



Programação Web

Plataforma de Educação Online

André Santos da Silva
Breno Carneiro Bosan Camilo

Professor Carlos Veríssimo

Ramo de atividade da empresa:

A empresa E-ducação atua no ramo da educação, mais especificamente online.

Contexto de mercado:

O contexto de mercado na educação online tem um crescimento significativo impulsionado pela tecnologia, mudanças nas preferências dos alunos e demandas por flexibilidade. Com o avanço da internet e o desenvolvimento de plataformas de aprendizado online, instituições educacionais e empresas têm ampliado suas ofertas para atender a uma ampla gama de alunos, desde crianças até profissionais em busca de desenvolvimento. Esse cenário tem gerado uma competição acirrada no mercado, levando a inovações em métodos de ensino, modelos de negócios e tecnologias educacionais. Além disso, a pandemia de COVID-19 acelerou ainda mais a adoção de educação online, levando muitas instituições a investirem em infraestrutura digital e conteúdo virtual para atender às necessidades dos alunos em um ambiente remoto.

Identificação (caracterização) do cliente alvo:

1. Estudantes em busca de flexibilidade;
2. Profissionais em busca de desenvolvimento;
3. Estudantes em áreas geograficamente remotas;
4. Pais procurando educação complementar para seus filhos;
5. Professores e educadores em busca de recursos e desenvolvimento profissional.

Necessidades de negócio:

1. Desenvolvimento de Conteúdo;
2. Tecnologia e Infraestrutura;
3. Experiência do Usuário (UX);
4. Marketing e Aquisição de Clientes;
5. Suporte ao Cliente e Comunidade;
6. Análise e Melhoria Contínua;
7. Parcerias e Colaborações.

Dor do cliente:

1. Dificuldade de Navegação e Usabilidade;
2. Qualidade do Conteúdo;
3. Falta de Engajamento e Interatividade;
4. Suporte ao Cliente Insuficiente;
5. Preocupações com a Credibilidade e Certificação;
6. Preço e Valor Percebido;
7. Adaptação a Diferentes Estilos de Aprendizagem.

Entendimento do problema e Estratégia de atuação:

1. Pesquisa de Mercado e Feedback do Cliente;
2. Design de Usabilidade Intuitiva;

3. Conteúdo de Qualidade;
4. Engajamento e Interatividade;
5. Suporte ao Cliente Eficiente;
6. Credibilidade e Transparência;
7. Preço Justo e Valor Percebido;
8. Variedade de Estilos de Aprendizagem;
9. Atualizações e Inovação Constantes.

Macro cronograma:

Planejamento e Pesquisa Inicial:

- Realizar pesquisa de mercado.
- Definir público-alvo e personas.
- Estudar concorrentes e suas plataformas.
- Estabelecer objetivos e metas.

Desenvolvimento da Plataforma:

- Design da interface do usuário (UI).
- Desenvolvimento do front-end.
- Implementação de um sistema de cadastro dos usuários (Alunos e professores).
- Desenvolvimento de recursos interativos e de engajamento.

Criação de Conteúdo:

- Desenvolvimento de templates sobre os recursos multimídia (vídeos, apresentações, etc.).
- Desenvolvimento de um portal do aluno, onde será possível assistir as aulas, visualização de materiais e fóruns.
- Implementar sistema de feedback de professores aos resultados de atividades e provas dos alunos.

Testes e Ajustes:

- Realização de testes de usabilidade.
- Identificação e correção de bugs e falhas.
- Ajustes com base nos resultados dos testes e feedback.

Suporte e Manutenção:

- Fornecimento de suporte ao cliente.
- Atualização de conteúdo e recursos.
- Implementação de melhorias com base no feedback dos usuários.