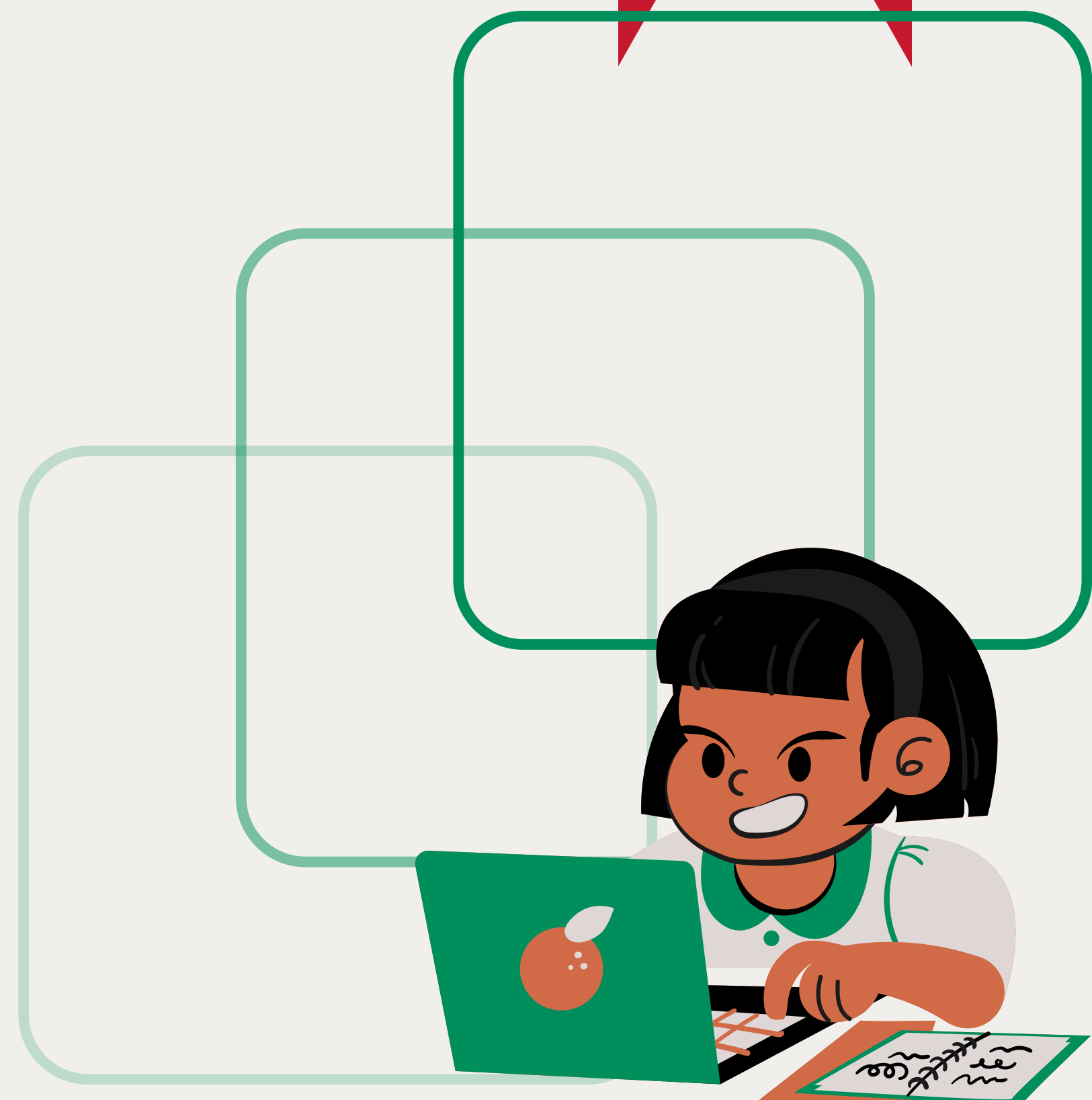




Ensino de Tecnologia.



## SQUAD 45

Maria Manguinho



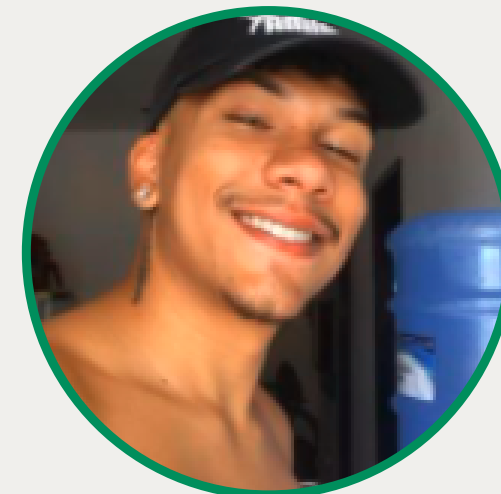
Luhan Santana



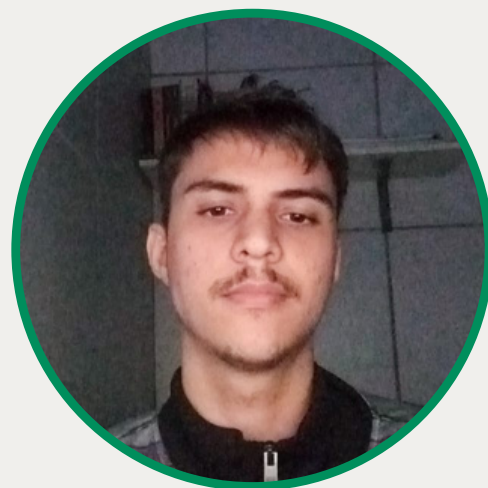
Eduardo Menezes



Hebert Kauan



Matheus Felipe



Yasmin Branco



Rebeca Patrícia





# PROBLEMA

- Imersão tardia e déficit na aprendizagem tecnológica infantil.
- Aumento no consumo de aplicativos que geram distrações.





- Segundo levantamento da Geek Hunter, o mercado de Tecnologia teve aumento de 310% nas vagas, em 2020. No entanto, há poucos profissionais qualificados.
- Conforme Pesquisa da Game Brasil 2021 (PGB), o consumo de jogos no país aumentou em 75% em decorrência do isolamento quando comparado com dados do ano passado.

**Será que é possível resolvê-los, unindo-os?**






- Nossa plataforma Olá,Tech! Contém um ensino tecnológico gamificado que possui organização simples e intuitiva, afim de incentivar a imersão tecnológica infantil.

**START**

# PRINCIPAIS CONCORRENTES



| $f(x)$                         |  | CodeCombat | Scratch | Byju's Future School |
|--------------------------------|---|------------|---------|----------------------|
| Foco na educação infantil      | ✓   | ✓          | ✓       | ✓                    |
| Multiplataforma                | ✓   | ✗          | ✓       | ✓                    |
| Acesso Offline                 | ✓   | ✗          | ✓       | ✗                    |
| 100% NO ADS                    | ✓   | ✓          | ✓       | ✓                    |
| Interface dinâmica e intuitiva | ✓   | ✗          | ✗       | ✓                    |
| Abordagem além da programação  | ✓   | ✗          | ✗       | ✗                    |
| Possui aulas e conteúdos       | ✓   | ✗          | ✗       | ✓                    |
| Feito com amor                 | ♥   | ?          | ?       | ?                    |





## Vantagem Competitiva

- Multiplataforma
- Acesso a conteúdos offline
- Engloba vários conteúdos sobre tecnologia

## Proposta de Valor único

- Aprimoramento das habilidades (soft skills) além da programação.

## Segmento de Clientes

- Instituições de Ensino
  - Consumidores interessados
- Adotantes Iniciais**
- Instituições de ensino em geral

## Canais

- Escolas
- Redes Sociais
- Anúncios





## Fontes de Receita

- Assinatura dos pacotes pelas instituições de ensino interessadas.
- Assinaturas avulsas

## Métricas Chaves

- Planos para escolas.
- Planos para alunos individuais (caso sua escola não seja afiliada ao Olá, Tech!).

## Estrutura de custos

- Custos de Desenvolvimento.
- Custo com recursos humanos
- Custos com Publicidade







# ESTRUTURA DE CUSTOS



- **Despesas de desenvolvimento:**

- Banco de dados
- Hospedagem

- **Custo com recursos humanos:**

- Programador Front-End
- Programador Back-End
- Designer
- Programador Mobile

- **Custo com publicidade:**

- Anúncios em rede sociais
- Anúncios pelo Google ads



# PERSONAS







# PERSONAS



## João Pedro Carvalho de Sousa

**Ocupação:** Estudante

**Idade:** 10

**Gênero:** Masculino

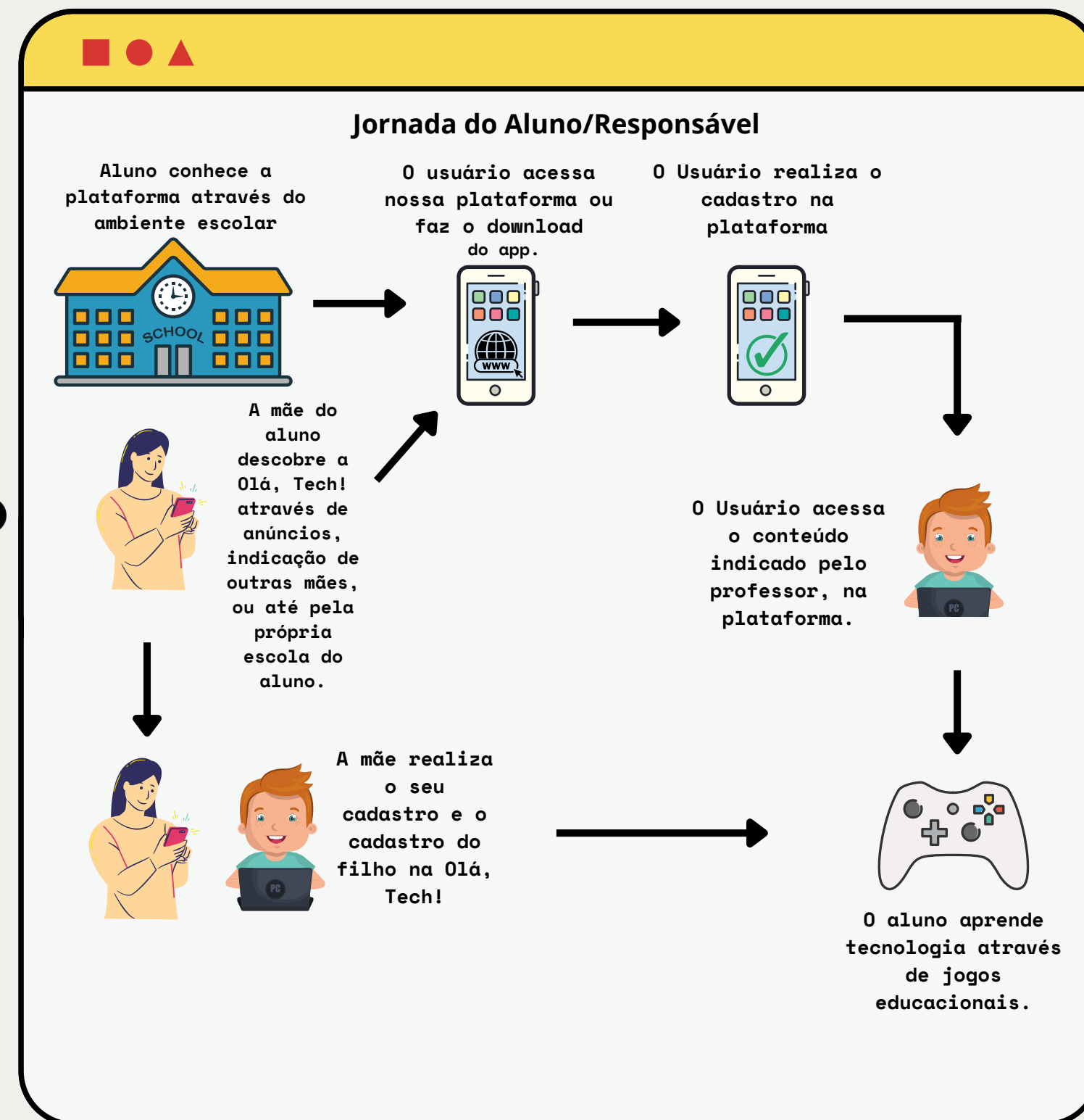
**Educação:** 6º ano

**Mídias:** Assiste muito Tiktok, consome conteúdos de jogos digitais.

**Objetivos:** Tem dificuldade para aprender os conteúdos da forma tradicional, gostaria de uma maneira mais divertida de entender os assuntos.

**Como minha empresa pode ajudá-lo:** Oferecendo um novo meio de aprendizado de forma mais dinâmica e inovadora, afim de aguçar sua curiosidade para o funcionamento da tecnologia e suas imensas capacidades.

# JORNADA DO USUÁRIO



# TESTE NOSSO PROTÓTIPO

