



PROBLEMA

01

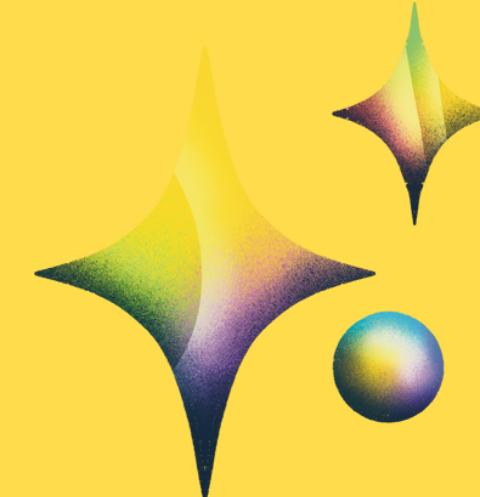
Saúde mental - comparação e FOMO*

02

Medo de não pertencimento

03

Falta de autenticidade



REPENTINA CBL

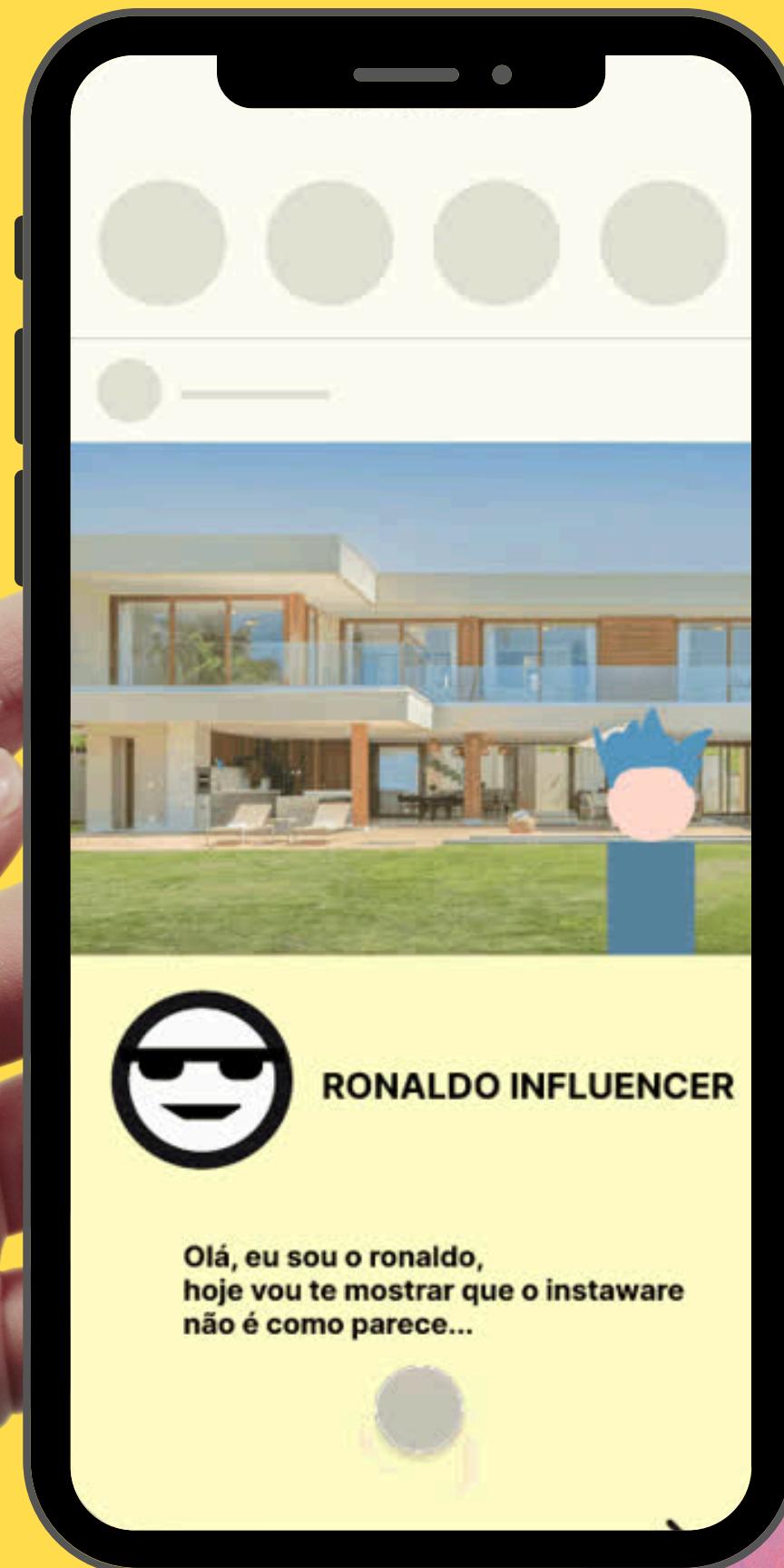
GRUPO 6

APLICATIVO

INSTAWARE

Jogo educativo visando a conscientização das
redes sociais.

INSTAWARE



01

Mostrar, de forma lúdica,
“quebrando a matrix”, a dura
realidade por trás da rede
social.

02

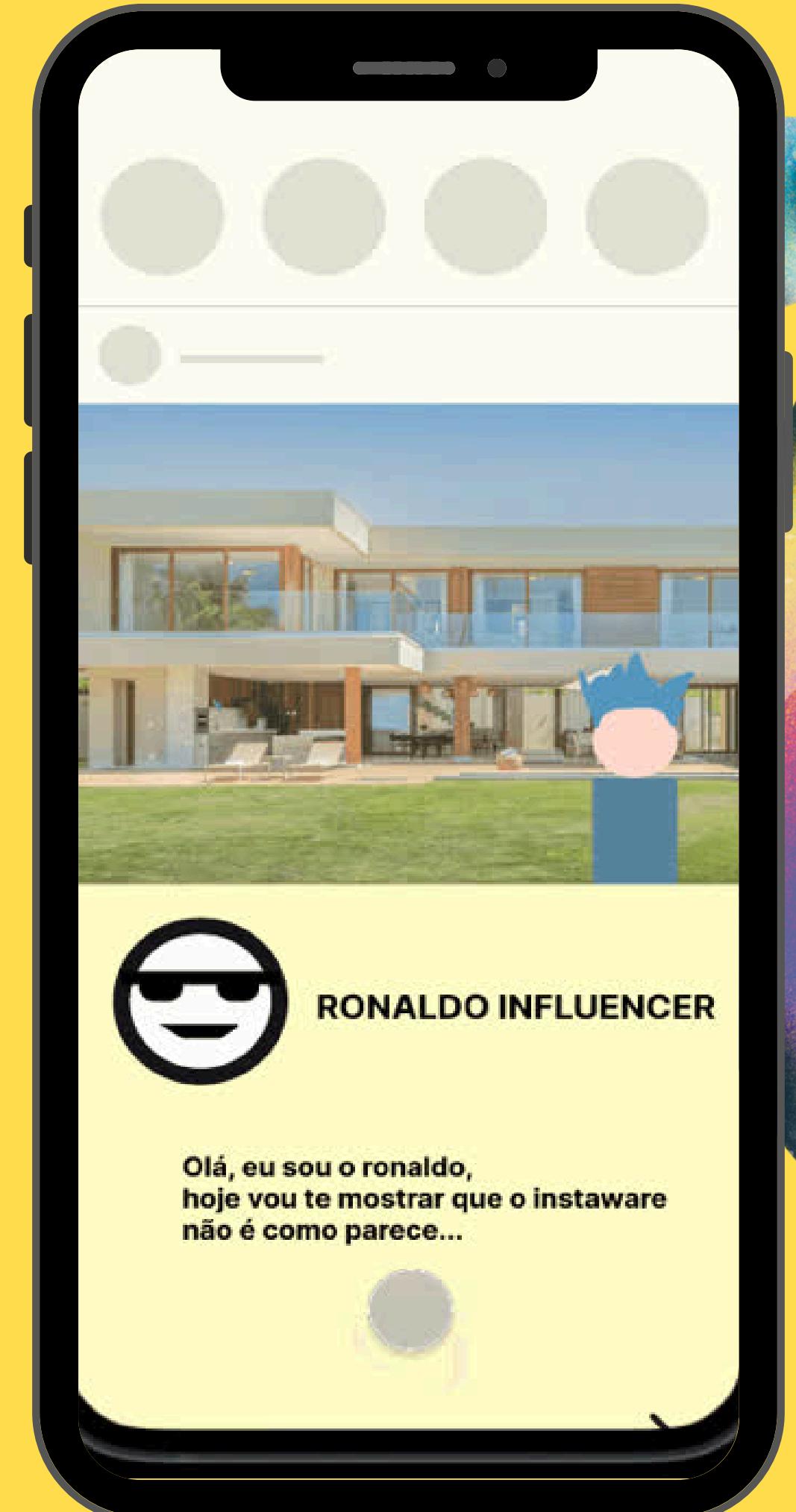
Encorajamos as crianças a não
se compararem com
expectativas irreais.

03

Enfatizando sua autenticidade,
é desconstruído o medo da
exposição.

DIFERENCIAIS

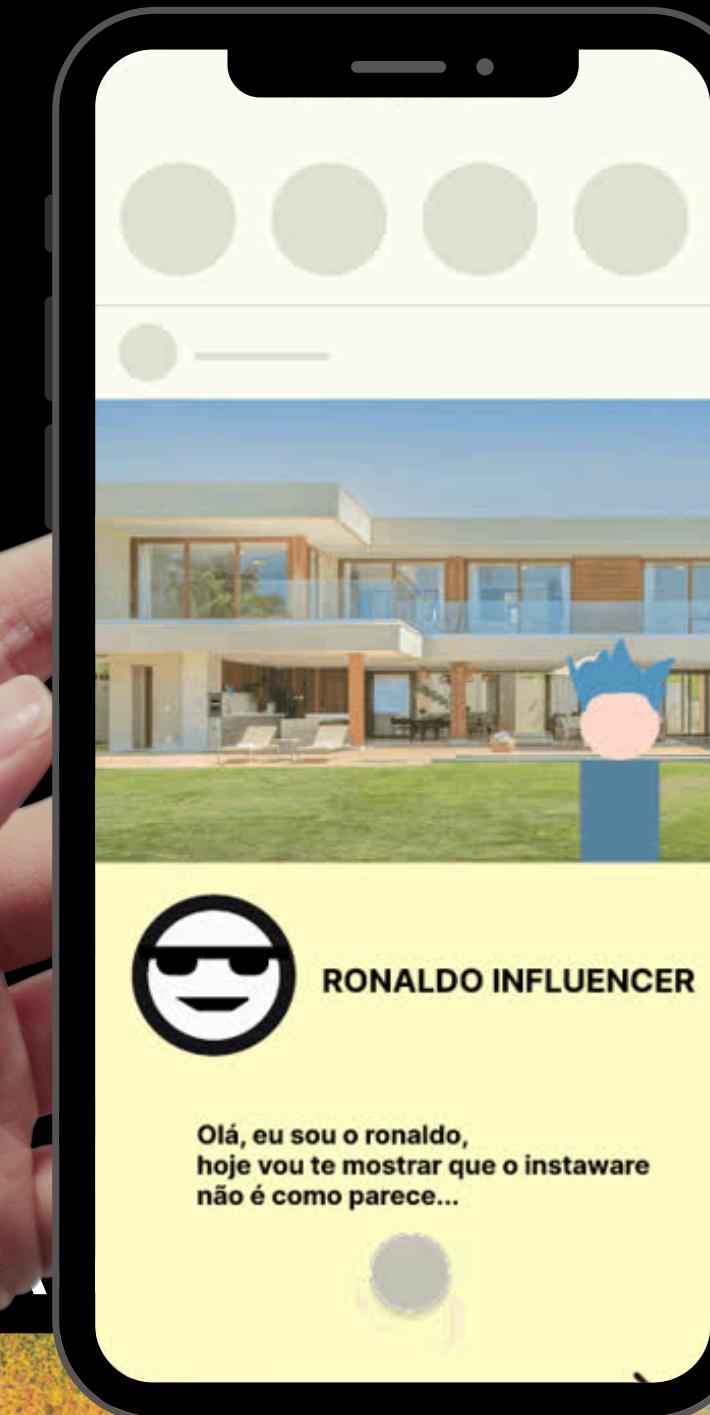
- Lúdico e educativo
- Atrativo para crianças
- Pensado para a saúde mental



INSTAWARE

GRUPO 6

QUEBRE A MATRIX E
ASSUMA A SUA
AUTENTICIDADE !



Download on the
App Store