

**CENTRO EDUCACIONAL ASSISTENCIAL
PROFISSIONALIZANTE**

SOZINHO

CENTRO EDUCACIONAL ASSISTENCIAL PROFISSIONALIZANTE

SOZINHO

Este SOZINHO pelo Centro Educacional Assistencial Profissionalizante para apresentação e exposição na Feira de Inovação e Ciências de 2020

Participaram deste projeto:
Fellipe Almeida de Jesus
João Pedro Oliveira Martins
João Victor Pereira Campos
Nicolas Gonsalves de Souza

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 ANÁLISE DE MERCADO	5
2.1 Quais são as principais ameaças ao seu negócio?	5
3.1 Figuras	6
3.2 Funcionalidades	6
4 PLANO DE MARKETING E COMERCIALIZAÇÃO	7
4.1 Estratégia competitiva	7
4.2 Público alvo	7
5. CONCLUSÃO	8
BIBLIOGRAFIA	9

1 INTRODUÇÃO

O projeto visa ajudar a saúde mental, pois é um problema muito grave e pode ser prejudicada por diversos fatores como:

Pensamentos negativos: Pessoas que têm pensamentos ou atitudes negativas têm mais chance de desenvolver distúrbios físicos e mentais mais graves. Dentre os problemas mais preocupantes estão as crises de ansiedade e o maior risco para a depressão.

Vícios: A OMS adverte sobre os riscos à saúde das pessoas que passam horas jogando e se isolam da família e dos amigos.

Uso excessivo de internet: Prejudica o desempenho profissional e escolar em crianças e adultos. O uso excessivo da web influencia o comportamento, as decisões importantes, o planejamento das tarefas e a organização do tempo.

É um aplicativo em que vai poder registrar suas atividades diárias virtualmente, utilizando como um diário online, onde você pode ter um diálogo com outras pessoas.

1.1 CARACTERIZAÇÃO DO PROJETO

O aplicativo é um “lugar” onde você poderá colocar o que quiser, podendo ser de textos e imagens, tendo a opção de ser público ou privado. Tendo essas funções:

Chat/Bate-papo: No *chat* o usuário poderá conversar com outras pessoas (anônimas ou não) podendo falar sobre coisas do cotidiano ou de projetos que elas querem realizar em equipe.

Perfil: No seu perfil você poderá publicar suas coisas podendo ser imagens ou sua opinião sobre determinado assunto, no seu perfil você vai ter diversas funções como privar ele, não deixar os comentários, modo escuro ou claro, colocar suas informações, sua foto, e saber quantos apoiadores você tem.

Apoiadores: Serão usuários que apoiam o outro de alguma forma (isto será escolhido pela pessoa apoiada) podendo ter alguma vantagem como: Divulgar um projeto de sucesso e terão um rating dizendo o quanto ele ajudou. Os usuários que mais apoiarem poderão ser verificados.

Diário: O Diário irá funcionar como um bloco de anotações onde você poderá colocar suas anotações ou seus segredos, ele terá algumas funções: Marcar o texto o fazendo ficar mais fácil de visualizar, anexar o texto o fazendo ficar totalmente aparente pra quando você quiser ver ele, alterar a fonte, deixar o texto em negrito e sublinhado.

For Feed: O *for feed* vai funcionar como uma aba onde você vai poder ver as postagens dos seus apoiadores e das pessoas que você apoia tendo uma atualização a cada vez que há uma nova postagem ou quando você entra no aplicativo. No *for feed* você vai conseguir ver as ideias, projetos, pensamentos etc. de outras pessoas com assuntos que você gosta, nele você poderá salvar, curtir, compartilhar, denunciar, bloquear, comentar e marcar pessoas.

2 ANÁLISE DE MERCADO

Em uma época em que as redes sociais imperam em nossa vida a maior parte do tempo, um aplicativo onde podemos descrever nossas atividades, nossos principais gostos e afinidades, é importante para nos colocar em um lugar único e nosso, onde as pessoas podem nos conhecer melhor e avaliar nossas ideias e nossos objetivos.

2.1 Quais são as principais ameaças ao seu negócio?

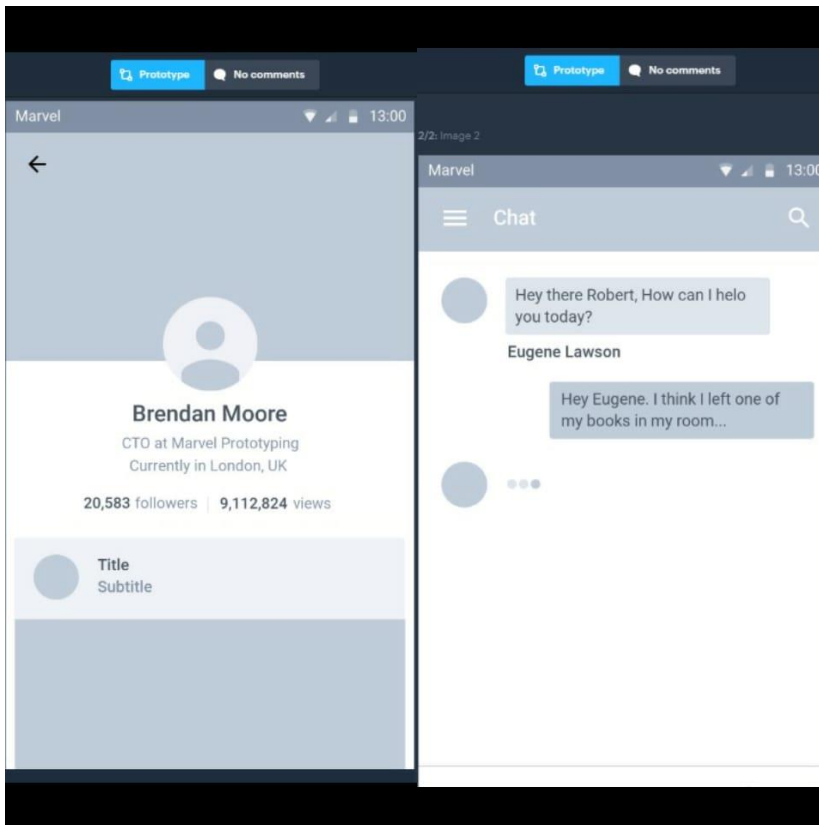
Uma grande ameaça seria um concorrente com as mesmas ideias ou então um desinteresse dos usuários em relatar diariamente suas atividades, uma falta de acessibilidade ao mercado poderia ser também uma ameaça e falta de divulgação também seria outro ponto bastante preocupantes para se analisar, por isso, precisa ser montado um plano de ação para atacar todas essas ameaças.

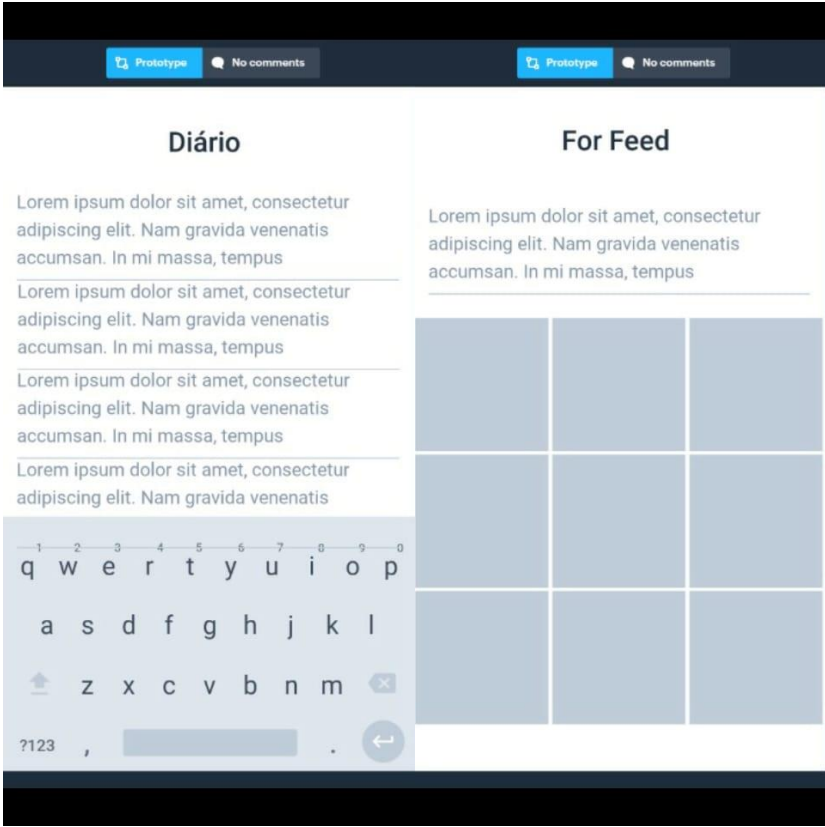
3 LAYOUT E PROTÓTIPOS

3.1 Figuras



3.2 Funcionalidades





4 PLANO DE MARKETING E COMERCIALIZAÇÃO

Focando nas características do público-alvo, assim chamando a atenção dessas pessoas. Se eu mostrar um aplicativo com o intuito de ajudar uma pessoa com certos problemas de saúde mental, essas pessoas vão se interessar pelo meu produto.

A propaganda a princípio deve ser apenas online pois é de graça, e por ser um aplicativo ao você abrir o anúncio pode ir diretamente para a aba de download.

Depois com um pouco mais de reconhecimento do aplicativo, fazer anúncios em canais de televisão com vídeos mais elaborados, com mais tempo de tela, mas não tanto e mais especificações.

4.1 Estratégia competitiva

Focando nas características do público-alvo, assim chamando a atenção dessas pessoas. Se eu mostrar um aplicativo com o intuito de ajudar uma pessoa com certos problemas de saúde mental, essas pessoas vão se interessar pelo meu produto.

A propaganda a princípio deve ser apenas online pois é de graça, e por ser um aplicativo ao você abrir o anúncio pode ir diretamente para a aba de download.

Depois com um pouco mais de reconhecimento do aplicativo, fazer anúncios em canais de televisão com vídeos mais elaborados, com mais tempo de tela, mas não tanto e mais especificações.

4.2 Público-alvo

Pessoas que precisam de ajuda em determinada parte de sua vida, que se dispõe a colocar seus pontos de vista no sistema e buscar por apoio ou ajuda, um diário que é atualizado e disponibilizado para apoiadores decidirem por ajudar ou não.

5. CONCLUSÃO

A saúde mental é muito importante, mas pode ser muito prejudicada e esse prejuízo pode ser fatal. Muitas pessoas acabam morrendo por esse problema.

O aplicativo serve para tentar ajudar com esse problema, mas não 100%, é necessária uma ajuda maior para casos mais graves, como psicólogo ou terapeuta.

Em última análise, o aplicativo aproximará a distância social dos usuários, em conversas, os usuários podem se sentir mais confortáveis e livres com seus pensamentos e ideias, e podem até melhorar sua criatividade

Apoiadores podem ajudar os usuários com projetos. Isso é bom porque as pessoas se sentem satisfeitas quando as coisas vão bem e suas vidas as tornam cada vez mais felizes.

O uso indevido do aplicativo pode prejudicar o estado mental de uma pessoa, então o usuário comprometido pode denunciar a pessoa responsável pelo comportamento

BIBLIOGRAFIA

Conteúdo ONLINE

HOSPITAL SANTA MÔNICA. **A saúde mental e a importância dela na vida das pessoas**. São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://hospitalsantamonica.com.br/a-saude-mental-e-a-importancia-dela-na-vida-das-pessoas/>>. Acesso em: 1 MAIO, 2021

CANVA. **Página inicial**. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 12 MAIO, 2021

MARVEL. **Página inicial**. São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://marvelapp.com/>>. Acesso em: 14 MAIO, 2021