



APLICATIVO GAMIFICADO PARA AUMENTAR O ENGAJAMENTO EM PROJETOS SOCIAIS

Marcos Vinícius Figueiredo Silva Rodrigues¹; Vinicius Santos Andrade¹

¹ Área de Ciências Exatas, Humanas e Sociais - Centro Universitário Sagrado Coração
newmvf@gmail.com; vinicius.andrade@unisagrado.edu.br

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica voluntária - PIVITI
Área do conhecimento: Exatas – Jogos Digitais/Ciência da Computação

Embora nos tempos atuais existam muitos projetos e ações sociais em prol do próximo, é notória a defasagem do alcance publicitário na divulgação e engajamento nesses projetos juntamente do comprometimento a longo prazo daqueles que se dispõem a ajudar. Tendo em vista a real necessidade da atualidade em iniciativas de cooperação entre os indivíduos de uma sociedade ou nação, esse projeto traz um aplicativo construído com base em diversas técnicas emergentes como o *marketing* viral integrado com a gamificação como forma de conectar causas sociais, pessoas, empresas e instituições. O usuário dessa aplicação será estimulado e, principalmente desafiado, a se envolver com mais intensidade em ações sociais, a fazer doações de tempo, serviços, objetos, dinheiro e informações, conforme necessidades da causa, ou partir numa busca por autoconhecimento e aperfeiçoamento, ainda sendo estimulado a conhecer os locais, acompanhar resultados e obter recompensas ou punições – mais uma vez, estimulando a integração, envolvimento e comprometimento do usuário com os projetos. A estratégia de *marketing* viral está implícita no contexto do app e visa criar elementos que permitam aumentar o alcance da proposta, divulgar, cativar e induzir novas pessoas a participarem de ações sociais.

Palavras-chave: Gamificação. Marketing. Design. Ação Social. Storytelling.