



ACELERADORA
DE IDEIAS

Templates para atividades práticas
Adaptado

Stakeholders

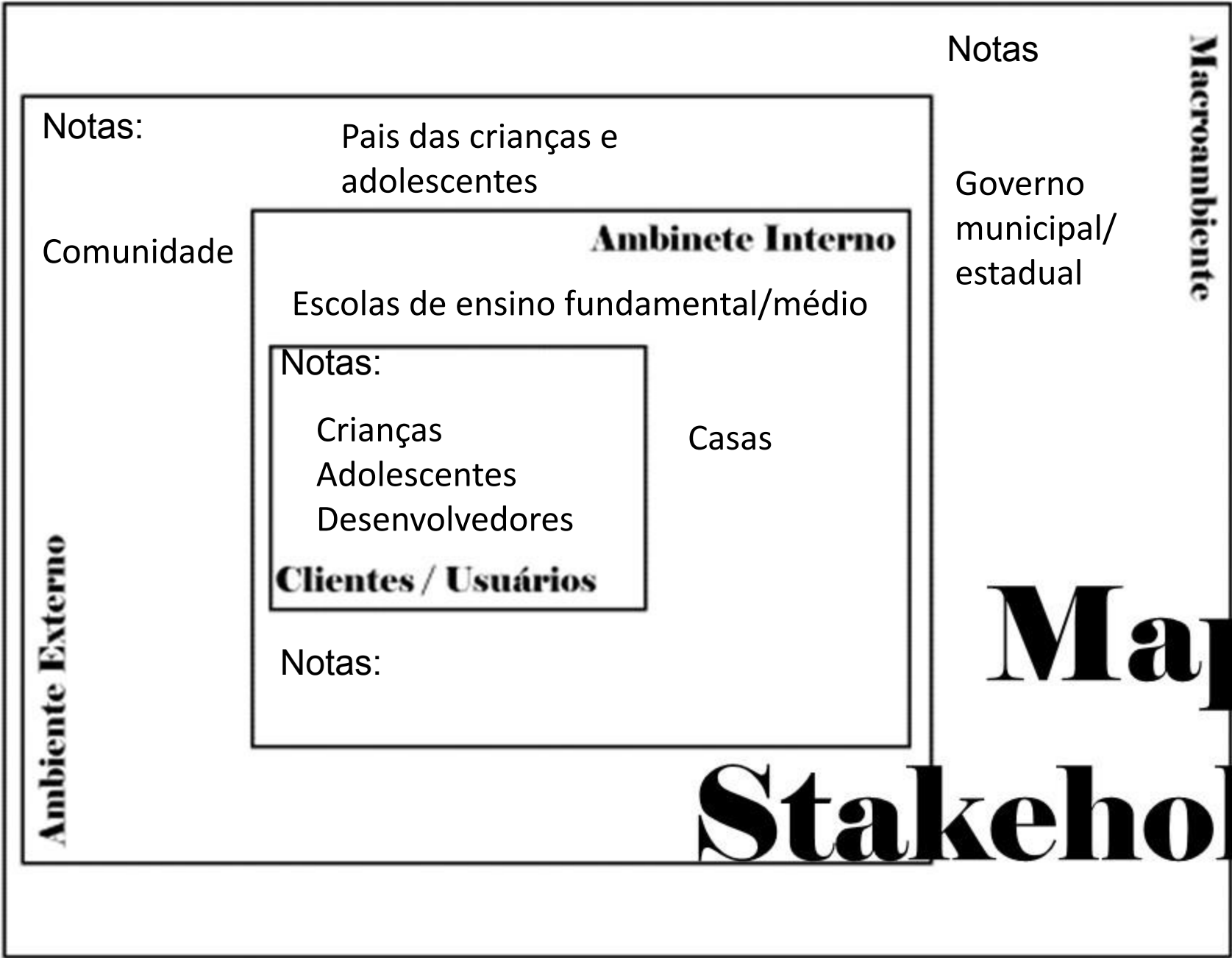
Liste aqui:

- 1) Crianças
- 2) Adolescentes
- 3) Desenvolvedores
- 4) Escolas de ensino fundamental/médio
- 5) Pais
- 6) Professores
- ...

Dicas: pense em quem impacta o seu problema e quem é impactado por ele.

Stakeholders

Quem eu afeto e quem é afetado por mim?



Mapa de Stakeholders

Observação

Necessidades:

Engine

Código

Arte

Restrições:

Tempo

Experiên
cia

Monetári
a

Dificuldades:

Sistema
de login

Mecânica
s

Tutoriais

Padrões:

Mecânica
s do jogo

Planejam
ento

Engine

Adaptações:

Problemas:

Marketing

Conheci
mento

Arte

Relacionamentos:

Crianças

Escolas

Pais

ACELERADORA
DE IDEIAS

Empatia

Sentimentos:

Felicidade

Esperan
çoso

Animado

Expectativas:

Sucesso

Aprendiz
ado

Medos:

Fracasso

Erros

Falhas

Tomadas de Decisão:

Começar

Estudar
Finanças

Estudar
Engines

Aspirações:

“The
sims”

Simulado
r de vida

“Monopo
ly”

Pensamentos:

Tentar se
diferencia
r

manter
interface
simples

Aspectos Culturais:

Povo brasileiro
com pouca
educação
financeira

Crianças sem
conheciment
o

ACELERADORA
DE IDEIAS

Certezas

Suposições

Dúvidas

Problemas

Mercado
concorrido

Muitos jogos
não dão
certo

Porque não
dão certo?

Oportunidades

Muitos
sucessos

Ideia
funcional

Qual ideia
funciona?

Informações

Grande
procura

Mercado
grande

Como se
diferenciar

Planejamento das Entrevistas

Elaborar questões aqui:

- Informações pessoais (Nome, Idade e Cidade)
- Quais são suas experiências de trabalho anteriores?
- Qual é o ramo da empresa?
- O que você gostaria de encontrar em uma oportunidade de emprego ideal?
- Quais são os principais desafios que você enfrenta/enfrentou ao procurar emprego?
- Como você preferiria ser contatado por potenciais empregadores (e-mail, telefone, mensagem no aplicativo, etc.)?
- Você gostaria que um aplicativo facilitasse em sua busca por oportunidades de emprego?
- Quais recursos ou funcionalidades você considera importantes para um aplicativo de busca de emprego?
- Quais são as suas expectativas em relação a um relacionamento com um empregador após conseguir um emprego?

ACELERADORA
DE IDEIAS

Resumo da entrevista

Atualizar Matriz CSD

Volte para o Slide 6 e atualize as informações



ACELERADORA
DE IDEIAS

Fatores Sociais:

Analfabetismo econômico

desinteresse

despreparação para vida adulta

Fatores Geográficos:



Fatores Políticos:

Falta de interesse

Falta de opções

Falta de investimento

Fatores Econômicos:

Crise Econômica

Pobreza crônica

Inigualdade

Fatores Tecnológicos:

Fácil obtenção

Fácil divulgação

Fácil produção

Fatores Legais:

Licença governo

Licença de venda

Licença do software

Sociedade:

população analfabeta

Contexto

Mercado

Concorrência:

"Bit Life"

"The Sims"

"Monopoly"

Segmentos:

Tendências:

jogos de celular

jogos AAA

Jogos gratuitos

Ameaças:

Fracasso

Ideia Repetida

Má execução

Soluções já existentes:

Aulas

Cursos

Videos educativos

Ambiente:

Majoritariamente celular

Voltado a crianças/adolescentes

gráficos simples

Necessidades e Demandas:

Ensinar educação financeira

Jogabilidade divertida

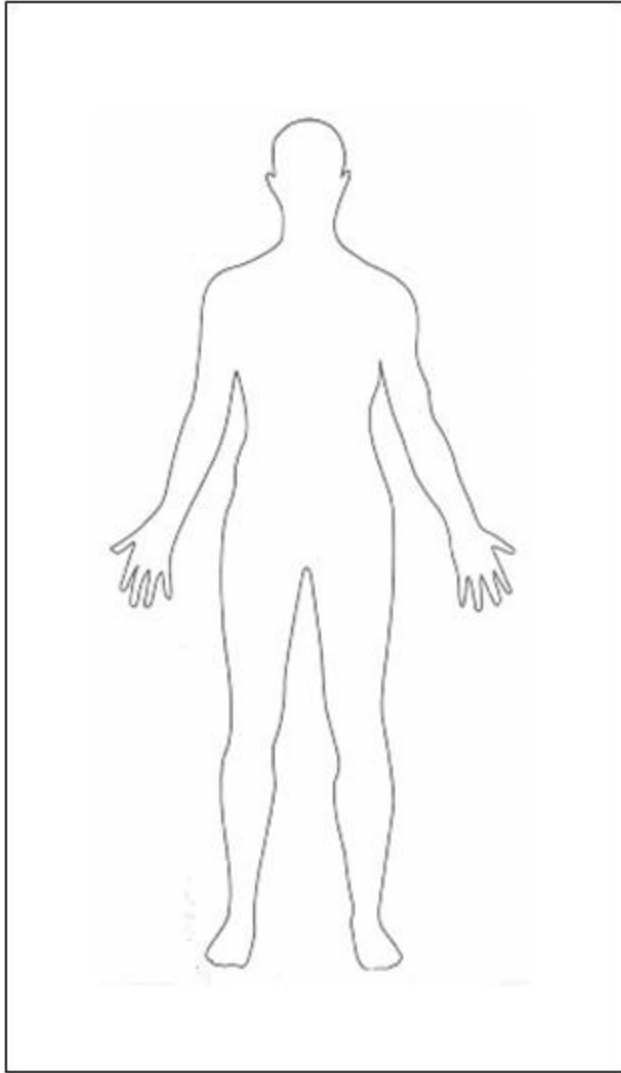
Interface intuitiva

Atualizar Matriz CSD

Volte para o Slide 6 e atualize as informações



A C E L E R A D O R A
D E I D E I A S



Nome: Jorge
Idade: 14
Profissão: Aluno
Onde mora: Casa dos pais
Personalidade: Agitado

O que pensa:
Aprender, se divertir

O que faz:
Estuda

O que sente:
Felicidade

Dificuldades:
Dinheiro, Notas, Controle financeiro

Necessidades:
Diversão, Aprendizado, Estudo

Persona + Mapa da Empatia

Insight Selecionado

-Além dos aspectos e desafios da carreira e finanças, dar ênfase nas mecânicas de administração da vida do personagem em seu cotidiano. Como cozinhar, manter a higiene, lazer, questões importantes de sobrevivência e qualidade de vida na vida adulta das pessoas. Penso ser uma boa ideia para alguém mais jovem poder experienciar para ter mais noção de como lidar com as responsabilidades da vida.

Ideação

Jogo educacional com foco em finanças, com o objetivo de ensinar crianças e adolescentes sobre educação financeira

Matriz de Seleção

Ideia	Desejabilidade	Praticabilidade	Viabilidade	Potencial de ganho \$	Total
1	Nota:	Nota:	Nota:	Nota:X	Soma:
2	Nota:	Nota:	Nota:	Nota:	Soma:
3	Nota:	Nota:	Nota:	Nota:	Soma:
4	Nota:X	Nota:X	Nota:	Nota:	Soma:
5	Nota:	Nota:	Nota:X	Nota:	Soma:

Desafio

Insight

Solução

obs

Erradicar a pobreza
de crianças e
adolescentes em
situação vulnerável
ODS 1

Ensinar
administração
financeira de uma
forma divertida e
efetiva

Desenvolver um
jogo que ensina
educação
financeira



Copie as informações e cole abaixo do título e verifique o alinhamento

Napkin Pitch

Napkin Pitch – Desenvolvimento do Conceito

NOME DO CONCEITO:

Mestre das moedas

A ideia: (descrever o conceito)

Notas:

A criação de um jogo educacional sobre educação financeira

Necessidades/Benefícios: (para quem? e como?)

Notas:

Crianças e adolescentes

Execução: (como entregar? Capacidades? Parceiros?)

Notas:

Jogo mobile, leve

Racionalização para o Negócio: (oportunidade, competição, sustentabilidade)

Notas:

Mercado grande e concorrido