

GAMIFICAÇÃO DO APLICATIVO STRAVA E O ENGAJAMENTO DOS CORREDORES DO GRUPO SUN RUNNERS

Graduação: Administração

Área temática: Negócios, administração e direito

Resultados: Final

Forma de apresentação: Oral on-line

Daniela Morgana Wilbert¹; Luciane Pereira Viana²

RESUMO

A gamificação, estratégia que consiste no uso de dinâmica e elementos de jogos para gerar engajamento, tem proporcionado benefícios aos praticantes de atividades físicas com auxílio de aplicativos de smartphones. O estudo analisou um grupo de corredores que utilizam o aplicativo Strava para o automonitoramento. O objetivo foi identificar como a gamificação presente no Strava consegue engajar os corredores amadores do grupo Sun Runners a fazerem suas atividades físicas e melhorarem suas performances. O Strava é um aplicativo de smartphone que possui recursos de gamificação para estimular os praticantes de atividades físicas. Os conceitos teóricos foram gamificação e marketing de engajamento sendo os principais autores Murr e Ferrari (2020), Vivek, Beatty e Morgan (2012), Kotler, Kartajaya e Setiawan (2017). A pesquisa foi descritiva, com abordagem quantitativa e qualitativa e a técnica adotada foi estudo de caso. Aplicou-se um questionário, composto por dez perguntas, aos 64 corredores e analisou-se as funcionalidades do Strava por meio da pesquisa de observação não participante. Os resultados apontam que os recursos de gamificação presentes no aplicativo estimulam o engajamento dos usuários a praticarem as atividades de corrida e a busca pela própria superação. No entanto, falhas que ocorrem no aplicativo deixam os atletas frustrados e proporcionam experiências negativas. Para obter o engajamento e interação do consumidor com a marca, é importante saber combinar os elementos de jogos e acompanhar a eficiência na aplicabilidade desses elementos.

Palavras-chave: Gamificação. Aplicativo Strava. Marketing de Engajamento.

REFERÊNCIAS

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 4.0: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. Entendendo e aplicando a gamificação o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020. 36p. Disponível em:
<https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em 23/02/2023

VIVEK, Shiri D.; BEATTY, Sharon E.; MORGAN, Robert M. Customer Engagement: exploring customer relationships beyond purchase. 2012. Disponível em:
<https://www.jstor.org/stable/23243811> Acesso em 30/04/2023

¹ Acadêmica de Administração da Faculdade IENH - danielawilbert@ienh.com.br

² Professora Orientadora da Faculdade IENH – luciane.v@ienh.com.br