

CERTERZAS	SUPOSIÇÕES	DÚVIDAS
<p>Grande parte das pessoas sentem necessidade e dificuldade em organizar sua rotina, e isso poderia ajudar a melhorar sua saúde mental.</p>	<p>A utilização de um método de gameificação, podendo realizar trocas de pontos ou algo similar, para que as pessoas troquem seus pontos por algo e assim se sentindo incentivadas a continuarem utilizando a plataforma.</p>	<p>Qual seria nosso diferencial em comparativo com os outros apps com o mesmo 'objetivo' do nosso?</p>
<p>O aplicativo não é voltado apenas para empresas, mas também instituições de ensino, assim expandindo o público-alvo.</p>	<p>Para monetizar o app poderíamos fornecer planos para as empresas permitindo utilizar as funções de gerenciamento com um Feedback sobre a saúde mental de seus usuários.</p>	<p>O que faremos para que as pessoas utilizem o app?</p>
<p>Pode auxiliar o tratamento de saúde mental com um profissional qualificado (como psicólogo/ psiquiatra / terapeuta).</p>	<p>A empresa depois de identificar algum problema no ambiente, poderia utilizar de alguns métodos para auxiliar os usuários.</p>	<p>Por que o usuário sem vínculo empregatício e institucional pagaria pelo app?</p>
<p>Mapeia a produtividade e a sobrecarga do usuário, dando feedback para a instituição.</p>	<p>Se outras doenças além da Burnout afetaria a produtividade daqueles empregados ou estudantes.</p>	<p>Como o usuário que não possui vínculo empregatício ou institucional veria o seu feedback de sobrecarga e produtividade?</p>
		<p>Como manteremos a privacidade do profissional, para que o app não seja usado de má fé contra o usuário?</p>
		<p>Como faremos a empresa ou instituição adotar medidas para melhorar a saúde mental dos seus funcionários ou alunos?</p>