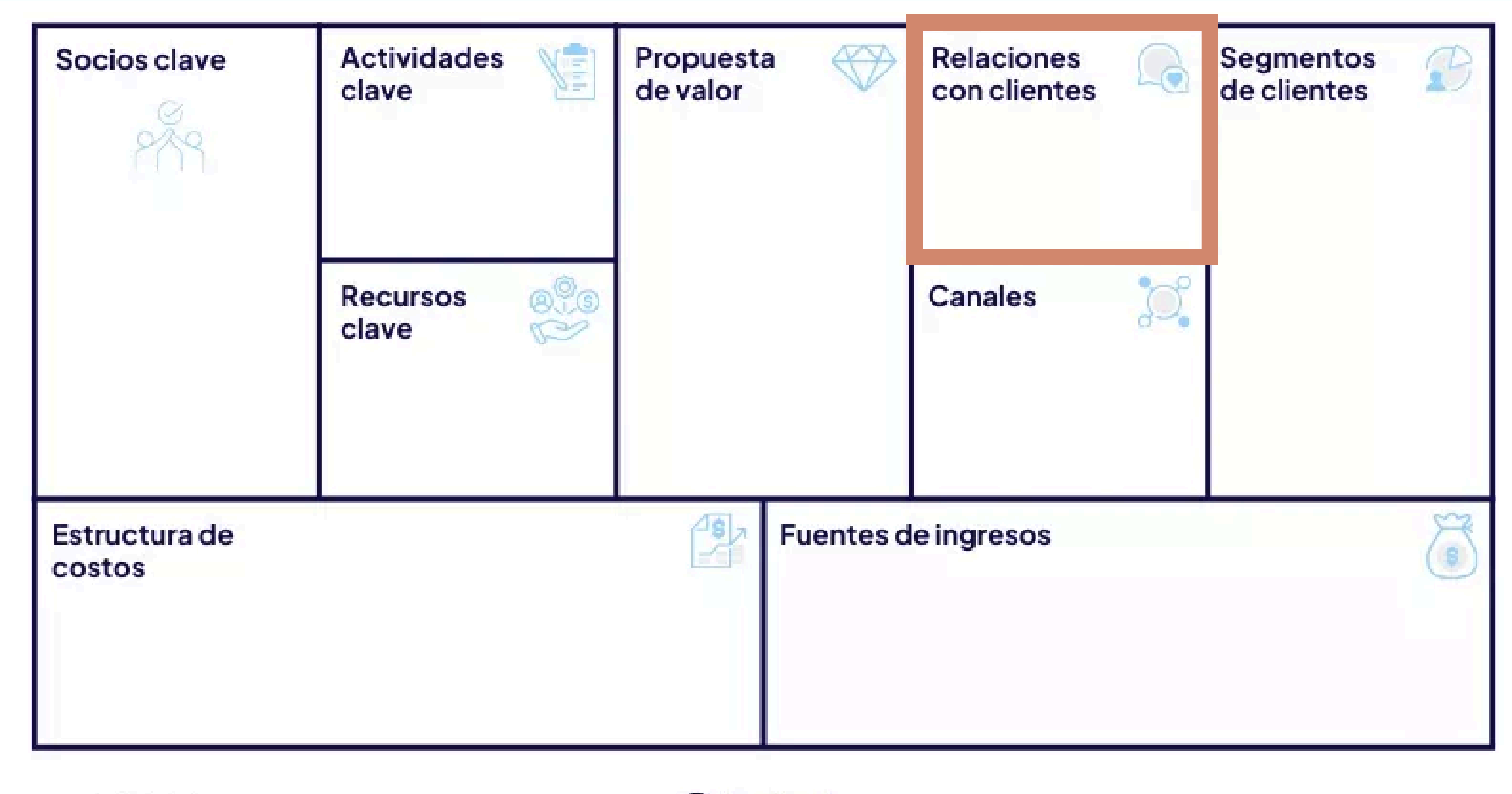




# Relaciones Con Clientes





# Relaciones Con Clientes



## Captación

- **Viralidad por Redes Sociales:** Al terminar el juego, el usuario puede compartir su resultado con "cuadritos" de colores (estilo Wordle). Esto genera curiosidad en Twitter, WhatsApp e Instagram.
- **SEO de Curiosidades:** La biblioteca de deportes estará indexada en buscadores para que alguien que busque "¿Qué es el Pinfuvote?" llegue a tu app.
- **Retos entre amigos:** Opción de "Invitar a un amigo" para ver quién adivina el deporte en menos intentos.

## Fidelización

- **Rachas:** Un contador que muestra cuántos días seguidos ha acertado el usuario. Perder la racha es el mayor motivador para volver.
- **Coleccionismo en la Biblioteca:** Cada deporte adivinado se "desbloquea" en la biblioteca con una ficha técnica completa. El deseo de completar el álbum (como los cromos) mantiene al usuario activo.
- **Logros y Medallas:** Premios por adivinar 5 deportes de agua, 10 de contacto, etc.



# Relaciones Con Clientes



## Atención al cliente

- **Sugerencias de la Comunidad:** Un apartado donde los usuarios pueden proponer "el deporte de mañana" o enviar datos curiosos para la biblioteca.
- **Reporte de Errores:** Un botón sencillo dentro de la ficha de cada deporte por si algún dato es incorrecto, haciendo que el usuario se sienta parte de la mejora de la app.
- **Tutorial de Bienvenida:** Un proceso de 3 pasos muy visual la primera vez que abren la app.

## Comunicación continua

- **Notificaciones Push "Friendly":** Un recordatorio diario personalizable (ej: "¡El deporte de hoy ya está disponible! ¿Serás capaz de adivinarlo?").
- **Newsletter Semanal:** Un resumen de los deportes más difíciles de la semana y un "Top 3" de curiosidades de la biblioteca.
- **Encuestas en Redes:** Preguntar a los seguidores qué categorías de deportes prefieren (Olimpiadas, deportes extremos, juegos antiguos).

