

# PLATAFORMA DE EMPREENDIMENTO

## Plano de Projeto • Canvas de Impacto Social

### Resumo executivo

A Empreenda+ IA é uma plataforma de aprendizado para empreendedorismo com foco em inclusão produtiva. Combina microcursos gamificados, simulações realistas de atendimento ao cliente, atividades de pensamento crítico e um chatbot de IA que atua como mentor 24/7. A solução foi desenhada para reduzir desigualdades digitais no Brasil, atendendo principalmente pessoas desempregadas ou subempregadas e trabalhadores informais que buscam gerar renda.

-----

### 1) O PROBLEMA

- Desafio social: Desigualdade de acesso à educação empreendedora prática, mentoria, rede de apoio e ferramentas digitais. A “divisão digital” dificulta o desenvolvimento de competências e a geração de renda sustentável.
- Quem são os mais afetados: pessoas desempregadas ou subempregadas; jovens NEET (que não estudam nem trabalham); mulheres chefes de família; pessoas negras e periféricas; PCD; moradores de áreas rurais; migrantes; microempreendedores informais com baixa escolaridade digital.
- Como a divisão digital impacta: acesso precário à internet e a dispositivos; baixo letramento digital/financeiro; dificuldade para aprender de forma autônoma; custos de cursos presenciais; ausência de mentoria contínua; conteúdos pouco contextualizados à realidade local.
- Consequências: permanência no desemprego ou subemprego; baixa produtividade de pequenos negócios; renda instável; exclusão financeira; desistência de estudos; manutenção de desigualdades regionais, de gênero e raça; baixo bem-estar e autonomia econômica.

### 2) A SOLUÇÃO PROPOSTA

- Descrição: Plataforma de aprendizado (aplicativo) com jornadas personalizadas de empreendedorismo (planejamento, vendas, atendimento, finanças, marketing digital, formalização, ética e conformidade). Inclui:
  - Chatbot de IA (mentor de bolso): tira dúvidas, explica conceitos, indica próximos passos, sugere materiais e dá feedback com base em rubricas; fornece exemplos contextualizados e cita fontes/objetivos de aprendizagem.

- Gamificação: XP, medalhas, missões, trilhas, ranking saudável e desafios comunitários. Recompensas vinculadas a marcos reais (como primeira venda, emissão de nota, criação do MEI).
- Simulações interativas: atendimento ao cliente (voz e texto), negociação, pós-venda, gestão de crise, objeções comuns; cenários ramificados com avaliação automática.
- Pensamento crítico: diagnósticos de viabilidade, identificação de vieses, análise de risco, leitura de dados, estudo de casos locais, detecção de falácias.
- Ferramentas práticas: gerador de plano de negócio enxuto; calculadora de precificação e margem; checklist de formalização; roteiros de apresentações; modelos de mensagens e scripts de atendimento; planejamento de conteúdo.
- Tecnologia para Redução de Desigualdades: acesso móvel, funcionamento em aparelhos antigos, multicanal (web/app) e IA que adapta linguagem e respeita preferências de acessibilidade.
- Arquitetura (alto nível): aplicação responsiva; backend serverless (escalabilidade, eficiência e redundância), modelos de linguagem eficientes (relação custo-benefício e capacidade de agentificação); banco de dados de usuários, preferências e progresso; simulação de cenários com IA.
- Segurança/Conformidade: LGPD (minimização de dados, consentimento para retenção, DPO); auditoria de prompts/respostas sensíveis; filtros de segurança.

### 3) PÚBLICO-ALVO (usuários diretos)

- Segmentos principais:
  - Pessoas desempregadas/subempregadas em busca de geração de renda;
  - Microempreendedores informais/MEI iniciantes;
  - Jovens (18–35) em periferias urbanas e zonas rurais; mulheres em retorno ao trabalho; PCD.
- Barreiras digitais típicas: dados móveis limitados; dispositivos de 5–7 anos; baixas habilidades digitais/leituras; ambientes ruidosos (preferência por áudio/voz); conectividade instável.
- Implicações de design: mobile-first; fluxo curto (lições de 5–10 min); navegação por toque e teclado; tutoriais em linguagem simples; opção voz-para-texto e texto-para-voz; conteúdos “só texto” e “modo leve” para conexões lentas.

#### 4) BENEFÍCIO PRINCIPAL

Plataforma interativa e educativa que transforma aprendizado em renda real.

Por que é melhor que alternativas: une teoria e prática com simulações realistas, feedback imediato por IA, baixo consumo de dados, linguagem acessível/localizada. Cursos tradicionais são caros, passivos e pouco personalizados; vídeos soltos não geram prática nem suporte contínuo.

#### 5) INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE

Objetivo: garantir que qualquer pessoa consiga aprender e empreender, independentemente de conexão, dispositivo ou condição.

- Funciona com internet lenta: “modo leve” (prioriza texto), e opção de baixar materiais para estudar sem conexão contínua.
- Compatível com aparelhos antigos e computadores simples: páginas leves, sem dependência de recursos de hardware recentes.
- Linguagem clara: conteúdos curtos, passo a passo, glossário de termos e exemplos do cotidiano, evitando jargões.
- Vários formatos de acesso ao conteúdo: legendas em todos os vídeos, transcrições, leitura em voz alta (texto → fala) e ditado por voz (fala → texto); imagens com descrição textual.
- Navegação simples: botões e caminhos visíveis, ajuda em cada etapa, uso possível com teclado, mouse ou toque.
- Leitura confortável: ajuste de tamanho da fonte, alto contraste e modo escuro; informações não dependem apenas de cores.
- Chatbot acessível: respostas em linguagem simples, opção de leitura em voz alta e exemplos adaptados ao contexto do usuário.
- Conteúdo inclusivo: casos e atividades que consideram diferentes realidades (mulheres, jovens, pessoas com deficiência, periferias e áreas rurais).
- Privacidade e transparência: controle claro sobre dados pessoais e permissões, em conformidade com a LGPD.
- Flexibilidade de tempo: torna o uso da plataforma possível mesmo para aqueles que não disponham de um grande período de tempo livre, podendo realizar atividades e consultas em tempos fragmentados e em qualquer horário do dia.

*Referência:* a implementação é orientada pelas diretrizes internacionais de acessibilidade digital (WCAG 2.1, nível AA).

#### 6) IMPACTO SOCIAL ESPERADO

- Mudança positiva: inclusão produtiva e aumento de renda de públicos vulneráveis; formalização de negócios; melhoria de habilidades digitais e socioemocionais; autonomia financeira e autoestima.
- Medição: linha de base, acompanhamento trimestral e avaliação semestral; painel de impacto com dados anonimizados; controle por coortes e, se viável, avaliação quase-experimental.

## 7) SUSTENTABILIDADE DO PROJETO

- Modelo: negócio social
- Fontes de receita:
  - Freemium (conteúdo base gratuito; add-ons premium opcionais e subsidiados);
  - Licenciamento B2B/B2G para programas de empregabilidade/qualificação (ONGs, secretarias, escolas técnicas);
  - Patrocínios e CSR (empresas que apoiam bolsas de dados/dispositivos);
  - Taxa simbólica por certificações/microcredenciais (com isenção social);
  - Comissões éticas por marketplaces/parceiros de serviços para MEIs;
- Modelos de IA eficientes;
- PWA (menos downloads), recursos otimizados e CDN local.