

E.A.E.: Estudante Apoia Estudante - Business Model Canvas

Recursos Chaves

- Recursos intelectuais:  
Designers e Programadores
- Físicos: Computadores
- Locação de imóvel  
- Aperfeiçoamento da mão de obra (equipe)
- Desenvolvimento da plataforma (marketing e publicidade)

Canais:

- Redes sociais  
- Anúncios pelo Google adwords  
- App Stores
- Instituições de ensino  
- Professores parceiros
- O corpo docente do E.A.E, que trabalha de forma voluntária por um bem em comum, pode ser uma das principais vias de difusão do projeto.

Segmentos de cliente:

- Alunos do Ensino Médio não familiarizados com o ensino remoto emergencial
- Jovens de 15 à 17 anos
- Baixo nível de produtividade atrelado às emoções oriundas do período adaptativo e seus desafios
- Jovens que apresentam dificuldades quanto ao gerenciamento de tempo nas tarefas do dia-a-dia.
- Rede social;  
- Compartilhamento de ideias;  
- Acompanhar o processo alheio.

Atividades Chaves

- Desenvolvimento e manutenção de software
- Manutenção de equipamentos

Fluxo de caixa:

Gratuito

Estrutura de custos:

- Desenvolvimento do aplicativo.  
- Manutenção, caso ocorra divergências do que foi programado.
- Anúncios.  
- Equipe, para a administração das mídias sociais e controle de avaliações dos usuários.

Parceiros chaves:

- Instituições de rede pública e privada, para difusão da proposta.
- Rede de docentes voluntários.

Relacionamento com o consumidor:

- Suporte online, no próprio aplicativo.  
- O consumidor pode relatar qualquer situação, assim como enviar sua opinião sobre o E.A.E pelo próprio aplicativo, na aba "suporte"
- Layouts que demonstram estimular o interesse por parte do público alvo.
- Auxiliar o corpo discente quanto o gerenciamento do processo de ensino, da forma mais segura possível.
- Self service  
Perfil online
- Levando em conta a interface do aplicativo, de uma comunidade social, serão criadas diretrizes que devem ser seguidas, para promover o ambiente mais íntegro e harmonioso possível.

Proposta de valor:

- Protagonismo estudantil;  
- Interatividade Aluno - Aluno;  
- Rede social de aprendizagem contínua.
- Compartilhamento de produções próprias
- A metodologia de rede social estimula o jovem a explorar os conteúdos de maneira dinâmica e prática, ao passo que incentiva novas interações escolares
- Gerenciamento adaptativo de tempo com uma interface acessível e intuitiva
- Atividades e conteúdos indicados de acordo a necessidade de cada aluno

