

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
Câmpus São Paulo - IFSP

Jones Sabino Silva	SP1672576
Murilo Vicente da Silva	SP1674706
Renata Monteiro Gadelha	SP1666339
Rodrigo Bressan de Souza	SP167031X
Victor Hiroshi Castro Kawamoto	SP1670425

**GinQuest: Aplicativo para criação e gerenciamento de
gincanas**

Proposta de projeto para disciplina de Prática e
Gerenciamento de Projetos

Professor: José Braz de Araújo

Professor: Ivan Francolin Martinez

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Câmpus
São Paulo - IFSP

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

A6PGP - Prática e Gerenciamento de Projetos

São Paulo - SP - Brasil

2019

1.0 Introdução

Segundo AMARAL; MELO o marketing de relacionamento tem se destacado como ponto importante de manutenção e captação de clientes. As mídias sociais despontam como uma oportunidade para a interação entre as pessoas e, significativamente, como meio de relacionamento entre empresa e consumidor.

O alto nível de relacionamento entre a empresa e o consumidor pode contribuir para o sucesso do negócio, ao transformar o consumidor em fã, reduzir os investimentos em publicidade e levar o consumidor a indicar os produtos (MARRA; DAMACENA, 2013)

Uma das mais importantes definições de engajamento do cliente foi elaborada por DOORN et al. afirmando que é a manifestação de comportamento dos clientes em direção a uma marca ou empresa, que vai além da compra, resultando em condutores motivacionais.

2.0 Proposta

O presente projeto tem o objetivo de desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis que funciona como uma plataforma de criação e gerenciamento de gincanas onde empresas possam cadastrar diversas atividades disponíveis para serem realizadas pelos usuários.

Além do usuário final se divertir com as atividades o mesmo ainda seria bonificado com prêmios e descontos. As empresas ganharão com o engajamento do usuário com a sua marca além de publicações relacionadas à gincana sendo realizada em outras redes sociais.

O foco do aplicativo são as empresas, mas os usuários também podem criar gincanas privadas a serem compartilhadas com os amigos.

Todas as gincanas possuem ranking de pontuação (que levará também em conta o tempo de realização da atividade e a complexidade da tarefa) e seu administrador pode definir uma premiação na criação da gincana: brinde, número da sorte, desconto ou troféu virtual.

O administrador além de criar as gincanas, definir as atividades e verificar o andamento da mesma, também pode cadastrar moderadores para auxiliar no gerenciamento.

Para um administrador ser reconhecido como representante oficial de uma empresa é necessário ser aprovado em um ou mais critérios de validação (depende da empresa), como cadastrar uma gincana com premiação e inserir o número de cadastro da promoção na Caixa Econômica Federal, inserir código de validação gerado pelo aplicativo no site oficial da empresa, verificar nome no registro da empresa, entre outras opções.

O aplicativo também conta com conta de usuários certificados, que poderão ser indicados para serem moderadores de gincanas. Moderadores não podem participar das gincanas durante o período que estão moderando qualquer gincana.

3.0 Lista de possibilidade de tarefas

- Escolha de um local no mapa com possibilidade de limitar os dias e horários. Por exemplo, ir na Avenida Paulista no dia 01 de março de 2019 à meia noite;
- Leitura de QR Code. Por exemplo, encontrar o código no primeiro piso do shopping D;
- Realizar publicação no Facebook, Twitter ou Instagram de um conteúdo pré-programado. Por exemplo, o aplicativo realizar uma publicação informando que o usuário está participando de uma gincana;
- Solicitar que uma postagem em alguma rede social tenha um certo número de curtidas. Por exemplo, mil curtidas na publicação criada anteriormente no Facebook.
- Perguntas com resposta já definidas com a possibilidade de limitar o tempo de resposta. Por exemplo, perguntar “Qual era o nome do fundador da Apple?” e ter alternativas para o usuário escolher com o tempo limite de 5 segundos;
- Atividade específica a ser validada por um moderador. Por exemplo, dançar a Macarena na loja da marca e o funcionário validar a atividade;
- Criar uma ordem específica para as atividades serem cumpridas. Por exemplo, primeiro a realizar a atividade da Avenida Paulista e depois realizar a dança da Macarena.

4.0 Gerenciamento

Programas utilizados para auxiliar no gerenciamento do projeto:

- Whatsapp: Ferramenta principal para comunicação;
- Google Drive: Ferramenta para armazenamento compartilhado do material de apoio (material de referência, rascunhos, materiais gráficos, etc);
- Overleaf: Ferramenta para escrita e formatação compartilhada do relatório final;
- Subversion (Tortoise SVN): Ferramenta cliente para o sistema de controle de versão SVN (Repositório);

-
- Monday: Ferramenta para o gerenciamento do projeto.

5.0 Desenvolvimento

Tecnologias e ferramentas utilizadas no desenvolvimento do projeto:

- Banco de Dados: Relacional a ser definido;
- Linguagem de Programação Back-End: JavaScript utilizando Node.js e biblioteca express;
- Linguagem de Programação Front-End Mobile: JavaScript utilizando framework React Native;
- Ambiente de implantação: Ambiente de implantação na Nuvem a ser definido.

Referências

- AMARAL, A. L. P.; MELO, J. A. M. de. A importância das mídias sociais para o marketing de relacionamento. *Negócios em Projeção*, Brasília, DF, v. 7, n. 2, p. 17–30, 2016. Citado na página 2.
- DOORN, J. van et al. Customer engagement behavior: Theoretical foundations and research directions. *Sage Journals*, v. 13, n. 3, p. 253–266, 2010. Citado na página 2.
- MARRA, G. dos S.; DAMACENA, C. Engajamento do consumidor: revisão teórica dos antecedentes. *REGE*, São Paulo, SP, v. 20, n. 2, p. 233–249, 2013. Citado na página 2.