JORNADA DO USUÁRIO

Passo a passo do usuário Usuário descobre o aplicativo através de campanhas

Usuário baixa e abre o aplicativo pela primeira vez.

Usuário navega pelas seções do aplicativo

Usuário joga o jogo da memória Usuário conclui o jogo e absorve as informações utilizar o aplicativo regularmente para revisar informações

Sentimentos e expectativas



Descoberta e Conscientização: Curiosidade, interesse. Primeira Interação com o Aplicativo:
Expectativa, curiosidade

Exploração do Conteúdo: Interesse, surpresa Participação no Jogo da Memória: Diversão, aprendizado

Conclusão e Aprendizado: motivação

Atividades necessárias



Planejar e executar campanhas publicitárias e de conscientização. Desenvolver uma interface amigável e um tutorial de introdução.

Organizar as informações de forma intuitiva e atrativa.

Desenvolver o jogo da memória e integrar conteúdo educativo. Fornecer feedback interativo e recursos adicionais de informação. Atualizar regularmente o conteúdo e criar novos desafios.

Recursos necessários

Publicidade online, redes sociais, colaborações com escolas e instituições de saúde.

Plataformas de download de aplicativos, redes sociais. Aplicativo móvel, website, tutoriais dentro do aplicativo. Recursos gráficos e técnicos do aplicativo, suporte técnico.

Páginas informativas no aplicativo, e-mails de acompanhamento. Notificações push, eventos nas redes sociais, desafios comunitários.

Oportunidades de melhoria Ampliar parcerias com escolas e instituições de saúde para maior visibilidade.

Implementar um sistema de navegação mais intuitivo e categorizado. Adicionar diferentes níveis de dificuldade e mais conteúdo educativo. Oferecer recursos adicionais, como vídeos educativos e links para artigos.