

1. הבעיה

ישנם פערים בולטים בין בני המשפחה (עיסוקים/ תחביבים/ תחומי עניין).
אין פנאי יום יומי להתעדכן או ליצור שיח זמין שמחבר.

2. הפתרון

אפליקציה אינטראקטיבית שמובילה לשיח מחבר בין המשפחה בשגרת היום יום מבלי להיות אחד מול השני פיזית.

FAM APP
BY INDU



3. קהל היעד

- משפחות רחבות - מעל ארבעה נפשות.
- צעירים - 15-25.
- הורים לנוער.

4. ייחודיות

- הכרות מעמיקה וקלילה עם המשפחה.
- משתלב יחד עם לוח הזמנים שכל אחד.
- חיבור שמותאם לעולם המודרני.
- ניתן להגדיר כמות אינטראקציות שבועיות.

5. מתחרים

- משחקי קופסא וקלפים.
- משחקי מחשב כמו KAHOT
- אפליקציה שמחברת בין הורים גרושים.

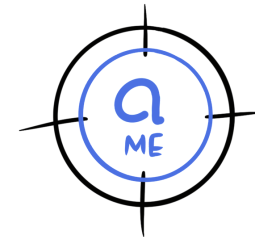
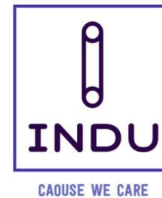
1. הבעיה

השאיפות האישיות של בני הנוער מתפתחות בגיל צעיר. רוב בני הנוער לא יודעים כיצד להציב מטרות, איך לפרק מטרה לצעדים קטנים. כך הם מאבדים מוטיבציה ואת תחושת ההצלחה

2. הפתרון

אפליקציה מותאמת לצעירים ומלווה אותם בצורה ממוקדת ופשוטה בדרך למטרות. מלמדת כלים ושיטות עבודה, יסודות חזקים לגישה נכונה.

A.ME APP
BY INDU



3. קהל היעד

ג'וניורס

- ככה אנחנו קוראים לקהל היעד שלנו.
- אנו מכוונים לבני נוער 14-19.
- האפליקציה תהיה שימושית לכל מי שצריך ליווי בסיסי וראשוני.

4. ייחודיות

- מותאם לבני נוער - "לא חופר", מידע ממוקד, שילוב של סרטונים ואיורים.
- עיצוב מגניב - כך ניתן לשתף ברשתות החברתיות.
- קהילה - נוצרת קהילה שיתופית של הצלחות וטיפים.

5. מתחרים

- אפליקציות רבות שנותנות שירותים ספציפיים - כל אחת ממוקדת בנושא אחר.