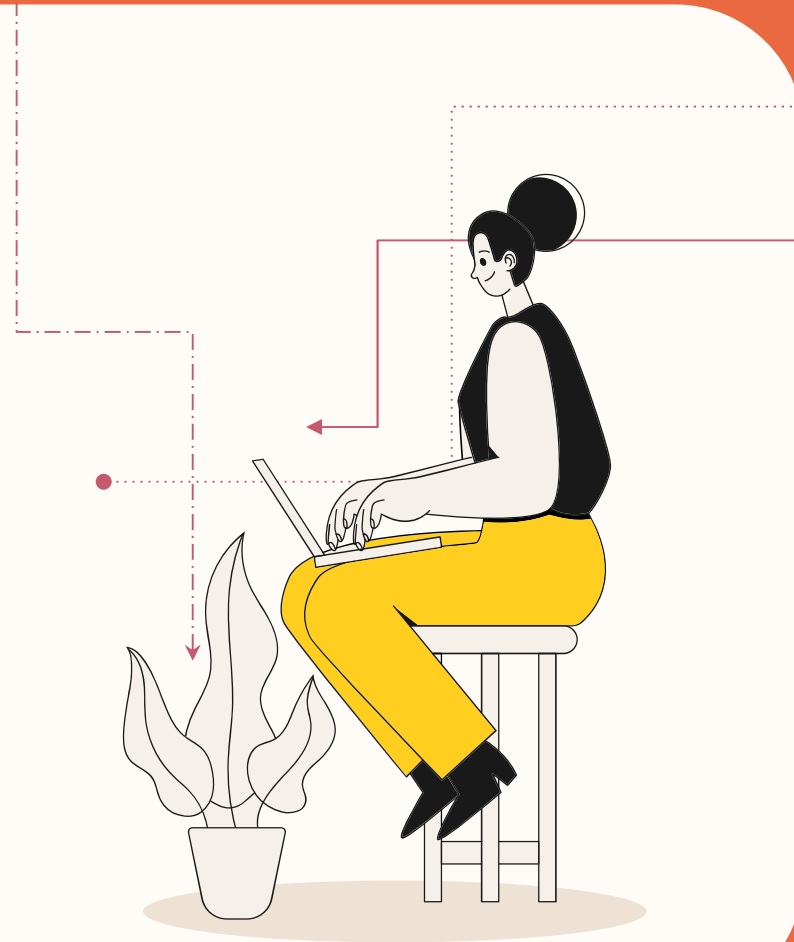


EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

OBJETIVO

Humanização das marcas e o engajamento dos clientes



INTERATIVIDADE: FERRAMENTAS PRÁTICAS

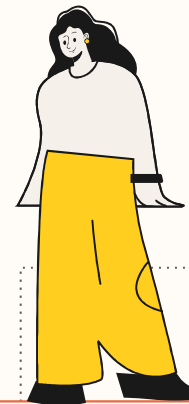
Quizzes Interativos: Ferramentas como Quizizz, Kahoot e Typeform permitem criar quizzes interativos com perguntas e respostas que desafiam e envolvem o público.

Enquetes Online: Plataformas como Poll Everywhere, Mentimeter e Google Forms permitem criar enquetes online em tempo real para coletar feedback e opiniões do público.

Vídeos Interativos: Plataformas como YouTube e Vimeo oferecem recursos para criar vídeos interativos, onde os espectadores podem escolher caminhos diferentes dentro do vídeo ou responder a perguntas.

Perguntas e Respostas ao Vivo: Ferramentas como Slido, Sli.do e Zoom Q&A permitem que os participantes façam perguntas e votem nas mais relevantes durante apresentações ao vivo ou webinars.

Experiências de Realidade Virtual (VR) e Aumentada (AR): Ferramentas como Unity, Unreal Engine e Spark AR Studio permitem criar experiências imersivas em VR e AR que envolvem o público em ambientes virtuais ou sobrepostos à realidade física.



GAMIFICAÇÃO: FERRAMENTAS PRÁTICAS

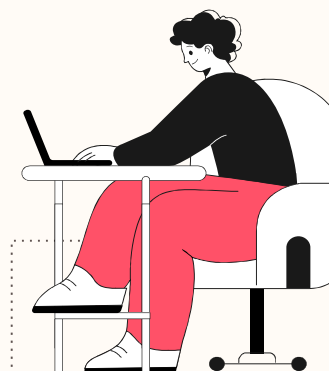
Plataformas de Gamificação: Empresas como Badgeville, Bunchball e GamEffective oferecem plataformas de gamificação prontas para usar, que podem ser integradas a sites, aplicativos e ambientes de trabalho.

Desafios e Missões: Aplicativos como Habitica, Strava e Nike Run Club utilizam desafios e missões para motivar os usuários a estabelecer e alcançar metas de fitness e hábitos saudáveis.

Recompensas e Prêmios: Programas de recompensas como Duolingo, Starbucks Rewards e Xbox Live oferecem prêmios e benefícios para os usuários que alcançam determinados objetivos ou níveis de engajamento.

Leaderboards e Pontuações: Ferramentas como OpenBadge Passport, MyRank e Kudos permitem criar leaderboards e sistemas de pontuação para acompanhar o progresso e a performance dos usuários.

Feedback e Reconhecimento: Ferramentas de feedback e reconhecimento, como 15Five, Officevibe e Bonusly, permitem que os funcionários reconheçam e recompensem uns aos outros por realizações e contribuições no trabalho.



SEGMENTAÇÃO DE PERSONAS: PASSO A PASSO

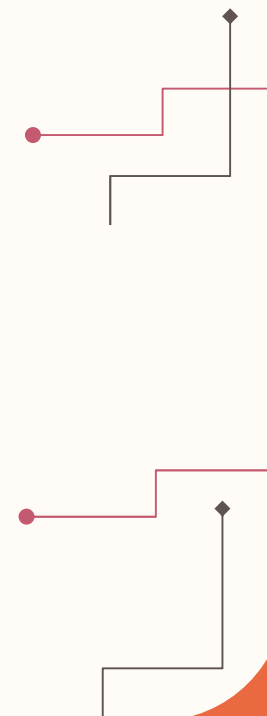


1. Pesquisa de mercado e audiência.
2. Identificação de segmentos chave.
3. Criação de personas.
4. Validação das personas.
5. Refinamento contínuo.

SERIOUS GAME:



- Serious games, ou jogos sérios, são aplicativos digitais que combinam elementos lúdicos e educacionais para alcançar objetivos específicos além do entretenimento puro.
- Eles são projetados para transmitir conhecimento, desenvolver habilidades ou promover mudanças comportamentais em diversas áreas, como educação, saúde, treinamento corporativo e conscientização social.



SERIOUS GAME: FERRAMENTAS E PLATAFORMAS

Unity: Uma das ferramentas mais populares para o desenvolvimento de jogos, oferece recursos avançados de design e programação para criar jogos sérios personalizados e interativos.

Twine: Uma ferramenta de desenvolvimento de jogos de narrativa baseada em texto, ideal para criar jogos educacionais com foco em histórias e escolhas.

Articulate Storyline: Uma plataforma de autoria e-learning que permite criar jogos educacionais interativos com facilidade, sem a necessidade de conhecimento avançado em programação.

Kahoot: Uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos que permite criar e compartilhar questionários e atividades interativas para sala de aula ou treinamento corporativo.

Quizizz: Semelhante ao Kahoot, oferece uma plataforma para criar questionários e jogos de perguntas e respostas interativos para educadores e treinadores.

