

ELIOT: INDÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO COMO UMA FERRAMENTA DE INCENTIVO NO ENGAJAMENTO DE USUÁRIOS EM APLICATIVOS PARA PESQUISAS LONGITUDINAIS DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO.

Thales Fued Ximenes Ferreira, Bianca Alves Melo, David Motta Miranda, Ticianne de Gois Ribeiro Darin

O download de novos aplicativos cresce ao longo dos anos no mundo, entretanto apenas 32% dos aplicativos são abertos mais de 10 vezes e 25% das aplicações mobile são utilizadas apenas uma vez depois de adquiridas. Com o objetivo de incentivar o engajamento constante de usuários em pesquisas prolongadas, foi proposto o Eliot, uma aplicação que busca usar elementos de jogos na aplicação de pesquisas de experiência do usuário. O projeto foi dividido em 4 etapas, a primeira foi uma pesquisa desk, na qual se pesquisou softwares e artigos que contemplassem avaliações de longa duração a fim de identificar possíveis soluções existentes no mercado e na academia. Na segunda etapa, se fez a conceituação da aplicação, identificando elementos nos frameworks de gamificação Octalysis e Hexad que pudessem ser utilizados como estratégias de engajamento no contexto da pesquisa. Na terceira etapa foi criada uma aplicação móvel para suporte à avaliação remota, o Eliot, o qual se deu por meio de uma criação incremental de protótipos de baixa, média e alta fidelidade. Na última etapa, foi realizada uma avaliação longitudinal com uma duração de cinco dias. Para essa avaliação os usuários receberam o link para download do protótipo em seus dispositivos móveis, respondendo um formulário a cada dia de avaliação. Em sua interface a aplicação apresenta componentes que traduzem os elementos de gamificação utilizados. Conceitos como recompensas atreladas ao tempo, cronograma de recompensas fixas, nível, progresso, medalhas e conquistas são utilizados com o propósito de criar uma ideia de propriedade para a conta criada na aplicação. Com o Eliot foi possível constatar que as estratégias de gamificação foram bem sucedidas para manter os usuários engajados e que possui potencial para ser utilizada como ferramenta para estudos longos de experiência do usuário. Ainda em fase de finalização, busca-se incluir no futuro o desenvolvimento de funcionalidades relacionadas com a coleta de dados contextuais.

Palavras-chave: Estudo Longitudinal. Gamificação. Experiência do Usuário. Internet das Coisas.