

HARREMANAK

Erabiltzaileak mantentzea da gakoa, eta horretarako harremana hiru zutaberen gainean eraikiko da. Lehenik, Gamifikazioa, puntuak, sailkapenak, dominak eta erronka kolektiboen bidez. Erabiltzailea "Hasiberri" izatetik "Eguneroko erabiltzailera" izatera igaroko da maila-sistema baten bidez. Bigarrenik, komunikazio adimentsu eta ez-inbaditzailea erabiliko dugu, ongizate-aplikazio batek ezin dituelako erabiltzaileak jakinarazpenekin bonbardatu. Azkenik, Komunitatearen eraikuntza sustatuko da, erabiltzaileek prozesu honetan bakarrik ez daudela senti dezaten, eta horretarako sare sozialak eta bezeroarentzako arreta motibatzailea erabiliko dira. Horrela, gure aplikazioan komunitateak sortu ahalko dira lagunekin puntuak eta erronkak partekatzeko.