**PBB CANVAS[[1]](#footnote-1)**

[O PBB Canvas MVP oferece um fluxo simples e de fácil compreensão, o que facilita tanto o entendimento das necessidades do cliente quanto a construção do backlog do produto.]

1. **Nome do produto**

BioCommunity

1. **Problemas**

* Falta de clareza sobre onde começar (Usuário)

1. **Descrição:** Muitos cidadãos que desejam adotar práticas sustentáveis se sentem perdidos sobre como iniciar sua jornada. A falta de informações claras, simples e acessíveis pode ser desmotivante, especialmente para quem ainda não tem conhecimento sobre questões ambientais. Além disso, existem diversas opções de práticas e ações possíveis (como reciclagem, compostagem, consumo consciente), mas sem um ponto de partida, a pessoa não sabe por onde começar.
2. **Impacto:** Isso cria uma barreira para que as pessoas se envolvam. Elas podem se sentir sobrecarregadas por tantas opções ou até desconectadas do movimento ambiental. A falta de orientação prejudica o engajamento inicial, tornando mais difícil para elas tomarem decisões informadas sobre como contribuir para a sustentabilidade.
3. **Como o BioCommunity resolve:** A plataforma pode fornecer um caminho claro e gradual para o usuário, começando com pequenas ações fáceis de adotar, como dicas de consumo consciente ou instruções sobre como reduzir o desperdício. Gamificação e pontos de engajamento podem ser usados para tornar o processo mais atraente, além de guias e sugestões práticas para facilitar a adoção de práticas sustentáveis.

* Falta de visibilidade (Ong)

1. **Descrição:** Organizações não governamentais (ONGs) e iniciativas locais frequentemente enfrentam dificuldades para ganhar visibilidade, o que pode limitar a divulgação de suas ações e a atração de novos apoiadores e voluntários. Elas têm um trabalho importante, mas muitas vezes não conseguem alcançar seu público-alvo ou gerar impacto em larga escala devido à falta de recursos ou canais de comunicação eficazes.
2. **Impacto:** A falta de visibilidade pode fazer com que essas organizações não consigam atingir sua missão de forma eficaz, seja por falta de engajamento da comunidade, de voluntários ou de apoio financeiro. Isso também limita o crescimento e a sustentabilidade das iniciativas, tornando difícil expandir o alcance de suas ações ambientais.
3. **Como o BioCommunity resolve:** A plataforma oferece um espaço para que ONGs e iniciativas locais publiquem suas ações, projetos e eventos, aumentando sua visibilidade. Com uma comunidade engajada e ferramentas de promoção (como notificações, destacando causas no feed e nas páginas de eventos), elas conseguem alcançar diretamente cidadãos que estão interessados em contribuir. Além disso, o engajamento gamificado pode incentivar mais visibilidade, com reconhecimento e recompensas para os usuários que se envolvem com essas organizações.

* Falta de Patrocínio inicial (Ong)

1. **Descrição:** As ONGs e iniciativas locais, especialmente as novas ou de menor porte, frequentemente enfrentam a dificuldade de garantir patrocínios ou apoio financeiro necessário para realizar suas ações ou expandir suas operações. Sem um fluxo constante de recursos, elas têm dificuldade em organizar eventos, manter programas de engajamento ou desenvolver novas iniciativas que poderiam causar um impacto significativo.
2. **Impacto:** Sem o patrocínio necessário, as ONGs não conseguem realizar suas atividades de forma eficaz, o que pode levar ao enfraquecimento de suas causas. Além disso, isso limita a capacidade delas de investir em estratégias de divulgação ou de alcançar novos públicos, criando um ciclo de falta de recursos e visibilidade.
3. **Como o BioCommunity resolve:** O BioCommunity pode proporcionar oportunidades de visibilidade que ajudam as ONGs a encontrar patrocinadores ou doadores, ao mesmo tempo em que oferece uma plataforma para recrutar voluntários. Com a comunidade ativa e engajada, há potencial para atrair tanto apoio financeiro quanto humano. A gamificação pode ser uma forma de reconhecer e promover as ONGs, criando uma rede de apoio mais robusta e diversificada, o que pode resultar em parcerias mais fortes e maiores oportunidades de patrocínio.
4. **Expectativas**

* Engajamento e Gamificação

1. **Expectativa:** O BioCommunity visa criar um ambiente dinâmico e interativo, onde os usuários são incentivados a se envolver de maneira contínua com práticas sustentáveis, utilizando elementos de gamificação para tornar o processo mais motivador e divertido.
2. **Descrição:** A plataforma irá introduzir desafios, metas e recompensas para engajar os usuários em suas ações sustentáveis, como reduzir o consumo de plástico, participar de eventos ambientais ou colaborar com ONGs locais. Através da gamificação, os usuários ganham pontos, badges e conquistas que reforçam suas ações positivas, tornando o aprendizado e a prática de sustentabilidade uma experiência mais envolvente. Isso contribui para uma participação ativa, com metas claras e recompensas que aumentam a motivação para manter o engajamento a longo prazo.

* Conexão e Comunidade

1. **Expectativa:** O BioCommunity busca fomentar um espaço colaborativo e interativo onde indivíduos e organizações se conectem de maneira significativa, criando uma rede de apoio mútuo voltada para a sustentabilidade.
2. **Descrição:** A plataforma tem como objetivo unir cidadãos, ONGs e outras iniciativas locais em uma comunidade ativa, onde é fácil compartilhar experiências, discutir ideias e apoiar projetos. Através de recursos como fóruns de discussão, grupos temáticos e a possibilidade de conectar-se diretamente com eventos e causas locais, o BioCommunity proporciona uma sensação de pertencimento e união. A plataforma facilita o intercâmbio de conhecimentos, ideias e oportunidades de engajamento, criando uma rede sólida e colaborativa para fortalecer ações ambientais e aumentar o impacto coletivo.

* Reconhecimento e Resultados

1. **Expectativa:** O BioCommunity almeja criar um ambiente onde os usuários, especialmente ONGs e iniciativas locais, sejam reconhecidos por suas contribuições e ações práticas em prol da sustentabilidade. Além disso, a plataforma visa gerar resultados tangíveis e mensuráveis para as causas ambientais.
2. **Descrição:** O reconhecimento é uma parte central do BioCommunity, tanto para indivíduos quanto para organizações. Usuários que se envolvem ativamente com ações sustentáveis terão a oportunidade de receber destaque por suas contribuições, seja através de rankings, feedback da comunidade ou visibilidade em eventos. Para ONGs e iniciativas locais, o aplicativo oferece um espaço para divulgar suas ações, atrair voluntários e patrocinadores, e aumentar sua visibilidade. Através dessas formas de reconhecimento, o BioCommunity proporciona resultados concretos, seja no aumento de voluntários, na geração de apoio financeiro ou no fortalecimento da missão de cada organização. Isso contribui para uma sensação de impacto real e duradouro, tanto para indivíduos quanto para as ONGs, promovendo um ciclo contínuo de engajamento e sucesso.
3. **Personas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Organiza grupos de limpeza de parques e praias. | João  22 Anos  Estudante | Encontrar pessoas com interesses semelhantes para criar iniciativas maiores. |
| Participa de palestras e eventos sobre sustentabilidade. | Ferramentas no app para planejar e divulgar eventos ecológicos. |
| Compartilha dicas de práticas ecológicas no app e redes sociais. | Sentir que está contribuindo ativamente para um impacto positivo na sua comunidade. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Envolve seus filhos em ações comunitárias de reciclagem e plantio de árvores. | Maria  35 Anos  Dona de casa | Dicas práticas no app para ensinar sustentabilidade às crianças. |
| Compra produtos sustentáveis e busca minimizar o desperdício em casa. | Grupos P´roximos para ações ecológicas que envolvam famílias. |
| Participa de campanhas locais para reduzir o uso de plástico. | Sentir que está educando a próxima geração para cuidar do meio ambiente. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Doa para projetos ecológicos sempre que possível. | Carlos  40 anos  Profissional Ocupado | Ações ecológicas que não demandem muito tempo e sejam organizadas de forma eficiente. |
| Usa o app para se inscrever em ações de impacto rápido. | Relatórios no app que mostram o impacto das iniciativas em que ele participa. |
| Procura opções de transporte mais sustentáveis, como caronas solidárias. | Oportunidades para compensar sua pegada de carbono de forma prática. |

1. **Funcionalidades**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dificuldade em reunir pessoas interessadas em ações ecológicas. | **Organizar grupos de limpeza** | Facilita a conexão com outros voluntários e aumenta a adesão às suas iniciativas. |
| Falta de organização e comunicação eficiente para planejar eventos. | Proporciona ferramentas práticas para organizar e gerenciar eventos. |
| Necessidade de medir e divulgar o impacto gerado pelas ações. | Oferece métricas de impacto que motivam a continuidade das ações. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dificuldade em encontrar eventos que sejam seguros e adequados para crianças. | **Envolver os filhos no plantio e reciclagem** | Permite que a família participe de ações ecológicas que também educam os filhos. |
| Falta de engajamento infantil em ações ecológicas significativas. | Cria memórias positivas e experiências práticas sobre sustentabilidade. |
| Escassez de reconhecimento para incentivar a participação da família. | Oferece reconhecimento (certificados virtuais) que motivam a continuidade do aprendizado e da participação. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Falta de tempo para se engajar em ações prolongadas. | Inscrever em ações de impacto rápido | Permite engajamento prático mesmo com uma agenda apertada. |
| Dificuldade em encontrar eventos de curta duração que ainda tenham impacto significativo. | Garante que ações rápidas sejam bem planejadas e comunicadas. |
| Falta de visibilidade sobre o impacto de sua contribuição. | Oferece transparência e motivação ao mostrar o impacto gerado pelas atividades. |

1. **PBB Itens**

|  |  |
| --- | --- |
| **Organiza grupos de limpeza de parques e praias** | **Ação**: Criar um evento de limpeza no app. **Resultado**: Evento publicado com informações detalhadas.  **Objeto**: Um convite acessível para todos os membros da comunidade. |
| **Ação:** Convidar membros interessados pelo app. **Resultado**: Um grupo formado para participar da limpeza.  **Objeto**: Lista de participantes confirmados no evento. |
| **Ação:**Gerar mapas ou pontos de encontro no app. **Resultado**: Participantes recebem instruções claras para chegar ao local. **Objeto:**Planejamento eficiente e acessível. |
| **Ação:**Criar um sistema de registro de presença no dia. **Resultado**: Participantes registrados com detalhes de sua contribuição. **Objeto**: Base de dados para avaliar o impacto da ação. |
| **Ação:**Publicar os resultados da ação no app. **Resultado:**Comunidade informada sobre o lixo recolhido e o impacto gerado. **Objeto:**Relatório visual compartilhado com os usuários. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Envolve seus filhos em ações comunitárias de reciclagem e plantio de árvores** | **Ação**: Localizar eventos familiares no app. **Resultado**: Lista de ações adequadas para crianças. **Objeto**:Atividades ecológicas seguras e educativas. |
| **Ação:**Inscrever a família no evento via app. **Resultado:**Registro confirmado para participação. **Objeto:**Um comprovante digital de inscrição. |
| **Ação**: Criar missões simples para as crianças no evento. **Resultado**: Engajamento infantil com tarefas fáceis, como plantar mudas. **Objeto**: Experiência prática e educativa para os pequenos. |
| **Ação:**Compartilhar fotos ou histórias do evento no app. **Resultado:**Relato da experiência visível para a comunidade. **Objeto**: Motivação para outros pais participarem. |
| **Ação:**Receber um certificado virtual de participação para as crianças. **Resultado:**Reconhecimento pelas ações realizadas. **Objeto:**Recompensa digital para incentivar futuras participações. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Usa o app para se inscrever em ações de impacto rápido, como mutirões aos finais de semana** | **Ação:** Pesquisar ações de curta duração no app. **Resultado:** Lista de atividades adequadas ao seu tempo disponível. **Objeto:** Agenda de eventos ecológicos de impacto rápido. |
| **Ação:** Inscrever-se em um mutirão de final de semana. **Resultado:** Registro instantâneo no evento escolhido. **Objeto:** Confirmação de participação enviada ao organizador. |
| **Ação:** Receber lembretes automáticos antes do evento. **Resultado:** Notificações que garantem sua presença. **Objeto:** Alertas programados no app. |
| **Ação:** Participar de forma pontual e registrar sua presença. **Resultado:** Contribuição rápida com tempo otimizado. **Objeto:** Registro digital de participação. |
| **Ação:** Acompanhar o impacto do mutirão no app. **Resultado:** Visualização do resultado da ação em números e dados. **Objeto:** Relatório de impacto compartilhado com os voluntários. |

1. [↑](#footnote-ref-1)