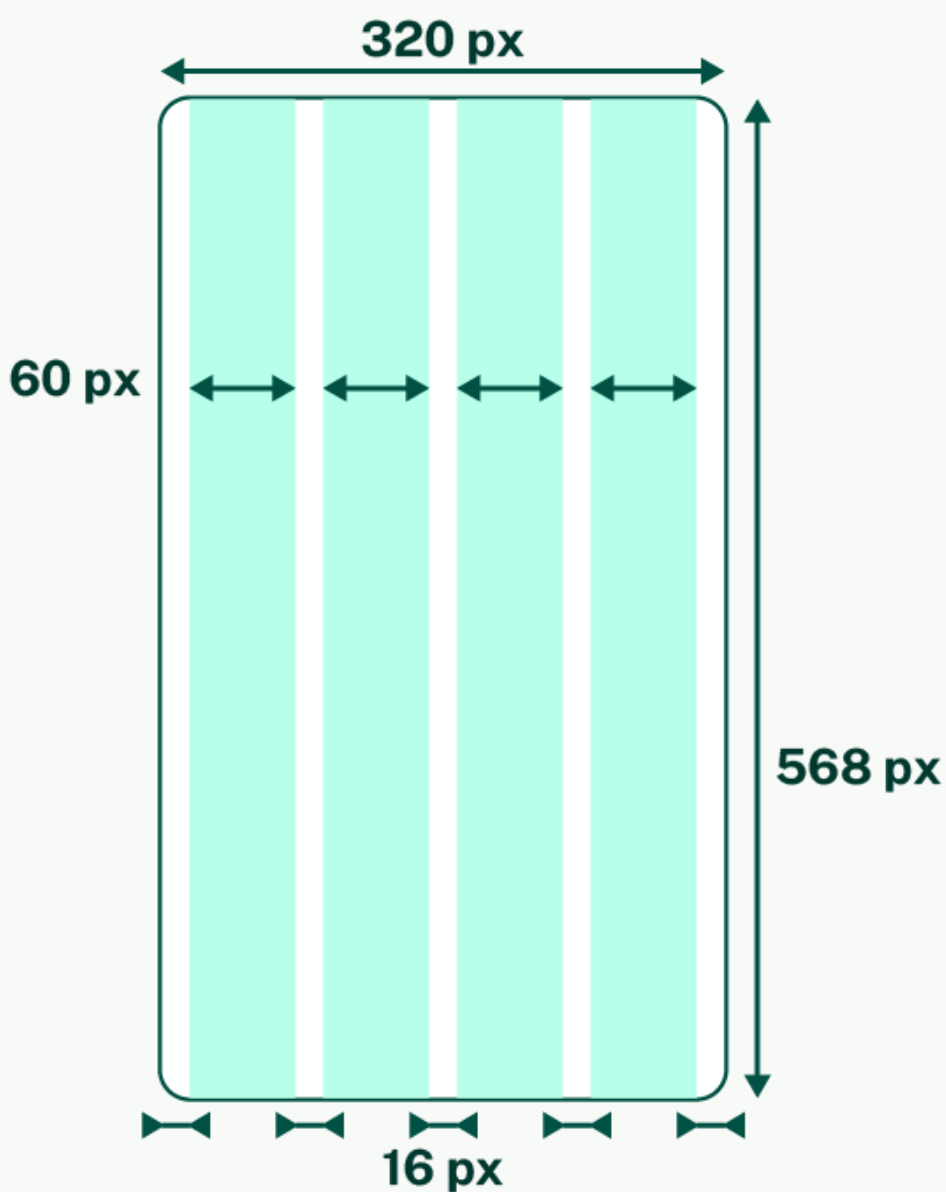


Figura 20 – Composição do grid. Fonte: autor (2023)

Além do grid, para a construção das telas foram utilizados outros elementos de interface, textuais e gráficos, do Material Design 3, como tipografia, ícones, botões, marcadores de imagem e campos de formulário. A escolha por este sistema de design se deu pelo fato de ser um sistema consolidado, produzido por uma das maiores empresas de tecnologia, a Google. Portanto, além de ser um modelo desenvolvido por inúmeras iterações de profissionais experientes, apresenta uma familiaridade subconsciente encontrada em todos os produtos da empresa. Assim, a Figura 21 apresenta um exemplo de algumas telas desenvolvidas nesta etapa do projeto.

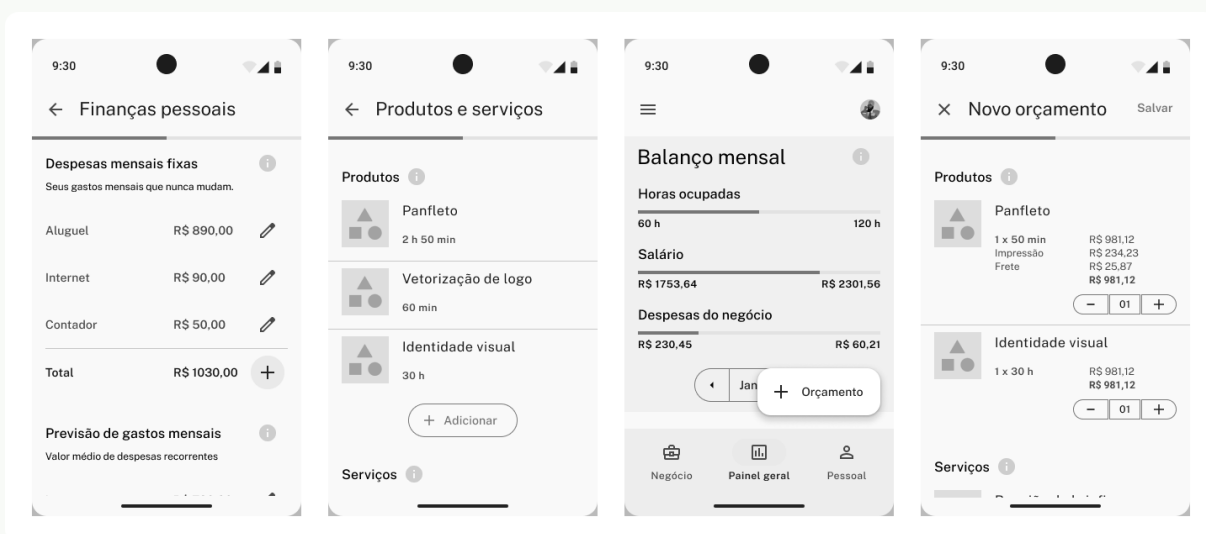


Figura 21 – Detalhes de algumas telas de média fidelidade desenhadas no Esqueleto.

Fonte: autor (2023).



Superfície

Por fim, no plano da Superfície, lidamos com a perspectiva sensorial, a aparência do produto digital. Nesta última etapa, portanto, elabora-se o projeto gráfico da interface (materializado no guia de estilo) e desenvolve-se o protótipo final, resultado desse projeto.

Assim, foram desenvolvidos:

- Marca
- Guia de estilo
- Componentes

Marca

Para definir algumas diretrizes na escolha dos elementos que compõem o estilo, primeiramente foram designadas algumas características para a marca do produto. Aqui contempla-se o nome escolhido para o aplicativo, como também seu logotipo e orientações gerais para o guia de estilo.

Nome

“Quanto” foi a palavra escolhida para a marca do aplicativo por remeter a expressões da língua brasileira derivadas de “Quanto custa?”, como : “Quanto é”, “Quanto dá?” e “Quanto fica?”. Assim, “quanto” possui significado de quantidade e no contexto do aplicativo passa a assumir implicitamente a característica financeira.

Identidade

Com base nos requisitos do projeto, o aplicativo deve oferecer necessariamente áreas separadas para as informações pessoais e para o negócio, portanto a dualidade é um elemento que pode ser utilizado para a construção de sua identidade. Por outro lado, estabeleceu-se que, por tratar de tópicos financeiros, a identidade também deveria remeter simplicidade, seriedade, segurança e estabilidade.

Símbolo

Seguindo os critérios acima foi desenvolvido um símbolo para representar a marca “Quanto”, que buscou ter formas simples, um visual sóbrio e equilibrado. Quanto ao aspecto da dualidade, as cores foram representadas na mesma matiz, sendo uma mais escura e menos saturada, vinculadas à parte do negócio, e outra mais clara e saturada, remetendo ao pessoal (Figura 22).

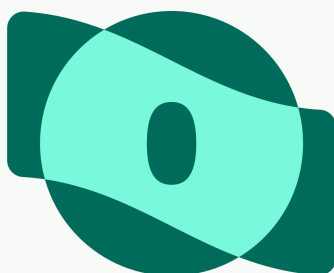


Figura 22 – Símbolo do aplicativo. Fonte: autor (2023)

Na questão da forma, os cantos pontiagudos representam o negócio, e as formas mais arredondadas, o pessoal. Por fim, sua composição é mais horizontal, que busca retratar a estabilidade. Para orientar o desenho final do símbolo, utilizou-se um grid modular de 10 x 8 (Figura 23).

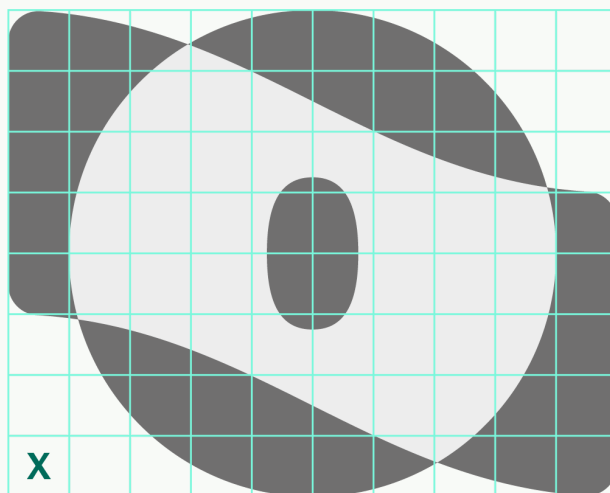


Figura 23 – Símbolo no grid modular 10 x 8. Fonte: autor (2023)

Guia de estilo

Como mencionado anteriormente, os componentes da interface tiveram como base o sistema de design Material Design 3, que foi adaptado para contemplar os aspectos da marca do produto. Portanto, a tipografia e a paleta de cores foram alterados. Para complementar a parte imagética, um padrão de ilustrações foi adicionado.

Tipografia

A família tipográfica escolhida foi a Public Sans. Sua combinação de linhas retas com cantos arredondados exprimem bem a dualidade desejada e expressa pela identidade visual. Por ser um tipo sem serifas, aparenta ser moderna, além de apresentar a seriedade necessária. Demonstrou ser uma fonte que não apresenta problemas de legibilidade, apesar das curvas não convencionais (Figura 24).

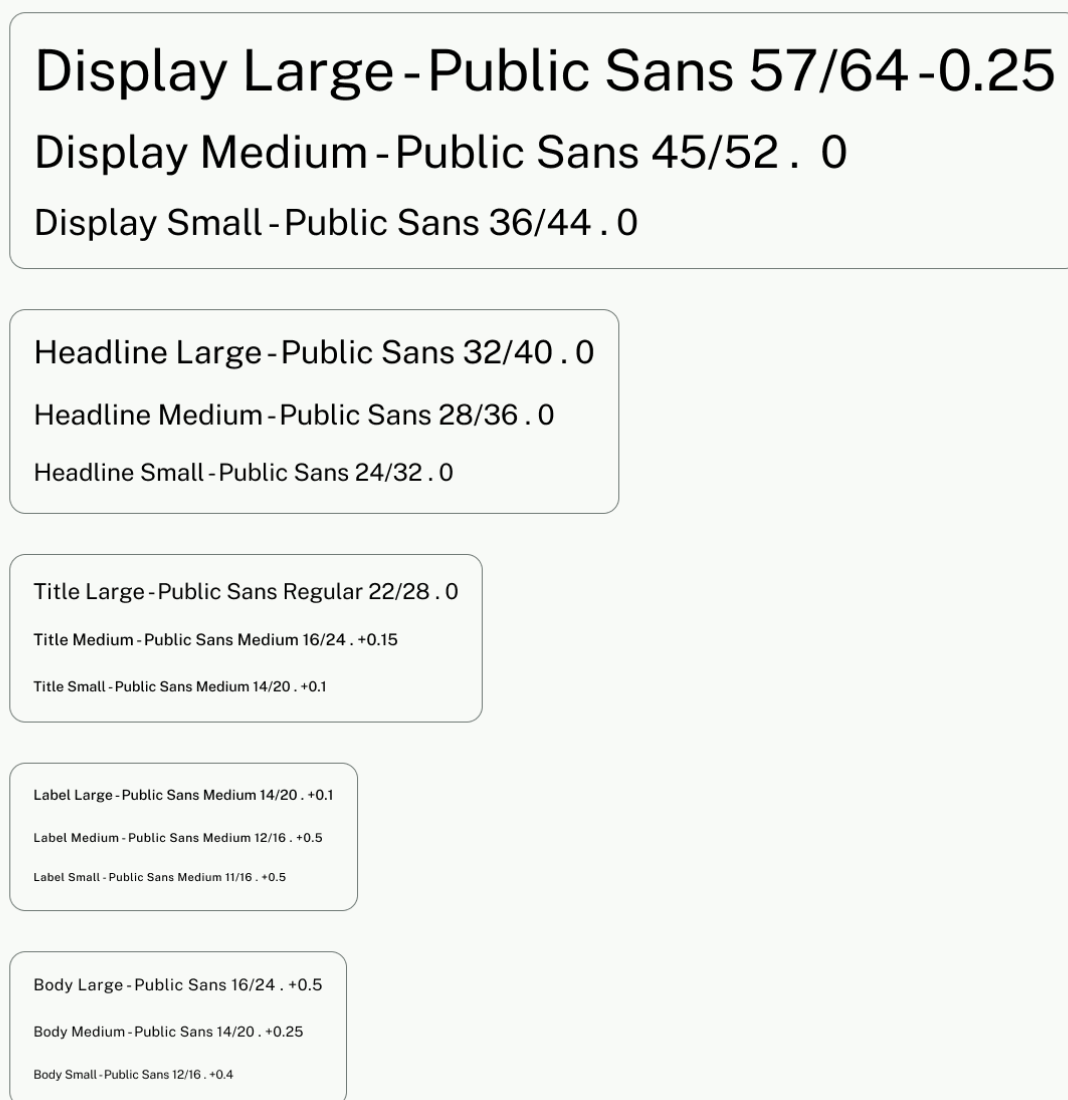


Figura 24 – Tipografia Public Sans nos estilos do Material Design 3. Fonte: autor (2023)

Cores

Para a matiz base foi definido um tom de verde, pela conexão com o tópico “dinheiro”, que é comumente representado pela cor. Outra inspiração foram as cédulas de 100 reais, que apresentam um tom azul claro. Paralelamente, também é possível identificar o verde como a união de azul e amarelo, sendo o azul a representação do negócio, enquanto o amarelo, o profissional do design. Nesse sentido, a matiz no sistema HSB foi escolhida em 170° (Figura 25).

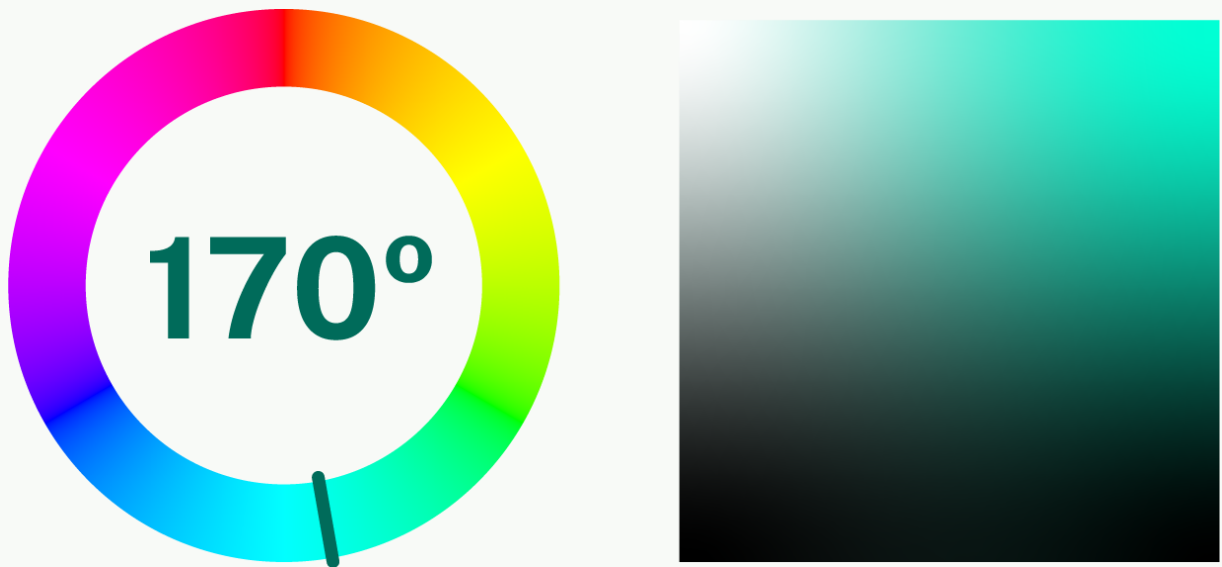


Figura 25 – Matiz em 170° e suas variações de brilho e saturação. Fonte: autor (2023)

Com base na matiz foram escolhidos dois tons para representar a dualidade da marca em seu símbolo, como mostra a Figura 26. Desse modo, o símbolo também funciona como ícone para o aplicativo Figura 27.

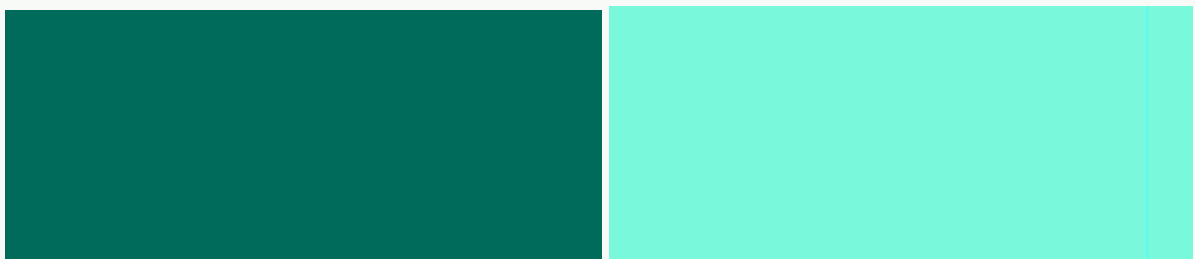


Figura 26 – Cores primária e secundária. Fonte: autor (2023)

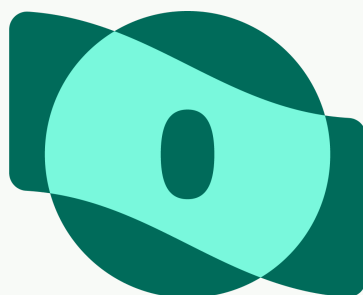


Figura 26 – Ícone do aplicativo. Fonte: autor (2023)

Além disso, para auxiliar no design visual da interface, também foram designadas as cores complementares (Figura 28). A cor Primária é a mais proeminente nos componentes da interface, enquanto a Secundária complementa em informações de menor prioridade. A cor de Informação dá destaque para elementos informativos, enquanto a de Erro evidencia mal funcionamentos ou preenchimento incorreto de informação. As cores Neutra e Variante neutra complementam as superfícies da interface em que não há informações de alta hierarquia.

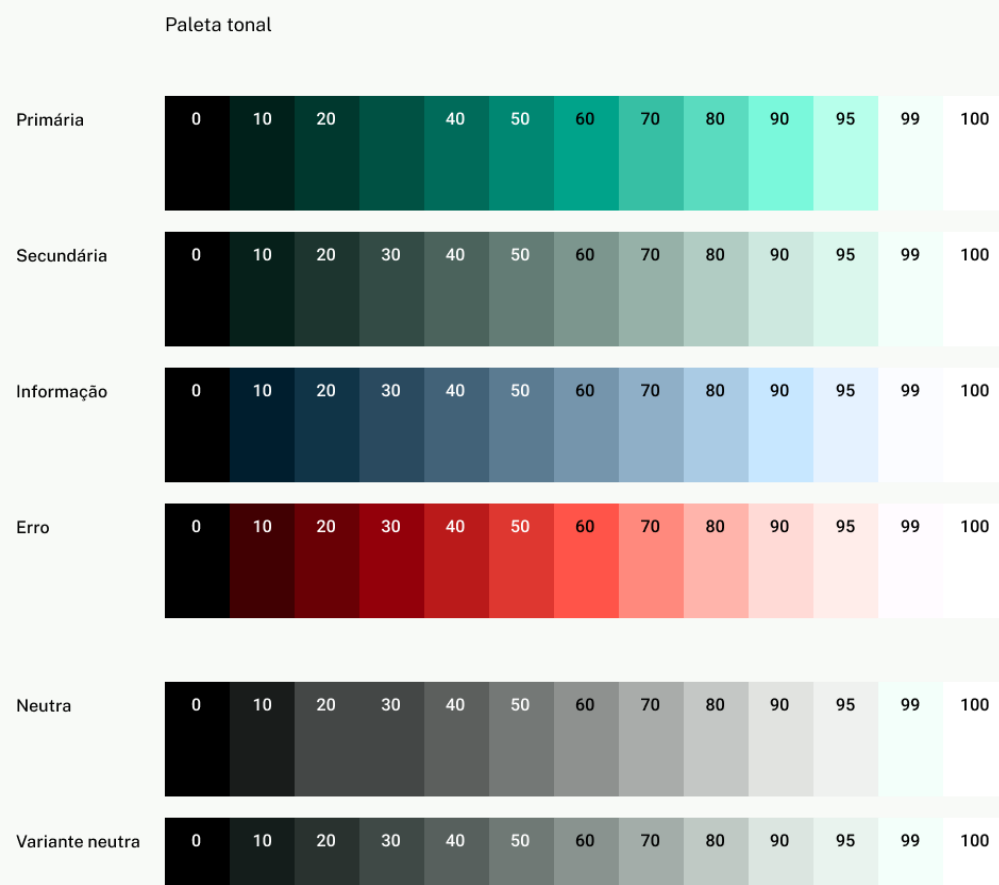


Figura 28 – Paleta tonal da interface. Fonte: autor (2023)

Ilustrações

A partir de um banco de imagens gratuitas (Freepik.com), foram escolhidas ilustrações vetoriais que se relacionassem com as etapas do fluxo de interação do aplicativo nestas, a presença de uma pessoa representa o profissional autônomo. A paleta de cores, por sua vez, foi alterada para alinhar à identidade cromática da interface (Figura 29).

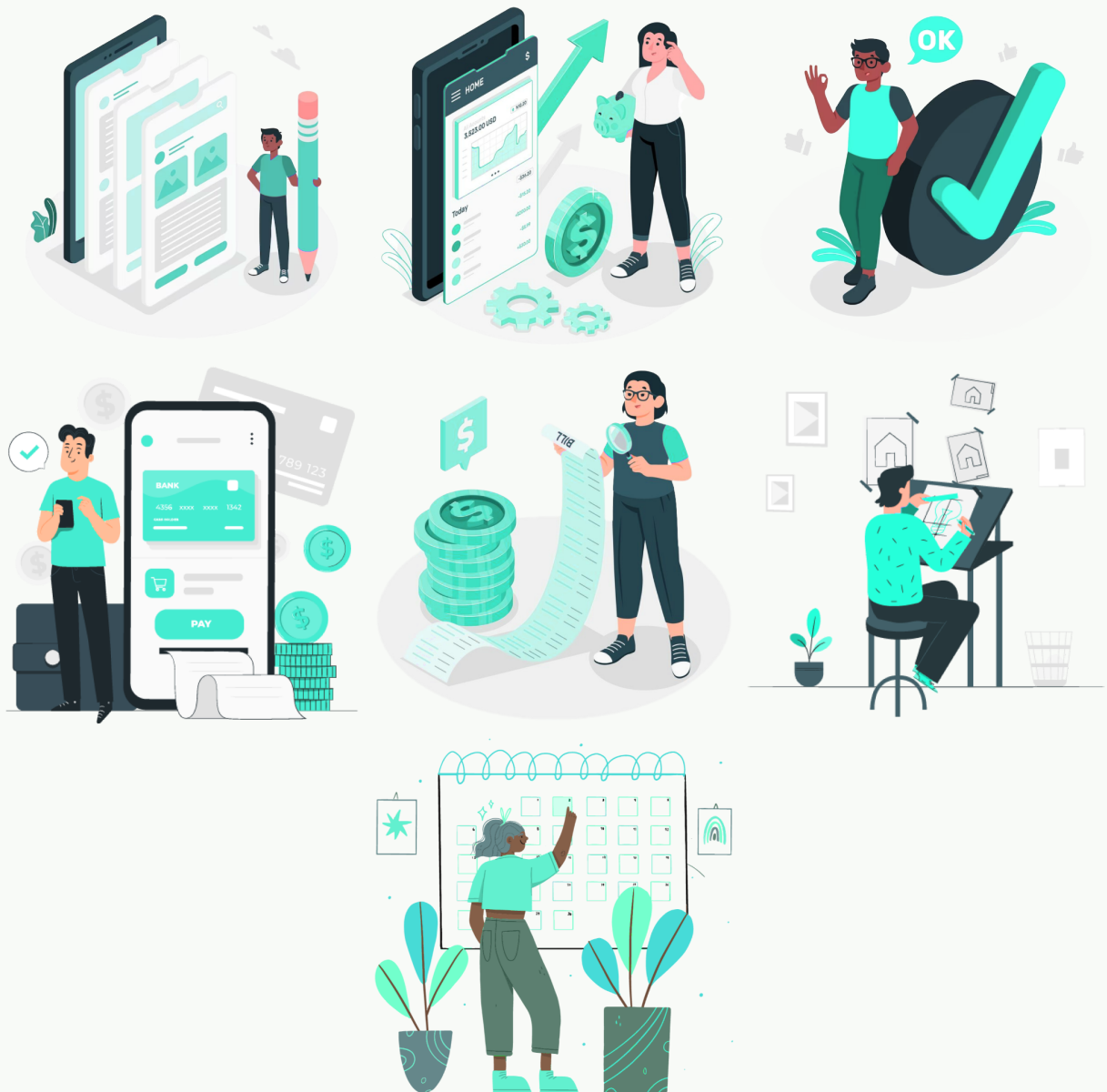


Figura 29 – Ilustrações utilizadas na interface. Fonte: adaptado de Freepik.com (2023)

Componentes

Os demais componentes da interface – campos de texto, botões, listas, menus superiores, entre outros – seguiram a base do sistema Material Design 3, adaptando-se a paleta cromática de acordo com as definições da Superfície (Figura 30).

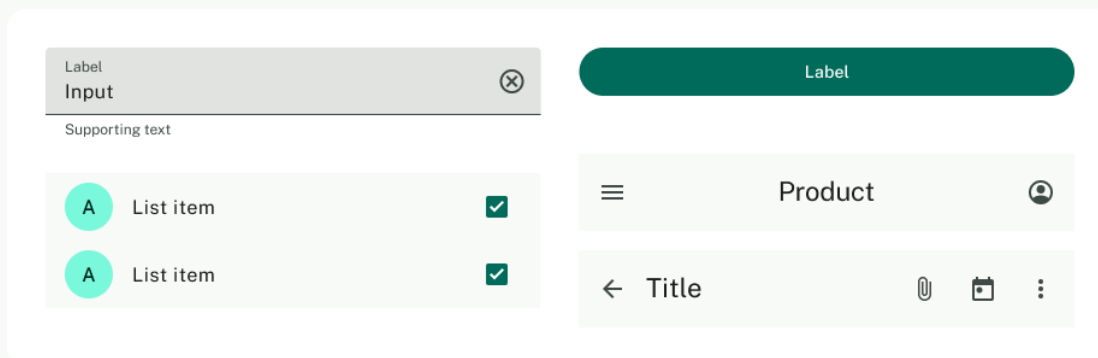


Figura 30 – Componentes do Material Design 3 na paleta do aplicativo. Fonte: autor (2023)

Estes elementos foram combinados para gerar alguns sistemas mais complexos, como cards para representar as etapas do processo do cadastro, campos para a introdução de despesas, campos de porcentagem para definir indicadores, catálogo de itens comercializados, entre outros (Figura 31).

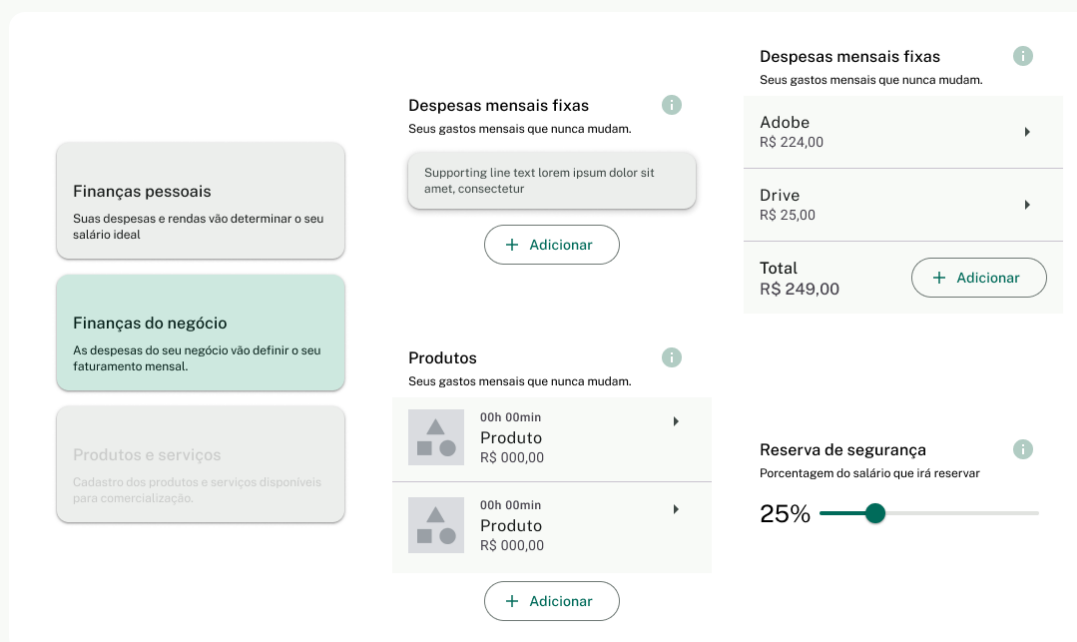


Figura 31 – Componentes personalizados. Fonte: autor (2023)

Resultado

O produto resultante do desenvolvimento do projeto, se trata de um aplicativo de gestão financeira, cuja principal funcionalidade é a precificação do trabalho realizado pelo profissional autônomo do design. Além disso, o aplicativo busca oferecer um acompanhamento ao longo do período dos meses, apresentando informações de quanto o trabalho tem acompanhado as despesas pessoais e do negócio. A seguir, são apresentadas as principais seções do aplicativo "Quanto".

Cadastro

Esta é a seção em que são coletadas todas as informações necessárias para o cálculo do orçamento. Dá-se início pela tela de login, que oferece opção para criar uma nova conta, e, nos dois casos, os únicos campos solicitados são “e-mail” e “senha”. A partir da criação de uma nova conta o usuário é levado a uma página informações iniciais, que são fornecidas uma única vez (Figura 32).

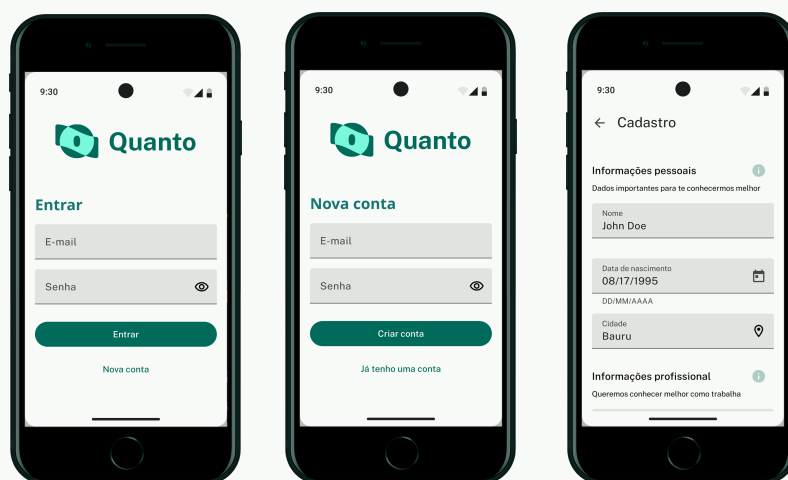


Figura 32– Tela de login, tela de nova conta e tela de cadastro inicial (2023)

Após, o usuário encontra a tela de onboard, onde são dadas as boas vindas e é descrito o processo que irá ser realizado, apresentando informações úteis para a compreensão do aplicativo (Figura 33).

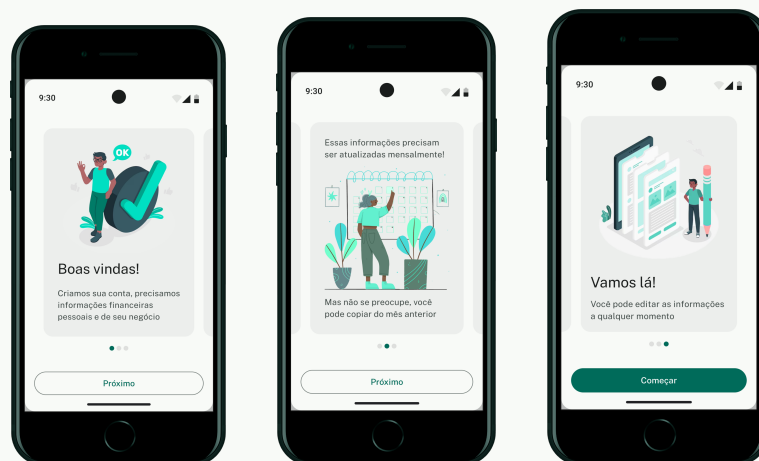


Figura 33 – Telas de onboard. Fonte: autor (2023)

Para viabilizar a criação de orçamentos, o aplicativo solicita então dados que podem ser atualizados pelo usuário quando necessário. Este processo é dividido em três etapas: (i) finanças pessoais, (ii) finanças do negócio e (iii) produtos e serviços. Esta ordem foi estabelecida assim, pois tem o objetivo de definir o salário ideal para o profissional arcar com suas próprias despesas e as despesas do negócio.

Finanças pessoais

Os campos a serem preenchidos condizem com os dados financeiros pessoais, compreendendo as despesas fixas, despesas variáveis e rendas extras, assim como uma porcentagem do salário para ser reservada. Com eles é possível determinar o salário ideal, como a soma de todas as despesas, subtraindo as rendas extras e adicionando a reserva de segurança (Figura 34).

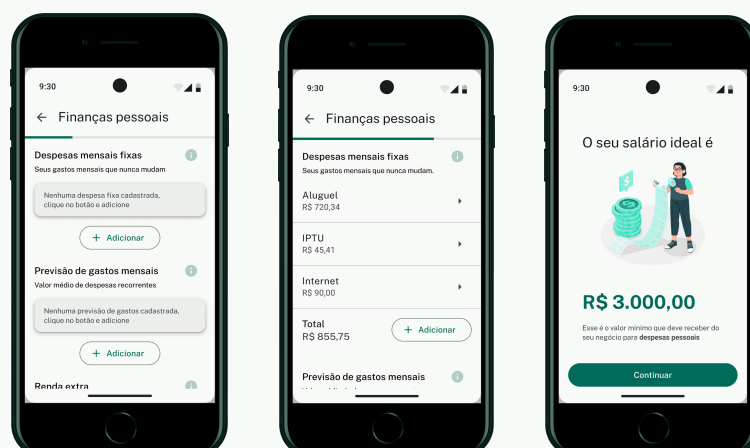


Figura 34 – Telas de cadastro de finanças pessoais. Fonte: autor (2023)

Assim como em outras partes do aplicativo, nesta seção o usuário pode encontrar explicações mais detalhadas a respeito dos campos a serem preenchidos, acessadas por meio do ícone "i" ao lado do título do tópico. Por tratarem de temas que fogem do escopo do conhecimento da maior parte dos designers – como a diferença entre gastos fixos e variáveis – estas explicações procuram minimizar o risco de erros no preenchimento dos campos que são essenciais para o funcionamento correto do *app*.

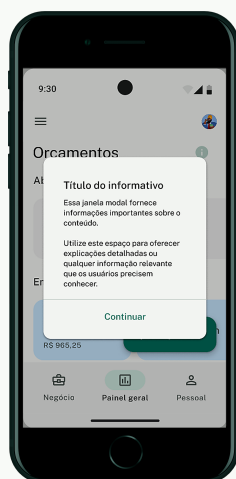


Figura 35 – Exemplo de explicação presente no sistema. Fonte: autor (2023)

Finanças do negócio

O processo é similar ao anterior, entretanto as despesas fixas e variáveis remetem ao negócio. Também tem-se uma seção para os equipamentos utilizados para o trabalho e novamente uma porcentagem dos ganhos da empresa que desconsidera o salário para o cálculo. O resultado é o faturamento ideal, que consiste na soma das despesas do negócio, uma parcela referente à depreciação dos equipamentos e o acréscimo da porcentagem da reserva, somadas ao salário (Figura 36).

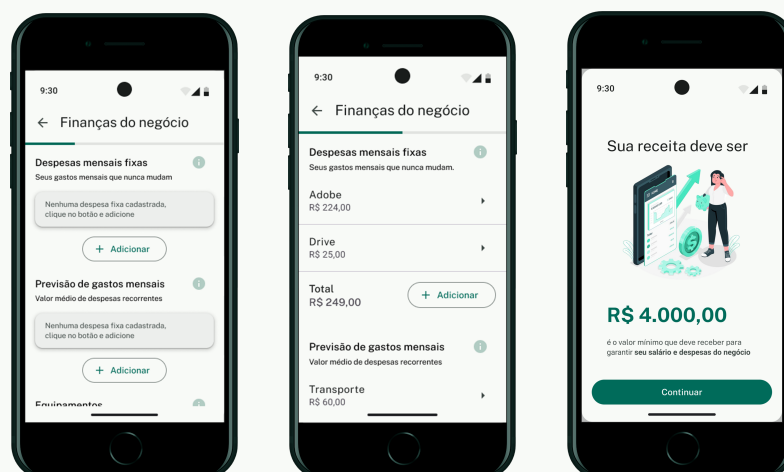


Figura 36 – Telas de cadastro de finanças do negócio. Fonte: autor (2023)

Produtos e serviços

Para a última etapa, os produtos e serviços são inseridos, tendo uma descrição de quanto tempo leva em média para ser realizado. Produtos são definidos como trabalhos que geram uma mercadoria, enquanto os serviços refletem em atividades que atendem demandas e não resultam em um produto específico; dessa forma foram introduzidos separadamente (Figura 37).

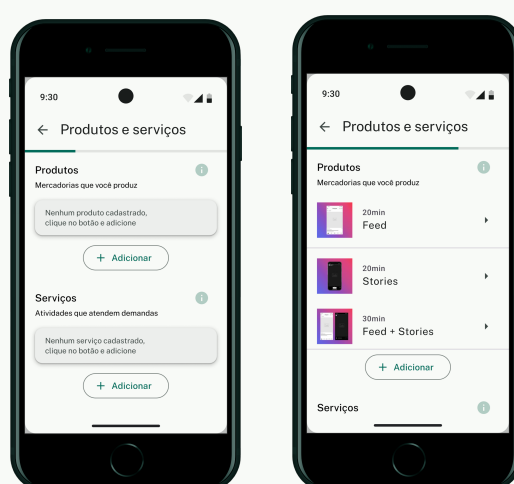


Figura 37 – Telas de cadastro de produtos e serviços. Fonte: autor (2023)

Visão geral

Essa é a seção principal do aplicativo. Após o cadastro, o usuário passa a ter acesso a todas as funcionalidades, onde as informações são divididas em meses. A sua página principal, “Painel geral”, informa as métricas referentes ao mês, a quantidade de horas disponíveis para contratação, o total do salário e as despesas do negócio arrecadados. Também é possível encontrar os orçamentos em andamento, assim como criar novos. Pelo menu inferior é possível navegar para as páginas do Negócio e Pessoal (Figura 38).

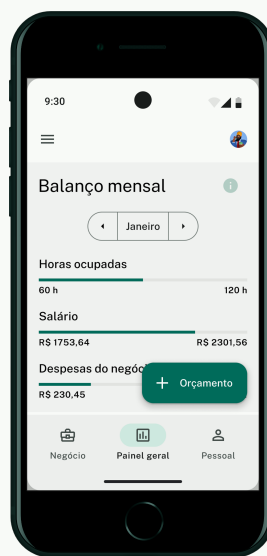


Figura 38 – Tela de painel geral do aplicativo. Fonte: autor (2023)

Na página Pessoal, encontram-se as informações coletadas pelo cadastro, as despesas fixas, variáveis, rendas extra e a reserva de segurança. Essas informações são atualizadas mês a mês e podem ser duplicadas de meses anteriores (Figura XX). A área do Negócio é similar, entretanto diz respeito às informações coletadas no cadastro referentes ao negócio. (Figura 39).

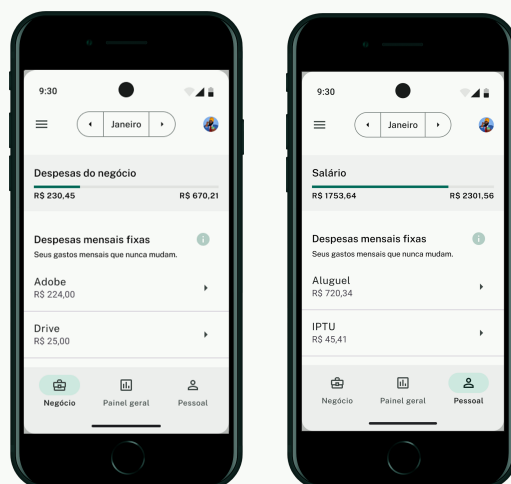


Figura 39 – Telas da área do negócio e pessoal. Fonte: autor (2023)

Orçamento

Esta corresponde à principal funcionalidade do aplicativo. A fim de gerar um novo orçamento, um botão de ação flutuante se encontra na página principal, onde também estão localizados os orçamentos em suas distintas etapas (Figura 40).



Figura 40 – Tela de painel geral do aplicativo com foco nos orçamentos. Fonte: autor (2023)

Ao iniciar um novo orçamento, a primeira informação necessária é a identificação do cliente, sendo possível selecionar clientes recorrentes (Figura XX). A partir de sua definição, são preenchidos três parâmetros: (i) a natureza do cliente, que varia de uma escala de uma pessoa próxima, em que existe considerável afeto, até uma grande

corporação; (ii) a oportunidade do negócio, em uma escala que começa onde o profissional não ficará contente em realizar o trabalho até um trabalho que possa resultar em novas oportunidades; (iii) a relevância do projeto, que se inicia em preferir não realizar, até um estado de extremo interesse (Figura 41).

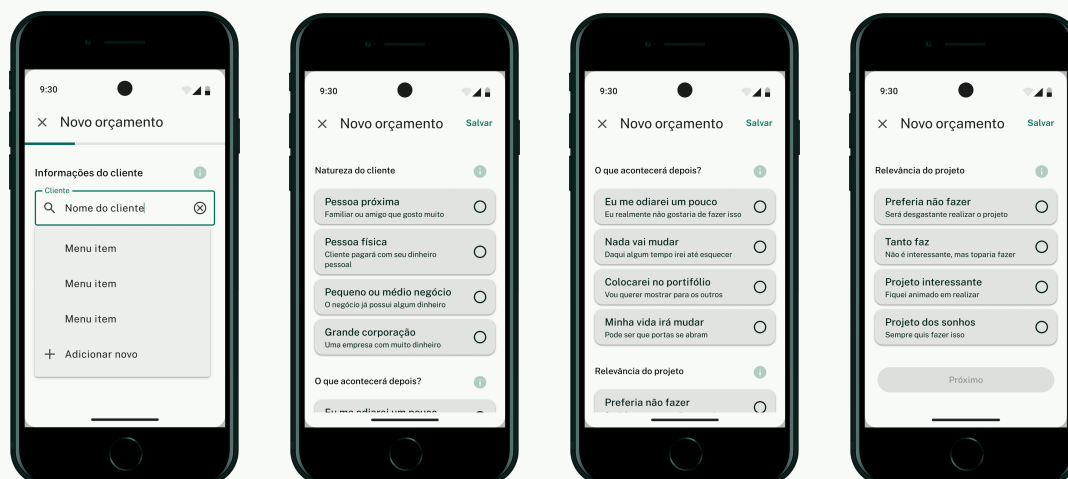


Figura 41 – Telas de informações do cliente. Fonte: autor (2023)

Tais dados são essenciais para a precificação, pois atribuem fatores multiplicadores no preço mínimo de cada produto ou serviço, de acordo com as características do cliente. Por exemplo, isto permite cobrar menos de pessoas com vínculo afetivo, do mesmo modo que projetos sem muito interesse por parte do profissional podem ser oferecidos por um valor maior.

Finalizadas as informações do cliente, o catálogo de produtos e serviços aparece, sendo possível selecionar um dos existentes ou adicionar novos. Quando um produto ou serviço é selecionado, uma página é aberta, e nela é possível selecionar a quantidade, assim como atribuir custos extras à sua elaboração (Figura 42).

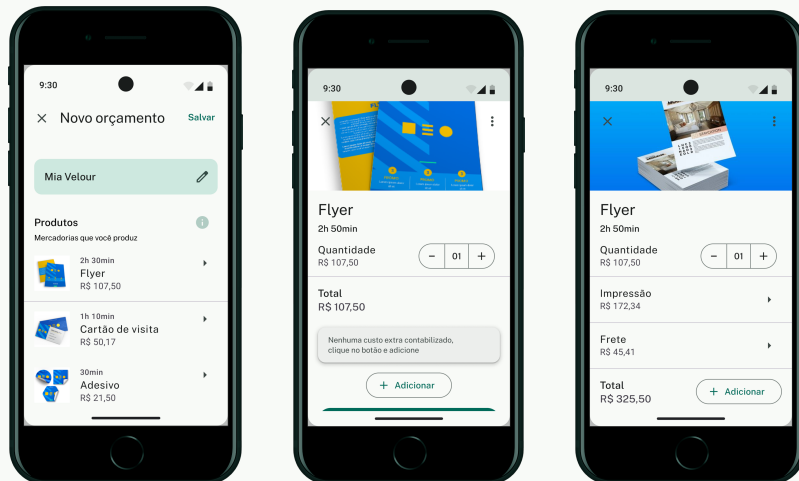


Figura 42 – Telas de catálogo de produtos e serviços, seleção de produtos e serviços sem e com custos extras . Fonte: autor (2023)

Selecionado os produtos e serviços a serem realizados, o valor total é contabilizado no inferior da página. Um botão pode ser acionado para visualizar todos os itens e seus descritivos. Finalizando esse processo, é apresentada uma sugestão de valor a ser cobrado pelo projeto (Figura 43).

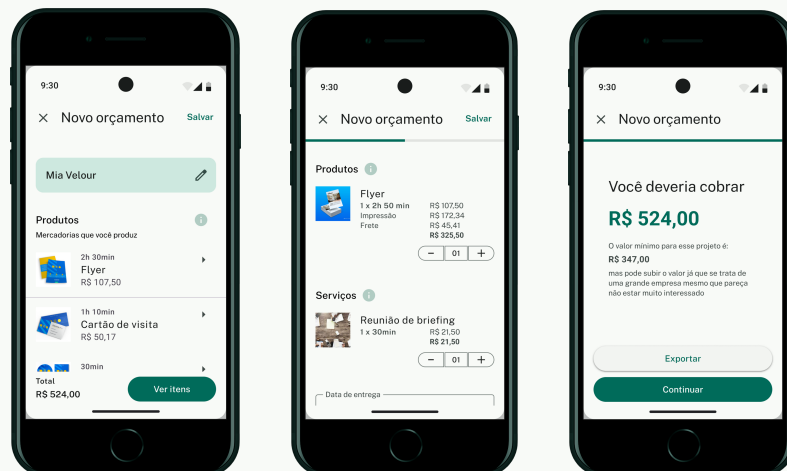


Figura 43 – Telas de catálogo de produtos e serviços com o valor atual do orçamento, visão geral do orçamento e valor total sugerido. Fonte: autor (2023)

Um texto auxiliar informa o valor mínimo para cobrir as despesas referentes às horas trabalhadas, juntamente com uma informação complementar justificando a relação entre esses dois valores, de acordo com os dados do cliente que foram selecionados previamente. A partir desse ponto, o orçamento é inserido pelo sistema na página principal e pode ser observado na categoria “Em negociação”.

Quando há a resposta sobre o orçamento, o valor ainda pode ser alterado pelo designer. Portanto, há um processo de confirmação antes do início do trabalho, o que permite que haja negociação com o cliente. Após encerrado este processo, o orçamento pode ser encontrado na categoria "Aprovados".

Finalmente, uma vez que o projeto é finalizado e o designer recebe o respectivo pagamento, o ciclo do orçamento se encerra, sendo possível então dar baixa no sistema. Isso resulta na alteração das métricas de ganhos referentes ao salário e às despesas do negócio presentes no "Painel geral" (Figura 44).

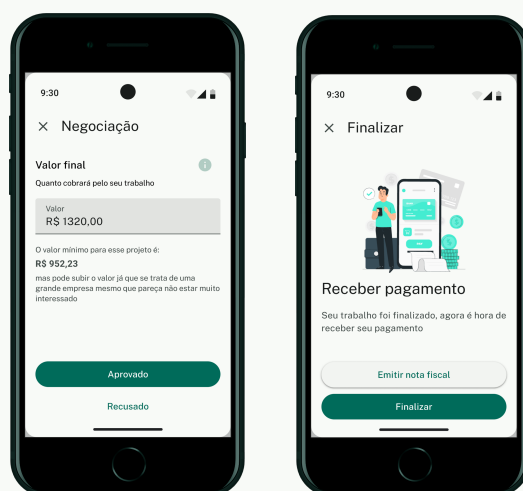


Figura 44 – Telas de confirmação do valor do trabalho e tela de finalização do trabalho.

Fonte: autor (2023)

A partir dos resultados apresentados até aqui, é possível ter um panorama geral da solução proposta neste trabalho. Para ter acesso ao aplicativo na íntegra, o protótipo de alta fidelidade se encontra acessível pelo link <https://bit.ly/Quanto> ou pelo QR Code disponível na Figura 45.

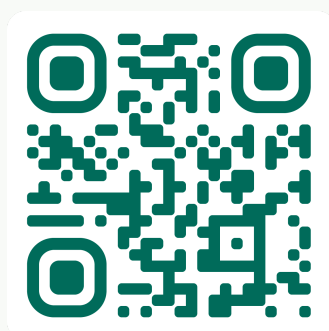


Figura 45 – QR code para acesso ao protótipo. Fonte: autor (2023).

Considerações finais

A modalidade de trabalho autônomo, por mais que apresente vantagens para o indivíduo que busca independência e maior controle sobre sua vida profissional, muitas vezes demanda processos que não necessariamente cabem na competência do trabalhador. O uso de ferramentas que auxiliam em alguma medida estes processos permite que o profissional foque em sua atividade fim. É o caso da relação entre boa parte dos designers autônomos e as atividades de gestão financeira dos seus projetos.

Nesse contexto, este trabalho teve o objetivo de projetar um aplicativo mobile voltado para gestão financeira direcionado a designers freelancers que estão iniciando suas carreiras independentes. O projeto atingiu o objetivo estabelecido, formulando um aplicativo capaz de auxiliar a gestão financeira a partir do processo de precificação do trabalho e da separação das esferas pessoal e profissional.

Ressalva-se, porém, que a proposta não almeja substituir profissionais das áreas contábeis, muito pelo contrário, é uma ferramenta intermediária para facilitar os processos enfrentados pelos profissionais autônomos. Mesmo que o desejo de trabalhar de maneira autônoma e independente seja uma opção, é importante que o profissional saiba que não necessariamente deve trabalhar isolado, pois contar com auxílio de ferramentas e profissionais capacitados é essencial para a gestão financeira responsável e de acordo com seus deveres legais.

É crucial destacar os desafios enfrentados no início do projeto, especificamente na identificação de um recorte de público-alvo. Inicialmente, a proposta era direcionada a designers que trabalhavam como MEI (Microempreendedores Individuais), no entanto, durante a pesquisa, percebeu-se a irregularidade deste tipo de atuação. Diante disso, o projeto evoluiu para atender às demandas específicas de designers freelancers.

Reconhece-se que a ausência de testes com usuários representa uma lacuna no processo de design deste trabalho. A avaliação da interface desempenha um papel crucial na validação da usabilidade, identificação de possíveis falhas e refinamento das experiências do usuário. A não realização deste tipo de atividade limita a capacidade de assegurar que o protótipo atenda efetivamente às necessidades e expectativas dos usuários reais. Por outro lado, embora não tenham sido conduzidos formalmente, foram realizados testes informais com dois designers para avaliar a usabilidade do protótipo.

Mesmo não tendo sido documentados de maneira estruturada neste relatório, o feedback obtido nestas avaliações sugere áreas específicas de sucesso e possíveis melhorias, enfatizando a importância de uma validação mais abrangente com uma amostra mais representativa.

Vale ressaltar ainda que há espaço para tornar a ferramenta proposta neste trabalho mais completa. Por exemplo, é possível aprimorar as informações referentes ao descritivo das despesas, assim como proporcionar uma visualização temporal mais assertiva, principalmente em relação às suas datas de pagamento. Também é possível desenvolver a versão web (para desktop) da solução.

Ainda, o produto desenvolvido não está limitado diretamente aos profissionais do design, pois a presente proposta contempla profissionais digitais em sua totalidade, podendo ser expandido para representar diversos trabalhadores autônomos. Para que isso seja possível, uma das funcionalidades a ser implementada é a inserção de matéria prima na composição de produtos, por exemplo.

Finalmente, além do aspecto funcional, a dimensão estética pode ser levada adiante, no que diz respeito ao aspecto visual do aplicativo, assim como há espaço para o desenvolvimento de um manual para a marca "Quanto" e aplicações de mídias destinadas ao marketing da proposta.

Referências

BELTRÃO, André. Capítulo 2. Quanto custa seu design. In: BELTRÃO, André. Manual do freela: quanto custa meu design. 2. ed., rev. e ampl. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2019.

GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2002.

QUEIROZ, Maria Regina Pereira. O preço do design. In: ADG. O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do design gráfico. São Paulo: Editora Senac São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2002.

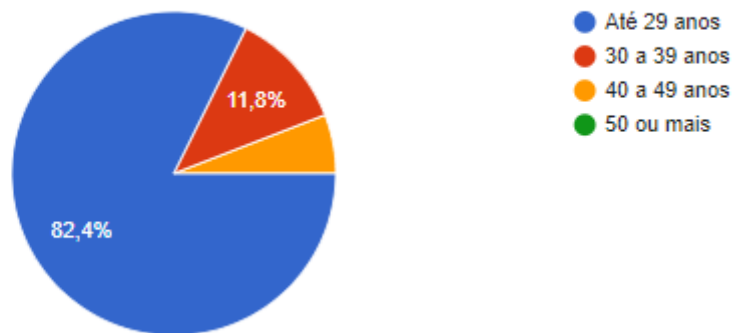
STRUNCK, Gilberto. Precificação Quanto valem os meus serviços: In: STRUNCK, Gilberto. Viver de design. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

Apêndice A - Questionário

Dados profissionais

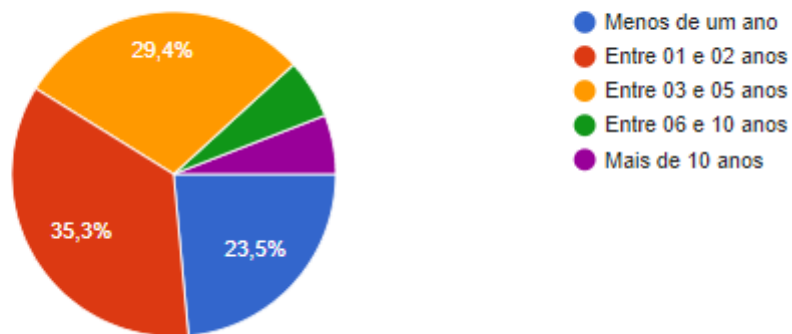
Idade

17 respostas

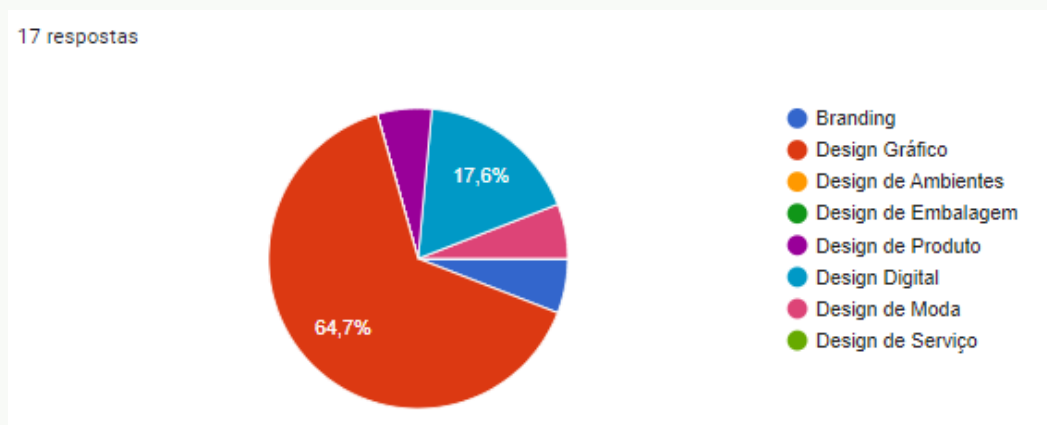


Há quanto tempo você atua como designer?

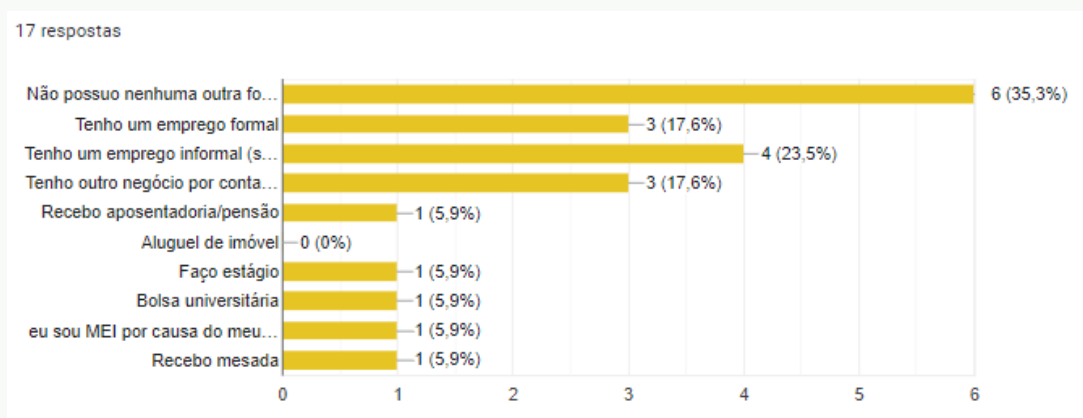
17 respostas



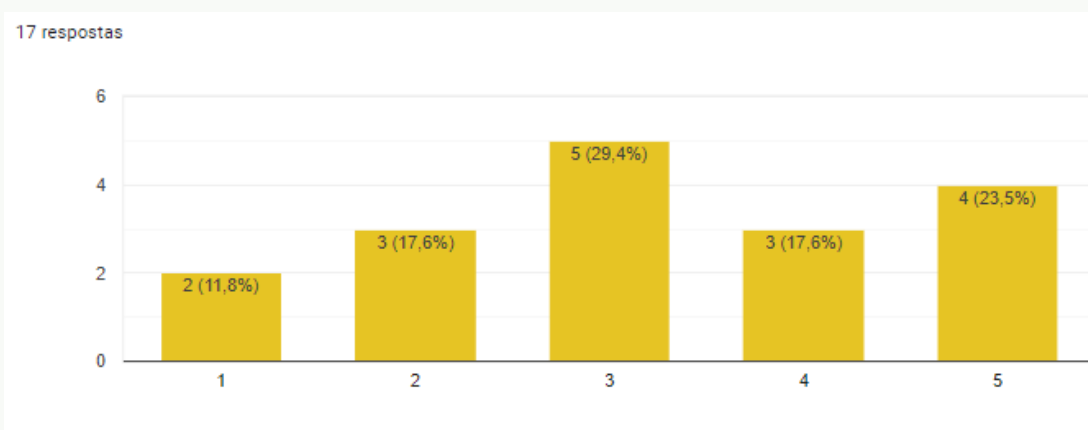
Qual é a sua área de atuação no design?



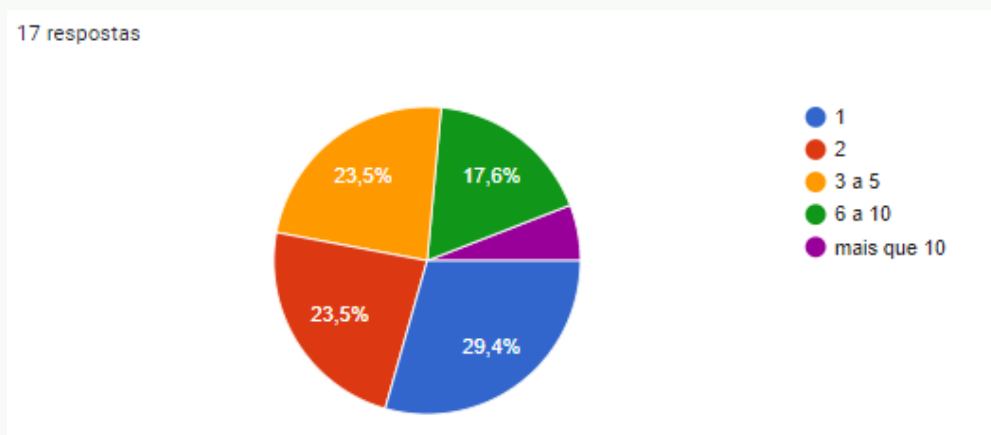
Possui outras fontes de renda?



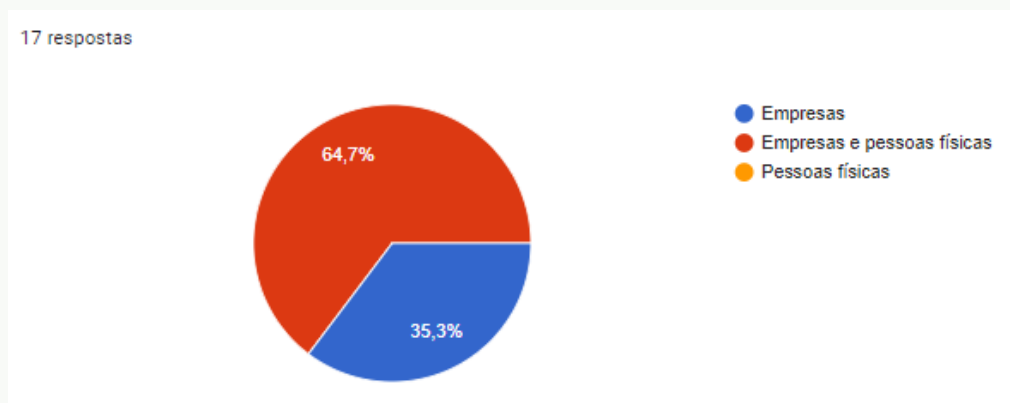
O que acha sobre prestação de serviço serem sua principal fonte de renda?



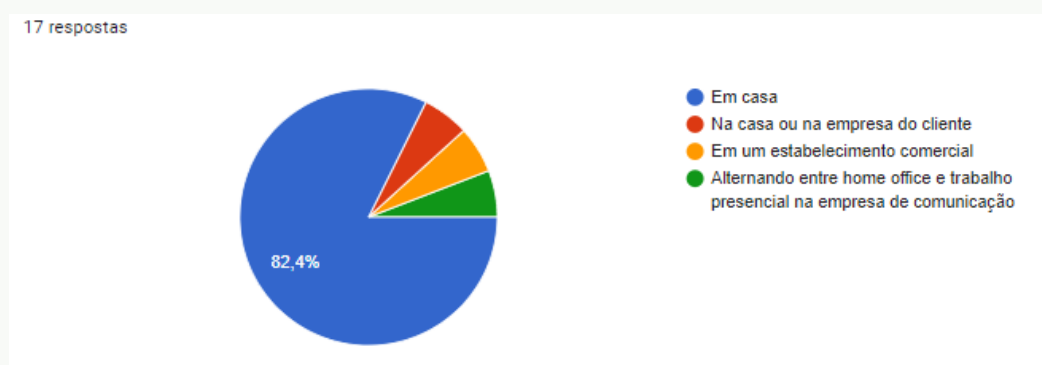
Quantos clientes, em média, você atende mensalmente?



Para quem você presta serviços?

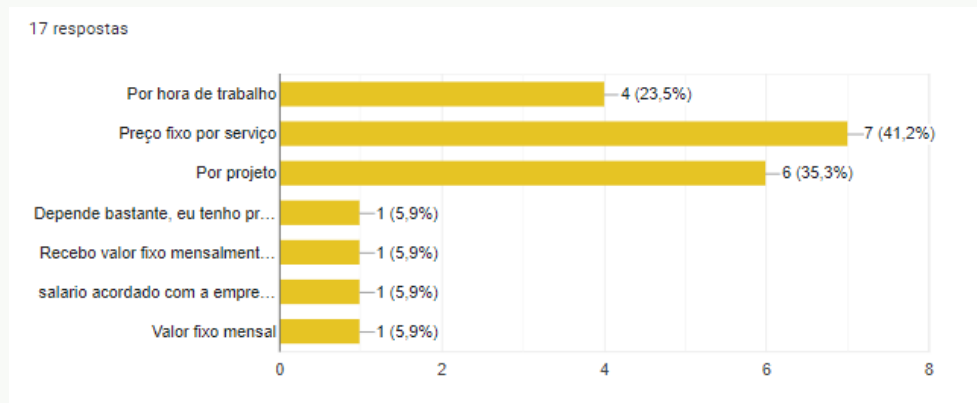


Qual é o local de funcionamento do seu negócio?

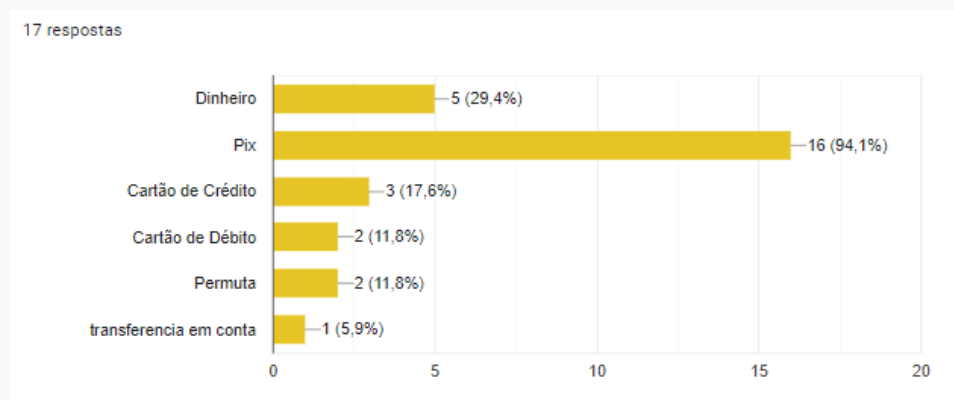


Gestão financeira

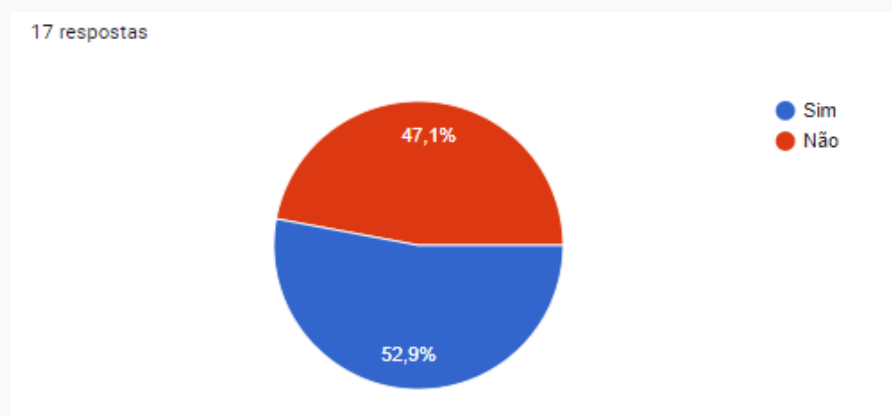
Como você define seu modelo de precificação?



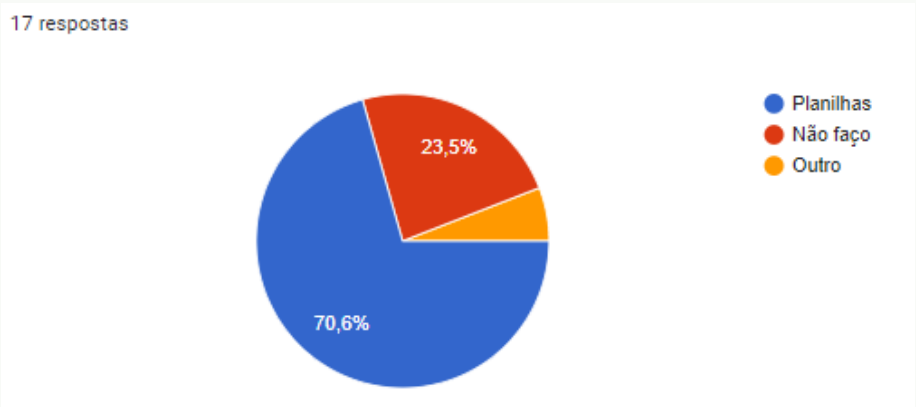
Aceita quais métodos de pagamento?



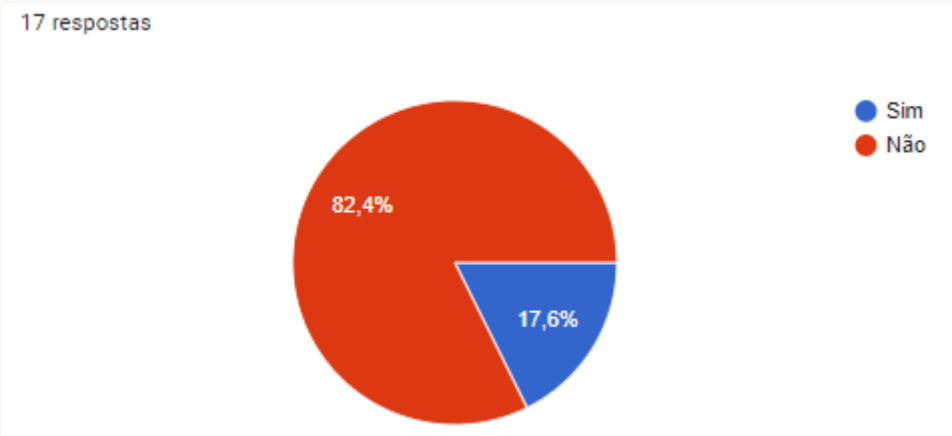
Oferece parcelamento?



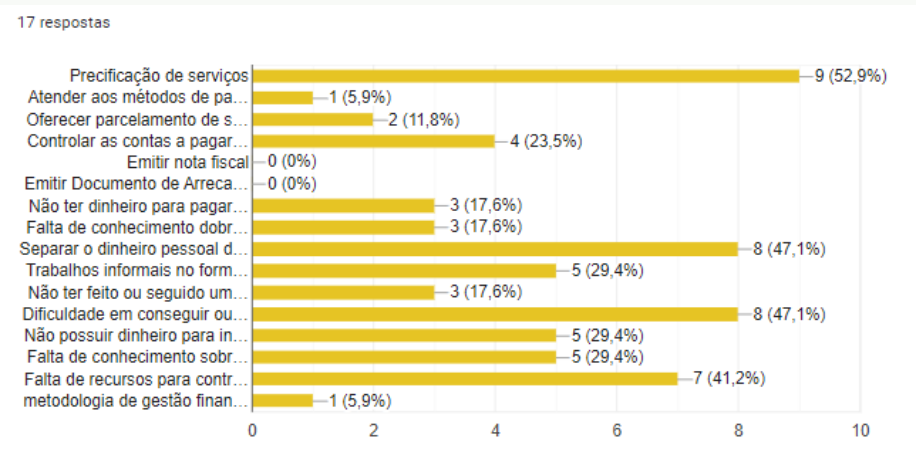
Como faz o controle de contas a pagar e receber?



Seguiu um plano de negócio no início de suas atividades?



Quais consideram ser suas maiores dificuldades como Designer freelancer?



Apêndice B - Aplicativos de gestão financeira pessoal

Quadro 5 – Aplicativos de gestão financeira pessoal. Fonte: autor (2023).

Nome	Mobilis	Meu Dinheiro	Fortuno	Organizze
Possui alguma ferramenta de precificação?	Não	Não	Não	Não
Separa o perfil profissional e pessoal de alguma maneira?	Não	Não	Não	Não

Apêndice C - Aplicativos de precificação para designers

Quadro 6 – Aplicativos de precificação para designers. Fonte: autor (2023).

Nome	Calculadora Online de Orçamentos para Freelancer - Design com Café	Meu Dinheiro	Fortuno	Organizze
Link	https://designcomcafe.com.br/calculadora-online-de-orcamentos/	https://www.99freelas.com.br/apps/calculadora-freelancer	https://rockcontent.com/br/talent-blog/calculadora-de-preco-para-freelancers-descubra-quanto-cobrar-pelo-seu-servico/	https://thenuschool.com/how-much/
O cálculo da precificação abrange a categoria profissional?	O cálculo não inclui uma reserva para produtos eletrônicos	Não traz nenhum campo característico ao não ser o salário desejado	Traz despesas como "software", mas não aborda equipamentos tecnológicos	Não traz nenhuma diferenciação além de um campo sobre a profissão do indivíduo
Como é a separação das informações pessoais das do negócio	As informações pessoais se resumem ao salário desejado, enquanto os "custos que incidem no seu trabalho" apresenta "energia" e "internet" que não são gastos intrinsecamente dos negócios, ao menos que possua um espaço próprio para trabalhar, mas que não parece ser o caso por não apresentar o campo de aluguel	Não há separação alguma, apenas os dias que a pessoa pretende trabalhar por ano	Além da primeira parte, que consiste nas expectativas de salário e de dias trabalhados por ano, apresenta uma tela em que os campos de gastos não são divididos por nenhum critério.	As informações pessoais se resumem ao salário desejado
Traz alguma funcionalidade de gestão das finanças	Não	Não	Não	Não

Como lida com a caracterização do cliente?	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Traz diferenciação no tamanho da empresa, quanto interessante é o projeto e o possível retorno do mesmo
Aborda técnicas de negociação/aprovação de orçamento	Não	Não	Não	Não
Como é abordado o tema de contratação de serviços de contabilidade?	Não menciona a temática	Não menciona a temática	Traz um campo para "contador(a)" ao meio de diversas categorias de gastos	Não menciona a temática

Apêndice D - Aplicativos de precificação

Quadro 7 – Aplicativos de precificação. Fonte: autor (2023).

Nome	Calculadora Freelancer - TreinaWeb	Calculadora Freelancer- Victor Hugo Queiroz	CalculadoraFreela - Workana	Lucro certo	Apreço
Link	https://calculadora-freelae.web.app/	https://victorhugopq.com/valor-hora-calculadora-freelancer	https://www.calculadorafreela.com/pt/	https://applucrocerto.com.br/	https://aprecoapp.com/
O cálculo da precificação abrange a categoria profissional?	É possível inserir as informações necessárias	Não apresenta categorias de despesas nem permite inserir campos customizados	Possui campos distintos para gastos mas não traz campos editáveis.	Possui campos distintos para gastos e traz campos editáveis.	Traz apenas o campo de salário e outro de custo extra
Como é a separação das informações pessoais das do negócio	Descrição do negócio muito mais detalhada que a pessoal que inclui apenas o salário	Não há. Não traz nenhum campo específico além do salário	Separa em "custos de vida" e "despesas", todos campos fixos	Separa em "informações" e "despesas" mas não há clareza do que cada uma representa	Traz apenas o campo de salário e outro de custo extra
Traz alguma funcionalidade de gestão das finanças	Não	Não	Não	Não	Não
Como lida com a caracterização do cliente?	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Não traz nenhuma relação às características do cliente	Não traz nenhuma relação às características do cliente
Aborda técnicas de negociação/aprovação de orçamento	Não	Não	Não	Não	Não
Como é abordado o tema de contratação de serviços de contabilidade?	Não menciona	Não menciona	Possui um campo específico para, mas sem informações sobre	Possui um campo específico para, com apenas o descritivo	Não menciona