

LEAN CANVAS



PROBLEMA

- Imersão tardia ao funcionamento do mundo tecnológico.
- Alta demanda dos profissões de T.I.
- Sociedade juvenil focada apenas nas distrações tecnológicas.

Principais Concorrentes:

- Scratch
- CodeCombat
- Byju's Future School

VANTAGEM COMPETITIVA

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

MÉTRICAS CHAVES

- Planos para escolas
- Acesso aos conteúdos e as ferramentas de gerenciamento
- Planos para alunos individuais
- Acesso aos conteúdos

SOLUÇÃO

- Desenvolvimento de uma plataforma de ensino tecnológico gamificado, com interface intuitiva e simples. Inovando dessa forma o aprendizado dos diversos segmentos da tecnologia.

SEGMENTO DE CLIENTES

- Escolas públicas
- Escolas particulares
- Instituições de Ensino
- Consumidores Interessados

Adotantes iniciais:

- Instituições de Ensino em geral

FONTES DE RECEITA

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

PROPOSTA DE VALOR ÚNICO

- Aprimoramento de habilidades além da programação convencional
- Desenvolver o conhecimento sobre o lado funcional da tecnologia.

ESTRUTURA DE CUSTOS

- Bando de dados
- Hospedagem
- Custo com recursos humanos
- Programador Front-End
- Programador Back-End
- Designer
- Custos com Publicidade

CANAIS

- Youtube
- Escolas
- Redes Sociais
- Anúncios