

12 a 16
de setembro
de 2016

siepe 2016

ISSN 2237-6593

JOGO ELETRÔNICO PARA FIDELIZAR CLIENTES DE SUPERMERCADOS DE SANTA CATARINA E CONSCIENTIZÁ-LOS NO CONSUMO DE ALIMENTOS SAUDÁVEIS

Orientadores: BARBOSA, Otilia Donato; SEBBEN, Naiara

Pesquisadores: ANSCHAU, César

Curso: Ciência da Computação

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Resumo: O trabalho aborda o planejamento de um jogo eletrônico para fidelizar clientes de supermercados e conscientizá-los da importância do consumo de alimentos saudáveis. Os estudos teóricos sobre jogos apontam um interesse crescente das pessoas na utilização de jogos para diversas finalidades tais como lazer, aquisição de habilidades mentais e físicas e mesmo aquisição de conhecimento. A pesquisa com os supermercadistas buscando avaliar sua aceitação quanto ao uso de técnicas de gamificação não obteve resultados significativos, mas acredita-se que isso se deve ao desconhecimento das possibilidades de utilização de jogos como oportunidade de criar uma estratégia de marketing para atrair e engajar mais clientes com sua marca. A partir dessas etapas foi realizado o projeto do jogo eletrônico com base no GOD (*Game Design Document*). A pesquisa poderá ser continuada futuramente a partir das informações pesquisadas e do projeto do jogo que foi elaborado.

Palavras-chave: Jogo Eletrônico. Gamificação.

E-mails: otilia.barbosa@unoesc.edu.br; cesaranschau@hotmail.com