

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 Ativida

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

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, consequentemente, 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 conte tempo para 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 comércios 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 comércios, gerando um impacto socioeconômico positivo.

Introdução

A economia local é um pilar para o desenvolvimento urbano, gerando renda e autonomia. Contudo, pequenos comércios 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 comércios 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: https://github.com/2025-2-NCC4/Projeto5
Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão	

Versão 2.0 – 10/2024