Divertidamente

Equipe Linus



Ademar Castro Jade Santos Natália Rufino Rodrigo Souza



VISÃO DO PRODUTO



Para crianças com dificuldades na alfabetização, o **Divertidamente** é um aplicativo educacional que facilita o aprendizado por meio de jogos lúdicos, combinando sons, formas, cores e palavras para promover o desenvolvimento cognitivo e emocional.





Diferente de métodos tradicionais ou manuais de alfabetização, nosso aplicativo torna o aprendizado mais acessível e atraente para as crianças incentivando-as a progredirem de forma autônoma



VISÃO DO PRODUTO

OBJETIVOS



Auxiliar no Aprendizado

Facilitar o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças durante a alfabetização

Divulgar o app

Aumentar o alcance e engajamento com pais e educadores

Monetizar

Implementar modelos de receita, como planos pagos e recursos exclusivos



VISÃO DO PRODUTO

PERSONAS





Felipe:

Deseja tirar notas mais altas na escola, brincar um pouco no celular Tem 4 anos, é animado, tem concentração limitada, pais que acompanham seu desenvolvimento escolar e dificuldade de aprendizado.





Lucas:

Tem 6 anos, aprende melhor através de atividades visuais e auditivas, precisa de ambiente seguro para aprender sem medo de errar, ferramentas que associam cores, formas e sons

Tem curiosidade por jogos e tecnologia, está em acompanhamento pedagógico.



MVP



PROPOSTA DO MVP

Validar se crianças com dificuldades na alfabetização, na faixa etária de 5 a 8 anos, utilizarão o aplicativo Divertidamente para melhorar sua capacidade de leitura e desenvolvimento cognitivo, usando associações multissensoriais de formas, sons, cores e palavras



FUNCIONALIDADES



Jogos multisensoriais:

Jogos lúdicos que relaciona formas, sons, cores e palavras para auxiliar no desenvolvimento cognitivo





Dicas:

Sugestões visuais e auditivas que ajudam as crianças a progredirem no jogo e maximizarem o aprendizado



Recompensas:

Recompensas que incentivam o progresso, mantendo as crianças engajadas e motivadas a aprender





Desafios:

Desafios que se ajustam ao progresso da criança, oferecendo níveis de dificuldade, vidas, rankings e muito mais



MVP

RESULTADO ESPERADO



100 crianças utilizando o aplicativo ativamente em até um mês;

20 professores recomendando o aplicativo para seus alunos em até um mês;

200 downloads do aplicativo nas lojas de aplicativos em até um mês;



03 RESULTADO





DIVERTIDAMENTE

É um aplicativo voltado para o desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças na alfabetização





Página de Cadastrar/Iniciar Sessão

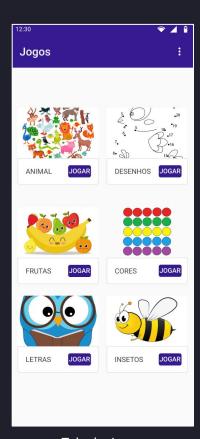


Página Ano de Nascimento



Página de login







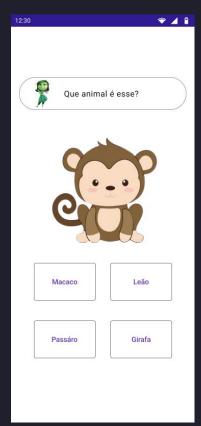


Tela de Jogos

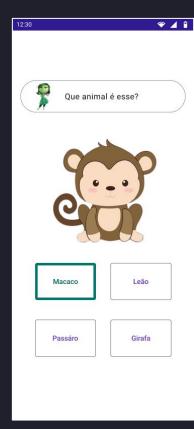
Tela de Jogo Animal

Tela do Jogo Cores





Jogo Animal

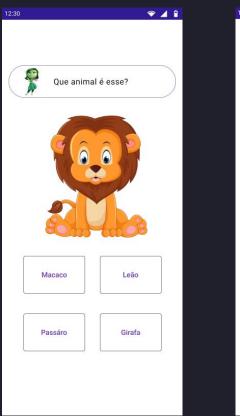


Jogo Animal - Seleção da Resposta Correta

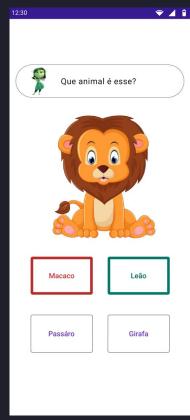


Resposta Correta









Jogo Animal - Seleção da Resposta Errada



Resposta Errada



04 CORES



#311B92 (49,27,14<u>6)</u>

#512DA8 (81,45,168)

#311B92 - Roxo escuro:

Representa mistério e criatividade, trazendo um tom lúdico e envolvente que estimula o imaginário das crianças.

#512DA8 - Roxo médio:

Evoca uma sensação de tranquilidade e segurança, sendo uma cor ligada à mente e à exploração de emoções, alinhada ao tema do app.



#E3BA32 (227,186,50)

#2A61A8 (42,97,168)

#E3BA32 - Amarelo:

Simboliza alegria e energia, estimulando o aprendizado com otimismo e entusiasmo, inspirando curiosidade nas atividades.

#2A61A8 - Azul:

Representa calma e confiança, ajudando as crianças a se sentirem seguras e focadas ao longo da experiência de aprendizagem.



OBRIGADO!

Equipe Linus

- ☑ ademar.castro@ufam.edu.br
- ✓ natalia.rufino@ifam.edu.br
- ✓ rodrigo.souza@ifam.edu.br





Digital Transformation Z Academy







