Relatório de Lições Aprendidas

# Objetivos

O objetivo deste documento é registrar as lições aprendidas durante o **projeto Capiba**, idealizado pela equipe de projeto com foco no fomento do uso da uma moeda social digital para a cidade do Recife.

O projeto visa principalmente **aumentar o engajamento da população no uso da Capiba**, incentivar comerciantes locais e promover ações sociais através de um **sistema de recompensas digitais.**

# Planejado x Realizado

* **Concepção inicial**: Nossa proposta inicial focava em compreender as principais dificuldades na adoção de moedas sociais digitais pela população recifense **Identificamos pontos críticos como:**
* Falta de conhecimento sobre o funcionamento da Capiba.
* Poucos mecanismos de incentivo para jovens e comerciantes locais.
* Necessidade de **processos confiáveis** para validar ações sociais (como doações) e converter em recompensas.
* **Metodologias aplicadas**:
  + **Design Thinking** foi utilizado para orientar todo o processo de concepção da solução, passando por imersão, pesquisa, ideação, prototipagem e testes. Isso nos permitiu entender de forma profunda o perfil dos usuários e propor um sistema alinhado às suas necessidades.
  + **Kanban** foi adotado para organizar e acompanhar o fluxo de trabalho. Utilizamos um quadro visual dividido em colunas como A Fazer, Em Progresso e Concluído, permitindo priorizar atividades e ter clareza do andamento do projeto em tempo real.
* **Escopo** Trabalhamos com um escopo fechado devido ao calendário acadêmico. Mesmo assim, previmos melhorias futuras como expansão de parcerias comerciais e implementação de novas modalidades de recompensa.
* **Documentação e impacto**: Além de desenvolver o protótipo, registramos todo o processo em uma documentação clara e objetiva, validação de ações sociais e recomendações para expansão. Esse material foi pensado para facilitar a apresentação da solução à Prefeitura do Recife e demonstrar seu potencial de impacto no engajamento da população e no fortalecimento do comércio local.

## Os objetivos foram atingidos?

Sim, todos os objetivos planejados foram atingidos. Durante o ciclo do projeto, conseguimos realizar uma concepção completa e entregamos um **MVP** funcional, que incluiu:

* **Protótipo** com funcionalidades principais

**Validação com stakeholders**, os quais forneceram feedback valioso para ajustes finais

* Conclusão do **planejamento e execução** dentro dos prazos estabelecidos.

A análise detalhada do cenário atual nos permitiu propor uma solução **integrada, tecnológica e gamificada**, que foi bem recebida nos testes iniciais.Essa abordagem contribuiu para o sucesso do projeto e foi bem recebida pelos stakeholders.

## O Projeto atendeu o escopo?

Sim. O foco inicial era criar um sistema de registro e recompensas para doações, mas durante a fase de pesquisa percebemos que integrar funcionalidades voltadas a comerciantes e incluir um assistente virtual com inteligência artificial aumentaria o impacto da solução.

Essa expansão foi controlada e manteve o escopo original, apenas enriquecendo o produto.Essa mudança foi feita de forma controlada, mantendo o projeto dentro do escopo inicial, mas ajustando a solução para melhor atender às necessidades identificadas durante a fase de pesquisa e ideação.

## O Projeto foi entregue dentro do prazo?

Sim, o projeto foi entregue dentro do prazo estipulado.

O planejamento estratégico foi crucial para garantir que tivéssemos tempo suficiente para testar e validar a solução, garantindo que ela atendesse aos requisitos tanto do cliente quanto dos usuários finais.

## O Projeto foi entregue no orçamento?

Sim. O orçamento foi simulado no início com base no salário minímo atual por integrante(cerca de R$ 6.336,00 mil).

## Os níveis de qualidade foram adequados?

Sim, os níveis de qualidade foram considerados adequados pelos stakeholders. Durante o desenvolvimento do projeto, realizamos ciclos de validação do protótipo com os stakeholders, que nos forneceram feedback direto e construtivo.

* **Que riscos se materializaram? O seu tratamento foi adequado?**

O principal risco foi a **dificuldade de obter dados reais sobre processos da moeda Capiba** junto a alguns stakeholders institucionais.

Para mitigar esse risco, a equipe recalculou a rota e procurou **conversar mais profundamente com os stakeholders buscando mais informações**. Essa flexibilidade e capacidade de adaptação foram fundamentais para garantir que o projeto não sofresse grandes atrasos e que pudéssemos continuar dentro dos prazos estipulados.

## O plano de alocação da equipe e o plano de qualidade foram adequados?

Sim, o plano de alocação da equipe foi adequado. Desde o início, fizemos uma divisão estratégica de tarefas entre os membros da equipe, levando em consideração suas habilidades e áreas de expertise. Cada membro foi responsável por uma parte essencial do projeto, garantindo que todas as áreas fossem devidamente cobertas.

Além disso, o plano de qualidade incluiu revisões periódicas e testes de protótipo ao longo do desenvolvimento, o que permitiu identificar e corrigir possíveis problemas antes da entrega final. O plano de qualidade incluiu revisões periódicas e testes incrementais do protótipo, utilizando o **Kanban** para acompanhar entregas e manter o fluxo produtivo sem gargalos.

# Processos de gerenciamento de projetos

Durante o projeto, aplicamos vários processos de gerenciamento de projetos que contribuíram para o sucesso da execução:

* **Comunicação Eficaz**: Mantivemos um fluxo de comunicação constante e aberto entre a equipe e os stakeholders, o que foi essencial para alinhar expectativas e garantir que todos estivessem cientes do progresso.
* **Foco no Problema Inicialmente**: Antes de buscar soluções, nos concentramos em entender profundamente o problema, o que permitiu desenvolver uma solução mais eficaz e alinhada às necessidades reais.
* **Ferramentas de Análise**: Utilizamos técnicas como **5Why**, **Ishikawa** e **SWOT** para analisar as causas raiz dos problemas e propor soluções mais assertivas.

## Pontos fortes

* **Entrega Completa**: Entregamos um prototipado e testado, que atende às necessidades dos stakeholders.
* **Equipe Engajada**: Todos os membros da equipe estavam comprometidos com o sucesso do projeto, o que foi crucial para atingir os objetivos dentro do prazo e com a qualidade esperada.
* **Uso de Design Thinking**: A metodologia de Design Thinking foi uma escolha acertada, pois permitiu uma abordagem centrada no usuário, garantindo uma solução que resolve os problemas reais dos teatros.

## Pontos fracos

* **Foco Prematuro na Solução**: Em alguns momentos, a equipe se concentrou mais em desenvolver a solução sem explorar completamente o problema, o que exigiu ajustes no decorrer do projeto.

# Recomendações e lições aprendidas a serem adotadas para os próximos projetos

* **Planejamento Detalhado**: Dividir o projeto em marcos menores com relatórios de status mais frequentes pode ajudar a evitar atrasos e garantir um controle mais eficaz do progresso.
* **Validação Antecipada de Dados**: Certificar-se de que todos os dados e recursos essenciais para o desenvolvimento do projeto estão disponíveis desde o início.
* **Melhorar a Comunicação**: Implementar mecanismos de comunicação mais

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| **Alexandre Vasconcelos**  (Professor) |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jessyka Vilela** (Professora) |  |  |
| **Pedro Casé** – Stakeholder da Prefeitura do Recife |  |  |
| **Igor Nogueira Lins -** Gerente Geral de Plataformas de Serviços Públicos Digitais. |  |  |
| **Guilherme Pereira –** Estudante e executor do projeto |  |  |
| **Maria Clara Gomes –** Estudante e executora do projeto |  |  |
| **Matheus Pessoa –**  Estudante e executor do projeto |  |  |