Centros de custo Centros de lucro

Principais parceiros

Quem deverá estar envolvido na produção e entrega da sua solução?

- Instituições educacionais para implementação piloto e feedback.
- Empresas de tecnologia educacional para integração de recursos.
- Comunidades de educadores e especialistas em gamificação.

Principais atividades

O que você precisa fazer para produzir, comercializar e entregar sua solução?

- Desenvolvimento e manutenção da plataforma.
- Criação de conteúdos educativos gamificados.
- Suporte e treinamento para usuários.
- Pesquisa e desenvolvimento para melhorias contínuas.

Principais recursos

O que você precisa ter para produzir, comercializar e entregar sua solução?

- Equipe de desenvolvimento de software e design de interfaces.
- Especialistas em educação e gamificação.
- Infraestrutura tecnológica para hospedagem e manutenção da plataforma.

Propostas de valor

Quais problemas você resolve e como você os resolve?

Oferecer uma plataforma
educacional gamificada com
elementos de RPG para engajar
estudantes e educadores,
promovendo metodologias ativas
de ensino e aprendizagem
personalizada.

- Relatórios detalhados de desenvolvimento e progresso dos estudantes.
- Interfaces intuitivas e esteticamente atraentes desenvolvidas colaborativamente.
- Ferramentas de monitoramento e tomada de decisões educacionais.
- Uso de Metodologias Ativas de forma aplicada a gerar resultados satisfatórios

Relacionamento com clientes

Como você fala com seu mercado sobre a sua solução? Como você adquire clientes?

- Suporte contínuo e treinamento para educadores.
- Comunidade online para troca de experiências e feedback.
- Atualizações regulares e baseadas em feedback dos usuários.

Canais

Como você entrega sua solução para os clientes e onde eles podem encontrá-la?

- Plataforma online acessível via dispositivos móveis e desktops.
- Workshops e treinamentos para educadores.
- Parcerias com instituições educacionais para implementação e suporte.

Segmentos de clientes

Quem precisa da sua solução? Quantas pessoas precisam da sua solução agora ou precisarão dela em breve?

- Educadores e professores buscando inovar suas práticas pedagógicas.
- Estudantes de diferentes níveis de educação básica e superior.
- Instituições educacionais que desejam implementar metodologias ativas e inclusivas.

Estruturas de custos

- Desenvolvimento e manutenção da plataforma.
- Salários da equipe de desenvolvimento e especialistas.
- Marketing e treinamentos para adoção da plataforma.
- Custos operacionais como hospedagem e infraestrutura.

Fluxos de receitas

- Assinaturas mensais ou anuais das instituições educacionais.
- Taxas de licença para uso da plataforma por educadores independentes.
- Serviços adicionais como consultoria e personalização de conteúdos.