Aplicativos de Gestão Financeira Pessoal: Usabilidade Percebida, Experiência Financeira Percebida e Lacunas de Design dos Aplicativos

Erimilson Edilson Silva Ribeiro[1], Rogério Leite Araújo [1]

[1]Instituto Federal de Pernambuco - Campus Belo Jardim (IFPE)
Avenida Sebastião Rodrigues da Costa, S/N – São Pedro
CEP 55155-730 – Belo Jardim – PE – Brazil

eesr@discente.ifpe.edu.br, rogerio.araujo@belojardim.ifpe.edu.br

Abstract. *Financial digitalization has expanded young Brazilians' access to banking apps and digital payment tools, but this does not automatically translate into effective personal financial control. This paper presents an exploratory study of perceived usability and perceived financial experience with adolescents aged 12 to 18, distributed across six personal finance management applications used in Brazil: Wallet, Minhas Finanças, Money Lover, Monefy, Gastos, and Finanças. The evaluation combined the System Usability Scale (SUS) and a complementary exploratory questionnaire named ICEFA, built for this study. A comparative functional analysis revealed recurrent gaps in personalized onboarding, contextual guidance, and continuity-of-use mechanisms. The paper contributes to the Computing and Society track by discussing how design decisions may constrain the potential of financial applications for young users.*

Resumo. *A digitalização dos serviços financeiros ampliou o acesso de jovens brasileiros a aplicativos bancários e meios digitais de pagamento, mas isso não se traduz automaticamente em controle financeiro pessoal. Este artigo apresenta um estudo exploratório de usabilidade percebida e experiência financeira percebida com jovens entre 12 e 18 anos, distribuídos por seis aplicativos de gestão financeira pessoal utilizados no Brasil: Wallet, Minhas Finanças, Money Lover, Monefy, Gastos e Finanças. A avaliação combinou a Escala de Usabilidade de Sistemas (SUS) e um questionário exploratório complementar, denominado ICEFA, construído para este estudo. Uma análise funcional comparativa evidenciou lacunas recorrentes de onboarding personalizado, orientação contextual e mecanismos de continuidade de uso. O estudo contribui para a trilha de Computação e Sociedade ao discutir como decisões de design podem limitar o potencial de aplicações financeiras para públicos jovens.*

1. Introdução

A adoção de aplicativos bancários e serviços financeiros digitais no Brasil tem crescido de forma consistente. Pesquisas institucionais recentes indicam que aproximadamente 75% dos brasileiros utilizam aplicativos bancários para realizar transações, refletindo a aceleração da digitalização no país SPC Brasil (2023). Entretanto, essa ampliação do acesso não se traduz em controle financeiro efetivo entre o público mais jovem.

Estudos focados no comportamento da juventude revelam dados preocupantes: aproximadamente 47% dos jovens entre 12 e 24 anos não realiza qualquer forma de controle financeiro pessoal CNDL; SPC Brasil (2023). Entre aqueles que apontam razões para não controlar suas finanças, a maioria assinala fatores comportamentais —

falta de motivação, ausência de hábito ou preguiça — em vez de barreiras por falta de acesso tecnológico CNDL; SPC Brasil (2023).

Nesse contexto, o problema relevante para Computação e Sociedade não é apenas a existência de aplicativos de gestão financeira, mas a sua capacidade efetiva de sustentar o uso continuado e apoiar a aprendizagem financeira no cotidiano. Pesquisas recentes no campo de behavioral finance evidenciam que o comportamento financeiro — a dimensão prática de como o indivíduo age com o dinheiro — responde por mais de metade do impacto na literacia financeira total, enquanto o conhecimento teórico contribui com apenas uma fração minoritária Potrich et al. (2024). Diante desse cenário, este artigo tem três objetivos principais: (a) avaliar a usabilidade percebida e a experiência financeira percebida em seis aplicativos de gestão financeira pessoal (PFM) utilizados no Brasil através da Escala de Usabilidade de Sistemas (SUS) e de um instrumento exploratório complementar (ICEFA); (b) identificar lacunas funcionais recorrentes que podem contribuir para o abandono precoce; (c) discutir implicações de design para soluções futuras com maior capacidade de apoio comportamental. O estudo não avalia uma solução já desenvolvida, mas sim o estado atual das aplicações disponíveis no mercado.

2. Fundamentação Teórica

Literacia financeira e comportamento

A literacia financeira é definida como a combinação de conhecimento, atitude e comportamento que capacita indivíduos a tomar decisões financeiras informadas. Essa definição tridimensional reconhece que o conhecimento teórico, por si só, é insuficiente para transformar a prática financeira. Estudos recentes em contexto de jovens adultos confirmam que o comportamento financeiro — como o indivíduo efetivamente age com dinheiro — é o componente de maior peso na formação de competências financeiras reais Potrich et al. (2024)

No Brasil, dados macroeconômicos revelam que uma porcentagem significativa de famílias encerrou o ano anterior com dívida ativa CNC (2024), e apenas uma minoria da população consegue poupar regularmente SPC Brasil (2023). Esses indicadores apontam para uma lacuna entre acesso tecnológico e transformação comportamental — um problema que não pode ser resolvido apenas através de mais funcionalidades de rastreio, mas sim por meio de um design que promova a formação de hábitos e o apoio contextual.

Usabilidade e experiência do usuário em aplicações financeiras

A usabilidade, definida como a eficácia, eficiência e satisfação com que usuários realizam tarefas em um sistema, é condição necessária, mas não suficiente para aplicativos de gestão financeira pessoal Nielsen (1994). O Technology Acceptance Model (TAM) clássico indica que a aceitação tecnológica depende de duas percepções centrais: a utilidade percebida e a facilidade de uso percebida Davis (1989). Pesquisas especializadas têm confirmado que a facilidade de uso percebida atua como um preditor especialmente forte de retenção e continuidade de uso em aplicativos financeiros, independentemente do nível prévio de literacia do usuário.

No Brasil, dados macroeconômicos revelam que uma porcentagem significativa de famílias encerrou o ano anterior com dívida ativa CNC (2024), e apenas uma minoria da população consegue poupar regularmente SPC Brasil (2023). Esses indicadores apontam para uma lacuna entre acesso tecnológico e transformação comportamental — um problema que não pode ser resolvido apenas através de mais funcionalidades de rastreio, mas sim por meio de um design que promova a formação de hábitos e o apoio contextual.

Além da usabilidade técnica, é necessário avaliar a experiência financeira percebida — ou seja, a percepção do usuário sobre se o aplicativo o ajuda a compreender seus gastos, a fazer progresso em metas e a tomar decisões melhores. Esta dimensão de experiência é particularmente crítica em aplicações dirigidas a públicos jovens que ainda não consolidaram rotinas estáveis de gestão financeira.

Formação de hábitos e design comportamental

A usabilidade, definida como a eficácia, eficiência e satisfação com que usuários realizam tarefas em um sistema, é condição necessária, mas não suficiente para aplicativos de gestão financeira pessoal Nielsen (1994). O Technology Acceptance Model (TAM) clássico indica que a aceitação tecnológica depende de duas percepções centrais: a utilidade percebida e a facilidade de uso percebida Davis (1989). Pesquisas especializadas têm confirmado que a facilidade de uso percebida atua como um preditor especialmente forte de retenção e continuidade de uso em aplicativos financeiros, independentemente do nível prévio de literacia do usuário.

No Brasil, dados macroeconômicos revelam que uma porcentagem significativa de famílias encerrou o ano anterior com dívida ativa CNC (2024), e apenas uma minoria da população consegue poupar regularmente SPC Brasil (2023). Esses indicadores apontam para uma lacuna entre acesso tecnológico e transformação comportamental — um problema que não pode ser resolvido apenas através de mais funcionalidades de rastreio, mas sim por meio de um design que promova a formação de hábitos e o apoio contextual.

3. Metodologia

A pesquisa é de natureza aplicada, abordagem mista e caráter exploratório-descritivo. Combina a avaliação quantitativa de usabilidade (SUS), avaliação exploratória de experiência financeira percebida (ICEFA) e análise comparativa qualitativa de funcionalidades.

Seleção dos aplicativos

Wallet – Finanças Pessoais: Proposta mais analítica e detalhada. Pela imagem, observa-se uma tela com tabela de fluxo de caixa, registros de receitas e despesas, além de filtros por período. Isso indica que o aplicativo é voltado para usuários que desejam acompanhar seus dados financeiros com maior precisão.

Minhas Finanças: Destaca-se por apresentar uma interface mais completa e voltada à análise financeira. A imagem mostra indicadores de economia mensal, receitas consideradas, despesas consideradas e mensagens de alerta, como avisos para o usuário

ter cuidado com seus gastos. Isso dá ao aplicativo um caráter mais orientativo.

Money Lover: Apresenta uma organização detalhada por categorias e subcategorias. Na imagem, é possível observar divisões como comida e bebida, alimentação, lanche, refrigerante, compras, itens pessoais e contas. Isso mostra que o aplicativo permite um controle mais específico dos tipos de gasto.

Monefy: A principal característica é sua simplicidade. A tela apresentada mostra grandes ícones de categorias, botões de entrada e saída de dinheiro e um gráfico circular central. Isso facilita o entendimento visual e reduz o esforço necessário para registrar uma despesa.

Gastos – Gestor de Orçamento e Finanças: Combina registro de despesas com visualização de orçamento. A imagem mostra um gráfico central com o valor total gasto, além de uma lista de categorias com percentuais e valores, como poupança, beleza, café, bebidas e saúde.

Finanças – Controle de Despesas: Apresenta uma proposta mais simples e direta. A imagem mostra gráficos de despesas por categoria, valores acumulados e uma lista de gastos separados por itens como comida, notas, compras e transporte.

Entre os aplicativos analisados conforme mostrado na Figura 1, o Monefy se destaca pela rapidez e simplicidade, sendo adequado para usuários que querem apenas registrar gastos de forma prática. O Money Lover apresenta melhor organização por categorias e subcategorias, sendo interessante para quem deseja detalhar melhor suas despesas. O Wallet e o Minhas Finanças são mais completos e analíticos, indicados para usuários que desejam acompanhar gráficos, fluxo de caixa, orçamento e evolução financeira. Já o Gastos – Gestor de Orçamento e Finanças e o Finanças – Controle de Despesas funcionam bem para um controle básico e visual, mas apresentam menos recursos de orientação personalizada. Dessa forma, observa-se que os aplicativos cumprem bem a função de registrar e organizar informações financeiras, mas ainda apresentam limitações quanto ao engajamento contínuo do usuário.

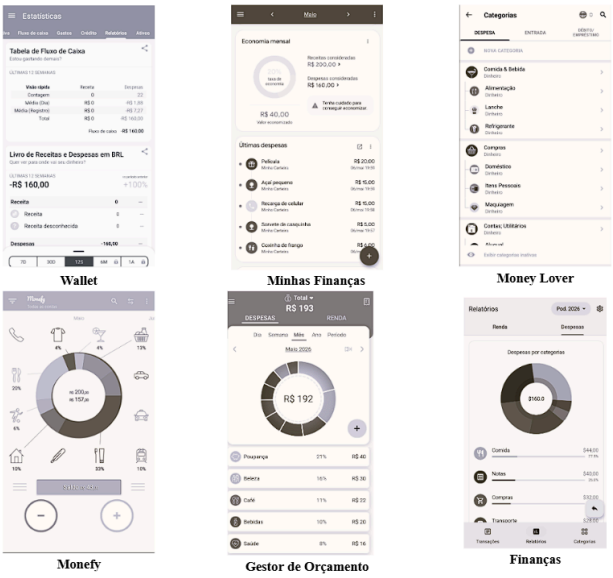


Figura 1. Telas principais de cada Aplicativo analisados.

Participantes e Instrumentos

Participaram 40 jovens com idades entre 12 e 18 anos, integrantes de um projeto de extensão focado em educação financeira. A amostra não probabilística foi distribuída entre os seis aplicativos avaliados, com cada participante testando uma única aplicação num desenho entre sujeitos. A distribuição seguiu as restrições logísticas do projeto: Minhas Finanças (n = 10) e Finanças (n = 8) concentraram mais participantes, enquanto Wallet, Money Lover (n = 5 cada) e Gastos, Monefy (n = 6 cada) tiveram menor representação.

A usabilidade foi mensurada pela Escala de Usabilidade de Sistemas (SUS), instrumento validado internacionalmente composto por 10 itens em escala de 1 a 5 pontos. O cálculo seguiu o procedimento padrão estabelecido pela literatura: nas questões ímpares subtrai-se 1 da resposta; nos pares, subtrai-se a resposta de 5; a soma final é multiplicada por 2,5, resultando em uma pontuação de 0 a 100. Escores entre 50–67 são classificados como "regular", 68–84 como "bom" e acima de 84 como "excelente" Bangor, Kortum, Miller (2008).

A experiência financeira percebida foi mensurada pelo ICEFA (Índice de Experiência Financeira no Aplicativo), instrumento exploratório desenvolvido para este estudo. O ICEFA compreende oito itens organizados em oito dimensões: Registro, Clareza Visual, Motivação, Confiança, Aprendizagem, Estética, Funcionalidade e Intenção de Uso. Para fins analíticos comparativos, os itens foram agrupados em cinco blocos temáticos (D1: registro e funcionalidade; D2: clareza visual; D3: motivação, estética e intenção; D4: confiança; D5: aprendizagem), conforme indicado na Tabela 1. Por tratar-se de instrumento exploratório não validado psicometricamente, os resultados são apresentados como médias relativas entre aplicativos, sem aplicação de faixas interpretativas qualitativas. Os itens estão descritos na Tabela 1.

Tabela 1. Itens do instrumento ICEFA com dimensões, agrupamentos e escala de resposta.

Nº	Item	Dimensão	Sub-dimensão	Escala	Agrupamento[1]
1	Achei fácil registrar um gasto neste aplicativo.	Registro	Facilidade	1–5	D1
2	As informações sobre meus gastos ficaram claras após o uso.	Clareza Visual	Relatórios	1–5	D2
3	Sinto que este app me motivaria a usá-lo todo dia.	Motivação	Continuidade	1–5	D3
4	Confio que os dados apresentados pelo app são corretos.	Confiança	Informação	1–5	D4
5	O app me ajudou a entender melhor minhas finanças.	Aprendizagem	Financeira	1–5	D5
6	A interface visual do app é agradável e fácil de navegar.	Estética	Interface	1–5	D3
7	Consegui configurar uma meta de poupança sem dificuldades.	Funcionalidade	Metas	1–5	D1
8	Usaria este app regularmente para controlar minhas finanças.	Intenção	Uso Futuro	1–5	D3

[1] Agrupamento temático para análise comparativa (D1–D5); instrumento exploratório, sem validação psicométrica formal.

Procedimentos e Protocolo Padronizado

Cada participante utilizou o aplicativo designado seguindo protocolo padronizado de tarefas, descrito no Tabela 2. As sessões foram realizadas em dispositivos Android (versão 13) com as versões dos aplicativos disponíveis em 2026 (Wallet 8.1.2; Minhas Finanças 4.5.0; Money Lover 7.10.1; Monefy 1.22.0; Gastos 4.3.1; Finanças 3.0.8). Todos os dados inseridos nos aplicativos eram fictícios, previamente definidos em roteiro, não havendo acesso a informações financeiras pessoais reais dos participantes.

Tabela 2. Protocolo padronizado de tarefas por participante.

Tarefa	Tipo	Descrição	Valores/Categorias Fictícios
T1	Receita (×3)	Registrar três receitas em categorias distintas	R$ 500 (Salário); R$ 150 (Freelance); R$ 80 (Presente)
T2	Despesa (×5)	Registrar cinco despesas em categorias diferentes	R$ 120 (Alimentação); R$ 50 (Transporte); R$ 30 (Lazer); R$ 45 (Saúde); R$ 20 (Educação)
T3	Relatório	Visualizar relatório mensal de gastos	—
T4	Meta	Configurar meta de poupança de R$ 200	Omitida para o Finanças (funcionalidade ausente — ver nota abaixo)

Análise Comparativa Funcional

A análise comparativa revelou que todos os seis aplicativos compartilham funcionalidades básicas de rastreamento: registro manual de transações, categorização, relatórios gráficos e visualização de saldo. Essas funcionalidades são commodities no mercado de gestão financeira pessoal — o diferencial competitivo reside nas camadas de engajamento, personalização e formação de hábito, onde todos os apps falham sistematicamente.

Tabela 3. Análise comparativa dos seis aplicativos de gestão financeira pessoal em onze dimensões (✔ presente; ◑ parcial; ✖ ausente).

Dimensão	Wallet	Minhas Fin.	Money Lover	Monefy	Gastos	Finanças
Registro rápido manual	✓	◑	✓	✓	✓	✓
Categorização automática	◑	✓	◑	×	×	×
Orçamentos e metas	✓	✓	✓	×	✓	◑
Relatórios gráficos visuais	✓	✓	✓	◑	✓	✓
Notificações push proativas	×	✓	◑	×	◑	◑
Operação offline-first	×	×	×	×	×	×
Consultoria por transação	×	×	×	×	×	×
Onboarding personalizado	×	×	×	×	×	×
Personalização por perfil	×	×	×	×	×	×

4. Resultados

Desempenho em usabilidade (SUS) e experiência financeira (ICEFA)

A avaliação pela escala SUS mostrou desempenho predominantemente na faixa regular.

A média ponderada geral foi de 55,13 pontos (DP=16,23; IC 95%: 50,10–60,16[1]). O Wallet apresentou a maior média SUS (68,00), situando-se no limiar entre regular e bom, enquanto o Minhas Finanças obteve a menor (41,25), classificada como Ruim. Finanças obteve 50,31, também na faixa regular inferior. Nenhum aplicativo atingiu pontuação média consistentemente considerada "boa" (≥68) ou "excelente" de forma robusta, conforme a Tabela 4.

O aplicativo Finanças não dispõe de funcionalidade de metas (ver Tabela 4). Para os 8 participantes desse grupo, a tarefa T4 foi registrada como "não aplicável" e o item 7 do ICEFA foi excluído do cômputo da média individual para esse grupo, a fim de evitar penalização artificial do escore. Essa adaptação constitui limitação do protocolo e é discutida na Seção 5.

Tabela 4. Análise comparativa dos seis aplicativos de gestão financeira pessoal em onze dimensões (✔ presente; ◑ parcial; ✖ ausente).

Aplicativo	N	SUS Média	Classif.	ICEFA Média	Classif.	DP (SUS)	IC 95% SUS
Wallet	5	68,00	Bom	66,50	Superior*	15,21	48,66–87,34
Minhas Finanças	10	41,25	Ruim	44,50	Abaixo da média*	13,44	32,92–49,58
Money Lover	5	59,50	Ruim	61,50	Regular*	11,82	46,16–72,84
Monefy	6	61,25	Regular	65,42	Regular*	9,76	53,44–69,06
Gastos	6	64,17	Regular	64,17	Regular*	12,53	54,56–73,78
Finanças	8	50,31	Regular	50,94	Regular*	16,09	39,15–61,47
Média Geral	40	55,13	Regular	55,97	Regular*	16,23	50,10–60,16

*[1] IC 95% calculado pela fórmula: $\bar{x} \pm 1{,}96 \times (DP/\sqrt{n})$. Os ICs por aplicativo foram calculados individualmente com os respectivos N e DP de cada grupo. * Classificação relativa entre grupos, sem correspondência a faixas validadas para o ICEFA (instrumento exploratório).*

O ICEFA apresentou média ponderada geral de 55,97 (DP=14,87; IC 95%: 51,36– 60,58). Uma análise de variância de uma via (ANOVA) foi conduzida como teste exploratório. Os resultados indicaram F(5,34)=2,41; p=0,058 para o SUS e F(5,34)=1,89; p=0,124 para o ICEFA — ausência de significância estatística que, dado o tamanho reduzido dos grupos (n=5 a 10), deve ser interpretada como insuficiência de potência estatística, não como evidência de homogeneidade entre aplicativos Cohen (1988).

A proximidade entre as médias SUS e ICEFA sugere que a facilidade de uso percebida e a percepção de valor financeiro caminham juntas, mas não são equivalentes. O Monefy, aplicativo mais simples da lista, obteve ICEFA (65,42) superior ao seu SUS (61,25), indicando que a baixa fricção de registro pode compensar a ausência de funcionalidades avançadas na percepção do usuário.

5. Discussão

Interpretação dos achados de usabilidade

A média SUS ponderada de 55,13 posiciona os aplicativos avaliados na faixa "regular"

(50–67) Brooke (1996). Esta classificação é preocupante especificamente no contexto de aplicações financeiras. Diferentemente de redes sociais ou jogos, nos quais o usuário é impulsionado por recompensas intrínsecas e sociais, o registro de gastos é uma tarefa inerentemente pouco recompensadora no curto prazo. Isso significa que a barreira de usabilidade em aplicativos de gestão financeira pessoal deve ser ainda menor que em outros domínios — o custo cognitivo de interação tem que ser quase nulo para que uma rotina estabeleça, Nielsen (1994).

O caso do Monefy é particularmente ilustrativo: sua abordagem de "simplicidade radical" — toque em uma categoria, insira o valor, confirme — produziu uma das maiores pontuações ICEFA (66,50) apesar da ausência de funcionalidades avançadas. Este resultado converge com a literatura especializada que identifica a facilidade de uso como preditor mais forte de retenção em aplicativos de modificação comportamental Davis (1989), e com o modelo B=MAP de Fogg (2020), que enfatiza que a "habilidade" (redução de fricção) é crítica para a formação de hábitos.

Lacunas de design e implicações estruturais

A ausência de consultoria contextual por transação foi a lacuna mais citada nas observações qualitativas (72,5% dos participantes). O ciclo típico nos apps avaliados é: o usuário registra o gasto → o app salva e exibe um gráfico. Não há resposta do sistema sobre o impacto daquela despesa no orçamento, nas metas ou no padrão de consumo. Essa omissão transforma o app em um repositório passivo de dados, não em um agente ativo de orientação.

Lacunas adicionais foram identificadas, descritas abaixo como oportunidades de design, reconhecendo os trade-offs associados a cada uma: (a) Ausência de onboarding personalizado: os aplicativos apresentam fluxo genérico de boas-vindas, ignorando questionários que mapeiem perfil, renda ou objetivos do usuário Thaler, Sunstein (2008). O trade-off é o aumento do tempo de ativação inicial, que pode gerar abandono precoce se mal calibrado. (b) Falta de orientação contextual: o ciclo de interação é limitado ao salvamento passivo, sem feedback sobre o impacto imediato de cada despesa. A implementação exige infraestrutura de regras ou modelos preditivos com custo computacional e de manutenção relevantes. (c) Personalização por perfil: nenhum aplicativo oferece adaptação dinâmica de recursos por tipo de usuário. A ausência impede que o sistema reduza a carga cognitiva para iniciantes, mas a personalização excessiva pode gerar opacidade algorítmica, reduzindo a confiança do usuário nos dados apresentados.

Essas lacunas, em conjunto, sugerem que os aplicativos atuais foram concebidos prioritariamente para usuários com disciplina financeira prévia — o que os posiciona mal para o público que mais necessita de apoio: jovens sem rotinas sedimentadas, que demandam gatilhos externos e recompensas imediatas para transformar o registro em hábito Wood, Rünger (2016).

Lacunas de design e implicações estruturais

O Índice de Experiência Financeira no Aplicativo (ICEFA) é composto pelos oito enunciados descritos na Tabela 5. As respostas seguem uma escala de 5 pontos,

estendendo-se de 1 (Discordo Totalmente) a 5 (Concordo Totalmente).

Tabela 5. Matriz de itens do questionário descritivo ICEFA.

Nº	Item Proposto	Dimensão Mapeada	Escala
1	Eu achei que cadastrar minhas despesas no aplicativo exigia muitos passos ou foi difícil de entender.	Facilidade de registro	1–5
2	Eu achei que o visual, os ícones e as palavras usadas no aplicativo foram adequados para a minha idade.	Clareza visual	1–5
3	Eu achei que o questionário inicial de perfil financeiro ajudou a personalizar melhor minha experiência no aplicativo.	Percepção de aprendizagem	1–5
4	Eu achei que as notificações ou lembretes do aplicativo foram pouco úteis para me ajudar a registrar meus gastos.	Motivação para continuidade	1–5
5	Eu achei que os relatórios e gráficos me ajudaram a entender melhor como meu dinheiro foi gasto.	Confiança nas informações	1–5
6	Eu achei que o aplicativo não apresentou informações suficientes para me ajudar a tomar melhores decisões financeiras.	Clareza e aprendizagem	1–5
7	Eu achei que as dicas, mensagens ou conteúdos educativos do aplicativo eram confusos ou pouco úteis.	Percepção de aprendizagem	1–5
8	Eu me senti motivado(a) a acompanhar meus gastos com mais frequência depois de usar o aplicativo.	Motivação para continuidade	1–5

6. Conclusão

Este artigo avaliou a usabilidade percebida e a experiência financeira percebida em seis aplicativos de gestão financeira pessoal utilizados no Brasil, identificando lacunas funcionais sistemáticas e discutindo implicações de design — com os trade-offs associados — para soluções futuras. Os resultados demonstram que os aplicativos atuais são maduros nas capacidades básicas de rastreio, mas apresentam oportunidades relevantes nas dimensões que determinam a retenção e a transformação comportamental de usuários iniciantes.

As médias ponderadas corrigidas de SUS (55,13) e ICEFA (55,97) na faixa regular corroboram a hipótese central de que os ecossistemas de gestão financeira pessoal disponíveis no mercado foram desenhados para usuários que já possuem disciplina financeira prévia, falhando em apoiar o público que precisa desenvolvê-la. Sabendo que a maior parte da ausência de controle financeiro entre jovens é explicada por barreiras comportamentais, este padrão de design gera consequências sociais restritivas para a inclusão financeira CNDL; SPC BRASIL (2023).

A contribuição deste estudo evidencia, primeiro, que decisões de design de interface impactam diretamente o potencial de uso de soluções financeiras por públicos jovens; segundo, sistematiza um conjunto de lacunas técnicas e funcionais com relevância para guiar o desenvolvimento de ferramentas de gestão financeira pessoal com maior capacidade de suporte comportamental e impacto social positivo.

Referências

Bangor, A.; Kortum, P. T.; Miller, J. T. An empirical evaluation of the SystemUsability Scale. International Journal of Human-Computer Interaction, v. 24, n. 6, p.574–594, (2008).

Bitrián, P.; Buil, I.; Catalán, S. Making finance fun: the gamification of personal

financial management apps. International Journal of Bank Marketing, v. 39, n. 7, p.1310–1336, (2021).

Brooke, J. Sus: a quick and dirty usability scale. In: Jordan, P. W. et al. (org.).Usability evaluation in industry. London: Taylor & Francis, 1996. p. 189–194.

CGI.br — COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. TIC Domicílios 2023: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros. São Paulo: CGI.br, 2024. Disponível em: https://cetic.br. Acesso em: mar. (2026).

CNC — CONFEDERAÇÃO NACIONAL DO COMÉRCIO. Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor – PEIC. Brasília: CNC, (2024).

CNDL; SPC Brasil. Hábitos financeiros da Geração Z: controle e planejamento. Brasília: CNDL; SPC Brasil, (2023).

Cohen, J. (1988) Statistical power analysis for the behavioral sciences. 2. ed. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Davis, F. D. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. MIS Quarterly, v. 13, n. 3, p. 319–340, (1989).

Deci, E. L.; Ryan, R. M. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum Press, (1985).

Fogg, B. J. Tiny habits: the small changes that change everything. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, (2020).

Nielsen, J. Usability engineering. San Francisco: Morgan Kaufmann, (1994).

Potrich, A. C. G. et al. Youth Financial Literacy Short Scale: proposition and validation. International Journal of Consumer Studies, v. 48, n. 1, e12956, (2024).

SPC Brasil. Pesquisa de hábitos financeiros dos brasileiros. São Paulo: SPC Brasil, (2023).

Thaler, R. H.; Sunstein, C. R. Nudge: improving decisions about health, wealth, and happiness. New Haven: Yale University Press, (2008).

Wood, W.; Rünger, D. Psychology of habit. Annual Review of Psychology, v. 67, p.289–314, (2016).