



Tema: Saúde e Bem-estar infantil

Hackathon 2022.2

---

# Nicho:

Crianças de 5 a 12 anos de idade.

# Problema:

Pais ocupados acabam deixando as crianças muito tempo no celular pois não tem tempo de cuidar da saúde física e mental dos filhos.

# Solução:

O aplicativo oferece jogos e recompensas digitais para estimular crianças a praticar atividades físicas, ter uma alimentação saudável e criar um hábito de leitura.

# Proposta de valor:

Gamificação de atividades físicas,  
alimentação saudável e leitura para gerar  
interesse das crianças.





## Equipe:

1. Lucas de França da Silva
2. Vinicius Tadeu Besen
3. Nycolas Garcia Pinsan
4. Nicolas sagaz Rosa
5. Ygor Henrique Vieira Augusto
6. Evandro Fagundes de Castro
7. Arthur dos Passos Rosa
8. Jankay Lamin



---

A cada dia que passa, as crianças estão começando a usar aparelhos eletrônicos mais e mais cedo, fazendo com que acabem levando uma vida mais sedentária, que por sua vez terá um grande impacto negativo em seus futuros.

Em muitos casos, os pais têm um dia-a-dia muito corrido e acabam não conseguindo garantir que seus filhos mantenham hábitos saudáveis, e é aí que entra o nosso aplicativo.

---

O nosso aplicativo tem como objetivo entregar uma forma divertida para crianças criarem hábitos de exercício físico através da gamificação ou sistema de recompensas.

Ao acessar o aplicativo, os pais da criança ou crianças deverá criar uma conta, e com essa conta poderá criar um perfil para seu filho ou filhos, podendo uma conta ter mais de um perfil.

---

Cada perfil irá conter informações como nome, peso, altura e data de nascimento da criança, possibilitando assim, um acompanhamento da evolução das crianças através dos anos.

A conta dos pais possuirá um calendário onde podem acompanhar as atividades dos filhos.

---

A cada atividade finalizada, as crianças ganharão pontos, os quais podem ser usados para melhorar seus avatares no seu perfil, dando uma sensação de realização e estimulando-os a continuarem com seus hábitos saudáveis.