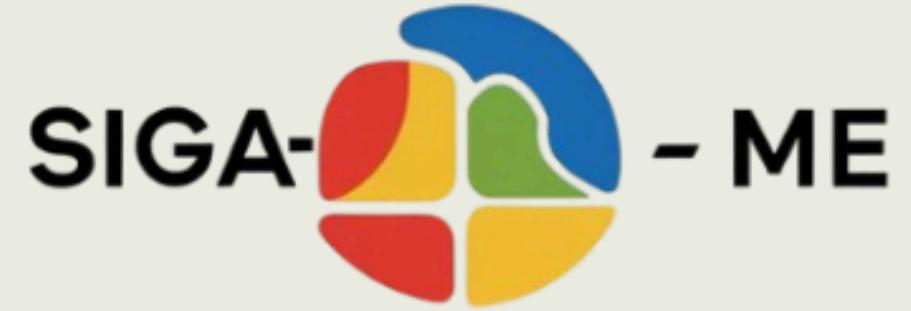


SIGA-ME

Mesas Interativas

Brenda Tristão
Daniely Poscidonio
Gabriel Alencar





“Criamos mais do que um jogo: criamos uma ponte entre tecnologia, acessibilidade e desenvolvimento humano.”

AGENDA

- Nossa Missão
- Conheça a Equipe
- Problema
- Solução
- Proposta de Valor
- Mercado
- Modelo de Negócio
- Estratégia de Crescimento
- Concorrência
- Métricas Futuras
- Cronograma
- Comparativo Retorno
- Pedida ao investidor

NOSSA MISSÃO

Promover inclusão, desenvolvimento cognitivo e motor por meio de um jogo acessível e interativo, que incentive o aprendizado, a diversão e a reabilitação de pessoas com comprometimentos e de crianças e jovens em processo de desenvolvimento.

CONHEÇA A EQUIPE



Brenda Tristão

Estudante de Ciência da
Computação do 6º período.



Daniely Poscidonio

Estudante de Ciência da
Computação do 6º período.



Gabriel Alencar

Estudante de Ciência da
Computação do 6º período.

PROBLEMA

Existe uma grande falta de ferramentas acessíveis que unam diversão e desenvolvimento.

A ausência de recursos lúdicos que estimulem memória, coordenação motora e velocidade de resposta de forma integrada.

Tanto para pessoas com comprometimentos cognitivos ou motores, que necessitam de alternativas adaptadas, quanto para crianças e jovens em fase de desenvolvimento, que se beneficiam de atividades que fortalecem habilidades cognitivas e motoras de maneira divertida e interativa.

SOLUÇÃO

Desenvolvimento de uma mesa adaptada inspirada no jogo Genius, composta por botões e LEDs coloridos, controlados por uma placa Arduino. O design estimula tanto os movimentos dos braços (com botões) quanto os movimentos da cabeça (com LEDs), oferecendo dois modos de operação para atender às diferentes necessidades dos jogadores.

PROPOSTA DE VALOR

A mesa interativa **Siga-me** incentiva o movimento, potencializa memória, coordenação e velocidade de resposta em um único produto, promovendo desenvolvimento para **públicos diversos**. Além disso oferece dois modos de uso (manual e automático) e é capaz de gerar relatórios de desempenho.

“Acessível, econômica e estimulante: desenvolvimento cognitivo e motor para todos.”

MERCADO

PÚBLICO-ALVO E TAMANHO DA OPORTUNIDADE

- No Brasil, há ~ **14,4 milhões de pessoas com deficiência** (7,3% da população), segundo Censo 2022 — público potencial para Siga-me.”
- O universo de público se amplia considerando **2,4 milhões de pessoas com autismo**, além de crianças/jovens em fase de desenvolvimento.
- Um relatório recente do Ministério da Saúde (2024) estima que cerca de **8,5% da população idosa** (60 anos ou mais) **vive com Alzheimer** — o que corresponde a aproximadamente **1,8 milhões** de pessoas atualmente.
- Há cerca de 815.676 ONGs / associações/fundações sem fins lucrativos cadastradas no Brasil.

Com esse mercado base, a Siga-me atende tanto a pessoas com deficiência quanto a instituições, escolas e famílias que buscam estimulação, terapias ou inclusão.

MODELO DE NEGÓCIO

COMO GANHAMOS DINHEIRO

- Venda do produto físico:
 - Versão doméstica: R\$ 700
 - Versão profissional: R\$ 1.500
- Receita recorrente com serviços: manutenção anual (R\$ 300) e atualizações de software.
- ARPU (Receita Média por Usuário) de R\$ 2.200 e LTV (Valor do Cliente ao Longo do Tempo) de R\$ 3.400 (por 3 anos).

ESTRATÉGIA DE CRESCIMENTO

AQUISIÇÃO

- Marketing segmentado, presença em feiras de educação e saúde, parcerias com terapeutas.
- Foco em clínicas e escolas para aumentar escala.

ESCALABILIDADE

- Crescimento previsto de 5% ao mês no 1º ano e 3% no 2º.
- Produto barato de produzir, com margem e demanda crescentes.

DIFERENCIAL COMPETITIVO

- Preço acessível, suporte nacional, robustez e inclusão — o que não existe nas opções atuais.

CONCORRÊNCIA

Jogo Genius Estrela

O Jogo Genius é o mais famoso jogo de cores e botões.

No entanto, nosso design e sistema foi desenvolvido especialmente para o exercício e aprendizado motor dos pacientes, podendo ser usado em qualquer idade.

- Foca na velocidade, memória e agilidade.
- Pouco funcional e confortável para PCD's.
- Falta de costumização.

Jogos Madeira / Montessori

Os jogos pedagógicos e Montessori são excelentes usos, mas pecam no quesito atratividade para certos públicos.

Nosso produto através das luzes gera um estímulo visual e, além disso, é personalizável para idosos, PCD's e crianças.

CONCORRÊNCIA

Analisando o mercado podemos notar que nosso produto une adaptabilidade, tecnologia aplicada a dor real dos seus consumidores e público alvo.



MÉTRICAS FUTURAS

22%

*lucro líquido no terceiro ano
de operação.*

50%

*renda advinda do software em
5 anos*

1k

unidades vendidas em 3 anos

1 milhão

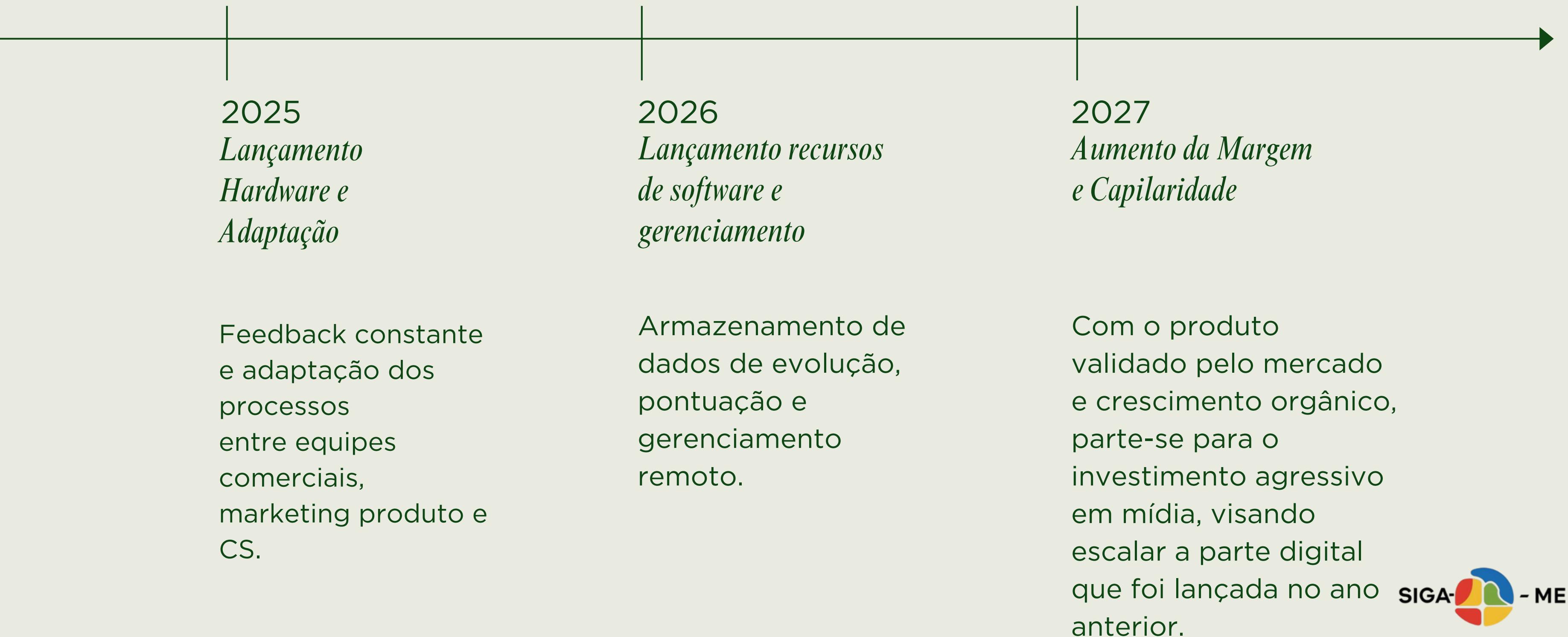
valuation no quarto ano

+500%

*crescimento no valor
investido*



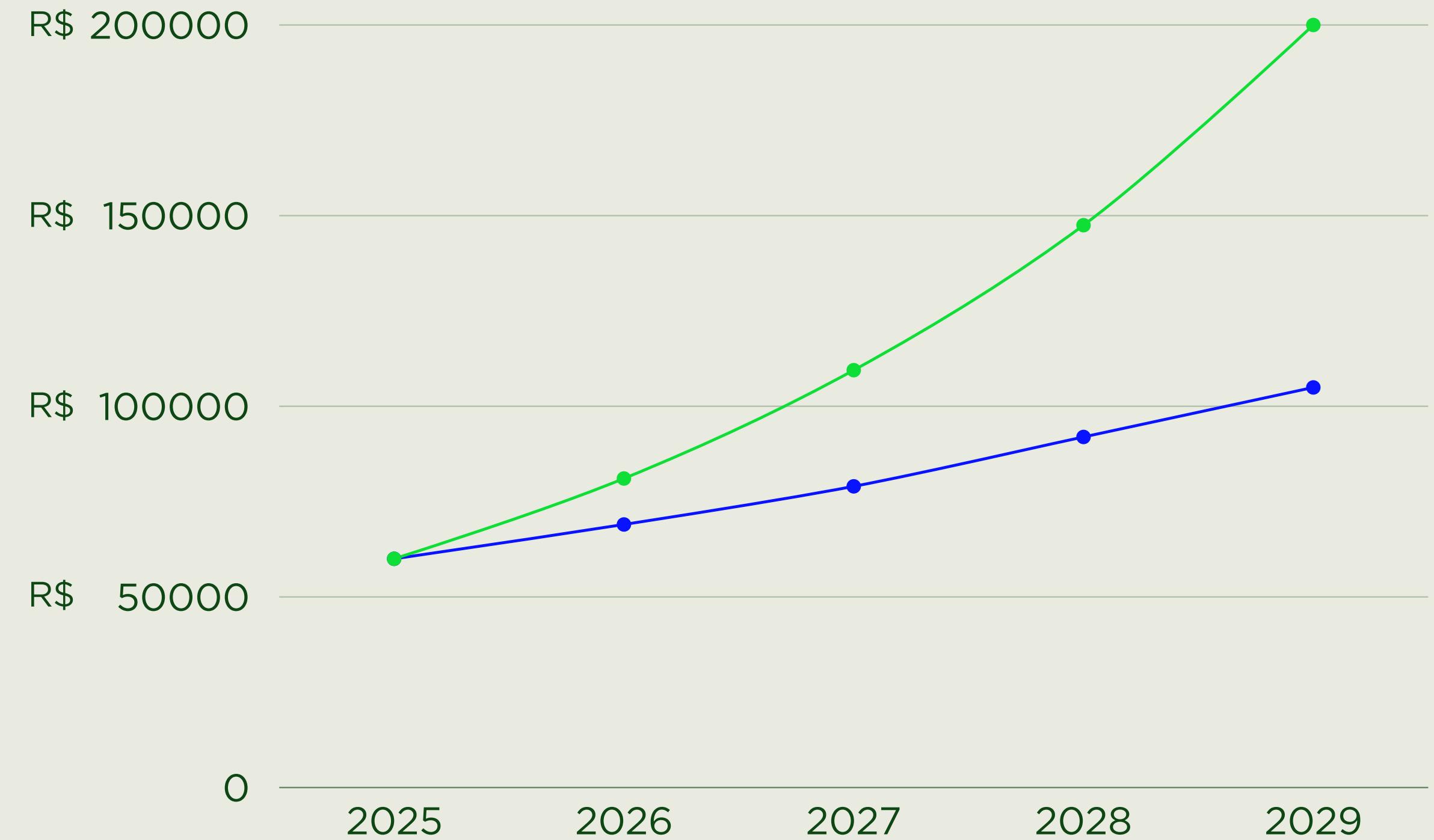
CRONOGRAMA



RETORNO + IMPACTO SOCIAL = SIGA-ME

SIMULAÇÃO ENTRE:

- CDB 15%aa (taxa atual).
- Investimento Siga-me.



RETORNO + IMPACTO SOCIAL = SIGA-ME

Investidores que buscamos:

- Empreendedores e/ou especialistas na área de tecnologia;
- Professores da PUC Minas que tenha convivência com a comunidade acadêmica e estudantil da cidade.

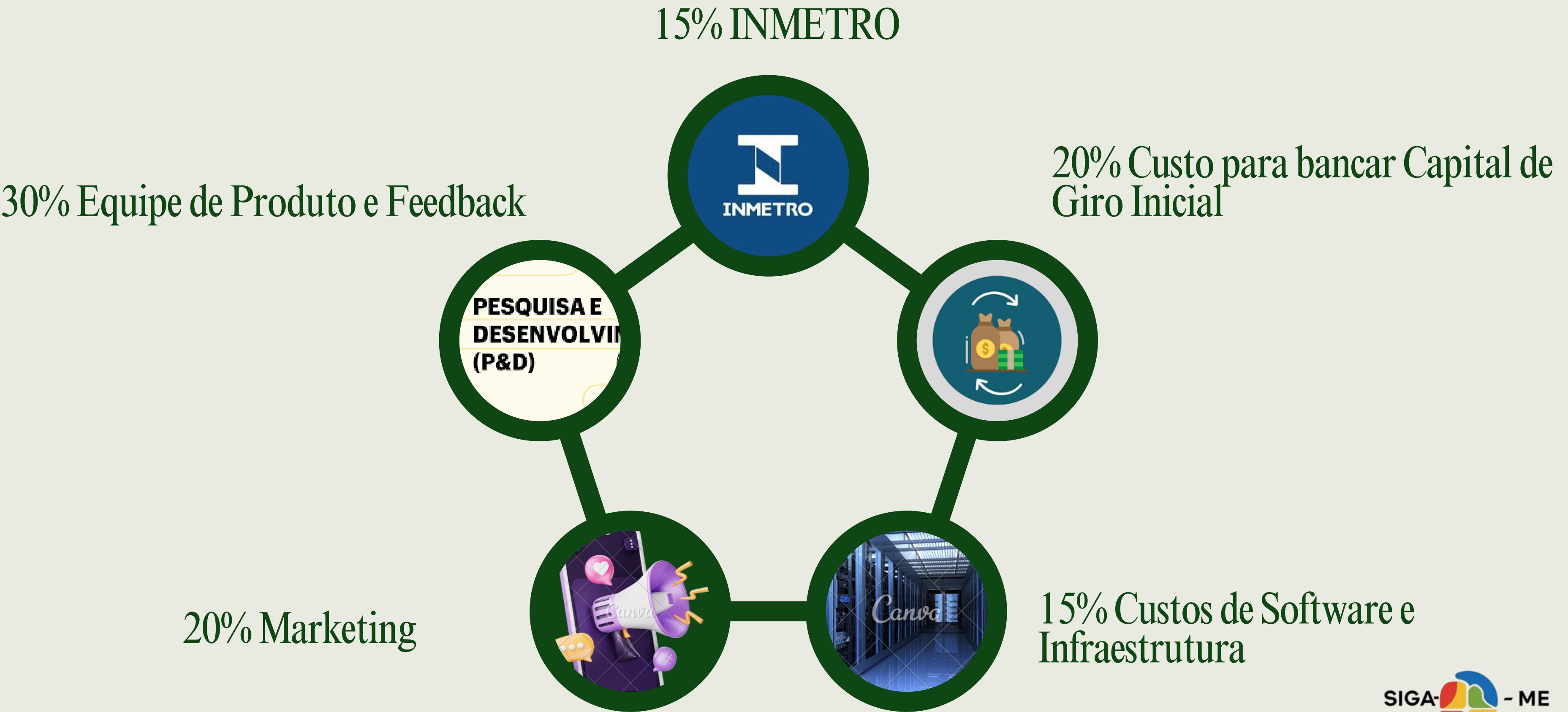
INVESTIMENTO

R\$ 40.000,00 → 10%

R\$ 60.000,00 → 20%

Como serão investidos?

Como serão investidos?



COMO INVESTIR?

- Baixe nossas demonstrações financeiras em www.sigame.com.br;
- Analise os números e a proposta contida nessa apresentação;
- Caso faça parte do nosso perfil do investidor entre em contato diretamente com nossa direção;
- Ou procure nossa equipe após o fim da apresentação.

SIGA-ME

Uma indústria brasileira a serviço dos brasileiros.

47.456.745/0001-85 Sigame Industria LTDA



Obrigado!