

Atma

Diminuir a perda de usuários do aplicativo.

Diones Gouvea da Silva

[e-mail](#) | [LinkedIn](#)



Contextualizando

No auge da pandemia houve um grande número de pessoas aderindo a práticas de meditação e consequentemente um aumento no número de usuários para o aplicativo Atma(aplicativo de meditação da vivo), a vivo está preocupada em manter o interesse de seus usuários, já que os mesmos estão retomando sua vida social. Meu objetivo é tentar elencar os principais motivos que podem fazer um usuário deixar de usar o aplicativo e trazer algumas sugestões para evitar isso.

Aumentando a proximidade com os usuários.

Por possuir diversos benefícios, existem motivos diferentes que fazem um indivíduo iniciar a prática de meditação, por mais que o aplicativo divida esses motivos em módulos bem intuitivos, acredito que saber qual o objetivo do usuário em iniciar a prática de meditação, e quanto tempo ele está disposto a se dedicar para isto, é uma boa forma de oferecer recursos personalizados gerando assim uma conexão maior com o usuário.

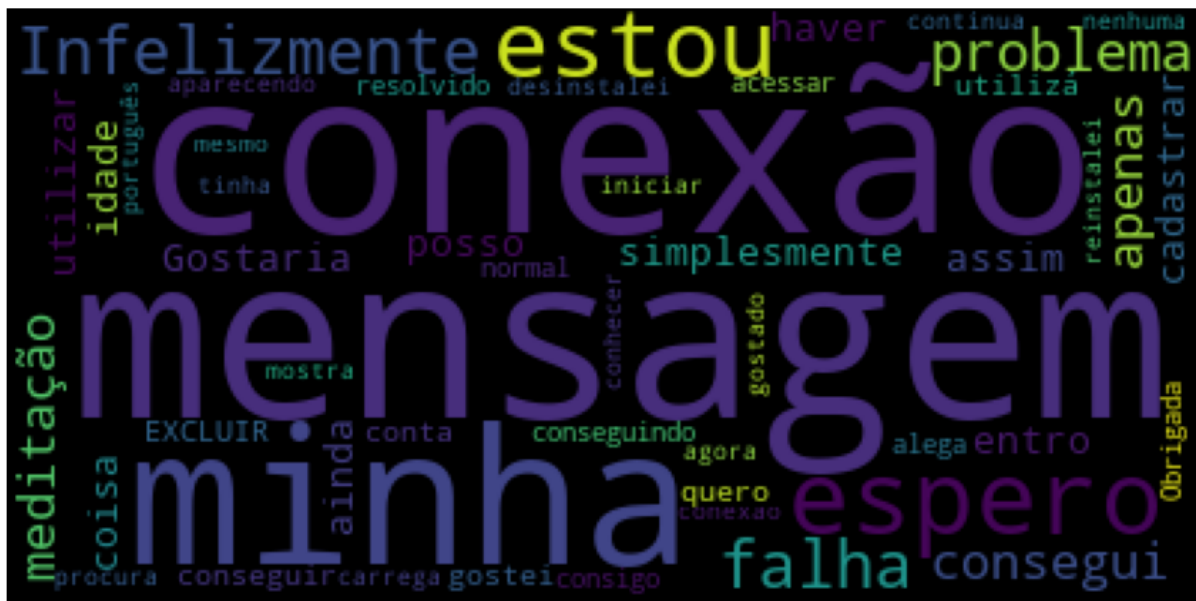
A meditação é um hábito

Estudos indicam que é possível notar os benefícios da meditação entre 4 a 8 semanas, e que melhora gradativamente ao passar do tempo, ou seja para se beneficiar da prática é preciso fazer ela se tornar um hábito do dia a dia. Criar novos hábitos é uma tarefa difícil e que exige perseverança, o aplicativo poderia oferecer ferramentas para tornar essa tarefa mais fácil e interessante, evitando que os usuários desistam no meio da jornada.

Gamificação do aplicativo

Já possui um tempo que aplicativos de estudo e aprendizagem usam da gamificação(serious games) para ajudar as pessoas a criar novos hábitos, o Atma pode fazer uso disto para ajudar o usuário a criar o hábito de meditar, dar recompensas após o usuário concluir uma meditação, ou uma semana de meditação, colocar objetivos para serem alcançados, tudo isso torna o comprometimento maior com o aplicativo, ajudando a tornar não só a meditação mas o uso do aplicativo um hábito.

Eu fiz um scraping das avaliações do aplicativo na playstore, com o intuito de fazer um wordCloud para encontrar as palavras que apareciam com maior frequência dentre aqueles que deram 3 estrelas ou menos para o aplicativo.



Você pode acessar meu código para gerar essa word cloud [aqui](#).