

Processo de Engajamento com a Moeda Social Capiba				
Fornecedores (Suppliers)	Entradas (Inputs)	Processo (Process)	Saídas (Outputs)	Clientes (Customers)
Prefeitura do Recife	Dados de transações Capiba Connecta Recife Feedback dos usuários	Analisar causas da baixa adesão Definir e prototipar soluções gamificadas	Estratégia gamificada definida e protótipo funcional	População recifense
Equipe de desenvolvimento	Dados do sistema Capiba API de recompensas Design de missões e desafios	Criar e implementar funcionalidades como cashback, QR Code e desafios urbanos	Funcionalidades implantadas no app Connecta Recife	Usuários do app Connecta Recife
Equipe de marketing e comunicação	Estratégia de divulgação Campanhas digitais e físicas Engajamento nas redes sociais	Promover o uso da Capiba com foco no público jovem	Aumento do conhecimento e interesse pela Capiba	População recifense (15–35 anos) Prefeitura do Recife
População recifense (usuários)	Conta no app Participação em ações culturais/comunitárias	Interagir com app e cumprir desafios	Recompensas em Capibas, destaque em rankings e engajamento cívico	População jovem (15–35 anos) Prefeitura do Recife