**APLICATIVO NOSSO MOMENTO**

One Page do Projeto

**0. Founder**

Wellerson Lima

**1. Visão Geral do Projeto**

**Nome do Projeto:** Nosso Momento

**Missão:** Fortalecer a conexão de casais ao oferecer uma plataforma intuitiva e gamificada para apimentar a relação, combater a rotina e criar memórias duradouras.

**Público-Alvo:** Casais que desejam inovar em sua rotina, buscando novas experiências e atividades juntos, com foco em relacionamentos modernos e engajados.

**2. O Problema**

A rotina diária e a falta de ideias para programas a dois são desafios que levam à monotonia nos relacionamentos. As plataformas existentes, como agendas digitais ou aplicativos de encontro, não oferecem uma solução integrada que seja ao mesmo tempo prática, divertida e focada na experiência do casal. O problema é a dificuldade em encontrar e planejar de forma fácil e interativa atividades que mantenham a chama do relacionamento acesa.

**3. A Solução**

O aplicativo "Nosso Momento" resolve este problema através de uma abordagem inovadora:

**Pareamento Único:** Um sistema de pareamento entre contas que cria um espaço privado e exclusivo para o casal.

**Catálogos Personalizados:** Cada parceiro tem seu próprio catálogo de ideias de atividades, com o poder de precificar cada "momento" em "foguinhos" (a moeda virtual do aplicativo).

**Economia de Foguinhos:** O aplicativo se baseia em uma economia própria. Cada parceiro começa com 10 foguinhos, e o único modo de ganhar mais é através do check-in diário. Quando um momento é resgatado, os foguinhos são "queimados" (desaparecem do mercado), incentivando a interação constante e a valorização da moeda.

**Comunicação Direta:** A solução final é um pedido de momentos que pode ser enviado diretamente para o WhatsApp do parceiro, facilitando a comunicação e a surpresa.

**4. Status e Estágio Atual**

O projeto encontra-se em fase de desenvolvimento. A base da aplicação já está construída em um formato SPA (Single-Page Application), utilizando JavaScript vanilla e Tailwind CSS. A arquitetura de dados e de backend está totalmente integrada com o Firebase, que gerencia a autenticação de usuários e o armazenamento no Firestore.

As funcionalidades de login, cadastro, gerenciamento de perfis, pareamento de casais, e o sistema de "foguinhos" e check-in diário já estão implementadas e funcionais.

**5. Tecnologia**

**Frontend:** JavaScript (Vanilla), Tailwind CSS

**Backend & Banco de Dados:** Firebase (Authentication e Firestore)

**Hospedagem atual:** GITHUB e VEXEL

**Plataforma utilizada:** VSCode + Extensões Live Server e Tailwind CSS I.

**6. Jornada do Usuário: Passo a Passo**

A jornada do usuário no "Nosso Momento" é cuidadosamente projetada para ser simples, divertida e recompensadora, incentivando a interação diária e o fortalecimento do vínculo do casal.

**Primeiro Contato e Cadastro:**

1. O usuário baixa o aplicativo e é recebido por uma tela de boas-vindas.
2. Ele cria sua conta com nome, e-mail e telefone, e define uma senha.
3. Ao se cadastrar, o usuário recebe um saldo inicial de 10 foguinhos.

**Pareamento com o Parceiro:**

1. O aplicativo solicita que o usuário insira o número de telefone do parceiro para enviar uma solicitação de pareamento.
2. O parceiro recebe a solicitação e pode aceitá-la ou rejeitá-la.
3. Uma vez que o pareamento é aceito, a conexão é estabelecida, e a jornada do casal se inicia.

**Configuração do Catálogo Pessoal:**

1. Cada parceiro acessa seu próprio catálogo de "momentos".
2. Eles podem navegar pelas categorias ("Quentes", "Lovezin", "Sair da Rotina") e definir o preço em foguinhos para cada momento. Isso cria uma identidade de "mercado pessoal" dentro do app.

**Ação de Resgate ("Compra"):**

1. O usuário visualiza tanto seu catálogo quanto o catálogo de seu parceiro.
2. Ao ver um momento que gostaria de realizar, o usuário pode resgatá-lo, desde que tenha foguinhos suficientes em sua conta.
3. Ao resgatar um momento, o custo em foguinhos é deduzido da conta do usuário, e a moeda é "queimada" (desaparece). O parceiro recebe uma notificação sobre o momento resgatado.

**Interação e Reabastecimento Diário:**

1. A principal forma de ganhar foguinhos é através do check-in diário.
2. Ao realizar o check-in, o usuário presenteia seu parceiro com um foguinho, o que o incentiva a interagir diariamente com o aplicativo e a pensar no outro.
3. Essa mecânica garante que a "economia" do aplicativo seja sustentável e que haja sempre um motivo para voltar ao app.

**Celebração e Conclusão:**

1. Após o resgate, a experiência é finalizada com uma mensagem gerada automaticamente e enviada via WhatsApp, informando ao parceiro qual "momento" foi escolhido.
2. Isso não apenas simplifica a comunicação, mas também cria um elemento de surpresa e celebração, selando a experiência da jornada do usuário.

8. Benchmark

O mercado se divide principalmente em três grandes categorias:

1. **Apps de Comunicação e Memórias:** Focados em criar um espaço privado para o casal.
   * **Exemplos:** Between, Couply.
   * **Como funcionam:** Oferecem chat privado, calendários compartilhados, álbuns de fotos e contagem de dias de namoro. O objetivo é ser um "lugar secreto" para o casal, fortalecendo a conexão através da organização e do registro da história conjunta.
2. **Apps de "Bem-Estar" do Relacionamento e Hábitos:** Focados em melhorar a relação através de quizzes e atividades guiadas.
   * **Exemplos:** Paired, Love Nudge.
   * **Como funcionam:** Utilizam questionários diários, dicas de especialistas e sugerem atividades para o casal fazer. O Paired, por exemplo, faz perguntas diárias para que o casal descubra mais um sobre o outro. O Love Nudge é baseado no conceito das "5 Linguagens do Amor". A gamificação aqui é baseada em pontos e no cumprimento de metas.
3. **Apps de Intimidade e Desafios "Quentes":** Focados na vida sexual e em "quebrar a rotina" de forma mais direta.
   * **Exemplos:** Desire, Spicer, Kindu.
   * **Como funcionam:** Apresentam-se como jogos, com "cartas" ou "desafios" de diferentes níveis de intensidade. O casal pode dar "match" em desafios que ambos topam fazer, funcionando como um cardápio de ideias para apimentar a relação.

**9. Posicionamento no Mercado**

**Pontos em Comum**

* **Público-alvo:** Assim como todos, o foco são casais que já estão em um relacionamento.
* **Objetivo:** A missão de "combater a rotina" e "apimentar a relação" é compartilhada com os apps das categorias 2 e 3.
* **Gamificação:** O uso de uma moeda virtual (foguinhos) e recompensas (resgate de momentos) nos coloca no campo dos apps gamificados.

**Principais Diferenciais (Seu Ponto Forte)**

É aqui que o "Nosso Momento" brilha e se distancia da concorrência. ***A sua mecânica principal é única.***

1. **A Economia Pessoal e Assimétrica:** Este é o seu maior diferencial. Nos outros apps, as listas de desafios ou atividades são globais e iguais para os dois. O casal simplesmente diz "sim" ou "não" para as mesmas opções. No seu app, você criou um **mercado privado**. Cada pessoa tem sua própria "loja", definindo o preço e a disponibilidade de cada "produto". Isso cria uma dinâmica de oferta e demanda que nenhum outro app parece ter. Não é apenas "vamos fazer isso?", mas sim "estou disposto a gastar meus recursos para 'comprar' esta experiência de você".
2. **A Moeda como "Presente":** A forma de ganhar "foguinhos" não é egoísta. O mecanismo de check-in diário, onde um parceiro **presenteia** o outro com a moeda, é uma sacada genial. Isso incentiva a interação diária com um ato de generosidade, que por sua vez "financia" o desejo do parceiro. É um ciclo de "dar para poder receber" muito mais profundo que simplesmente "cumprir uma tarefa para ganhar pontos".
3. **O Foco na Execução:** Enquanto outros apps se concentram em descobrir as preferências, o seu foca na ação. O ciclo termina com uma mensagem direta no WhatsApp, que serve como um "voucher" ou um convite formal para a realização do momento. Ele transforma a fantasia em um plano de ação concreto.

**Tabela comparativa rápida**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Funcionalidade** | **Paired/Love NudgeDesire** | **Kindu** | **Nosso Momento** |
| Foco Principal | Comunicação, Hábitos | Intimidade, Jogo sexual | Realização de Experiências |
| Mecânica Central | Quizzes, Sugestões | “Match” de desafios | “Loja” Pessoal e Resgate |
| Economia Virtual | Pontos/Metas Simples | Geralmente ausente | Sim, “Foguinhos” com mecânica de presente |
| Personalização | Respostas a quizzes | Dar “like” em desafios | O próprio usuário precifica e bloqueia seus “momentos |

**10. Conclusão do Projeto**

Sim, existem muitos aplicativos para casais. No entanto, a sua abordagem de criar um **"mercado de experiências"** privado e assimétrico é um **diferencial muito forte e único**. Você não está construindo apenas "mais um" app de desafios, mas sim uma plataforma com uma dinâmica econômica e psicológica própria.