

**Termo de Abertura do Projeto**  
(Project Charter)

<b>Título do Projeto</b>	<b>Data de Última Revisão</b>
Capiba – Gamificação e Engajamento Cidadão no Recife	29/05/2025

<b>Gerente de Projeto Responsável</b>
Maria Clara Gomes Alves

<b>Justificativa do Projeto</b>
<p>A baixa adesão à moeda social Capiba compromete os objetivos de inclusão financeira, fortalecimento do comércio local e engajamento cívico. Apesar de seu potencial, a falta de estratégias lúdicas, de gamificação e comunicação voltada ao público jovem limita sua efetividade. O projeto visa promover o uso contínuo e atrativo da Capiba por meio de abordagens interativas, alinhando-se às práticas digitais e aos hábitos culturais da população recifense.</p>

<b>Objetivos e metas do projeto</b>
<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><li>• Desenvolver um protótipo funcional com base em tecnologias como Figma;</li><li>• Reforçar o reconhecimento da Prefeitura como agente de inovação social.</li></ul>

<b>Descrição do projeto</b>
<p><i>Contexto do Problema:</i></p> <p>A moeda social Capiba, criada pela Prefeitura do Recife com o objetivo de fomentar a economia local, promover a inclusão financeira e fortalecer a cidadania, enfrenta atualmente um cenário de baixa adesão por parte da população. Apesar do seu potencial como instrumento de transformação social e econômica, a Capiba não conseguiu se consolidar no cotidiano dos recifenses, principalmente entre os jovens de 15 a 35 anos. A ausência de estratégias de gamificação, recompensas atrativas e uma comunicação eficaz com esse público-alvo tem impedido sua penetração cultural. Além disso, a limitada aceitação por parte dos comerciantes locais reduz as oportunidades de uso da moeda e enfraquece sua proposta de circulação econômica alternativa.</p> <p><i>Causas Prováveis:</i></p> <p>A baixa adesão à Capiba pode ser atribuída a uma combinação de fatores. A falta de divulgação eficiente e direcionada limita o conhecimento da população sobre os benefícios da moeda. A ausência de elementos lúdicos e interativos que estimulem o</p>

uso contínuo também reduz o interesse, especialmente entre os mais jovens. Há ainda uma desconexão entre a proposta da moeda e os hábitos digitais da população, tornando sua experiência de uso pouco atrativa no contexto atual.

#### *Relevância do Problema:*

O problema é altamente relevante para os objetivos da Prefeitura do Recife, pois impacta diretamente o sucesso de uma política pública voltada para a cidadania ativa, a inclusão financeira e o fortalecimento da economia local. Resolver esse desafio significa aumentar a participação da população em iniciativas de desenvolvimento sustentável, valorizar o comércio de bairro e criar um ambiente mais engajado socialmente. Em especial, o foco no público jovem representa uma oportunidade de construir uma geração mais consciente e conectada com as dinâmicas econômicas e culturais de sua cidade.

#### *Abrangência e Complexidade:*

A abrangência do problema é municipal, afetando cidadãos de diversos bairros e classes sociais do Recife. A complexidade é elevada, pois envolve aspectos econômicos, sociais, culturais e tecnológicos. A proposta demanda a articulação entre diferentes atores governo, sociedade civil, empreendedores e desenvolvedores, além da construção de uma solução que seja viável, segura e engajadora.

#### *Indicadores de Sucesso:*

Os principais indicadores de sucesso para este projeto incluem o aumento na quantidade de usuários ativos da Capiba, o crescimento do número de transações realizadas com a moeda, a elevação do número de comerciantes cadastrados, a melhoria na percepção da moeda como ferramenta de cidadania, além do engajamento dos usuários nas ações gamificadas e recompensadas pela plataforma.

#### *Cronograma, Orçamento e Parcerias:*

Um cronograma detalhado, orçamento e parcerias estratégicas serão estabelecidos para guiar o desenvolvimento deste projeto. A proposta prevê uma abordagem ágil e flexível para permitir ajustes contínuos com base no feedback.

### **Premissas do projeto**

- A Capiba já está em circulação oficial, ainda que com baixa adoção;
- Jovens têm maior propensão a interagir com soluções digitais gamificadas;
- Comerciantes locais são essenciais para a aceitação da moeda;
- O incentivo financeiro e simbólico é um motor de engajamento.

### **Restrições do projeto**

- Orçamento restrito, sem implementação prática em larga escala;
- Prazos limitados ao semestre letivo e à entrega do protótipo;
- Por envolver um recurso sensível (moeda), todas as propostas de recompensa e gamificação devem ser cuidadosamente balanceadas para não gerar distorções econômicas ou interpretações indevidas;
- A entrega final é um plano de implantação, sob as dimensões de Sistemas de

Informação. Em outras palavras, o projeto não avançará para a fase de implementação prática antes da entrega final.

### Principais stakeholders

- **Cidadãos Recifenses**
- **Pequenos comerciantes locais**
- **Prefeitura do Recife**
- **Alexandre Vasconcelos** - Professor (Planejamento e Gerenciamento de Projetos);
- **Jéssyka Vilela** - Professora (Gestão de Processos de Negócios);
- **Equipe 03** (Sistemas de Informação, CIn UFPE)  
Maria Clara Gomes Alves (GP - 1ª Iteração)  
Matheus Oliveira Pessoa  
Guilherme Lopes Pereira  
Diego de Holanda Gonçalves

### Riscos do projeto

- Resistência de comerciantes locais em adotar a moeda;
- Escopo comprometido pelas restrições de tempo acadêmico;
- Dificuldade na validação das soluções com usuários reais;
- Alterações nas políticas educacionais ou regulamentações podem impactar os requisitos do projeto durante o desenvolvimento;

### Marcos (milestones) do projeto

- Kickoff do Projeto (29/05/2025) - Termo de Abertura: Entendimento do problema e planejamento inicial;
- 1º Status Report (03/07/2025) - Entendimento do problema e processos: desenho e modelo de processos de negócio;
- 2º Status Report (31/07/2025) - Análise de soluções e proposta de melhorias;
- Apresentação Final (14/08/2025) - Plano de implantação, sob as dimensões de Sistemas de Informação;

### Custo e prazo estimados do projeto

#### *Prazo estimado para o projeto:*

O prazo estimado para a conclusão do projeto é de 3 meses. Esse prazo leva em consideração o desenvolvimento das atividades acadêmicas, a interação com os stakeholders e a conclusão de todas as etapas planejadas dentro de um cronograma ágil e iterativo.

*Custo total para um aluno:*

O custo estimado por aluno é de R\$1.320,00, levando em consideração o salário mínimo devido à inexperiência. Considerando 4 alunos, o custo total seria de R\$1.320,00 multiplicado por 4, totalizando R\$5.280,00.

*Custo total para todos os alunos:*

Para quatro alunos, o custo total é obtido multiplicando o custo por aluno pelo número de alunos, resultando em  $R\$1.320,00 \times 4 = R\$5.280,00$ .

*Adição de custos indiretos:*

Além dos custos diretos, é necessário adicionar custos indiretos. Adotamos uma taxa de **20%** sobre o custo total sem os custos indiretos. Portanto, o cálculo do custo total com custos indiretos é feito adicionando **20% do valor de R\$5.280,00**, resultando em  **$R\$5.280,00 + (20\% \times R\$5.280,00) = R\$6.336,00$** .

*Justificativa para a adição de custos indiretos:*

Os custos indiretos são incluídos para cobrir despesas adicionais que podem surgir durante a execução do projeto, sendo essenciais para o bom andamento da proposta, como deslocamentos, comunicação, ferramentas digitais e outros insumos.

*Observação:*

Os custos aqui apresentados são baseados em estimativas e podem sofrer ajustes ao longo do projeto, conforme a necessidade de adaptação às circunstâncias e aos requisitos que possam surgir durante a execução.