**Nome da Startup**

GoodRabbits.

**Slogan**

Seu próximo salto rumo ao bem-estar

**Descrição da Startup**

GoodRabbits é uma Startup que visa garantir a saúde e bem-estar de seus usuários de forma divertida e dinâmica com jogos e desafios diários para tornar a jornada de quem almeja ter uma vida saudável mais proveitosa e menos desgastante. Nossa intenção é usar o processo de gamificação, a fim de assegurar a satisfação dos nossos clientes ao ganharem recompensas sempre que completarem um objetivo em nosso site.

Sabemos que ter uma vida saudável pode ser bastante maçante e desafiador, mas basta [adotar GoodRabbits (adicionar frase relacionada ao slogan nessa parte, texto provisório)] para tudo ficar mais fácil.

**Objetivos**

* Promover a Adoção de Bons Hábitos;
* Melhorar a Saúde e o Bem-Estar;
* Tornar a Mudança de Hábitos Divertida e Engajadora;
* Aumentar a Conscientização sobre a Importância dos Bons Hábitos;
* Inspirar Mudanças Positivas;
* Contribuir para uma Sociedade Mais Saudável;

**Qual problema queremos resolver**

A GoodRabbits surge como uma solução inovadora para diversos desafios enfrentados por indivíduos que buscam uma vida mais saudável. Um dos principais problemas que a plataforma se propõe a resolver é a dificuldade inerente em manter a motivação e o engajamento a longo prazo no processo de adoção de novos hábitos, além de combater a percepção de que a mudança de hábitos é um processo monótono e desinteressante. A GoodRabbits supera esses desafios ao implementar a gamificação por meio de recompensas e desafios, tornando o processo mais divertido, combatendo a procrastinação, ajudando a monitorar o progresso e aumentando a consciência dos bons hábitos, ao mesmo tempo em que oferece estratégias personalizadas.

**Quem será o público-alvo**

Jovens e adultos que desejam melhorar sua saúde e bem-estar construindo bons hábitos alimentares e físicos, a fim de terem uma qualidade de vida melhor.

**Quais serviços ou produtos ofereceremos**

Plano de assinatura (Golden Carrot)

Bônus de Pontos Diários

2 giros por dia OU acesso a uma roleta com prêmios melhores.

3 pulos da sequência de dias (por mês)

Sem anúncios

Canal exclusivo de feedback

Plano normal (Carrot)

Limitações na quantidade de metas (com utilização de uma variavel)

Limitação na quantidade de tipos de metas

1 giro por dia

1 Pulo da sequência de dias

Anúncios

**Requisitos:**

Sequência de dias

Cadastrar as metas

Sistema de premiação (do próprio usuário)

Gráficos do progresso

Quantidade de passos

Quantidade de tarefas concluídas

Quantidade de copos de água

Quantidade de litros bebidos

Diferença calórica

Sistema de calorias

Sistema de ligas (baseado na pontuação)

### **Sistema de Pontos e Níveis**

* **Como funciona:** Usuários ganham pontos ao realizar tarefas saudáveis, como beber água, caminhar, dormir bem, ou fazer meditação.
* **Implementação simples:** Um painel com tarefas diárias e um contador de pontos. Ao atingir certos pontos, o usuário sobe de nível.

### **Desafios Diários/Semanais**

* **Como funciona:** Pequenos desafios como "beba 2L de água hoje" ou "medite por 5 minutos".
* **Gamificação:** Recompensas em pontos, selos ou “moedas virtuais” ao completar desafios.
* **Dica de simplicidade:** Comece com uma lista fixa de desafios diários que se reiniciam automaticamente.

### **Conquistas e Medalhas**

* **Como funciona:** Usuários desbloqueiam conquistas ao completar marcos, como "7 dias seguidos de caminhada" ou "30 dias de sono regular".
* **Gamificação:** Um painel de troféus visível para o usuário.
* **Dica:** Comece com 5 a 10 conquistas simples para estimular o engajamento inicial.

### **Missões/Metas Personalizadas**

* **Como funciona:** O usuário pode escolher “missões” que combinam com seus objetivos (ex: perder peso, reduzir estresse, melhorar o sono).
* **Gamificação:** Cada missão tem metas e recompensas.
* **Exemplo:** “Missão Zen” = meditar por 10 minutos por 7 dias.

### **Roda da Sorte Diária**

* **Como funciona:** Uma vez por dia, o usuário pode girar uma roleta e ganhar bônus como pontos extras, medalhas ou dicas de bem-estar.
* **Simplicidade:** Pode ser feita com animação simples ou apenas resultado randômico.

### **Painel de Progresso Visual**

* **Como funciona:** Gráficos ou barras de progresso mostrando o desempenho do usuário (dias consecutivos, total de pontos, metas atingidas).
* **Gamificação:** Mostra o impacto da rotina saudável, criando motivação visual.

### **Cartas de Dicas Diárias (de zoeira/humor)**

* **Como funciona:** Ao logar, o usuário recebe uma “carta” com uma dica de saúde ou bem-estar.
* **Gamificação:** Algumas cartas dão bônus se a dica for seguida (ex: "Beba água agora e ganhe +5 pontos").