

Capiba

Plano de Implantação de Sistema

Equipe:

- Maria Clara Gomes
- Guilherme Pereira
- Matheus Pessoa

Recife — 14/08/2025

SUMÁRIO

1. Introdução	4
1.1. A Organização	4
1.2. O projeto e seu propósito	4
1.3. Equipe do projeto	4
2. Contexto da unidade em estudo	5
2.1. Histórico da unidade de negócio	5
2.2. Os stakeholders	5
2.3. Objetivos da unidade de negócio	5
2.4. Sistema atualmente implantado	5
3. Análise de estados	6
3.1. Estado Atual	6
3.2. Estado Desejado	7
4. Plano de Ação	10
4.1. Visão geral da proposta de solução	10
4.2. Estratégia de Implantação	10
4.3. Dimensionamento e Perfil da Equipe para a Implantação da Melhoria	12
4.4. Custos Associados à Implantação da Melhoria	13
4.5. Cronograma Macro	13
4.6. Plano de medições e análise	14
5. Conclusões e Considerações Finais	15

Histórico de Revisões

Revisã o	Data	Descrição	Autor
1	12/08/2025	Início do preenchimento	Equipe
2	13/08/2025	Complementando o plano	Equipe
3	14/08/2025	Finalizando o preenchimento	Equipe

Conteúdo

1. Introdução

1.1. A Organização

A organização envolvida no projeto é a **Prefeitura do Recife**, por meio da Secretaria de Oportunidades e Desenvolvimento Organizacional. Essa estrutura é dedicada à promoção de práticas inovadoras na gestão pública e ao incentivo de soluções tecnológicas que aproximem a população da cidade de oportunidades de participação social. A Prefeitura atua na formulação de políticas públicas voltadas para desenvolvimento econômico, social e sustentável, buscando transparência, equidade e eficiência institucional.

Destaca-se por fomentar iniciativas que articulam a participação cidadã com tecnologia, incluindo plataformas digitais colaborativas e projetos de cocriação com empresas privadas, ONGs e universidades. O compromisso é transformar desafios urbanos em oportunidades de inovação social, garantindo que a população participe ativamente da construção e usufruto das soluções implementadas.

1.2. O projeto e seu propósito

Objetivo: Modernizar e expandir a plataforma Capiba tornando-a mais acessível, interativa e intuitiva para a população, ampliando o engajamento e fortalecendo a economia local.

Principais necessidades:

- Facilitar a aquisição e utilização da moeda Capiba;
- Integrar comerciantes e órgãos municipais no ecossistema da moeda social;
- Reduzir dúvidas e aumentar a compreensão do cidadão sobre como usar a Capiba;
- Centralizar dados sobre transações, ações sociais e participação dos usuários;
- Fornecer informações estratégicas para gestores municipais;
- Incorporar o assistente virtual Iago, que auxiliará os cidadãos no uso da Capiba e na navegação pela plataforma;
- Promover engajamento contínuo da população e dos parceiros comerciais.

1.3. Equipe do projeto

A equipe envolvida na elaboração deste projeto é composta por 3 estudantes do Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE):

- Maria Clara Gomes (Gerente de Projeto)
- Guilherme Pereira (Analista de Processos)
- Matheus Pessoa (Analista de Processos)

2. Contexto da unidade em estudo

2.1. Histórico da unidade de negócio

O **Projeto Capiba** é uma iniciativa da Prefeitura do Recife que visa incentivar a cidadania por meio de uma moeda social digital. O sistema promove ações sociais, ambientais e econômicas, recompensando cidadãos com Capibas que podem ser utilizadas em estabelecimentos parceiros ou eventos da cidade. A proposta também busca fomentar a participação da população, aproximando cidadãos, comerciantes e órgãos públicos em um ecossistema integrado.

2.2. Os stakeholders

Os stakeholders envolvidos neste projeto que foram essenciais para o desenvolvimento e alinhamento estratégico:

- **Pedro Casé**, Gestor de Fomento Universitário.
- **Igor Lins**, Gerente Geral de Plataformas de Serviços Públicos Digitais

Ambos oriundos da Prefeitura do Recife, exerceram papéis essenciais para o alinhamento e construção do projeto, contribuindo com direcionamentos estratégicos e apoio institucional, atuando como fontes de informação e esclarecimento de dúvidas ao longo do desenvolvimento da solução proposta neste plano de implantação. Além deles, destacam-se outros colaboradores técnicos que apoiaram a consolidação teórico-metodológica desta proposta:

- **Alexandre Vasconcelos** — Consultor PMBOK e Consultor de Sistemas de Gestão Empresarial
- **Jéssika Vilela** — Consultora de BPMN

2.3. Objetivos da unidade de negócio

Garantir que a Capiba seja fácil de usar, transparente e integrada ao cotidiano do cidadão, permitindo decisões estratégicas baseadas em dados e aumentando o engajamento da população.

2.4. Sistema atualmente implantado

O sistema atual é o aplicativo **Conecta Recife**, que permite a aquisição e uso da Capiba, mas apresenta limitações:

- Falta de clareza sobre como ganhar e utilizar a moeda;
- Não há integração entre comerciantes e órgãos municipais;
- Dados dispersos e pouco acessíveis;
- Necessidade de suporte para usuários, atualmente limitada;
- Ausência de mecanismos de gamificação mais atrativos.

O projeto propõe melhorias que incluem a **integração do assistente virtual Iago**, gamificação de recompensas e centralização de dados, garantindo uma experiência mais completa e engajadora.

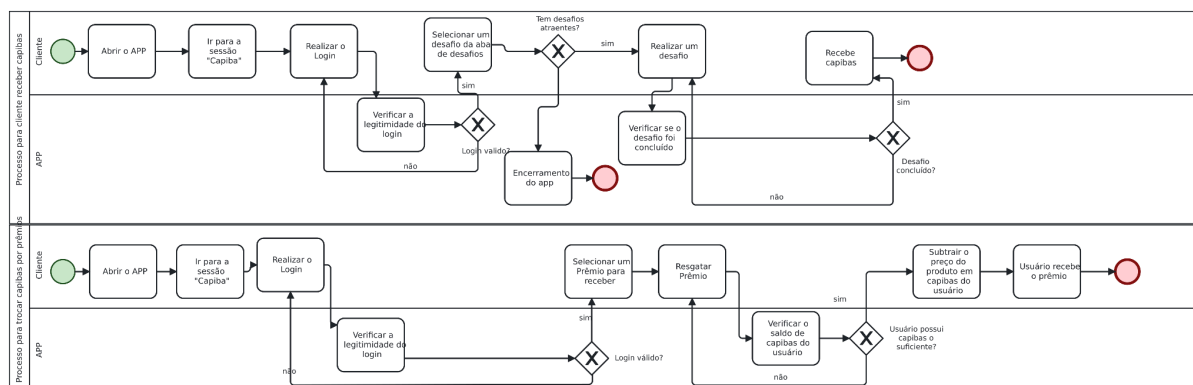
3. Análise de estados

3.1. Estado Atual

3.1.1. Escopo do processo

Atualmente, o processo permite que cidadãos ganhem capibas através de desafios limitados e que atraem poucos públicos. A experiência é limitada pela interface do aplicativo, pelo suporte insuficiente ao usuário e pela falta de integração completa entre sistemas municipais, comerciantes e dados estratégicos.

3.1.2 Processos - As Is



Modelagem BPMN do Processo AS-IS

3.1.3. Vantagens — Aspectos Positivos

No cenário atual do Capiba, as vantagens ainda são limitadas. O cidadão consegue conhecer a moeda e participar de algumas ações para ganhá-la, mas não há funcionalidades avançadas ou interatividade estruturada. A plataforma permite o registro básico de participação, mas não há integração com eventos da prefeitura, nem oferta de brindes de comerciantes parceiros. Apesar disso, a Capiba já representa uma iniciativa inovadora, com potencial para engajar a população e aproximar o cidadão das ações de incentivo social promovidas pela Prefeitura do Recife.

3.1.4. Desafios — Pontos de Melhoria

Os principais desafios identificados no estado atual são:

- **Ausência de comerciantes parceiros:** ainda não é possível trocar Capibas por brindes, perdendo oportunidades de engajamento e visibilidade para os estabelecimentos locais.
- **Falta de integração com eventos da Prefeitura:** a Capiba não está presente em eventos, o que limita sua circulação e o alcance da população.
- **Ausência de suporte interativo:** não há um assistente virtual, como o **Iago**, para orientar os usuários sobre como ganhar, usar e entender a moeda.
- **Engajamento limitado:** a população ainda não percebe completamente os benefícios de participar, devido à falta de experiências gamificadas e integração visível com a vida cotidiana.

Esses pontos mostram a necessidade de soluções que ampliem a funcionalidade, engajamento e visibilidade do Capiba.

3.1.5. Justificativa

A análise do processo atual evidencia lacunas que impedem a Capiba de atingir todo seu potencial:

- Ausência de comerciantes oferecendo brindes, limitando incentivos e visibilidade da moeda.
- Falta de integração com eventos da Prefeitura, reduzindo oportunidades de engajamento e participação cidadã.
- Inexistência do Iago, assistente virtual de IA, que poderia orientar os cidadãos e esclarecer dúvidas sobre a moeda.
- Baixo reconhecimento da Capiba na população, devido à falta de interatividade e experiências direcionadas.

Diante disso, torna-se essencial implementar soluções que permitam aos comerciantes oferecer brindes, integrar a Capiba a eventos municipais e disponibilizar o **Iago**, garantindo maior engajamento, compreensão e circulação da moeda social na cidade do Recife.

Em face desse cenário, fica evidente que a modelagem dos macroprocessos foi essencial para identificar e apontar explicitamente os gargalos presentes no processo atual, evidenciando os pontos e atribuições mais críticos e as etapas mais sobrecarregadas, a fim de trazer luz sobre quais raízes poderiam ser solucionadas para promover melhorias estruturais e otimizar todo o fluxo contínuo do processo.

3.2. Estado Desejado

3.2.1. Análise de Gaps

A análise de gaps permite identificar as lacunas entre o estado atual do Capiba e o cenário desejado, propondo melhorias que aumentem o engajamento, a visibilidade e a usabilidade da moeda social. O objetivo é criar um ecossistema que facilite o uso da Capiba, conecte a população aos eventos da Prefeitura e permita a interação com o assistente virtual Iago.

3.2.1.1. Arquitetura de Negócios

Atualmente, a Capiba ainda não está integrada a comerciantes ou eventos, e os cidadãos dependem apenas de informações básicas para entender como participar. Não há mecanismos de incentivo claros, nem gamificação para aumentar o engajamento.

Desejado: Um ecossistema Capiba dinâmico, no qual:

- Comerciantes possam oferecer brindes em troca de Capibas, ganhando visibilidade no app;
- Capiba esteja presente em eventos promovidos pela Prefeitura, aumentando a circulação e a participação cidadã;
- Usuários sejam orientados pelo assistente virtual **Iago**, entendendo claramente como usar a moeda.

Lacunas Principais: I. Ausência de comerciantes oferecendo recompensas; II. Capiba não integrada a eventos municipais; III. Falta de suporte interativo para cidadãos; IV. Baixo engajamento e conhecimento da moeda na população.

Possíveis soluções: Implementar parcerias com comerciantes, integrar a Capiba a eventos da Prefeitura e desenvolver o **lago**, garantindo instrução e interação em tempo real.

3.2.1.2. Arquitetura de Sistemas de Informação

Atualmente, não existe um sistema estruturado que conecte comerciantes, eventos e cidadãos para gerenciar a Capiba de forma integrada. A moeda social ainda depende de registros dispersos e comunicação manual.

Desejado: Uma plataforma digital interativa e intuitiva, que centralize informações sobre:

- A oferta de brindes de comerciantes;
- Participação da população em eventos;
- Interação contínua com o assistente **lago**;
- Histórico de participação e recompensas.

Lacunas:

- Não há sistema centralizado;
- Falta de rastreabilidade das interações e recompensas;
- Ausência de suporte virtual ao cidadão.

Possíveis soluções: Criar uma plataforma integrada, responsiva e de fácil uso, com registro de participação, notificações em tempo real e interação com o **lago**.

3.2.1.3. Arquitetura de Tecnologia

No estado atual, não existe infraestrutura tecnológica que suporte a integração de comerciantes, eventos e assistente virtual. A Capiba ainda não possui automação de processos ou interface intuitiva para engajar os usuários.

Desejado: Uma arquitetura tecnológica que:

- Permita integração entre app Conecta Recife, eventos e comerciantes;
- Disponibilize o **lago** como assistente virtual de IA;
- Ofereça notificações e informações em tempo real;
- Tenha interface amigável e responsiva.

Lacunas:

- Falta de integração entre sistemas;
- Ausência de automação e processos digitais para gestão da Capiba;
- Ausência de assistente virtual.

- Interface para inclusão de produtos/brindes e gestão de estoque disponível para troca.
- Registro automático das transações de Capibas, garantindo rastreabilidade.
- **Integração com eventos da Prefeitura**
 - Capiba estará presente em eventos municipais, permitindo que os cidadãos ganhem moedas por participação em atividades e desafios.
 - Eventos são exibidos em calendário interativo dentro do app, com notificações de oportunidades de participação.
- **Assistente Virtual lago**
 - Disponível para orientar os cidadãos sobre como adquirir, usar e trocar Capibas.
 - Suporte interativo via chat, respondendo dúvidas frequentes e guiando os usuários em tempo real.
 - Funcionalidade de gamificação, sugerindo desafios e recompensas personalizadas.
- **Cards interativos de Capiba**
 - Exibição de informações resumidas sobre eventos, comerciantes e desafios para ganhar moedas.
 - Possui seção expandida com detalhes, regras de participação e histórico de interações do usuário.
 - Registro de Capibas adquiridas e trocadas, garantindo transparência.
- **Painel de Monitoramento e Dashboard**
 - Disponível para gestores da Prefeitura e administradores do sistema.
 - Apresenta gráficos interativos e indicadores-chave, como quantidade de Capibas em circulação, engajamento por evento e participação de comerciantes.
 - Permite exportação de dados para análise externa, acompanhamento de métricas de engajamento e efetividade da moeda social.
- **Integração com notificações e WhatsApp**
 - Disparo automático de notificações em eventos específicos (ex.: novo desafio, Capibas disponíveis para troca).
 - Botão de compartilhamento de informações sobre eventos e desafios via WhatsApp Web/Mobile.

3.2.3. Resultados esperados

Com a implementação do cenário To-Be, espera-se:

- **Aumento do engajamento:** cidadãos serão incentivados a participar de eventos e desafios, com acompanhamento e instrução pelo **lago**.
- **Maior visibilidade para comerciantes:** parcerias que permitam oferecer brindes trarão benefícios de marketing e incentivo à economia local.
- **Integração eficiente com eventos:** Capiba se tornará parte ativa das ações da Prefeitura, facilitando o alcance da população.
- **Melhoria da experiência do usuário:** interface intuitiva, cards interativos, notificações e gamificação aumentam a satisfação e participação dos cidadãos.

- **Transparência e monitoramento em tempo real:** dashboards dinâmicos permitirão acompanhamento contínuo, fortalecendo a análise e a tomada de decisão da gestão.
- **Automação e eficiência operacional:** registro de Capibas, transações e interações com **Iago** serão automatizados, reduzindo erros e otimizando processos.

Dessa forma, a plataforma Capiba proporcionará uma experiência integrada, dinâmica e participativa, consolidando a moeda social como ferramenta de engajamento e cidadania em Recife.

4. Plano de Ação

4.1. Visão geral da proposta de solução

A proposta visa desenvolver uma plataforma acessível, interativa e eficiente para o gerenciamento e engajamento da moeda social Capiba, promovendo a participação ativa dos cidadãos e fortalecendo a visibilidade de comerciantes parceiros. A plataforma permitirá a participação em eventos da Prefeitura, a troca de Capibas por brindes em estabelecimentos cadastrados e a orientação contínua pelo assistente virtual **Iago**.

A ferramenta terá cards interativos para exibir comerciantes, desafios e eventos, filtros de busca, dashboards de monitoramento e notificações via WhatsApp. Espera-se, assim, fortalecer a transparência, engajamento social e a integração entre cidadãos, comerciantes e Prefeitura, tornando o uso da Capiba mais eficiente e atrativo.

4.2. Estratégia de Implantação

Análise de SWOT

Para traçar e consolidar a escolha da estratégia de implantação para o projeto da Gestão Organizacional projeto capiba, a equipe utilizou de algumas ferramentas que produzem análises detalhadas e estruturais, como a Matriz SWOT (**S**trengths, **W**eaknesses, **O**pportunities and **T**hreats), visando identificar os principais fatores internos e externos que podem impactar a implementação das propostas de melhoria. Essa abordagem permitiu mapear as forças, as fraquezas, as oportunidades e as ameaças, com objetivo de trazer o vislumbre sobre os direcionamentos para uma implantação mais estratégica, eficiente e sustentável da solução proposta.

Forças

- Equipe capacitada e comprometida com o projeto.
- Suporte da Prefeitura do Recife, com experiência em tecnologia e inovação.
- A plataforma Conecta Recife já oferece base tecnológica consolidada, permitindo integração de novos módulos.
- Solução inovadora com potencial de engajamento social e visibilidade de comerciantes.

Fraquezas

- Ausência de registro de comerciantes e eventos na plataforma atual.

- Falta de familiaridade dos usuários com a moeda social Capiba e suas funcionalidades.
- Necessidade de treinamento para gestores e comerciantes.

Oportunidades

- Engajamento crescente da população em soluções digitais da Prefeitura.
- Integração com eventos municipais permite alcance maior.
- Possibilidade de gamificação e uso do assistente virtual **Iago** para aumentar interatividade.

Ameaças

- Expectativas elevadas da população sobre o funcionamento da Capiba.
- Resistência à adoção de uma nova plataforma e mecanismos de troca.
- Possibilidade de inconsistências em registros de Capibas ou de brindes se processos não forem automatizados corretamente.

Estratégia de Implantação

A estratégia adotada para o projeto **Capiba** será um **roll-out progressivo**, iniciando pelos módulos essenciais: **cadastro e gerenciamento de comerciantes, integração com eventos da Prefeitura e implementação do assistente virtual Iago**. Essa abordagem permitirá ajustes com base no uso real, validação das funcionalidades e adaptação gradual dos usuários à plataforma, reduzindo riscos e aumentando a aceitação do público.

Infraestrutura Necessária

Para garantir a eficiência da solução proposta, Banco de Oportunidades, a infraestrutura necessária incluirá:

- Integração com APIs e módulos que permitam:
 - Cadastro e gestão de comerciantes e seus brindes.
 - Registro automático de transações envolvendo Capibas.
 - Upload e leitura de planilhas (.csv) para facilitar a inclusão de novos comerciantes e eventos.
- Integração com serviços de mensageria e notificações, como WhatsApp ou push notifications, para alertas sobre novos desafios, eventos e recompensas.
- Workflows automatizados dentro da plataforma, com as seguintes etapas:
 - Registro e aprovação de comerciantes.
 - Publicação automática de brindes, desafios e eventos.
 - Registro e atualização em tempo real das transações de Capibas.
- Acesso técnico ao ambiente do Conecta Recife por parte do time de desenvolvimento ou mantenedores, possibilitando:
 - Ajustes nos workflows.
 - Evolução da plataforma com base no uso.
 - Customizações futuras orientadas pelos feedbacks dos cidadãos e dos comerciantes.

Metodologia de Trabalho e Monitoramento

A implantação da solução para maior engajamento dos cidadãos com a Capiba será orientada por princípios ágeis, adotando a metodologia Kanban, com elementos do Scrum (sprints, retrospectivas, backlog priorizado), garantindo entregas incrementais e validadas pelo cliente.

- Divisão em fases sequenciais, com objetivos claros e escopos definidos para cada sprint.
- Cronograma flexível, permitindo ajustes baseados no progresso real e feedback dos usuários.
- Monitoramento contínuo:
 - Comparação do desempenho real com o planejado.
 - Avaliação da qualidade das entregas e engajamento obtido.
- Reuniões previstas:
 - **Semanais:** equipe interna (planejamento e acompanhamento das sprints).
 - **Quinzenais:** equipe + stakeholders (Prefeitura), para validação e alinhamento estratégico.
- Validações iterativas, sempre ao final de cada fase ou sprint, mas podendo ocorrer em ciclos curtos durante reuniões com stakeholders.

4.3. Dimensionamento e Perfil da Equipe para a Implantação da Melhoria

A equipe responsável pela implantação deve compreender os fluxos atuais do **app Conecta Recife** e os processos relacionados à Capiba, além de interagir com stakeholders para entender as necessidades da população e comerciantes.

Perfis sugeridos:

- **Product Owner (PO):** define prioridades, histórias de usuários e backlog.
- **Scrum Master:** facilita o processo e remove impedimentos.
- **Desenvolvedor Backend:** responsável pela lógica, integração com APIs e banco de dados.
- **Desenvolvedor Frontend:** cria a interface do usuário (módulo Capiba e assistente Iago).
- **QA (Quality Assurance):** garante a qualidade e a usabilidade da solução.
- **UX/UI Designer** (opcional, mas altamente recomendável): responsável por melhorar a experiência visual e funcional.

Essa estrutura pode ser adaptada conforme a capacidade interna da Prefeitura e a necessidade de terceirização para execução técnica.

4.4. Custos Associados à Implantação da Melhoria

A implementação da solução dentro do Conecta Recife reduz significativamente a necessidade de investimentos diretos em infraestrutura tecnológica, uma vez que essa plataforma já está em operação pela Prefeitura do Recife e possui a base necessária para suportar novas funcionalidades. Isso significa que não será preciso investir em novos servidores, redes ou grandes adaptações estruturais, pois o Conecta Recife já disponibiliza um ambiente adequado para a execução da solução proposta.

No entanto, ainda existem custos indiretos a serem considerados. Um dos principais está relacionado à manutenção e operação do sistema, que envolve a alocação de profissionais para monitoramento contínuo, suporte técnico e eventuais ajustes ou aprimoramentos na plataforma ao longo do tempo.

Outro ponto relevante é que, embora o Conecta Recife já tenha sua estrutura consolidada, qualquer nova implementação exige recursos para capacitação dos usuários e ajustes na experiência de navegação, garantindo que a plataforma continue intuitiva e acessível. Dessa forma, os investimentos estão mais voltados para a adaptação e otimização do sistema do que para sua construção do zero, tornando a solução mais viável financeiramente e mais alinhada com as necessidades da prefeitura. Em termos de custo monetário, por se tratar de uma implementação interna da prefeitura, torna-se difícil estimar valores concretos neste momento, sendo possível apenas indicar os pontos que deverão ser analisados para a definição do custo final.

4.5. Cronograma Macro

Primeiro Ciclo – Até início de outubro (1 a 2 meses)

- Planejamento detalhado e alinhamento com a equipe técnica.
- Estruturação da base de dados de comerciantes e eventos..
- Mapeamento dos filtros e funcionalidades: status, categorias, integração com Iago e notificações.

Segundo Ciclo — Início a meados de outubro (1 mês)

- Testes e ajustes das funcionalidades iniciais: cards de comerciantes, eventos e desafios.
- Integração com Google Forms para submissão de soluções e feedbacks.
- Configuração de notificações via WhatsApp e automações do Iago.
- Testes de usabilidade com usuários piloto, ajustes visuais e funcionais.

Terceiro Ciclo — Durante o RecnPlay (15 a 18 de outubro)

- Lançamento oficial das funcionalidades Capiba para o público presente e online.
- Demonstração de cards de comerciantes, eventos e integração com Iago.
- Monitoramento de engajamento e uso em tempo real durante o evento.
- Coleta de feedbacks iniciais e ajustes rápidos, conforme necessidade.

4.6. Plano de medições e análise

Indicador	Finalidade	Como Medir	Análise de impacto
Taxa de crescimento de usuários ativos	Avaliar a evolução da base de usuários ativos na plataforma,	Calcula-se a taxa de crescimento dividindo a diferença entre	Uma taxa de crescimento alta indica sucesso nas estratégias de

	indicando se as estratégias de atração e engajamento estão funcionando.	usuários ativos no período atual e no período anterior pelo número de usuários ativos no período anterior, multiplicando por 100 para obter o percentual.	aquisição e engajamento. Já uma taxa baixa ou negativa sugere necessidade de melhorias na divulgação ou atratividade da plataforma.
Quantidade de brindes ofertados via parcerias	Mensurar o engajamento de parceiros e a atratividade da plataforma por meio da quantidade de recompensas disponíveis.	Soma-se o número total de brindes cadastrados e disponíveis na plataforma durante o período analisado, contabilizando as ofertas realizadas via parcerias.	Um número elevado de brindes ofertados demonstra um ecossistema saudável e atrativo para os usuários. Baixa oferta pode reduzir o interesse, exigindo ampliação de parcerias.
Taxa de fidelização de usuários	Avaliar a capacidade da plataforma em reter usuários, indicando se ela se mantém relevante e útil no dia a dia.	Calcula-se a taxa de fidelização dividindo o número de usuários que permanecem ativos (realizando transações recorrentes) pelo total de usuários ativos no período, multiplicando por 100 para expressar em percentual.	Uma taxa alta de fidelização indica que a plataforma gera valor contínuo para os usuários. Uma taxa baixa sinaliza que os incentivos não são suficientes ou que a experiência precisa ser aprimorada.

5. Conclusões e Considerações Finais

A presente proposta delinea o desenvolvimento do projeto **Capiba – Gamificação e Engajamento Cidadão no Recife**, com o objetivo de **estimular o uso da moeda social digital Capiba**, ampliando seu alcance e atratividade para diferentes públicos,

especialmente os jovens, e promovendo maior participação cívica e dinamização da economia local.

O desenvolvimento dessa proposta foi fundamentado nos desafios identificados no cenário atual: embora a moeda Capiba já exista e seja utilizada, ainda não atinge todo o seu potencial devido à falta de engajamento, comunicação efetiva e estratégias que despertem o interesse contínuo dos cidadãos. Por isso, buscou-se construir uma **solução inovadora, interativa e atrativa**, que vá além do simples uso da moeda, transformando a experiência do usuário por meio de **gamificação, campanhas educativas e parcerias estratégicas com o comércio local**.

Para potencializar os resultados, o projeto contempla ações como:

- Sistema de pontuação e recompensas, incentivando práticas cidadãs e participação em atividades comunitárias;
- Campanhas educativas e de conscientização, mostrando os benefícios sociais e econômicos do uso da Capiba;
- Integração com eventos, instituições e parceiros locais, garantindo vantagens reais para os usuários.

A implementação seguirá um **modelo gradual (roll-out)**, com fases bem definidas para testes, ajustes e melhorias contínuas, baseadas no feedback de usuários, comerciantes e gestores. Esse processo permitirá que a experiência seja constantemente aperfeiçoada e alinhada às necessidades dos diferentes públicos.

Em síntese, a proposta do projeto Capiba busca **revolucionar a forma como a moeda social é percebida e utilizada**, transformando-a em um instrumento não apenas econômico, mas também de **engajamento social, valorização da cidadania e fortalecimento da economia local**. Com isso, pretende-se consolidar a Capiba como um símbolo de inovação, participação e pertencimento, tornando Recife uma cidade mais conectada, inclusiva e comprometida com o desenvolvimento sustentável e a qualidade de vida da sua população.

Maria Clara Gomes Alves — Gerente de Projeto e Analista de Processos

Aprovado em 14 de agosto de 2025

Guilherme Pereira — Analista de Processos

Aprovado em 14 de agosto de 2025

Matheus Pessoa — Analista de Processos

Aprovado em 14 de agosto de 2025

Pedro Casé — Gestor de Fomento Universitário da Prefeitura do Recife

Rafael Toscano — Gerente Geral de Transformação Acadêmica da Prefeitura do Recife