

reciclo

Prototipação de um
plataforma gamificada para
o incentivo a reciclagem



Pedro Carvalho, Isabela Bonfim e Juliana Pitombeira
Orientados por: Ma. Cícero Inácio dos Santos

SOBRE

A "Reciclo" é um projeto voltado para área de tecnologia, que tem como foco incentivar a reciclagem e o consumo consciente por meio de recompensas financeiras, através de descontos em produtos, e interações em nossa plataforma.



Fonte: Elaborada pelos Autores

INTRODUÇÃO

A Reciclo surgiu da ausência de facilidade, incentivo e conhecimento da população brasileira em relação ao processo de reciclagem. Pesquisas apontam que cerca de 54% dos brasileiros não compreendem o funcionamento da coleta seletiva em sua região. A desinformação e a falta de facilidade para a reciclagem fazem com que a cada vez menos indivíduos busquem tal alternativa. Difusos fatos comprovam a grande perda ambiental e econômica pela falta de reciclagem no Brasil, na qual o país deixa de lucrar quase R\$14 bilhões na área, ao reciclar a ínfima quantidade de 2,1% do total de resíduos coletados.



Fonte: Elaborada pelos Autores

METODOLOGIA

A Reciclo orienta-se sob a missão maior de tentar reverter o baixo incentivo à reciclagem no Brasil. Após uma pesquisa, com participação de 60 sorocabanos, atentou-se que cerca de 59% dos participantes, os quais afirmam reciclar às vezes ou raramente, deixam de o fazer pela indisponibilidade aos meios de reciclagem na moradia e 37% por residirem distantes de pontos de coleta. Sobre isso, nosso projeto visa um incentivo à reciclagem para as pessoas como estas, oferecendo pontos próximos e disponíveis a todos, em supermercados locais de pequeno e médio porte, com a bonificação financeira em formato de descontos, disponíveis em nosso aplicativo, proporcionais à quantidade coletada. Além disso, nossa plataforma conferirá alto nível de facilidade (com uso da gamificação) e áreas para conscientização lúdica do usuário com quizzes, áreas interativas, esquetes, artigos de fácil compreensão e uma aba destinada a orientação de quais materiais podem ser reciclados e a cor do lixo para o descarte.

RESULTADOS

A princípio os resultados são, deveras, animadores, basta se olhar para o ciclo empresarial social e sustentável proporcionado pela implementação do sistema. Atendendo o objetivo principal, de facilitar e aproximar a reciclagem de moradores, que sofriam com a lacuna desse serviço.

Também é extremamente necessário apontar para os resultados que o projeto pode apresentar futuramente, após o seu lançamento e disponibilização ao público em geral, trazendo grandes benefícios para o mundo e para os próprios indivíduos componentes da sociedade, pois o sistema é capaz até de, indiretamente, solucionar problemas apontados em tratados governamentais, exemplo dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), propostos pelas Nações Unidas.

CONCLUSÃO

A versão preliminar, ou seja, o MVP, sigla em inglês para Mínimo Produto Viável, se mostra conciso e coerente com a proposta do sistema Reciclo, facilitar e incentivar a reciclagem por parte da população.

O aumento da prática de reciclagem, tão discutida atualmente, se faz extremamente necessária em momentos atuais, em meio a crises climáticas ao redor do mundo.

REFERÊNCIAS

- PLATAFORMA AGENDA 2030 . Objetivos, 2015. Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, [S. l.], 19 fev. 2020. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>> . Acesso em: 1 out. 2021.
- FORSTER, Paula; MAURÍCIO, Talis. Brasil deixa de ganhar R\$ 14 bilhões com reciclagem de lixo. CNN Brasil, [S. l.], p. 1-1, 4 ago. 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/brasil-deixa-de-ganhar-r-14-bilhoes-com-reciclagem-de-lixo/>> . Acesso em: 1 out. 2021.
- MARASCIULO, Marília. Por que o Brasil ainda recicla tão pouco (e produz tanto lixo)? Galileu, [S. l.], p. 1-1, 29 fev. 2020. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Meio-Ambiente/noticia/2020/02/por-que-o-brasil-ainda-recicla- tao-pouco-e-produz-tanto-lixo.html>> . Acesso em: 1 out. 2021.
- BALLESTARA, María Teresa Ballestara; GRAU-CARLES, Pilar; SAINZ, Jorge. Consumer behavior on cashback websites: Network strategies. In: CONSUMER behavior on cashback websites: Network strategies. [S. l.: s. n.], 2016. cap. Volume 69, p. 2101-2107.