Como você, profissional de bemestar, vai dar criptomoedas para seus clientes para incentivá-los?

Artigo escrito por Paulo Jerônimo em 2021-12-09 18:57:53 -0300.

Versão mais atual: neste link.

Ouça este artigo (8 min 15 seg) pelo Spotify.

Saúde e Cripto!

Esse artigo é, em primeiro lugar, para você que é um profissional da área de bem-estar. Mas se você é uma pessoa curiosa e em busca de bem-estar, também pode seguir na sua leitura!



Leia este artigo TODO porque, nos últimos parágrafos dele, você saberá como poderá ganhar (DE GRAÇA) algumas criptomoedas!

Se você é uma pessoa que ajuda outras pessoas a se prevenirem ou a se curarem de doenças, neste artigo **você verá uma nova forma de monetizar o seu negócio**! Não importa se você é um médico ou se é um vendedor de água de coco. Afinal, até mesmo se o seu trabalho é vender água, você está ajudando no bem-estar das pessoas.

Você precisa perceber que o mundo mudou muito. A pandemia, ativa há quase dois anos, acelerou ainda mais essa mudança. Neste momento, já não basta mais você oferecer bem-estar a seus clientes. Você também precisa incentivá-los de formas diferentes para mantê-los ao teu lado.

Você deve estar sentindo que está difícil para as pessoas manterem a saúde de suas cabeças, corações e bolsos. Muita gente ficou ainda mais sedentária, ansiosa ou deprimida. Milhões estão com problemas financeiros.

Para manter um cliente você desenvolve uma "grande ideia". Você resolve dar *cashback* ("dinheiro de volta") ao seu cliente através de um *game*. Nele a sua ideia é fidelizar o cliente enquanto lhe possibilita correr atrás de alvos que ele precisa atingir com a sua ajuda. No fim do jogo você dará *cashback* ao cliente conforme a quantidade de pontos que ele obter.

"Dinheiro de volta" em função de pontos é até legal, mas tem um problema. Vou lhe dizer qual é, por meio de um caso.

Suponha que você seja um nutricionista. Seu cliente quer emagrecer durante o projeto verão dele. Então você mostra o jogo a ele dizendo que lhe dará *cashback* quando o verão terminar. Nesse *game* o cliente precisará seguir o plano nutricional que você lhe prescreverá. Conforme o cliente for seguindo o plano e provando que fez isso, o jogo lhe dará pontos.

O cliente segue o plano e atinge 80% dos alvos. Ou seja, ele falha em seguir o plano apenas 20% das vezes. Então, termina o verão! Conforme prometido, você dá ao cliente *cashback*. Mas relativo a apenas 80% do que ele poderia receber se tivesse seguido todo o plano! **Legal esse** *game*, **não é?**

Mas, nesse momento **você precisa perceber um problema**! Após terminar o jogo, na vida do seu cliente surge um furação, um maremoto, uma pandemia! Ele entristece, perde o pique, e gasta todo o *cashback* que você havia lhe dado em *trash food*. Ele volta a engordar e, depois de um ano, a te procurar. Seu cliente entrou num efeito sanfona que pode até mesmo ser uma propaganda negativa para o seu trabalho como nutricionista, não é mesmo?

Então você repensa. O *game* que dá como prêmio *cashback* é até bom. Mas o que o cliente faz com esse prêmio é que pode ser ruim.

E se no lugar de *cashback* você desse descontos para a próxima consulta do cliente com você? Você estaria **"regredindo" aos tradicionais programas de fidelidade**, não acha?

Você conhece os **problemas dos programas de fidelidade que dão pontos**, não conhece? Pense nos pontos Smiles, por exemplo, o programa de fidelidade de algumas companhias aéreas. Você deve saber que usar o Smiles para comprar passagens aéreas só é vantajoso para a época que a companhia aérea quer, e não para quando você precisa. É verdade ou não? Então pode acreditar: seus clientes vão saber que os pontos que você dá vão ter pouco valor quando eles mais precisarem!

Novamente, você precisa inovar! Pensar diferente!

Como nutricionista, você sabe que o interessante mesmo seria o ver o seu cliente retornando para te consultar numa situação nova! Não numa antiga, concorda? Seria muito bom ver que o seu cliente emagreceu da forma como ele queria e que, agora, ele está retornando para te consultar num outro caso. Dessa vez ele quer a sua ajuda para formular um plano nutricional que se alinhe aos treinos que ele está fazendo para concluir sua primeira prova de Ironman!

Que tal se, ao invés *cashback* através de **pontos**, você oferecesse **algo de valor**, **mas com limitações de uso**?

Pontos são um problemão! Eles são parte de um sistema centralizado, corrompível e extremamente sujeito a falhas de segurança e indisponibilidades. **Cashback** em dinheiro FOI interessante! Mas, ao mesmo tempo, usado de forma irresponsável pelo seu cliente.

Que tal conceituarmos "algo de valor, mas com limitações de uso" com o termo técnico "Token"?

"**Tokens**" já são usados há muitos e muitos anos, antes mesmo de terem uma representação computacional. Quer um exemplo simples de *token*? Um "cartão de consumação em um bar ou restaurante". Ele tem valor limitado e seu uso é restrito a um ambiente. Perca-o e você terá um pequeno prejuízo!

Quer outro exemplo muito comum de *token* nos dias de hoje? Toda vez que você acessa um site, seja ele do Instagram, ou de um site oferece cursos, ou de um site bancário, o aplicativo que você utiliza recebe um *token*. Esse *token* tem validade limitada e restrita para acessar serviços que são disponibilizados pelo site. Se alguém obtiver o *token* de acesso ao site do seu banco com certeza você poderá ter um problemão!

Como nós estamos falando que daremos *tokens* ao final de um *game* para a área de bem-estar, que tal darmos o nome a esse *token* de "Finisher Token"? Finisher é um termo muito comum dado a pessoas que cruzam uma "linha de chegada" em corridas de rua, por exemplo.

Então **Finisher Tokens** também podem ser usados pelo seu cliente para:

- Participar de outro *game* criado para a assessoria esportiva em que ele está sendo treinado para um Ironman.
- Ganhar um desconto no "Quiosque do Coco" ao terminar uma atividade física e comprar uma água de coco.
- Ganhar um desconto no "FisioTerapeuta Mão Santa" caso ele sofra qualquer lesão que o atrapalhe em seu bem-estar.
- Ganhar NFTs (que temporariamente vamos associar a "medalhas"). Por meio desses NFTs ele terá acesso a comunidades diferenciadas que tem acesso a serviços exclusivos.

Finisher Tokens são parte de um sistema decentralizado, incorrompível e com baixíssimas chances de indisponibilidade. Eles usam uma Blockchain. Essa é a tecnologia que está por trás de **criptomoedas** como o Bitcoin e o Ethereum, as duas maiores criptomoedas do mundo.

A **principal diferença que existe entre o Bitcoin e o Finisher Token** é que o Bitcoin é uma criptomoeda de propósito muito mais abrangente. Sua utilidade atual é principalmente como reserva de valor. O *Finisher Token*, por sua vez, é apenas um *token* de utilidade bem mais restrita: seu principal propósito é incentivar as pessoas através de *games* que lhe trazem saúde.

A tecnologia Blockchain é usada tanto no Bitcoin quanto no Finisher Token. Essa tecnologia é, até hoje, inquebrável.

Os *games* são criados através de **contratos inteligentes** (*smart contracts*). **Contratos inteligentes** são uma representação, computacional, de contratos que existem no mundo real.

Leia um pouco mais sobre o que é o Saúde e Cripto. Saiba que sendo um profissional de bemestar, no dia 21 de dezembro, desse ano 21, do século 21, você GANHARÁ (DE GRAÇA), 21 Finisher Tokens. Mas, para isso, seu nome precisa estar numa lista que será disponibilizada no dia 13 de dezembro. Você também precisará dar pelo menos 13 desses *tokens* que ganhará para pessoas que você ajuda.

Sendo uma pessoa em busca de bem-estar, e querendo treinar para conseguir correr por pelo menos 21 minutos, como parte de seu projeto verão, você pode ganhar até 34 Finisher Tokens. No dia 13 de dezembro, através de uma lista de espera que criamos, reabriremos a oportunidade para você participar de um game que lhe dá isso (veja esse vídeo).

Siga-nos no YouTube e no Instagram!

Converse conosco ou tire suas dúvidas por meio do Telegram!

Obrigado pelo seu tempo na leitura desse artigo e que você possa ter, cada vez mais,

Saúde e Cripto!