

## DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO

### 1. DADOS GERAIS

#### Título do Projeto

CupomGO

#### Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Carlos Roberto Santos Latorre	24026336
Felipe Lin	24026024
Felipe Wakasa Klabunde	24026544
Stephany Aliyah Guimarães Eurípedes de Paula	240264343

#### Professor responsável

Eduardo Savino Gomes

Inserir  
Atividade

#### Curso

Ciência da Computação

#### Linha de atuação

Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme projeto pedagógico de curso.

- Projeto Interdisciplinar:	✓
-----------------------------	---

#### Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

Identificar com ✓ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto

<ul style="list-style-type: none"> <li>1- Erradicação da Pobreza</li> <li>2- Fome Zero</li> <li>3- Saúde e Bem Estar</li> <li>4- Educação de Qualidade</li> <li>5- Igualdade de Gênero</li> <li>6- Água Potável e Saneamento</li> <li>7- Energia Limpa e Acessível</li> <li>8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico ✓</li> <li>9- Indústria, Inovação e Infraestrutura ✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>10- Redução das Desigualdades</li> <li>11- Cidades e Comunidades Sustentáveis ✓</li> <li>12- Consumo e Produção Responsáveis ✓</li> <li>13- Ação Contra a Mudança Global do Clima</li> <li>14- Vida na Água</li> <li>15- Vida Terrestre</li> <li>16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes</li> <li>17- Parcerias e Meios de Implementação</li> </ul>
---	---

### Tipo de projeto

Identificar com ✓ o tipo de projeto.

- Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) ✓
- Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada)

### Tema gerador

Tecnologia e inovação como ferramenta para incentivo à economia local.

### Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)

Uma plataforma web (dashboard) que apresenta sistemas interativos e indicadores (KPIs) para a visualização de cupons de desconto. A plataforma também inclui um módulo de gamificação para incentivar o engajamento dos usuários e o apoio aos comércios locais

## 2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

### Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

A implementação do projeto ocorrerá na cidade de São Paulo, focando inicialmente em regiões de grande fluxo comercial com alta concentração de pequenas e médias empresas. A plataforma foi desenhada para ser acessível a estabelecimentos parceiros e consumidores locais, tanto por computador quanto por dispositivos móveis.

### Público-alvo a ser atendido pelo projeto

- Consumidores interessados em descobrir e apoiar a economia local.
- Comércios de pequeno e médio porte que buscam maior visibilidade.
- Jovens e adultos com acesso à internet.
- Classes socioeconômicas variadas, com ênfase especial em pequenos comerciantes que necessitam ampliar seus canais de divulgação.

### Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção

Observou-se uma baixa adesão a cupons de desconto, muitas vezes pela ausência de plataformas que sejam ao mesmo tempo simples e centralizadas. Essa lacuna dificulta o engajamento do consumidor e, conseqüentemente, limita a visibilidade e o potencial de atração de novos clientes para pequenos negócios. Além disso, a falta de sistemas que integrem o uso de cupons a mapas interativos e análises econômicas subutiliza o potencial dessas ferramentas para fazer a renda circular em escala local.

### Definição de hipóteses para a solução do problema observado

- A centralização do acesso aos cupons em uma interface simples e intuitiva deve aumentar seu uso pelos consumidores.
- A plataforma, ao dar visibilidade a pequenos comércios, tem o potencial de aumentar o fluxo de clientes e, por extensão, suas vendas.
- A introdução de elementos de gamificação é uma estratégia para ampliar o engajamento e a recorrência de uso da plataforma.

A inclusão de análises econômicas fornecerá subsídios para melhores decisões estratégicas por parte dos gestores e comerciantes.

### 3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.

#### Resumo

O CupomGO é uma plataforma digital desenvolvida para reunir cupons de desconto de comércio locais, apresentando-os em um dashboard interativo que inclui indicadores econômicos e mecanismos de gamificação. O objetivo central é estimular a economia, proporcionando maior visibilidade a pequenos negócios e incentivando os consumidores a aproveitarem promoções em sua região. O sistema foi pensado tanto para os consumidores da cidade de São Paulo quanto para os comerciantes parceiros. A execução do projeto abrange desde o levantamento de dados e construção da interface até a disponibilização dos cupons e o acompanhamento de métricas. A expectativa é que o CupomGO não apenas aumente o uso de cupons, mas também fortaleça os pequenos negócios, gerando um impacto socioeconômico positivo.

#### Introdução

A economia local é um pilar para o desenvolvimento urbano, gerando renda e autonomia. Contudo, pequenos negócios lutam para ampliar sua visibilidade, muitas vezes limitados por canais de divulgação tradicionais e pela baixa adesão a sistemas de cupons fragmentados. Essa dificuldade em atrair e engajar clientes abre espaço para soluções inovadoras que centralizem e incentivem o consumo local.

Neste cenário, a digitalização surge como um caminho eficiente para apoiar esses negócios. O uso de cupons digitais, especificamente, destaca-se como uma alternativa viável que promove o consumo consciente e fortalece as relações entre comerciantes e clientes.

O projeto CupomGO responde a esse desafio, alinhando-se diretamente a Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, como o ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) e o ODS 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis), ao fomentar os pequenos negócios. Além disso, ao usar a tecnologia como ferramenta principal, o projeto também se conecta ao ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura).

#### Objetivos

**Objetivo Geral** Desenvolver uma plataforma digital interativa para reunir cupons de desconto de comércio locais, incentivando o consumo e fomentando a economia regional.

**Objetivos Específicos:**

- Mapear estabelecimentos parceiros e disponibilizar seus cupons ativos de forma clara.
- Criar um dashboard de visualização com indicadores econômicos e de uso.



- Implementar um sistema de gamificação para estimular o uso recorrente da plataforma.
- Facilitar a interação e a descoberta de novos negócios locais pelos consumidores.
- Monitorar e analisar métricas de engajamento e utilização de cupons.

## Métodos

A metodologia do projeto foi estruturada nas seguintes etapas:

### 1. Análise de cenário e necessidades:

Investigação sobre sistemas de cupons existentes, dinâmicas de consumo local e levantamento das principais necessidades dos comerciantes.

### 2. Coleta de dados:

Utilização de informações sobre estabelecimentos, transações e cupons (com base nos dados do PicMoney e em um banco simulado para testes).

### 3. Design e Desenvolvimento do Dashboard (Streamlit):

- Construção da interface em Streamlit, garantindo responsividade.
- Exibição de mapas com geolocalização de comércios e cupons.
- Criação de painéis de KPIs e análises financeiras.
- Implementação de módulos de login e cadastro.

### 4. Implementação da Gamificação:

Estruturação de um sistema de níveis de usuário (Bronze, Prata e Ouro) para incentivar a recorrência de uso e o engajamento.

### 5. Interação com a comunidade:

Planejamento de testes de usabilidade com potenciais usuários e comerciantes para coleta de feedback.

### 6. Avaliação dos resultados:

Definição de métricas para medição de engajamento, adesão aos cupons e análise do impacto inicial nos estabelecimentos parceiros.

## Resultados (ou resultados esperados)

- Aumento no volume de uso de cupons por parte dos consumidores.
- Fortalecimento da economia local através de uma maior circulação comercial nos negócios cadastrados.
- Maior visibilidade e alcance digital para pequenos estabelecimentos.
- Geração de insights sobre o comportamento do consumidor local.
- Engajamento contínuo dos usuários por meio do sistema de gamificação.

### Considerações finais

O CupomGO se posiciona como uma solução inovadora e acessível para impulsionar a economia local, apoiando pequenos e médios comércios por meio da oferta organizada de cupons digitais e da análise de dados econômicos. A iniciativa contribui diretamente para o desenvolvimento sustentável e fomenta hábitos de consumo mais conscientes.

Considera-se que o projeto cumpriu seus objetivos ao estruturar um modelo funcional que integra efetivamente consumidores, empresas e tecnologia, deixando bases sólidas para futuras evoluções, como a ampliação de funcionalidades e a prospecção de novas parcerias comerciais.

### Referências

BRASIL. Agenda 2030 nos municípios. Brasília: ONU, 2015.

CHURCHILL, G.; PETER, P. Marketing: criando valor para os clientes. São Paulo: Saraiva, 2018.

PYTHON SOFTWARE FOUNDATION. Python [Software]. Versão 3.x. Wilmington, DE: Python Software Foundation, 2024. Disponível em: <https://www.python.org/>

STREAMLIT, INC. Streamlit: The fastest way to build data apps [Software]. San Francisco, CA: Streamlit, Inc., 2024. Disponível em: <https://streamlit.io/>

## ANEXO I

As atividades de extensão podem resultar em produto caracterizado a partir do fazer extensionista, sempre mediados pela interação dialógica entre a comunidade acadêmica e a sociedade e seus setores, sendo exemplos: softwares; aplicativos; protótipos; desenhos técnicos; patentes; simuladores; objetos de aprendizagem; games; insumos alternativos; processos e procedimentos operativos inovadores; relatórios; relatos de experiências; cartilhas; revistas; manuais; jornais; informativos; livros; anais; cartazes; artigos; resumos; pôster; banner; site; portal; hotsite; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros.

Fontes:	Links: <a href="https://github.com/2025-2-NCC4/Projeto5">https://github.com/2025-2-NCC4/Projeto5</a>
Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão	