

DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO	
Nome do Projeto	Gamificação e Engajamento Cidadão no Recife
Objetivos do Projeto	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular o uso da moeda Capiba com experiências digitais acessíveis e interativas.</li> <li>• Aumentar a adesão de jovens (15 a 35 anos) por meio de ferramentas tecnológicas como IA e gamificação.</li> <li>• Ampliar o engajamento de comerciantes locais com ofertas de brindes e recompensas, sem custo direto para a prefeitura.</li> <li>• Integrar o uso da Capiba a eventos como o Rec'n'Play, criando oportunidades criativas de ganhar e utilizar a moeda.</li> </ul>	
Descrição Detalhada do Produto do Projeto	
<p>O projeto prevê o desenvolvimento de uma <b>solução integrada de engajamento digital da moeda Capiba</b>, composta por três frentes principais:</p> <p><b>1. Assistente Virtual com Inteligência Artificial (IAgo)</b></p> <p>Criação de um <b>chatbot com IA</b>, integrado à plataforma Capiba (web ou app), capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder dúvidas sobre como ganhar, usar e trocar Capibas;</li> <li>• Orientar os usuários durante eventos e no uso de cupons;</li> <li>• Utilizar linguagem acessível e identidade visual gamificada (com o mascote IAgo – uma capivara simpática).</li> </ul> <p><b>2. Modelo de Brindes com Apoio dos Comerciantes</b></p> <p>Estratégia de expansão dos prêmios ofertados sem aumentar os custos públicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comerciantes locais oferecem brindes</b> (ex: 10 vouchers de R\$ 10) voluntariamente.</li> <li>• Em troca, ganham <b>visibilidade dentro da plataforma/app</b> da Capiba.</li> <li>• Isso estimula a economia local e amplia o número de opções para troca, sem onerar o poder público.</li> </ul> <p><b>3. Ações Especiais durante o Rec'n'Play</b></p> <p>Realização de uma grande ação promocional durante o evento <b>Rec'n'Play</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criação de <b>desafios criativos</b>, como quizzes, missões urbanas, check-ins, leitura de QR Codes e interação com oficinas;</li> <li>• Participantes ganham Capibas mediante validação no local;</li> <li>• Ativações visam educar, engajar e gamificar o comportamento cidadão.</li> </ul>	
Principais Entregas do Projeto / Critérios de Aceitação	

Entregas		Critérios de Aceitação
Kick-off	Entendimento sobre o problema e planejamento inicial da equipe	
1º Status-Report	Apresentação do processo atual de forma detalhada e desenho e modelo de processos de negócio.	
2º Status-Report	Análise de soluções e proposta de melhorias	
Entrega Final	Plano de implantação, sob as dimensões de Sistemas de Informação, e encerramento do projeto.	
Escopo Não Contemplado		
Implantação e implementação da solução não estão previstas no escopo do projeto		
Premissas		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Capiba já está em circulação, mesmo que com uso limitado.</li> <li>• Jovens da cidade têm acesso a smartphones e estão abertos à gamificação.</li> <li>• Os comerciantes locais estão dispostos a participar oferecendo prêmios em troca de visibilidade.</li> <li>• A prefeitura autoriza o uso da marca Capiba e fornece suporte institucional ao projeto.</li> </ul>		
Restrições		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O projeto deve ser entregue até o fim do semestre letivo, considerando prazos acadêmicos.</li> <li>• O orçamento é limitado, sem previsão para contratação de serviços externos robustos.</li> <li>• As recompensas e desafios devem ser equilibrados para não gerar uso indevido ou interpretações de cunho econômico-político.</li> </ul>		
Data Inicial	Data final	Custo Estimado
29/05/2025	14/08/2025	R\$6.336,00
Elaborado por: Maria Clara Gomes Alves		Aprovado por: Matheus Oliveira Pessoa
Recife, 31__ de ____ julho ____ de ____ 2025__		

