



Projeto Executivo — Sistema de Tarefas Gamificado

Cliente: Tubaron Tecnologia LTDA

Elaborado por: Vurix Tecnologia e Serviços LTDA

Data: 27 de outubro de 2025

1. Visão Geral

O sistema visa engajar colaboradores em tarefas corporativas através de gincanas e campeonatos com pontuação, ranking e premiações. As temporadas duram de 6 a 12 meses e envolvem equipes com no mínimo 3 participantes.

Premissas-chave trazidas pelo cliente

- Qualquer usuário pode **criar** e **finalizar** tarefas.
- Tarefas podem ser: individuais, de **equipe** ou **competitivas** (mesma tarefa dada a múltiplas equipes).
- Haverá **votação** para escolher a melhor solução quando for tarefa competitiva.
- Necessário **calendário, timeline, dashboard, credenciais de acesso** (logins, senhas, perfis).
- Campeonatos/temporadas com **6–12 meses** de duração e **premiações** ao final.
- **Equipes** têm no mínimo **3 colaboradores**.
- Integração com **sistema de folha** para importar colaboradores/estrutura.

2. Funcionalidades Principais

- Cadastro de campeonatos, equipes e tarefas
- Criação e finalização de tarefas por qualquer usuário
- Tarefas individuais, em equipe e competitivas
- Sistema de votação e apuração automática
- Ranking em tempo real
- Dashboard e calendário
- Integração com sistema de folha para cadastro de colaboradores

2.1 Cadastros & Estruturas

- Usuários (sincronizados da folha/HR), Equipes (mín. 3), Temporadas, Missões, Tarefas, Entregas, Votações, Premiações, Políticas de pontuação e permissão.

2.2 Painéis (Dashboards)

- **Home do Colaborador:** tarefas pendentes, prazos, notificações, ranking individual, próximos eventos (calendário).
- **Equipe:** desempenho por missão, participação dos membros, entregas, ranking por equipes.

- **Campeonato:** ranking geral (equipes e individual), estatísticas (tarefas abertas/em votação/concluídas, taxa de participação), heatmaps de prazos.
- **Admin:** visão corporativa (áreas/unidades), auditoria, políticas, integrações, saúde dos jobs.

2.3 Calendário & Timeline

- Calendário mensal/semanal com: início de missões, prazos de tarefas, janelas de votação, eventos de premiação.
- Timeline por temporada e por equipe.

2.4 Criação/Conclusão de Tarefas

- Editor rico (texto, anexos, links).
- Atribuição a usuários e/ou equipes.
- Finalização livre (configurável).
- Comentários, menções, histórico de alterações.

2.5 Votação

- Modos: maioria simples, notas, ranking.
- Elegibilidade configurável.
- **Anti-fraude:** impedimento de votar na própria equipe (opcional), limite por IP/sessão, janela fixa, anonimização dos votos (configurável), auditoria.

2.6 Gamificação

- Regras de pontuação por **tipo de tarefa, missão e colocação**.
- Bônus: conclusão antecipada, entregas de qualidade (curadoria/admin), participação contínua (streak).
- Penalidades (opcional): atraso, descumprimento de critérios.
- Badges/Conquistas (opcional): “Líder do Mês”, “Equipe Relâmpago”, etc.

2.7 Notificações

- In-app + e-mail corporativo;
- Eventos: atribuição, comentários, abertura de votação, prazo em 24h, fechamento, publicação de resultados.

2.8 Relatórios & Exportações

- CSV/Excel/PDF de rankings, pontuações por missão, participação por área/cargo, trilha de auditoria.

2.9 Acessibilidade & UX

- Responsivo (desktop/mobile), contraste adequado, navegação por teclado, textos alternativos.

3. Papéis e Permissões

Usuários: colaborador, líder, capitão de equipe, administrador de campeonato e administrador do sistema. Cada papel possui permissões específicas de criação, aprovação e visualização.

A regra “qualquer pessoa cria/finaliza” será **configurável por política** (ativa por padrão). Onde houver impacto em pontos/ranking, o sistema registra trilha de auditoria.

- **Colaborador (Jogador):** cria tarefas, participa, envia entregas, vota (quando elegível), finaliza suas tarefas (política configurável).
- **Líder de Tarefa (por tarefa):** indicado opcionalmente (ex.: “sargento”). Pode orientar, editar prazos e aprovar conclusão (se a política exigir).
- **Capitão de Equipe (por equipe):** gerencia membros da equipe (convite/saída), pode propor tarefas em nome da equipe.
- **Administrador de Campeonato:** cria/edita temporadas, define regras de pontuação, abre votações, homologa resultados finais e premiações.
- **Administrador do Sistema:** gestiona integrações, políticas globais, papéis, segurança, auditoria e relatórios corporativos.

4. Fluxo Operacional

- 1) Criação de temporada
- 2) Formação de equipes
- 3) Criação de tarefas
- 4) Execução e entregas
- 5) Votação (quando competitiva)
- 6) Pontuação e ranking
- 7) Premiação final (individual ou por equipe)

4.1 Criação de Temporada

1. Admin define **nome**, **data_início** e **data_fim** (6–12 meses) e **regras** (pontos por tipo de tarefa, pesos de missões, critérios de desempate).
2. (Opcional) Cria **missões** (ex.: “Qualidade no Atendimento — Mês 1–2”).
3. Publica a temporada → aparece no dashboard e no calendário.

4.2 Formação de Equipes

1. Capitão cria equipe (ou sincronizada via folha/estrutura).
2. Convida membros (mín. 3).
3. Sistema valida composição mínima para torneios/tarefas competitivas.

4.3 Criação de Tarefa (qualquer usuário)

1. Usuário escolhe tipo: **individual**, **equipe** ou **competitiva** (multi-equipes).
2. Preenche: título, descrição, participantes (usuários/equipes), líder (opcional), missão (opcional), prazo, anexos.
3. Define se haverá **votação** (para competitiva) e critérios.
4. Publica → aparece no **timeline**, **calendário** e painéis dos envolvidos.

4.4 Execução & Entregas

1. Participantes enviam **entregas** (texto, mídia, links, arquivos).
2. (Política) Qualquer participante, líder ou criador pode **finalizar** a tarefa quando considerar completa.
3. Status muda para em_votação (se aplicável) ou concluída.

4.5 Votação (tarefas competitivas)

1. Admin (ou criador, conforme política) abre **janela de votação**.
2. Elegíveis votam (ex.: todos os usuários, apenas não-participantes, apenas admins, etc.).
3. Método: **maioria simples**, **notas (0–10)**, ou **ranking** (1º, 2º, 3º...).
4. Sistema apura, registra **auditoria** e bloqueia alterações nas entregas.

4.6 Pontuação & Ranking

1. Ao concluir tarefa:
 - **Individual:** pontos ao(s) colaborador(es).
 - **Equipe:** pontos à equipe participante (podem ser rateados entre membros se a política exigir).
 - **Competitiva:** pontos de acordo com a colocação na votação.
2. **Ranking** é recalculado em tempo real (equipes e individual).
3. **Desempate (ordem):** (1) maior nº de 1ºs lugares em competitivas; (2) mais tarefas concluídas; (3) maior pontuação em missões prioritárias; (4) menor tempo médio de conclusão; (5) sorteio auditável.

4.7 Encerramento da Temporada & Premiação

1. Admin encerra temporada → ranking final é **congelado**.
2. Gera **relatórios** (por equipe/área/cargo).
3. Admin registra **premiações** (1º/2º/3º etc.), com termo e evidências.
4. Abre-se nova temporada (opcionalmente clonando regras).

5. Integração com Folha de Pagamento

Integração via API REST ou conexão com banco de dados para obtenção dos campos como nome, e-mail, cargo, unidade e status ativo/inativo. Atualização diária e bloqueio automático de usuários desligados.

6. Arquitetura Técnica

Frontend: React/Next.js

Backend: FastAPI (Python)

Banco de Dados: PostgreSQL

Mensageria: Redis/Celery

Observabilidade: logs estruturados, métricas (Prometheus/Grafana), rastreamento.

Implantação: Infraestrutura em containers com CI/CD e autenticação corporativa (LDAP ou SSO se existir), ambientes (dev/hml/prd).

7. Segurança e LGPD

Dados pessoais tratados conforme princípios da LGPD, com criptografia, auditoria e exportação sob solicitação. Retenção de dados conforme política interna.

Base legal: Legítimo interesse + execução de contrato (gestão de pessoas).

Minimização: importar apenas campos necessários.

Consentimento: não usado para marketing; comunicação interna apenas.

Direitos do titular: exportar histórico individual; retificação; anonimização ao desligamento (manter métricas agregadas).

Controle de acesso: RBAC, MFA opcional, tempo de sessão configurável.

Auditoria: trilha completa em audit.

Retenção: dados brutos 24 meses após fim da temporada; logs 180 dias; backups conforme política.

8. Regras de Pontuação (exemplo inicial – ajustável)

- **Tarefa individual concluída:** +10 pts (base).
- **Tarefa em equipe concluída:** +20 pts à equipe (+2 pts por membro participante, opcional).
- **Competitiva (por colocação):** 1º +50, 2º +30, 3º +15, demais +5 participação.
- **Bônus missão prioritária:** multiplicador 1.2–1.5.
- **Bônus entrega antecipada:** +10% se entregue ≥ 48 h antes do prazo.
- **Penalidade atraso:** –10% por faixa de 24h (opcional).

Todas armazenadas em `rules_json` por temporada para edição sem deploy.

9. Critérios de Aceite (amostras testáveis)

1. **Temporada:** não pode salvar fora de janela de 6–12 meses.
2. **Equipe:** sistema impede pontuação de equipes com < 3 membros.
3. **Tarefa competitiva:** permite cadastrar 2+ equipes, abrir votação e apurar resultado com método selecionado.
4. **Finalização livre:** qualquer participante consegue finalizar tarefa quando política “livre” ativa; com política “aprovação”, somente líder ou admin.
5. **Ranking:** atualiza em até 5s após conclusão/apuração.
6. **Desempate:** segue ordem definida; resultados consistentes em múltiplos relatórios.
7. **Integração RH:** ao inativar colaborador no RH, usuário perde acesso no próximo ciclo de sincronização (≤ 24 h) sem apagar histórico.
8. **LGPD:** exportação do histórico individual disponível sob solicitação do DPO.
9. **Auditoria:** qualquer alteração de regra/pontos registra antes/depois e ator.

10. Roadmap de Entregas

Fase 1 – Fundacional (6 semanas): autenticação/SSO, RBAC, integração HR (mínima), CRUD de temporadas/equipes/usuários, criação e conclusão de tarefas, scoreboard básico.

Fase 2 – Competitivas & Votação (4 semanas): tarefas competitivas, votos, apuração, anti-fraude, auditoria reforçada.

Fase 3 – Missões, Calendário & Dashboards (4 semanas): missões, calendário/timeline, dashboards (colaborador/equipe/admin).

Fase 4 – Relatórios & LGPD (3 semanas): relatórios avançados, exportações, políticas de retenção, ajustes de regras dinâmicas.

Fase 5 – Refinos & Go-live (3 semanas): testes de carga, acessibilidade, treinamento, comunicação e cerimônia de lançamento.

(Os prazos acima são estimativos e dependem de equipe/infra.)