







# FOODHERO

Onde alimentação saudável é  
sinônimo de diversão.



# PROBLEMAS

- 
-  Lacuna na coleta e tratamento de dados nutricionais e antropométricos infanto-juvenil;
  -  Não-qualificação e confiança destes dados;
  -  Falta de estímulo a hábitos alimentares saudáveis na infância e adolescência.

# SOLUÇÃO



Coleta de dados de maneira simples e contínua;



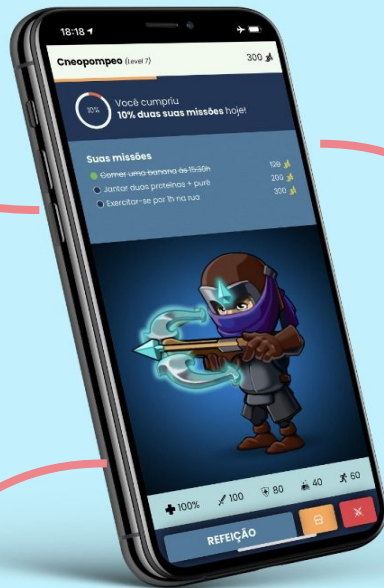
Estímulo a uma alimentação saudável;



Acompanhamento contínuo da alimentação e do desenvolvimento da criança.

# DETALHAMENTO DO JOGO

Recompensas



Fluida coleta de dados

Câmbio de BitBananas

Dieta em jogo

# USUÁRIOS

## Idade

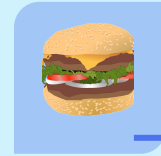
3 a 12 anos



## Gêneros



## Hábitos observados



Alimentação não balanceada.



Sedentarismo.

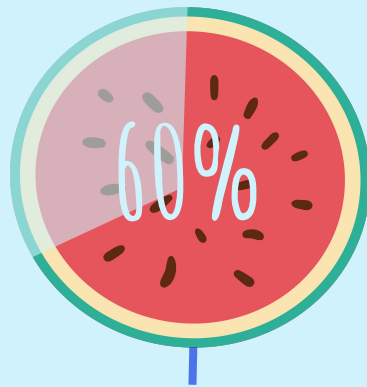
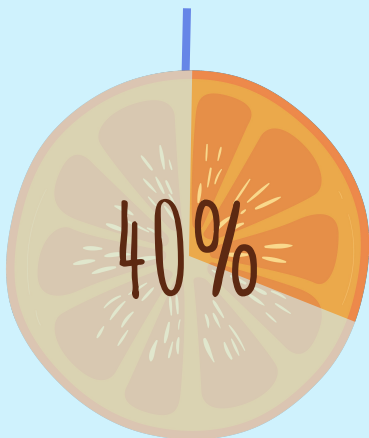


Interesse em jogos.

# MONETIZAÇÃO

## Loja interna

Vendas de artefatos de batalha *in-game*.



## Anúncios

Veiculação de anúncios no app



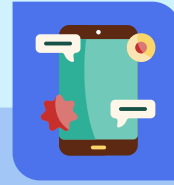
# CANAIS DE DIVULGAÇÃO



mídias sociais



sites

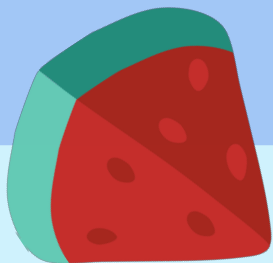


escolas e  
nutricionistas

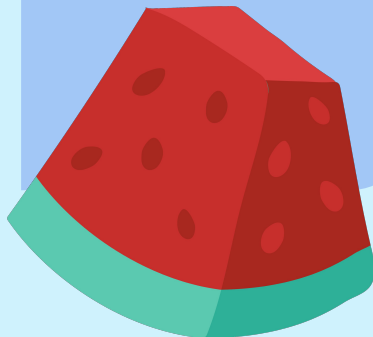
# DIFERENCIAIS



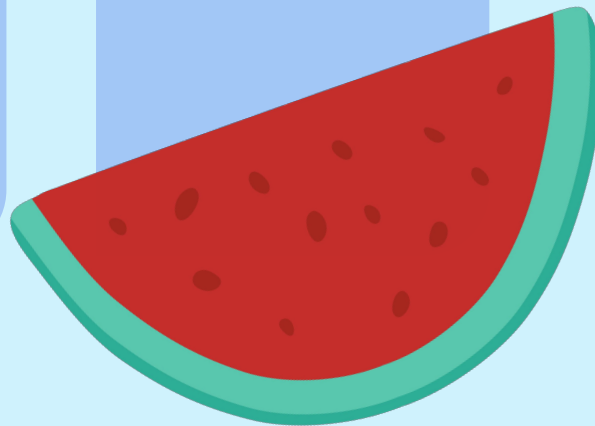
inteligência artificial



coleta de dados



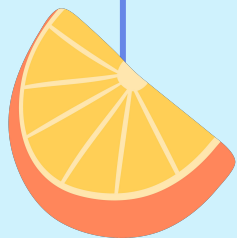
integração com escolas





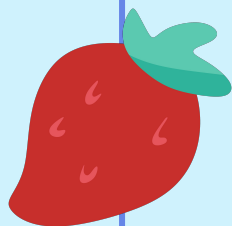
# ROADMAP

Ideação &  
Brainstorm



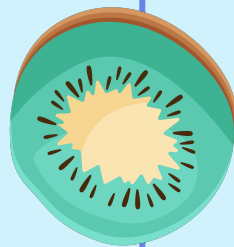
01

02



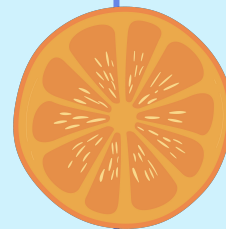
Definição da Persona &  
Desenvolvimento do  
Modelo de Negócio

Desenvolvimento  
do protótipo



03

04



**Próximo passo:**  
Investimento-anjo, para  
iniciar os testes *beta*.

# EQUIPE



**JOÃO MARCOS**  
*Especialista em  
Saúde*



**ELLEN CARDIAS**  
*Marketing*



**ROBERTA SILVA**  
*Negócios*



**MARCO SANTOS**  
*Desenvolvedor*



**FILIPE SOUZA**  
*UX Designer*

