

In Double Jump ci occupiamo di **engagement design e gamification**.

Utilizziamo meccaniche come storytelling, socializzazione, obiettivi, traguardi e ricompense per aiutare a costruire **esperienze memorabili e durature**, con un effetto positivo sulla vita quotidiana e lavorativa.

Usiamo tecniche di **game design** per far scoprire al mondo che la realtà può essere appassionante come un buon gioco, in cui anche le attività più quotidiane o complesse possono diventare avventure indimenticabili.

Attraverso il **coinvolgimento attivo ed emotivo** vogliamo portare un cambiamento nella società, migliorando il modo in cui le persone lavorano, imparano e costruiscono comunità.



## CHARITIP - un'app per donare e risparmiare

Nella nostra società tendiamo a vedere la **beneficenza** come una forzatura, un obbligo, qualcosa che dobbiamo fare per sentirci in pace con noi stessi. Le conseguenze della nostra solidarietà sembrano sempre lontane e difficili da percepire. Ma non deve essere necessariamente così: perché non provare a rendere più **coinvolgente e vantaggioso** il fare del bene? Cosa succederebbe se avessimo un **feedback diretto e chiaro sull'impatto che hanno le nostre donazioni**? E se nel frattempo riuscissimo anche a **risparmiare**?

Questo è quello che ci proponiamo di fare con ChariTip: creare **un'app** che, grazie a meccaniche di gamification e a una user experience semplice e coinvolgente, crei un **circuito comunitario** che stimoli le persone a donare.

## CHARITIP - un'app per donare e risparmiare

L'app vede coinvolti tre diversi soggetti: gli esercenti, i consumatori e gli enti di beneficenza di uno specifico territorio.

Gli esercenti sono **piccoli commercianti locali che usano l'app come vetrina** per scontare determinati beni e servizi per incentivarne la vendita.

I consumatori sono i **privati cittadini di quella comunità che visualizzano sulla mappa i prodotti scontati** e si recano dagli esercenti per comprarli. Pagando tramite app, innescano la donazione.

Per ogni acquisto effettuato in questo modo, **una percentuale dei soldi spesi andrà agli enti di beneficenza**. Ma non immediatamente: prendendo ispirazione dal crowdfunding, la donazione si sblocca solamente al raggiungimento di una soglia minima.

A questo punto potrebbero intervenire anche **eventuali sponsor** del progetto, come fondazioni o grandi aziende, che aggiungerebbero un'ulteriore donazione al denaro raccolto dalla comunità.

## CHARITIP - un'app per donare e risparmiare

### VANTAGGI

- ChariTip usa la **gamification per stimolare la partecipazione** del singolo cittadino, ma è strutturata per creare un obiettivo condiviso. Inoltre sostiene gli enti di beneficenza **locali**: la donazione diventa **un gesto che fa la differenza nella nostra città**, nel nostro quartiere.
- ChariTip crea un **circolo virtuoso per tutti**: gli esercenti, i consumatori, gli enti di beneficenza e gli sponsor.
- ChariTip mira a **creare comunità locali**, ma non è legata a un solo luogo: certo, ogni città ha le sue caratteristiche uniche, ma il meccanismo alla base dell'applicazione è facilmente **replicabile in Italia e non solo**.

## STATO DEL PROGETTO

Il progetto è attualmente in fase di **design**: stiamo implementando le meccaniche di gamification e progettando gli aspetti economici alla base della piattaforma.

I prossimi passi saranno la **valutazione dell'impatto** sulla società, la **validazione dell'idea** nei mercati e l'**implementazione tecnica** dell'app.

Attualmente Double Jump è l'unica realtà coinvolta: l'obiettivo però è di portare a bordo **investitori**, **amministrazioni locali**, **partner tecnologici e creativi**, e agenzie pubblicitarie e di **marketing**.

Innovation meeting | 14 novembre 2023

