

Documento de Visão	
Versão	1.0
Data	22/04/2025
Integrantes	Nicolas Hayato Nitta Samuel Cavalcanti Nunes Coronel Nelson dos Reis Gomes Souza André Luís de Sousa Rodrigues

## I - Objetivo do Projeto

O objetivo do projeto é desenvolver um **dashboard interativo** com elementos de **gamificação**, voltado para usuários residenciais de média e baixa renda, que consomem energia elétrica sem ter total noção de como suas ações afetam o consumo. O produto visa **educar, engajar e recompensar** esses usuários por meio de desafios, metas e recompensas, promovendo **mudanças de comportamento** sustentáveis e gerando impacto positivo na economia doméstica e no meio ambiente.

## II - Descrição do Problema

O problema de	<i>Consumo excessivo e inconsciente de energia elétrica por parte da população de média e baixa renda.</i>
afeta	<i>Usuários residenciais que enfrentam dificuldades para entender seus gastos, reduzir o consumo ou receber incentivos reais para isso.</i>
cujo impacto é	<i>Contas de energia elevadas, desperdício de recursos naturais e exclusão da participação ativa em iniciativas de sustentabilidade.</i>
uma boa solução seria	<i>Promover a <b>educação energética</b> de forma simples e acessível</i>  <i>Criar um ambiente que <b>engaje os usuários com recompensas e metas</b></i>  <i>Permitir <b>visualização clara e interativa</b> do consumo</i>  <i>Estimular a <b>redução real no uso de energia</b></i>

	Gerar dados para <b>políticas públicas mais eficientes</b>
--	--

### III - Sentença de Posição do Produto

Para	<i>usuários residenciais de média e baixa renda</i>
Que	precisam entender e controlar melhor seu consumo de energia elétrica
O Dashboard	é um <b>dashboard interativo gamificado</b>
Que	<i>fornece uma forma divertida, educativa e recompensadora de economizar energia</i>
Ao contrário de	<i>contas de luz tradicionais e sistemas de monitoramento passivos</i>
Nosso produto	oferece engajamento real com <b>metas, desafios, feedback visual e premiações por economia</b> , promovendo mudanças de hábitos sustentáveis.

### IV - Descrições dos Envolvidos e dos Usuários (Stakeholders)

Nome	Descrição
<i>Usuário Residencial</i>	<i>Pessoa de média/baixa renda que utiliza o sistema para acompanhar e reduzir seu consumo de energia.</i>
<i>Desenvolvedores</i>	<i>Equipe técnica responsável por projetar e implementar o sistema.</i>

Organizações Parceiras	ONGs, empresas e instituições que podem fornecer recompensas ou patrocínios para gamificação.

## V - Restrições

**Técnicas:** Deve ser compatível com dispositivos móveis com hardware modesto e baixa conectividade.

**Legais:** Deve respeitar a LGPD, garantindo o uso ético dos dados dos usuários.

**Operacionais:** Interface precisa ser acessível para pessoas com baixo letramento digital.

**De tempo:** O MVP deve ser entregue em até 6 meses.

## VI - Requisito Funcionais

1. O sistema deve permitir o **registro de usuários** com dados mínimos.
2. O sistema deve **coletar dados de consumo de energia** (manual ou via integração com medidores).
3. O dashboard deve **mostrar o consumo diário, semanal e mensal** em formato visual.
4. O sistema deve apresentar **metas e desafios** baseados no histórico de consumo.
5. O usuário deve **ganhar pontos** por metas alcançadas e ações sustentáveis.
6. O sistema deve ter uma **loja de recompensas** com prêmios virtuais ou reais.
7. O sistema deve enviar **notificações de dicas e alertas** personalizados.
8. O sistema deve permitir **compartilhamento de conquistas** nas redes sociais.

## ***VII - Requisitos Não Funcionais***

1. O sistema deve ser **responsivo**, funcionando bem em celulares e navegadores.
2. O sistema deve ser desenvolvido com **alta usabilidade e acessibilidade** (cores acessíveis, textos claros).
3. O tempo de resposta da interface deve ser inferior a **2 segundos** em conexões lentas.
4. O sistema deve ser **escalável**, podendo ser replicado em outras cidades.
5. A plataforma deve garantir **segurança dos dados e privacidade** do usuário.
6. Deve utilizar **tecnologias de baixo consumo de recursos** computacionais.