

## Comunidade Mais Divertido Nestlé

### Comunidade Mais Divertido – sugestão de navegação

Em:

[www.nestle.com.br/maisdivertido](http://www.nestle.com.br/maisdivertido)

Fazer o login utilizando:

E-mail: [premio@tribointeractive.com.br](mailto:premio@tribointeractive.com.br)

Senha: tribo123

Clicar em “**Minha Casa**”

Entrar em “Sala de Estar”

Para realizar uma troca, entrar em “**Centro de Troca**”

Entrar em “Banheiro”

Escolher “Revisteiro”, clicar em “levar para a cara”

Confirmar a troca

Voltar em “**Minha Casa**” – “Banheiro”

O revisteiro aparecerá.

Na “**Prefeitura**” clicar em “Pesquisas”.

Em “**Divertecos**”, o saldo detalhado do usuário.

#### **Navegando pela Cidade –**

Em Cidade, no próprio cenário, clicar na seta “Ginásio”

No cenário do bairro, clicar em Ginásio de Esportes – jogo “Vestindo o Atleta”.

#### a) Objetivos

A **Comunidade Mais Divertido** nasceu em maio de 2006, dentro do Portal infantil da Nestlé, o Mais Divertido ([www.nestle.com.br/maisdivertido](http://www.nestle.com.br/maisdivertido)), com o intuito de ampliar o programa de relacionamento da Nestlé com este público, proporcionando brincadeiras, jogos e atividades interativas relacionados à cidadania e responsabilidade social, ajudando as crianças a tomarem consciência de sua importância dentro do espaço coletivo. Seus objetivos básicos são:

- Atingir a meta ambiciosa de dobrar o número de usuários cadastrados do portal em 12 meses;

- Aprofundar o conhecimento dos cadastrados, possibilitando a segmentação em clusters e o desenvolvimento de ações mais focadas com diferentes perfis de usuários;
- Aumentar o número de acessos ao portal Mais Divertido (potencializar o retorno dos usuários ao site) e consequentemente aos sites de suas marcas;
- Criar uma identidade mais forte do portal e de seus personagens próprios.

## b) Estratégia

Foi criada uma comunidade online acompanhada atentamente pela equipe da Tribo Interactive e do cliente, em linha com as rígidas políticas da companhia com relação à privacidade e proteção ao internauta menor de 12 anos.

O ambiente simula uma cidade com seus principais pontos onde várias atividades se desenrolam. Cada usuário cadastrado tem sua casa e pode decorá-la como quiser, adquirindo mobília e até mesmo um animal de estimação no Centro Comunitário de Troca. Para isso, ela usa “divertecos”, que são a moeda oficial da Comunidade, adquiridos por meio da participação ativa nas atividades da cidade: indicação de amigos, participação nas enquetes e plebiscitos, participação em pesquisas. Assim, são introduzidos alguns conceitos sócio-econômicos e sobre consumo consciente.

Periodicamente, uma “chapa virtual” é eleita pelos cadastrados, com base na plataforma de governo de cada um, sempre passando por responsabilidade social e cidadania. A eleição da chapa determina que tipo de melhorias e atividades serão implementadas na comunidade, beneficiando a todos. Ou seja, são as crianças que decidem o que acontece na cidade.

As chapas também foram definidas à luz dos clusters desejados, ajudando a identificar os interesses dos usuários e abrindo possibilidades de personalização de mensagens e segmentação.

O jornal da cidade, sempre deixado na porta da casa do usuário, relata todas as novidades e estabelece mais um ponto de contato com o público, além das newsletters mensais do Portal Mais Divertido.

### c) Performance

A fase inicial do projeto tem duração de 12 meses (maio/2006 a maio/2007) e está focada em crianças de 5 a 11 anos, de ambos os sexos.

Entre os objetivos propostos, o mais ambicioso é dobrar o número de usuários cadastrados no portal Mais Divertido no período de 1 ano. Passados 5 meses do lançamento, o número de cadastrados cresce a uma taxa 37% maior do que a meta mensal estabelecida.

Do ponto de vista de branding, a Comunidade Mais Divertido reforça a atuação da companhia não só como uma empresa orientada pela responsabilidade social, mas também como uma disseminadora desses conceitos que as crianças passam a vivenciar na prática, interagindo entre si e definindo os rumos do projeto.

### d) Tecnologia

Plataforma ASP.NET  
Linguagem VB.NET  
Banco de Dados SQLServer2000  
Flash 7

Acesso a banco de dados (SQLServer2000) através de web-service desenvolvido em linguagem VB.NET, numa arquitetura de desenvolvimento orientada a objetos. Conteúdo dinâmico, cadastrado em sistema administrativo, onde é possível configurar diversos atributos dos objetos da casa: link para atividades, mudança de estado dos objetos após período determinado, posição na casa, etc. Interface desenvolvida em Flash (versão 7), acessando diretamente o web-service.

### e) Resultados

A Comunidade, até outubro de 2006 ampliou os resultados da seguinte maneira:

De 230 mil cadastrados para 388 mil até a data;

#### **Em 2005**

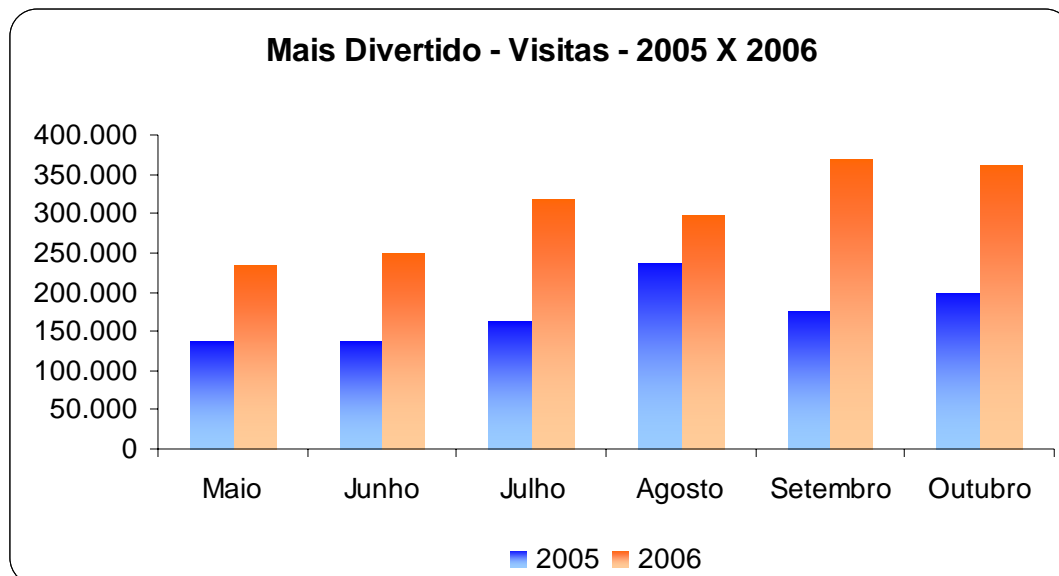
- Visitantes: 1.877 mil/ano
- média/mês – 157 mil

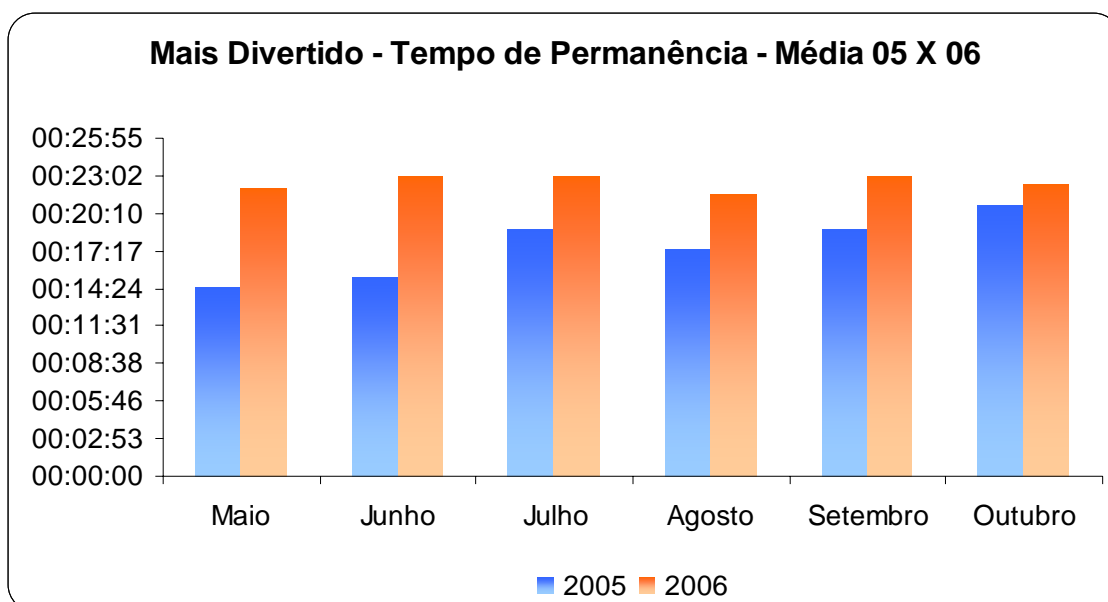
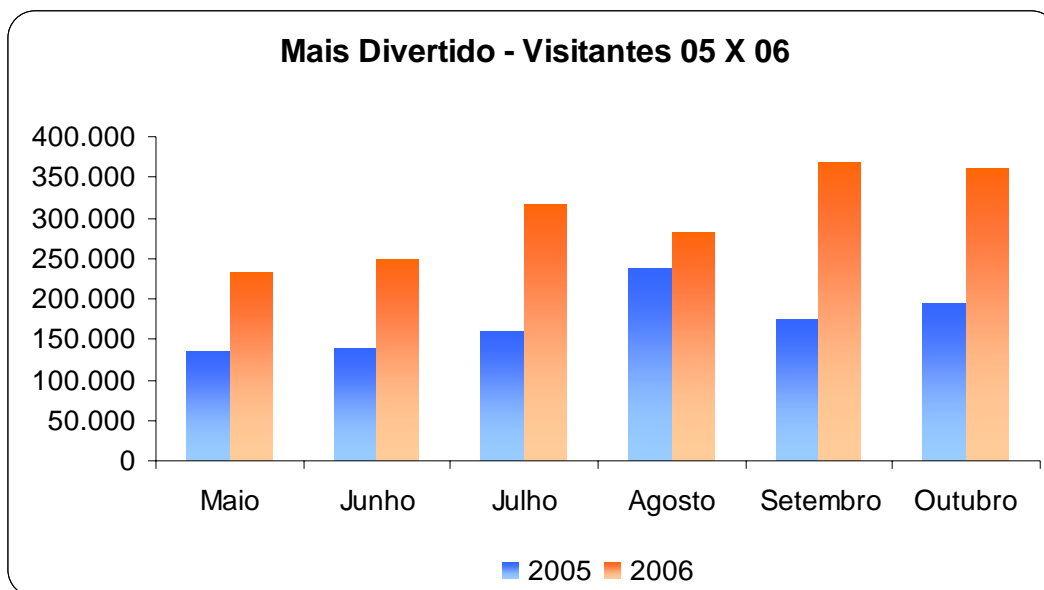
- mais de 1.890 mil visita no ano
- Páginas vistas – uma média de 23 páginas por visita
- Tempo de permanência:
  - mediana – 00:05:58
  - média – 00:17:13
  -

### Em 2006 (Maio a Outubro)

- Visitantes: 1.800 mil no período (5 meses)
- média/mês – 305 mil
- mais de 1.830 mil visitas no período (5 meses)
- Páginas vistas – uma média de 26 páginas por visita
- Tempo de permanência:
  - mediana – 00:10:32
  - média – 00:22:13

### Gráficos





Do Concurso Cultural do mês das crianças, promovido em 2005 com 1.026 inscritos para o Concurso deste ano, no mesmo período, saltamos para 3.093 inscrições.