



FIAP

FIAP **ON**

CHALLENGE

1º ANO ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO
DE SISTEMAS





Alimentando o que
alimenta o mundo

FIAP ON | Challenge

João Pilla

Diretor Executivo de Tecnologia da Informação

DESAFIOS O *Swift*

A equipe **escolhe** o desafio



DESAFIO 1



Reduzindo Atritos na Jornada O2O

Objetivo: *melhorar a experiência do usuário no e-commerce da Swift, reduzindo **fricções na jornada online para offline e aumentando conversão e ticket médio.***

A Swift busca oferecer uma experiência fluída e conveniente para seus clientes. No entanto, desafios como tempo de navegação, dificuldades no checkout, dúvidas sobre produtos e processos de retirada podem impactar a conversão e o valor médio das compras.

Seu desafio é identificar e eliminar esses atritos!



Reduzindo Atritos na Jornada O2O

Objetivo: *melhorar a experiência do usuário no e-commerce da Swift, reduzindo **fricções na jornada online para offline e aumentando conversão e ticket médio.***

Critérios de Sucesso

Experiência mais fluída

- ◆ Aumento da conversão: estratégias que incentivem os clientes a finalizarem a compra.
- ◆ Maior ticket médio: soluções que estimulem compras adicionais ou de maior valor.
- ◆ Viabilidade e inovação: ideias criativas, mas aplicáveis ao contexto real da Swift.



Reduzindo Atritos na Jornada O2O



Prontos para transformar o *e-commerce* da Swift? Mãos à obra!



DESAFIO 2



Gamificação para Engajar e Impulsionar Resultados

Objetivo: *criar uma solução baseada em gamificação para motivar os colaboradores das lojas Swift, promovendo:*

- ✓ **Crescimento de carreira.**
- ✓ **Aumento do ticket médio.**
- ✓ **Maior efetividade em *cross-sell*.**
- ✓ **Melhoria na experiência do cliente (NPS).**
- ✓ **Identificação e personalização para clientes.**



Gamificação para Engajar e Impulsionar Resultados

Objetivo: *criar uma solução baseada em gamificação para motivar os colaboradores das lojas Swift.*

Os colaboradores das lojas Swift desempenham um papel fundamental na experiência do cliente e nos resultados de vendas. No entanto, engajar e incentivar esses profissionais de forma consistente pode ser um desafio. A gamificação, quando bem aplicada, pode transformar rotinas em jornadas mais dinâmicas e motivadoras, impulsionando desempenho e satisfação.

Desafie-se a transformar o ambiente de loja da Swift!



Gamificação para Engajar e Impulsionar Resultados

Objetivo: *criar uma solução baseada em gamificação para motivar os colaboradores das lojas Swift.*

Critérios de Sucesso

- ◆ **Engajamento dos colaboradores:** a solução deve incentivar a participação ativa e contínua.
- ◆ **Impacto nos KPIs:** a ideia precisa contribuir para crescimento profissional, aumento de vendas e aumento do ticket médio.
- ◆ **Facilidade de implementação:** a proposta deve ser viável dentro do contexto operacional das lojas.
- ◆ **Criatividade e inovação:** estratégias diferenciadas que despertem motivação genuína.



FIAP



Reduzindo Atritos na Jornada O2O

SPRINT 1 – (1º SEMESTRE/25)

Etapa 1: Negócio

- 📌 **Diagnóstico:** Identificação dos principais pontos de atrito na jornada O2O.
- 📌 **Solução proposta:** Explicação da ideia e como ela melhora a experiência do usuário.
- 📌 **Impacto esperado:** Como a solução **umenta** a conversão e ticket médio.

Etapa 2: O modelo Lógico de dados (MER)

Etapa 3: Protótipo (Demonstração visual da solução)

A ferramenta designada para essa tarefa é o FIGMA, sendo sua utilização obrigatória.

A quantidade de páginas, fica a critério de cada equipe.



Gamificação para Engajar e Impulsionar Resultados

SPRINT 1 – (1º SEMESTRE/25)

Etapa 1: Negócio

- 📌 **Diagnóstico:** Quais desafios atuais a gamificação pode resolver?
- 📌 **Mecânica da gamificação:** Como o sistema funcionará? Exemplos: pontuação, rankings, desafios, recompensas.
- 📌 **Impacto esperado:** Como a solução impulsiona carreira, vendas e experiência do cliente.

Etapa 2: O modelo Lógico de dados (MER)

Etapa 3: Protótipo : Demonstração visual da solução

A ferramenta designada para essa tarefa é o FIGMA, sendo sua utilização obrigatória.

A quantidade de páginas, fica a critério de cada equipe.

SPRINT 1

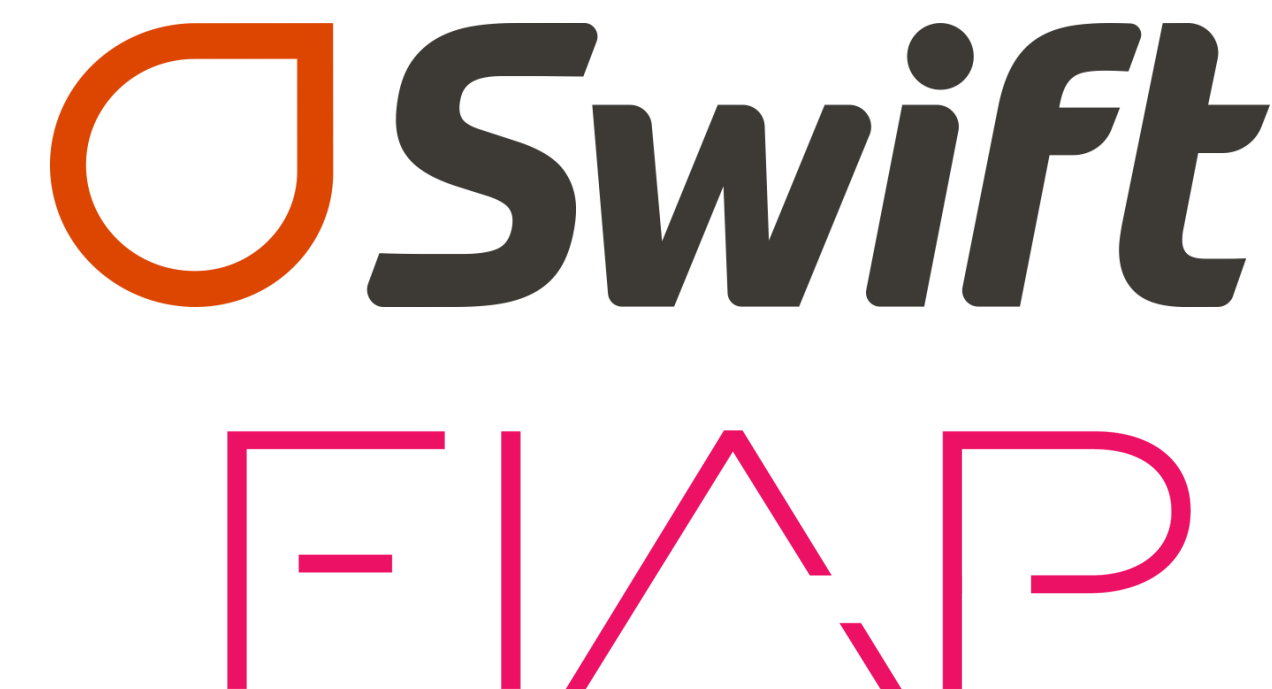
FEEDBACK

(1º SEMESTRE/25)





SPRINT 2 – (2º SEMESTRE/25)



Critérios de avaliação (20 pontos):

- Desenvolvimento do **front-end** da aplicação web da solução.
- Utilize **HTML, CSS, Bootstrap**.
- **Estruture seu layout** em HTML, organize as seções e enriqueça a interface com os estilos disponíveis em CSS e Bootstrap.
- Deixe as **páginas dinâmicas e interativas**, com a utilização de **JavaScript**.
- Dê **foco na experiência do usuário**, com um design responsivo.
- Utilize as tecnologias estudadas no curso para desenvolvimento do front-end.

Desafio
ETAPA 2

AGENDA

TDS A, B, C, D, E e F

Alinhamento Challenge – 19h00

03/10 – Entrega do Sprint 2

Entrega:

Uma pasta com os arquivos:

- **Projeto Web.**
- **Uma apresentação contendo: (Utilize um software de apresentação e salve o arquivo em PDF).**
- Nome completo e RM dos integrantes da equipe.
 - Modelagem de dados*
 - Três *insights* *

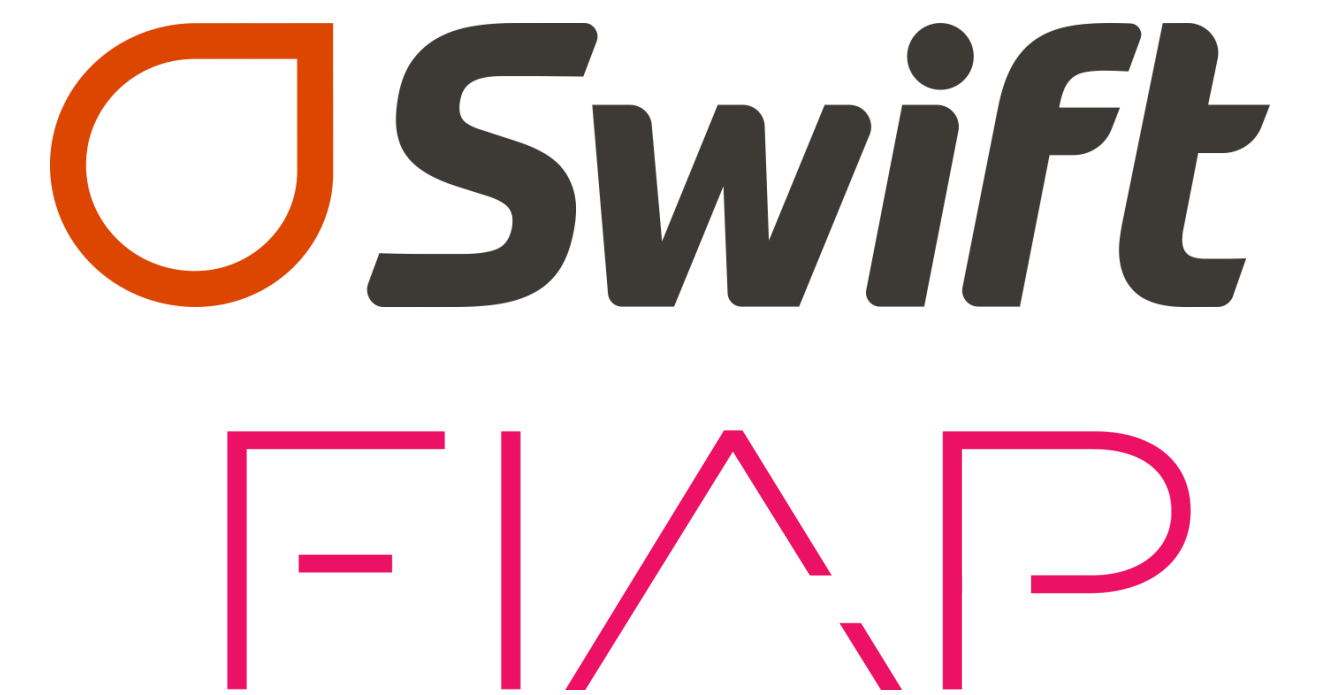
Importante: *Por se tratar de um challenge, não será possível fazer a entrega posterior com o prazo de três dias valendo 70% da nota.*

** Itens que já estavam presentes na entrega do Sprint 1.*



FORMAÇÃO DE EQUIPES

1 TDS A, B, C, D, E e F



Formação de Equipes:

- **As equipes só podem ser formadas por alunos da mesma turma, verifique se todos os alunos estão na mesma turma (exemplo 1TDSA), antes de iniciar o Challenge.**
- A **entrega na plataforma** deve ser feita apenas por **um integrante da equipe.**
- No momento da **entrega será formado a equipe** na plataforma.
- **Challenge não tem os três dias de entrega com atraso**, fique atento a data de entrega.
- No **Microsoft Teams** você encontra o **passo-a-passo** para formar a equipe na entrega da atividade.
- **Limite de 5 alunos por equipe.**

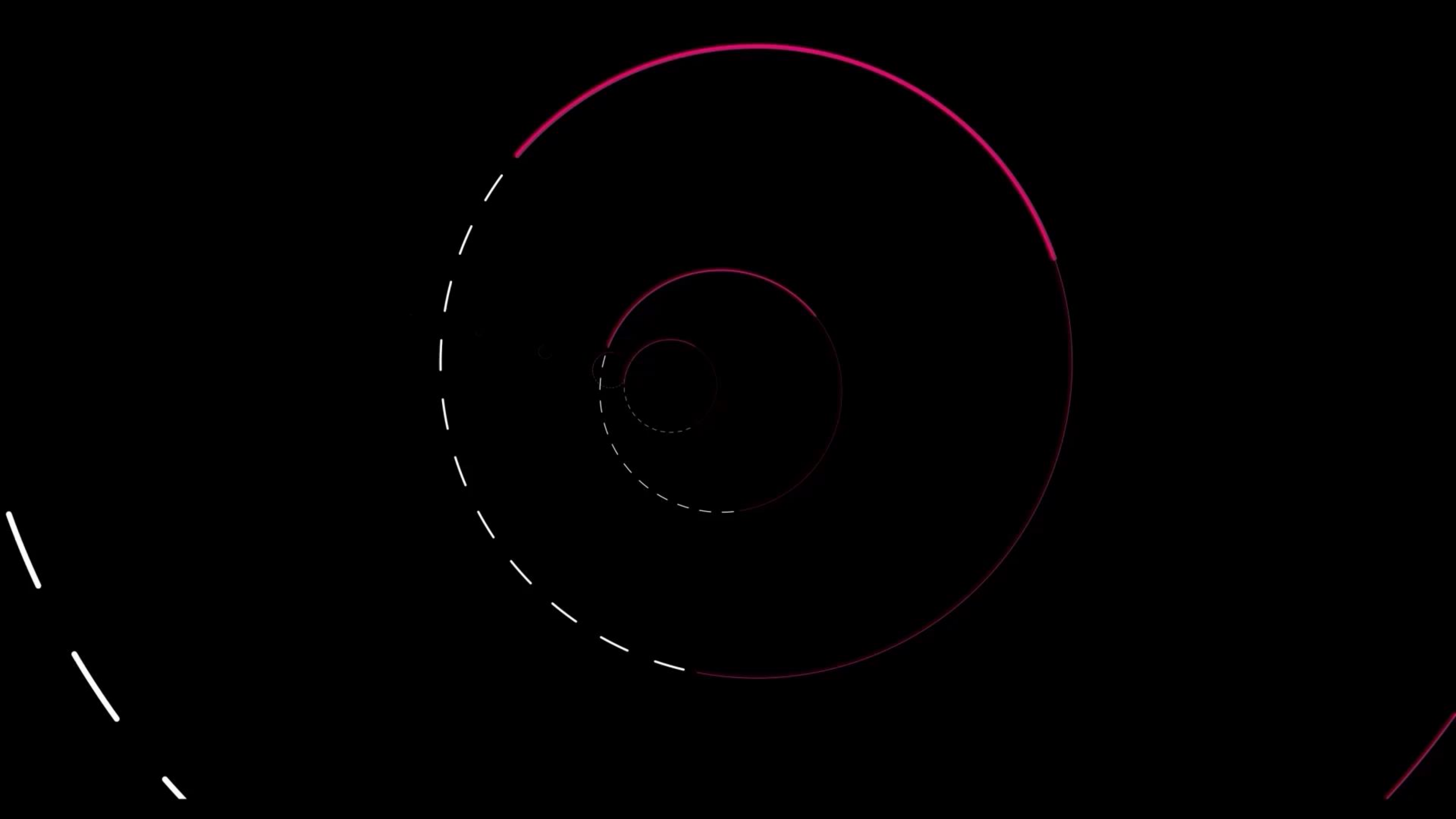
Avaliação:

Os projetos serão avaliados com base na funcionalidade e na aplicação dos conhecimentos técnicos adquiridos nas fases, destacando como a solução atende às necessidades da empresa apresentadas no desafio.

*Este desafio **representa uma oportunidade para aplicar conhecimentos teóricos em um projeto prático**, desenvolvendo habilidades essenciais para a carreira na tecnologia.*

Itens pontuados:

- Projeto Web – **14 pontos.**
- Apresentação – **6 pontos.**







1º LUGAR
R\$ 5.000,00
MEDALHA,
SHAPE E CAMISETA

2º LUGAR
R\$ 3.000,00
MEDALHA,
SHAPE E CAMISETA

3º LUGAR
R\$ 2.000,00
MEDALHA,
SHAPE E CAMISETA

PREMIAÇÃO - NEXT 08/11/25



FIAP