



# Behave! /Portugal

## REGULAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Pessoas, governos e negócios assumem fortemente que os comportamentos da sociedade e dos indivíduos resulta de uma tomada de decisão ponderada, racional e consciente: É assumido que as pessoas sabem o que é o melhor para si e agem de acordo.

Mas na realidade a investigação das ciências comportamentais tem demonstrado sucessivamente que existe uma diferença enorme entre as nossas intenções e a ações que tomamos.

Muito do nosso comportamento é inconsciente, automático e conduzido por pequenas pistas que encontramos no nosso ambiente ou mesmo através da maneira que as escolhas nos são apresentadas. Se alterarmos alguns dos aspetos das nossas escolhas, é possível alterar os nossos comportamentos de uma maneira previsível sem que na realidade tenha sido proibida ou eliminada qualquer opção, ou como um economista diria, alterando significativamente os incentivos económicos. Chamamos a este tipo de intervenção a introdução de um nudge.

Nudges podem ter várias formas e podem ser aplicados praticamente a qualquer domínio, aqui ficam alguns exemplos:

- **Dadiva de órgãos:** A maioria dos países da EU conseguiram alcançar uma taxa de 90% de doação de órgãos, simplesmente por mudar a decisão padrão da escolha: Opt-out e 90% mais eficaz que opt-in.
- **Pagar Impostos:** Através de uma experiência no Reino Unido foi demonstrado que enviar cartas com uma linha extra com uma mensagem socio-normativas (" 9 em cada 10 das pessoas que vivem na sua área já pagaram os impostos" ), aumentava o pagamento dos impostos comparativamente com os restantes métodos tradicionais.
- **Reciclagem:** Colocando pegadas no chão a indicar o caminho para os contentores de reciclagem, aumentou a em 50% o lixo corretamente despejado.

**Behave! Portugal** é o primeiro desafio hackathon dirigido a estudantes de todas as áreas interessadas em aplicar nudges para resolver problemas reais tanto na esfera social como empresarial.



# Behave! / Portugal

O desafio insere-se na segunda edição do evento Nudge – O Poder da decisão, organizado pelo Expresso e Nudge Portugal: É uma conferência de X dias sobre o uso das ciências comportamentais aplicadas a diferentes áreas do mercado português. O desafio abrange problemas reais e atuais partilhados por algumas empresas líder do mercado português que patrocinam o evento.

## Informações sobre a competição

### O que é?

Behave! Portugal é uma competição para aplicar ciências comportamentais e mudar comportamentos, na qual equipas têm que desenvolver soluções para problemas reais. Num ambiente de competição, as equipas terão que desenhar uma solução criativa, usando ciências comportamentais, que seja:

- **Aplicável:** A solução deverá ser fácil de aplicar
- **Testável:** A solução necessita de ser testável e robusta comparando com o ponto de partida.
- **Impactante:** A solução deverá conseguir alcançar impacto na sociedade.

### Porque?

O objetivo principal da competição é desenvolver soluções possíveis e criativas para um problema que seja comum às empresas portuguesas.

### Como?

A competição terá 2 fases:

1. Primeira fase (Pré-seleção): Usa a tua criatividade e conhecimentos para combater um problema que está a afetar Portugal. O objetivo é ser criativo, inovador e alinhado com o pensamento da ciência comportamental. Demonstra que consegues aplicar o poder dos Nudges.
2. Desafio Final: Um problema real das empresas parceiras do evento. Irás receber apoio, orientação e conselhos sobre a tua ideia. O desafio está dividido em etapas durante a semana do evento. Na etapa final, os finalistas irão apresentar a sua ideia durante o evento diretamente às empresas parceiras e ao júri.



# Behave! /Portugal

**Quando:** 26 de maio - 7 de junho

## **Como se candidatar?**

Esta é uma competição de equipas. Podes participar em equipas com 2 a 5 pessoas; no caso de quereses participar, mas ainda não tens equipa, podes concorrer á pré-seleção sozinho. Nós iremos integrar-te numa equipa com outros participantes que passem para a próxima etapa.

## **Desafio para a pré-seleção:**

De todo o plástico que produzimos apenas 9% é reciclado. A cada ano que passa, continuamos a produzir mais e mais plástico. As consequências destas ações serão severas, desde danificar a nossa saúde através da libertação de químicos tóxicos a contaminar os solos que dependemos para a criação de um ecossistema prospero.

É estimado que mais de 100 milhões de toneladas de plástico são produzidos com o propósito de ser usados uma só vez. Existe cada vez mais um aumento do consumo de comida takeaway em caixas de plástico descartável que criam problemas devastadores para o ecossistema como a geração de resíduos que não são reciclados e criam ilhas e montanhas de plástico.

Existe assim uma necessidade de criar soluções e alternativas á utilização de plástico descartável. A partir de julho de 2021, entrará em vigor uma nova norma para ajudar a combater este problema da dependência de plástico descartável: **Artigo 25.º -B - Reutilização de embalagens no regime de pronto a comer**

O teu desafio é utilizar os conhecimentos das ciências comportamentais através da aplicação da nudges para criar uma solução criativa e real para aumentar a utilização de caixas reutilizáveis quando usado serviços takeaway.

Este é um desafio global e nos entendemos que não existe um comprimido milagroso que resolve o problema de uma so vez. No entanto, resolver problemas grandes é como comer um elefante, comes um pedaço de cada vez.

Estamos mais interessados em ver soluções criativas e entender a tua capacidade de raciocinar através de uma framework de nudge, do que consegues propor uma solução completa.



# Behave! /Portugal

## **Como submeter a tua ideia:**

Envia as tuas ideias criativas em formato de vídeo (não mais de 90 segundos) e / ou como uma apresentação em PowerPoint (máximo de 3 slides), onde deves responder aos seguintes pontos:

1. Descreve o comportamento que precisa de ser alterado.
2. Descreve a intervenção e apresenta razões de poder funcionar.
3. Como testarias e medirias os resultados?

## **Recursos:**

[https://www.behaviouralinsights.co.uk/wp-content/uploads/2015/07/BIT-Publication-EAST\\_FA\\_WEB.pdf](https://www.behaviouralinsights.co.uk/wp-content/uploads/2015/07/BIT-Publication-EAST_FA_WEB.pdf)

<https://www.notion.so/A-Database-of-100-Nudge-Case-Studies-and-Research-Papers-538df3db3fa14627a099bba181be77fd>

<http://www.nudgingforgood.com/>