



Eva Šišková

Gamifikovaná aplikácia určená na zmenu jedálnička, navrhnutá na základe výskumu o možnostiach udržania potravinového systému vrámci enviromentálnych limitov.

Nároky na potravinovú produkciu

2010

6,958,169,159 ľudí

5.2 biliónov ton oxidu uhličitého

12.6 milióna km² ornej pôdy

1 810 km³ pitnej vody

2050

9.5 – 10.5 miliárd ľudí **(+23–45%)**

9.7 biliónov ton oxidu uhličitého **(+87%)**

21.1 milióna km² ornej pôdy **(+67%)**

2 986 km³ pitnej vody **(+65%)**

Výroba živočišných produktov
je najzaťažujúcejšia v rámci
potravinovej produkcie

72 - 78 % celkových emisií

Predpoklady na udržanie životného prostredia najbližších 30 rokov

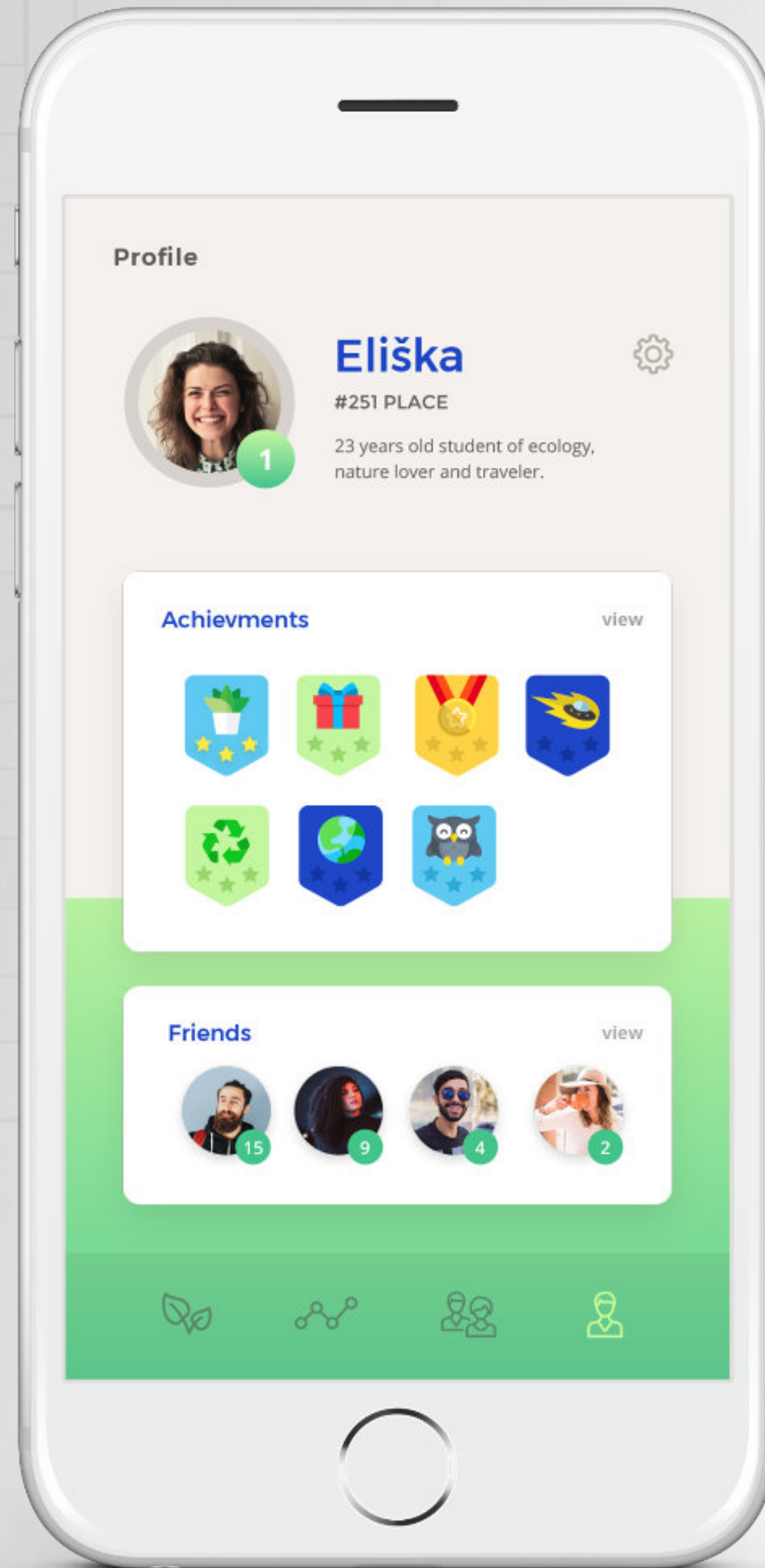
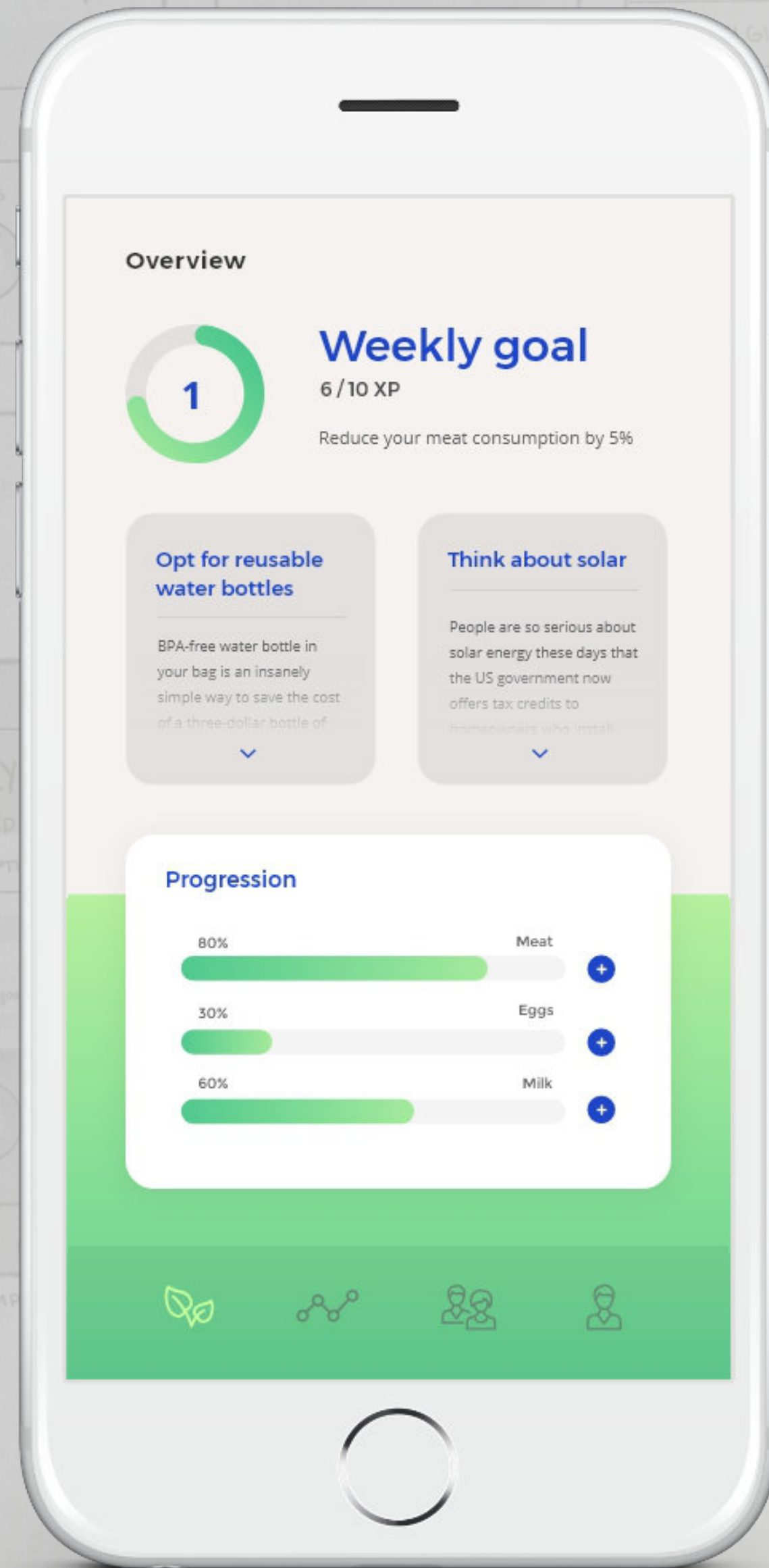
1. Znížiť food wasting o 75%

- najviac vyhadzuje koncový spotrebiteľ a to konkrétne ovocie a zeleninu

2. Optimalizovať technológie v poľnohospodárstve

3. Zmeniť jedálničiek ekonomicky prosperujúcich krajín

- znížiť spotrebu mäsa o 75–95%, vajec a mliečnych výrobkov o 60%

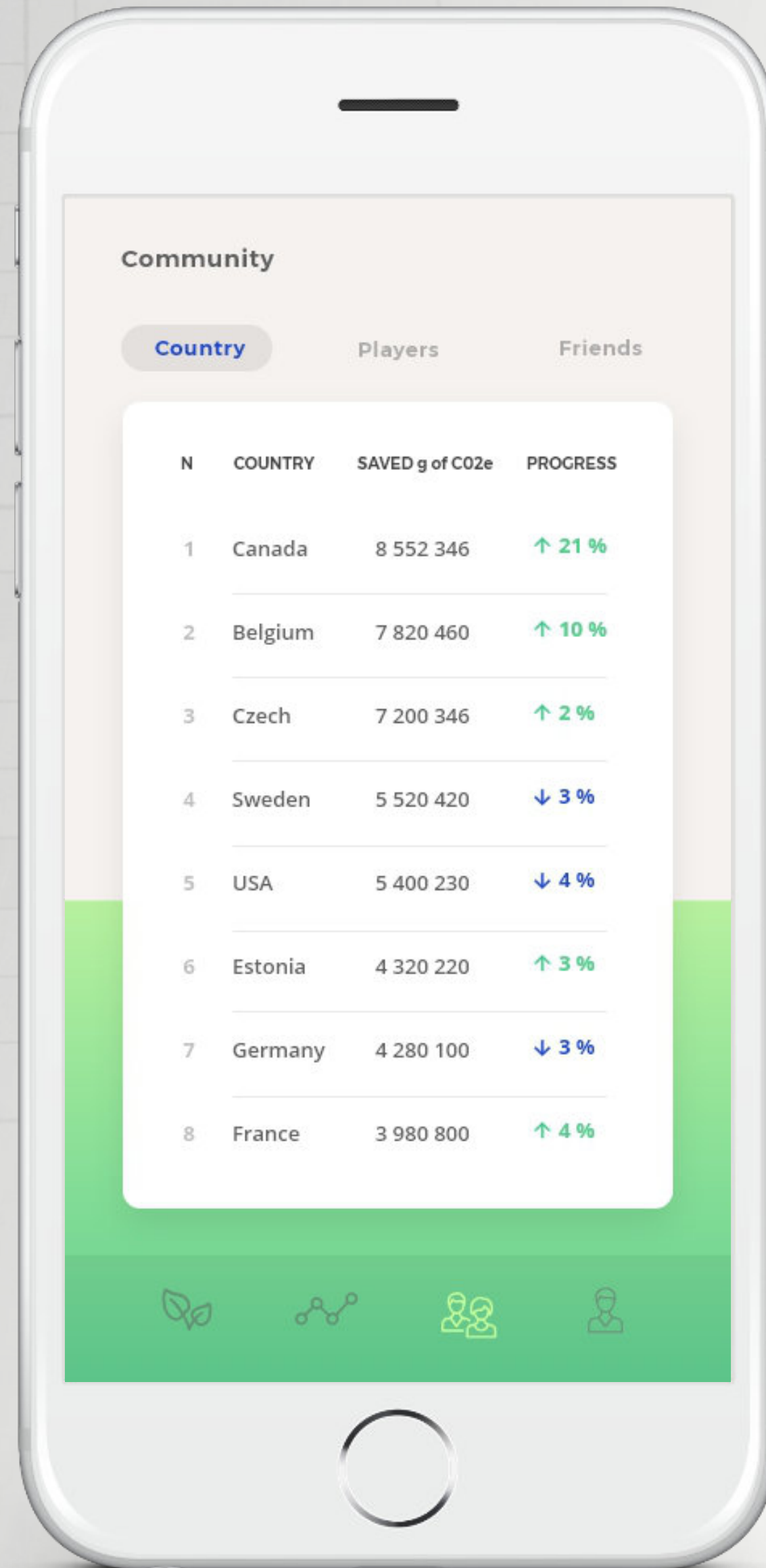
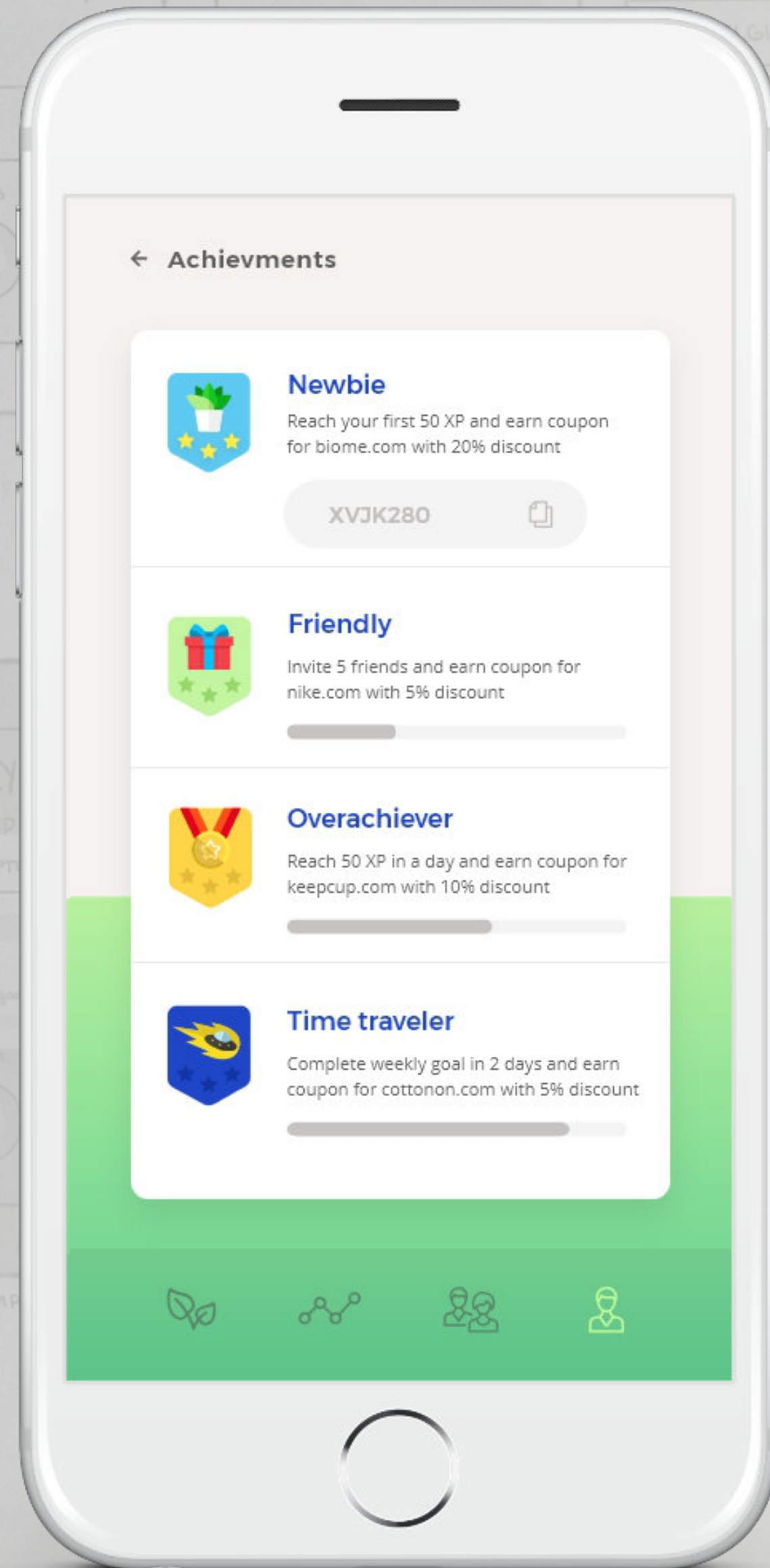


1. Overview / Dashboard

Zameraný primárne na prehľad týždennej spotreby

2. Profil

Prehľad achievementov, rebríčky priateľov

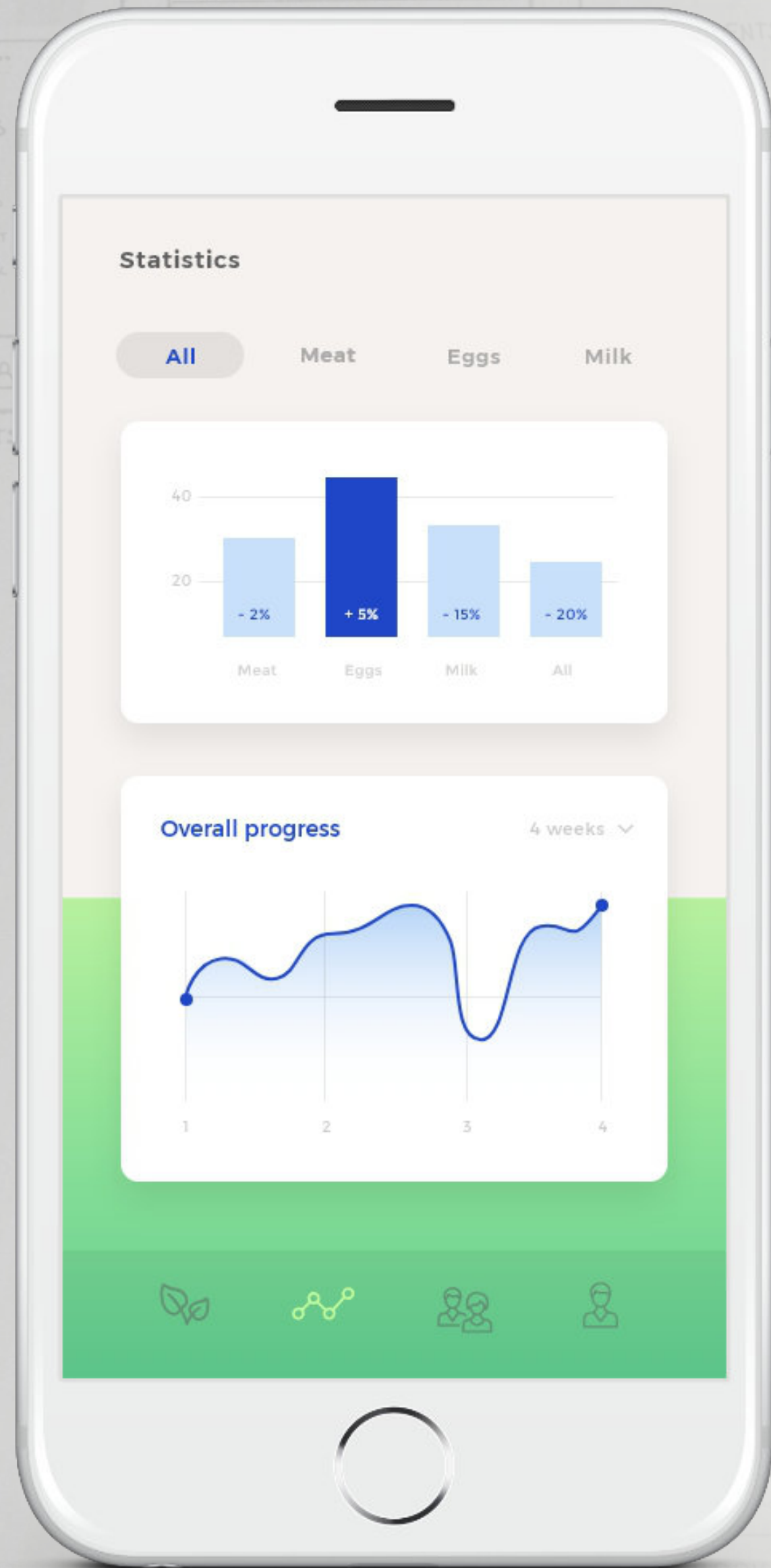


3. Achievmenty

Achievmenty formou zľavových kupónov v eco-friendly obchodoch

4. Komunita

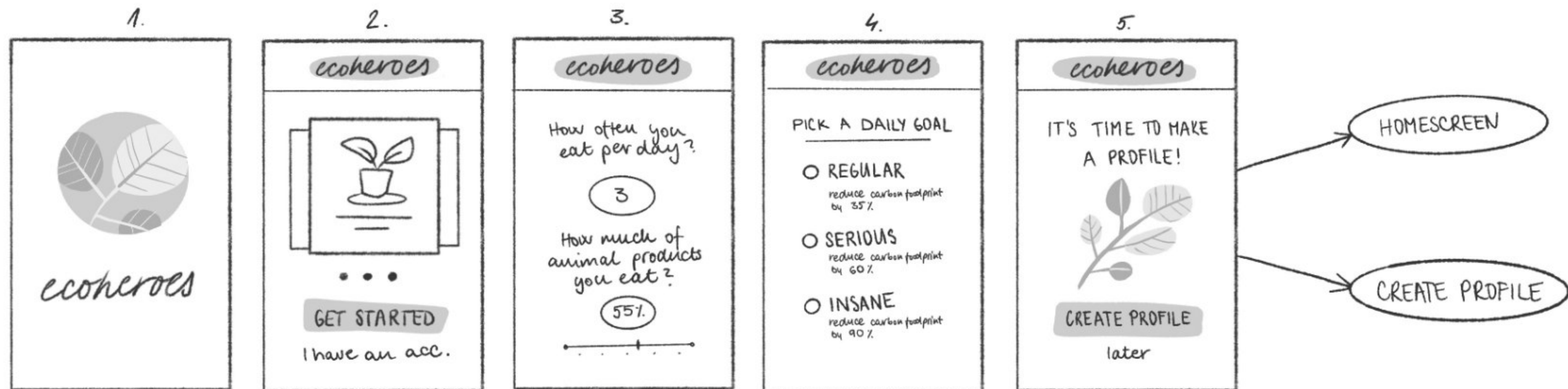
Rebríčky poradia krajín, všetkých užívateľov a priateľov



5. Osobné štatistiky

Graf celkového progresu a spotreby jednotlivých živočíšnych produktov

ONBOARDING



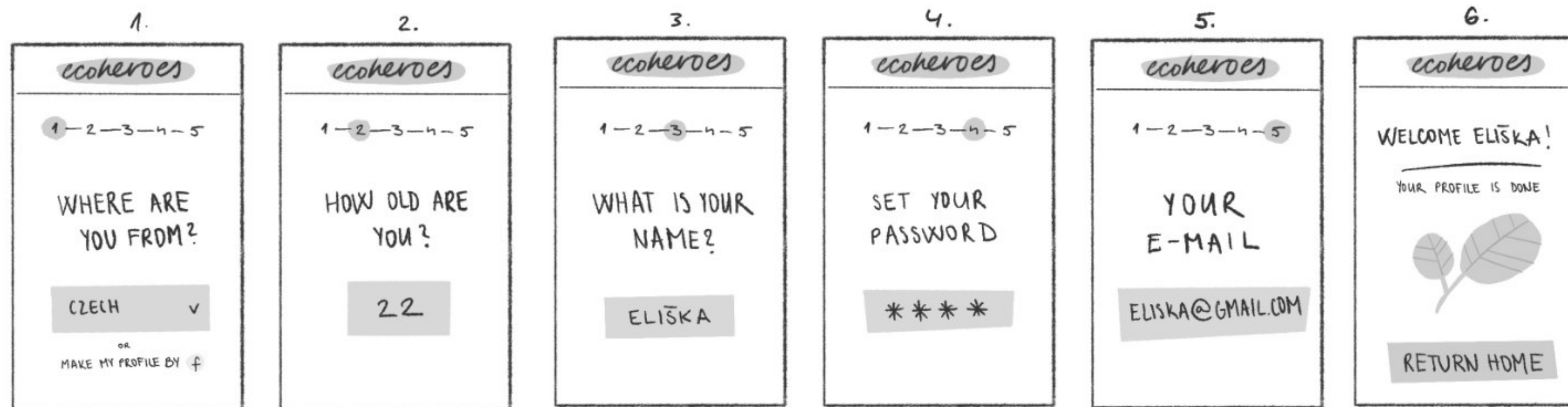
Úvodný screen

Uvedenie do problematiky, súhrn štatistik o tom ako dokáže jedinec ovplyvniť eko situáciu

Základné info o užívateľských stravovacích návykoch

Úroveň obtiažnosti

SETTING PROFILE



Ďakujem za pozornosť :)