

**Recycle BinGo** - aplicação *mobile* que valoriza os comportamentos de separação de resíduos e que permite tornar relevante para os utilizadores, a ida ao ecoponto e a separação de todos os recicláveis.

## MEMÓRIA DESCRITIVA

### 1. Sumário executivo

Portugal precisa de cumprir exigentes metas de reciclagem de materiais recicláveis até 2020. E afiguram-se ainda mais exigentes para 2030. Para alcançar estas metas, são necessárias abordagens complementares às já testadas, testando canais e metodologias diferentes de envolver as pessoas.

O projeto Recycle BinGo é uma aplicação *mobile*, que valoriza os comportamentos de separação de resíduos e que permite tornar relevante para os utilizadores a ida ao ecoponto e a separação de todos os recicláveis. Como? Recompensando comportamentos, tornando o hábito lúdico, recorrendo a *gamification*, fidelizando. O projeto é inovador em Portugal e no mundo.

#### O COMPORTAMENTO DE SEPARAÇÃO – O QUE SABEMOS

De acordo com estudos realizados em 2015, encomendados pela Sociedade Ponto Verde e Valorsul, sabemos que:

- A grande maioria das famílias tem comportamentos de separação.
- Quando vamos ao detalhe não separam todos os materiais, não separam sempre, nem separam em todos os locais.
- Os principais argumentos para não separar são: distância, preguiça e falta de condições.
- Com base nos estudos, a 1ª razão apontada pelas pessoas para não fazerem a separação, é a distância a que se encontra o ecoponto.
- As pessoas acham que sabem as regras, mas não sabem todas as regras. Muitas só separam o mais óbvio.
- As mulheres/mães são as que se interessam mais pelo assunto.

#### IR AO ECOPONTO PASSA A SER UM JOGO

Esta aplicação *mobile* tornará a ida ao ecoponto num jogo.

Inspirada em jogos de grande sucesso como “Farmville” e “PokemonGo” que apelam tanto a homens como a mulheres, tanto a jovens como públicos adultos, a aplicação *Recycle Bin-Go* tem uma mecânica simples: quem separa bem e visita o ecoponto, diverte-se e ganha recompensas (prémios e status).

## **2. Âmbito do projeto**

### **Âmbito geográfico**

A Amarsul, Valorlis e a Valorsul tratam, no seu conjunto, cerca de um quarto de todos os resíduos urbanos do país, tendo uma importante responsabilidade no cumprimento dos objetivos nacionais, em matéria de promoção da economia circular e valorizar o Território.

A área de intervenção dos 3 sistemas engloba 2,7 milhões de habitantes, 25% da população do país e estende-se de Leiria a Setúbal. Cerca de 50% da população concentra-se na área metropolitana de Lisboa (norte) – Amadora, Lisboa, Loures, Odivelas, Vila Franca de Xira. Estes municípios são responsáveis pela recolha seletiva no seu concelho e têm soluções para a recolha distintas. Nos restantes municípios, cabe aos Sistemas (Valorsul, Amarsul, Valorlis) instalar os ecopontos (ou outros meios de deposição) e efetuar a recolha dos mesmos, enquanto os municípios recolhem o indiferenciado.

A aplicação tem potencial de expansão a nível nacional.

### **Âmbito temporal**

No contexto da candidatura, o projeto apresentará os primeiros resultados no final de novembro. No entanto, a expectativa é que a aplicação prolongue a sua existência, origine um efeito disseminador e impacto na sociedade durante anos.

## **3. Localização**

Devido ao carácter digital e imaterial desta aplicação, ela estará disponível para descarregar gratuitamente nas lojas Google Play e App Store, para todos os que tiverem *smartphone*. Só poderão jogar as pessoas que fizerem *check in* num ecoponto da área de intervenção dos 3 sistemas ou dos seus municípios integrantes.

A partir daí, onde existir um ecoponto e um utilizador, o jogo poderá estar a acontecer.

Uma das vantagens desta aplicação é a generalização do acesso. Todos podem jogar, independentemente do local onde vivem ou trabalham.

A rede de ecopontos desta experiência, tem a vantagem de ser georreferenciada, permitindo auferir dados, nomeadamente o histórico do nível de enchimento dos contentores, antes e depois do lançamento do *Recycle BinGo*.

## 4. Objetivos

### Objetivos gerais

Aumentar o número de separadores e tornar os atuais separadores em separadores totais (de todo o tipo de materiais passíveis de serem reciclados) e em vários contextos casa-trabalho-escola.

Que cada família - em que um membro utilize a aplicação - aumente o seu desempenho a nível de material enviado para reciclagem, consolidando comportamentos e hábitos.

### Objetivos específicos

Nesta primeira fase, o objetivo principal é fomentar o hábito da ida ao ecoponto e premiar quem o faz com regularidade — partindo do princípio que o público-alvo ao adotar o hábito de ir ao ecoponto para jogar, irá utilizá-lo, colocando resíduos para reciclar.

Promover a criação de hábitos de separação em casa que facilitem o processo, envolvam a família e, conseqüentemente, promovam uma melhoria na qualidade dos materiais rececionados.

Criação duma ligação emocional entre o *cidadão* e o “seu” ecoponto, desenvolvendo mecânicas que se concretizem em visitas e numa deposição correta de resíduos, tornando-os em ecopontos exemplares.

Objetivos da aplicação:

- Visitas ao ecoponto (1 a 2 vezes/semana);
- Aumentar a qualidade da separação;
- Fomentar a separação em casa;
- Aumentar a participação de outros membros do agregado;
- Criar um sentimento de contributo para um esforço comum (comunidade);