



Projeto Múon Bank

Rafael dos Santos

O projeto Múon surge como uma startup fundada em 2017 por três amigos de faculdade, José Munhois Santorine, Eduarda Maria Junqueira e Manoel da Silva Santos, com foco na atuação no mercado financeiro, oferecendo serviços bancários para pessoas que normalmente não têm acesso ao sistema financeiro, esquecidas pelos grandes bancos.

O principal motivador para a criação dessa startup foi a péssima experiência que os seus fundadores tiveram com os bancos brasileiros durante o início de sua vida financeira, principalmente por serem moradores de comunidades e de não possuírem comprovante de renda e nem comprovante de residência em seus nomes ou de seus progenitores.

Bancos como Itaú, Banco do Brasil, Santander e Bradesco, não os aceitavam e além disso, apresentavam altas taxas cobradas por qualquer serviço, como também um atendimento abaixo do esperado e alta burocracia para movimentações simples.

Começaram então o desenvolvimento do seu Banco digital, que tinha como cerne a incumbência de ser uma instituição financeira e de pagamentos que utilizava da internet para prestar serviços bancários, com fácil acesso para todos e com produtos que se adequassem aos vários tipos de usuários que queiram atingir. Além disso,

um dos principais desejos do grupo de amigos é fazer com que o projeto se torne um marketplace bancário, onde os clientes consigam ter acesso, sem grande burocracia, a diversos produtos, como câmbio, seguro, previdência, entre outros comumente ofertados pelo setor financeiro.

Para alcançar tais objetivos, José, Eduardo e Manoel precisam de sua ajuda, pois buscam conseguir aportes financeiros internacionais para a execução do projeto. E caberá a vocês auxiliá-los nessa empreitada, contribuindo com seus conhecimentos de gestão acompanhamento de projetos.

Notas de Ensino

- **Resumo:**

Deseja-se que através do estudo de caso acima proposto os discentes reflitam sobre os mecanismos de desenvolvimento e acompanhamento de um projeto. Espera-se que ao final dessas aulas os alunos sejam capazes de dominar as ferramentas de confecção de um projeto, de avaliar um projeto, solucionar problemas e sugerir os ajustes necessários para se obter o resultado final esperado.



- **Palavras-chave:**

finanças; bancos virtuais; modelagem de negócio gestão de projeto; criação de negócios em cooperação; Project Model Canvas.

- **Utilização recomendada:**

É recomendado que seja utilizado na Unidade Temática de Acompanhamento de Projetos do Componente curricular Projeto de Intervenção e Empreendedorismo, para turmas do terceiro ano do ensino médio, no quarto bimestre.

- **Fontes de obtenção dos dados do caso:**

O projeto proposto e pesquisas realizadas com o auxílio de ferramentas de busca na internet

- **Relevância dos tópicos:**

A relevância dos tópicos abordados consiste no fato de as atividades propostas nesse estudo de caso está relacionada com a Matriz Curricular do Itinerário Formativo do Empreendedorismo, proporcionando aos educandos uma excelente oportunidade de adquirir conhecimento na prática e desenvolver as suas habilidades e competências. Deve ser ressaltado que o presente estudo de caso pode ser reproduzido em qualquer escola que possua este itinerário formativo.

- **Questões para discussão:**

PRIMEIRO MOMENTO: Recolhendo Informações e Organizando o Conhecimentos:

Após a leitura do texto base do caso de estudo é preciso que o educando se aproprie de determinados conhecimentos que serão úteis para a compreensão, execução e acompanhamento do projeto do projeto proposto.

Algumas dúvidas podem surgir, principalmente sobre o tema do projeto que irão analisar, acompanhar, executar e intervir. Esse será o momento de elucidar os discentes sobre o assunto e dirimir os questionamentos iniciais. O papel principal do docente nessa atividade é de orientar os alunos, a fim de que os mesmos possam sempre buscar suas respostas de forma autônoma a partir das ferramentas disponíveis.

Para a realização desta atividade os alunos deverão ser divididos em grupos. Será proposto aos grupos que pesquisem a respeito dos questionamentos abaixo colocados:

- ✓ que são Fintechs ?
- ✓ que é uma startup?
- ✓ que é um banco digital?
- ✓ Segundo o Banco Central, o que é preciso para se abrir um banco digital ?

Os alunos devem utilizar as ferramentas de busca que julgarem adequadas para encontrar as informações sobre as perguntas colocadas acima e as demais que julgar pertinentes para o entendimento do projeto. As respostas devem ser colocadas no Trello de forma



a se manter organizada e de fácil acesso para todos os integrantes do grupo.

SEGUNDO MOMENTO: Explorando e Ampliando o Conhecimento

Com os mesmos grupos formados para a primeira atividade é hora de se entender um pouco mais sobre o tema estudo de caso que estamos analisando. É o momento que eles têm para entender o mercado, suas demandas e seus principais concorrentes de mercado.

Perguntas do tipo:

- √ A proposta do projeto em questão é relevante? Busque justificativas para essa pergunta.
- √ Qual o público alvo?
- √ Quais os principais concorrentes?
- √ Qual o diferencial dos principais concorrentes?
- √ Quais os problemas encontrados pelos principais concorrentes?

Cada grupo deve colocar suas respostas no Pandlet de forma a construir uma pequena apresentação inicial, onde serão expostos dados importantes para a análise do projeto.

TERCEIRO MOMENTO: aprendendo uma nova ferramenta - M Canvas

Vídeo para ser apresentados para os discentes

A lógica do PM Canvas - tempo do vídeo: aproximadamente 10 min.

Fonte: <http://pmcanvas.com.br/videos/>

Após passar o vídeo para os discentes o

professor irá continuar a explicação sobre o PM canvas de forma a dirimir qualquer dúvida que possa surgir, explicando de forma sucinta e coesa cada item.

Para auxiliar o professor é sugerido que o mesmo assista o vídeo abaixo indicado e se aproprie das informações contidas na pasta PM Canvas. Finocchio passa Metodologia do Project Model Canvas Como exercício de fixação dessa nova ferramenta, a turma será dividida em 5 grupos, onde cada grupo será responsável pelo preenchimento de uma coluna do canvas. <https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-pm-canvas-uma-nova-forma-de-gerenciar/33333>

Sugestão de Atividade: A grande maioria dos alunos já foram a um shopping. Então, como exercício, produza um PM Canvas de um shopping. Segui um vídeo para auxiliar na execução dessa atividade. <https://www.youtube.com/watch?v=E2R9HOwKRAg>

QUARTO MOMENTO: Recordando conceitos essenciais

Esse é o momento onde o docente deverá recordar com os alunos algumas ferramentas de gestão de projetos e conceitos essenciais para se gerir, executar e acompanhar um projeto.

É sugerido que se trabalhe ferramentas de Gestão de Projetos, lembrando os 3 Es (Eficiência, Eficácia, Efetividade). Assim como é de extrema importância



que se lembre também as ferramentas de gestão de projetos, enfatizando:

- √ Quando usar?
- √ Para que fim usar?
- √ Como usar?

QUINTO MOMENTO: Retornando ao Estudo de Caso

Diante dos novos conhecimentos adquiridos e daqueles que foram recordados, voltemos ao caso contido no texto inicial.

A turma será novamente dividida em grupo, de preferência os mesmos grupos das duas primeiras atividades.

Nosso objetivo será a construção de em PM Canvas para o Múon Bank e a ferramenta que utilizaremos para atingir esse objetivo será o Trello.

Após a construção de seus PM Canvas os grupos irão compartilhar e apresentá-los para os seus colegas da turma.

Com a mediação do professor será realizado de forma colaborativa um grande PM Canvas da turma, onde os pontos convergentes apontados pelos grupos serão colocados de imediatos e os demais pontos divergentes e outras respostas inusitadas deverão ser debatidas e somente entrarão no canvas após a concordância da maioria presente. O resultado final será exposto no mural da turma.

REFERÊNCIAS

CUNHA, R. M.; MARIANO, S. R. H.; MORAES, J., organizadores. **Coleção Empreendedorismo e Gestão para Professores do Ensino Médio**. Niterói: Departamento de Empreendedorismo e Gestão, Universidade Federal Fluminense, 2022. (10 v.)

CAVALLO, C.; LUCK, E. H. O método de caso de ensino. In: **Design e ofícios artesanais na educação**. Niterói: Departamento de Empreendedorismo e Gestão, Universidade Federal Fluminense, 2022. (Coleção Empreendedorismo e Gestão para Professores do Ensino Médio, 9).

ROCHA, S. B.; CUNHA, R. M. **Elaboração de Produto Tecnológico Educacional**. Niterói: Departamento de Empreendedorismo e Gestão, Universidade Federal Fluminense, 2022. (Coleção Empreendedorismo e Gestão para Professores do Ensino Médio, 8)

<http://pmcanvas.com.br/videos/> acessado em 01/07/2022

https://www.youtube.com/watch?v=te-wbf_gB9I acessado em 01/07/2022

<https://www.youtube.com/watch?v=INfHODEQ-c8> acessado em 01/07/2022

<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-pm-canvas-uma-nova-forma-de-gerenciar/33333> acessado em 01/07/2022

<https://www.youtube.com/watch?v=E2R9H0wKRAg> acessado em 01/07/2022