# **SIGA-ME**

### **PROBLEMA**

Falta de jogos acessíveis que estimulam memória, coordenação motora e velocidade de resposta

# SOLUÇÕES

Desenvolvimento de uma mesa adaptada inspirada no jogo Genius que estimula os movimentos motores.

## PROPOSTA DE VALOR

Jogo inclusivo, educativo e divertido que une tecnologia e acessibilidade.

### **VANTAGEM COMPETITIVA**

Integra acessibilidade, baixo custo e estímulo cognitivo e motor em um único produto.

Número de usuários/

Evolução cognitiva e motora;

MÉTRICAS

instituições;

Feedback positivo;

### **CANAIS**

**Redes Sociais**;

Indicações;

Parceria PUC;

## **SEGMENTOS DE CLIENTES**

Instituições de Ensino;

Clínicas de Reabilitação;

Asilos e Casas de Repouso;

ONGs;

**Consumidores B2C** como famílias e doadores.

### **ESTRUTURA DE CUSTOS**

Componentes eletrônicos;

Fabricação da Mesa/Mão de Obra;

Manutenção e Atualização do Software;

### **FONTES DE RECEITA**

Venda do Produto Final;

Assinatura de Recorrência Mensal para Manutenção;