|  | **PROJECT CHARTER** |  |
| --- | --- | --- |

**GAMIFICAÇÃO DO APP CLARA**

Componentes do grupo:

| Nome | RA |
| --- | --- |
| Beatriz Portela | 22023095 |
| Breno Barbosa | 22023071 |
| Esdras Mendes | 22023038 |
| Jacqueline Megumi Nakirimoto | 22023521 |
| Lucas Franco | 22023179 |
| Lucas Silva | 22023562 |

São Paulo, 12 de setembro 2023.

1. **Organização - Resumir das condições do projeto**

O aplicativo da Clara é composto pela versão free, que conta com registro da aferição e lembrete de medicações. A versão paga conta com uma comunidade e um sistema de gamificação, ou seja, um programa que através das tarefas de medicações e aferições, atribuindo pontuação, gerando um círculo de compromisso com os companheiros que são portadores de diabetes e membros da comunidade e incentivo à seguir com o tratamento de forma desejada pelos médicos.

**2. Project Charter – Termo de Compromisso**

**Nome do projeto** Gamificação do Aplicativo Clara

**Cronograma básico** - Data: Início: 12/12/2023 Fim: 04/05/2024

**Organização:** Clara Soluções de Medicina Integrada ltda

**Gerente do Projeto, Responsabilidades e autoridade:** Beatriz Portela, Breno Barbosa, Esdras Mendes, Lucas Navarro, Lucas Souza.

**Responsabilidades:** Planejamento estratégico, negociação dos recursos, identificação e mitigação de riscos, definição e monitoramento de KPIs.

**Autoridade:** Definição do escopo e da abordagem técnica, alocação de recursos humanos e materiais, aprovação de mudanças, comunicação com as partes interessadas e resolução de conflitos.

**Declaração do escopo**

**Objetivo do projeto**

Desenvolver uma funcionalidade de gamificação vinculado às atividades de aferição e medicação do aplicativo Clara.

**Metas do projeto**

Atribuir pontos para aferições e medicações tomadas pelo paciente. Montar um ranking ou escada de valor individual para que o usuário tenha percepção da sua evolução em relação aos períodos anteriores de tratamento, podendo compartilhar na comunidade e com o seu médico que acompanha a evolução do seu tratamento.

**Justificativa para o projeto**:

Porque a taxa de continuidade de tratamento diminui com o passar dos anos desde o diagnóstico, como a diabetes é uma doença que não tem cura e é denominada uma “doença silenciosa”, somente seguindo o tratamento adequado que é possível reduzir os índices de mortes e complicações causados pela diabetes.

**Stakeholders**

Portadores de diabetes mellitus - Principais usuários da aplicação, tendo como principais dores a ausência de ferramentas eficazes para o gerenciamento da doença (aferição de medidas e medicação), bem como a manutenção da autoestima e da determinação em continuar com os cuidados.

Governo - pois com o tratamento feito da maneira correta e constante reduz significativamente os gastos públicos com a doença e outras que surgem em consequência do não tratamento da diabetes.

Empresas de seguro de vida - A aplicação pode prolongar a vida dos seus contribuintes.

Planos de saúde - Podem economizar em médio/longo prazo com hospitais, emergências e desenvolvimento de doenças vinculadas à diabetes não controlada.

**Estimativa Inicial de Investimento (R$)**.

R$ 180.000,00

| **Fonte (inicial) de recursos que serão usados no projeto** |
| --- |
| Recursos Humanos: R$ 100.000,00  Recursos Financeiros: R$ 30.000,00  Recursos Materiais: R$ 50.000,00 |

**Descrição resumida do produto ou serviço que o projeto irá produzir.**

A funcionalidade Gamificação terá por objetivo fornecer ao usuário da aplicação uma jornada personalizada que permita ao usuário manter aspectos como autoestima e autodeterminação durante o tratamento da Diabete Mellitus I através de dinâmicas. As dinâmicas gamificadas terão objetivos como “medir x vezes a glicemia ao longo do dia”, “registrar contagem de carboidratos ingeridos ao longo do dia” e/ou “registrar doses de insulina aplicadas em determinado período”.

Ao serem alcançados, os objetivos fornecerão ao usuário moedas/medalhas que, ao atingirem determinado marco, resultarão em recompensas ao usuário, como descontos em produtos e serviços, experiências.

| **Principais fases (MARCOS) do projeto** |
| --- |
| 1. Adquirir a informação de aferição e medicação que foi feita ou não foi feita pelo usuário;  2. Atribuir pontuação na aferição ou medicação feita;  3. Salvar a pontuação em intervalo definidos pelo usuário (ex.: mensal, semestral e anual);  4. Gerar um gráfico das aferições com base nos dados armazenados pelo usuário;  5. Definir as metas de acordo com a quantidade de aferições e/ou medicações;  6. Gerar um arquivo compartilhável para que o usuário consiga compartilhar com o seu médico (detalhado) ou compartilhar na comunidade (conquistas ou metas alcançadas, badges);  7. Desbloquear níveis ou fases do programa de gamificação;  8. Prospectar brindes, cupons, prêmios para serem desbloqueados de acordo com o cumprimento das metas;  9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  10 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

| **Principais Riscos** | **Contingências que serão adotadas** |
| --- | --- |
| Baixa aderência da comunidade e do programa de gamificação;  Falha na contabilização de pontos e desbloqueios de prêmios;  Baixa aderência do aplicativo Clara;  Baixa motivação do usuário com relação à estratégia de gamificação. | Programas de incentivos  Armazenar os dados da gamificação tanto em nuvem quanto localmente e constante validação com o banco de dados.  Definir estratégias de marketing para maior adesão dos usuários.  Investir em divulgação em mídias sociais e práticas de engajamento do usuário. |

**Premissas (requisitos técnicos)**

AWS como ferramenta de armazenamento em nuvem, Sequelize para armazenamento local, Angular como framework web, TypeScript para complemento para o Angular. HTML, CSS e TypeScript para construção de landing pages, Figma para construção de protótipos de alta e baixa fidelidade, Photoshop para a criação de campanhas de marketing e Illustrator para criação de ilustrações.

**Restrições (limites)**

Programar a alocação de recursos do AWS, conhecimento técnico da equipe, prazo, recursos financeiros.

**Exclusões**

* Mudanças no Escopo Excluídas: Esclarecer que não serão permitidas mudanças significativas no escopo do projeto sem uma análise rigorosa de impacto e aprovação formal.
* Tradução para Idiomas Excluída: Indicar que a tradução do conteúdo para idiomas adicionais não será abordada no projeto.
* Atividades de Marketing Offline Excluídas: Informar que estratégias de marketing offline, como publicidade em impressos ou mídia física, não serão consideradas no projeto.

**Comentários e informações relevantes para o desenvolvimento do projeto:**

Este Project Charter estabelece a estrutura e as diretrizes gerais para o projeto de desenvolvimento “Gamificação” da aplicação Clara. Todos os membros da equipe são responsáveis por seguir as diretrizes aqui estabelecidas e trabalhar juntos para alcançar os objetivos do projeto.

