

DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO	
Nome do Projeto	Capiba - Gamificação e Engajamento Cidadão no Recife
Objetivos do Projeto	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular o uso da moeda Capiba por meio de estratégias de gamificação.</li> <li>• Engajar especialmente o público jovem (15 a 35 anos) da cidade do Recife.</li> <li>• Promover o comércio local por meio de recompensas e cashback em Capiba.</li> <li>• Integrar o uso da Capiba a atividades culturais e comunitárias.</li> </ul>	
Descrição Detalhada do Produto do Projeto	
<p>Plano de desenvolvimento de uma plataforma gamificada e interativa para a moeda social Capiba, permitindo que empresas parceiras cadastrem seus produtos na "feirinha da Capiba" em troca de espaço publicitário dentro do ambiente da plataforma, funcionando como um sistema de Google/Meta Ads. A plataforma deve incluir uma interface de cadastro de produtos que realize o câmbio entre Capiba e Real, considerando uma cotação flutuante. O valor investido em produtos pelas empresas será convertido em valor disponível para anúncios, com a funcionalidade de cadastrar banners, definir público-alvo (idade, localidade, gênero, etc.) e categoria do produto (saúde, educação, mobilidade, etc.). A solução deve garantir que os produtos oferecidos sejam atrativos, indo além de descontos comuns para engajar o cidadão. Essencialmente, a plataforma deve prever e validar a dinâmica de uso dos produtos da Capiba nos estabelecimentos parceiros para evitar fraudes, assegurando que o processo de resgate e aplicação de cupons ou recompensas seja seguro e bem amarrado. Essa solução tem como principal requisito não funcional a integração com as práticas digitais e hábitos culturais da população recifense, sendo imprescindível o suporte à experiência de usuário atraente para o público jovem.</p>	
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 oficial, ainda que com baixa adoção.</li> <li>• Jovens têm maior propensão a interagir com soluções digitais gamificadas.</li> <li>• Implicações legais sobre a origem dos recursos/lastro da moeda ainda a ser definido e investigado.</li> </ul>	
Restrições	

- Prazos limitados ao semestre letivo e à entrega do protótipo.
- Todas as propostas de recompensa e gamificação devem ser cuidadosamente balanceadas para não gerar distorções econômicas ou interpretações indevidas, por envolver um recurso sensível (moeda).

Data Inicial	Data final	Custo Estimado
29/05/2025	14/08/2025	R\$6.336,00
<b>Elaborado por: Maria Clara Gomes Alves</b>		<b>Aprovado por: Matheus Oliveira Pessoa</b>
<b>Recife, 02 de Julho de 2025</b>		