



CENTRO UNIVERSITÁRIO UDF
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
DISCIPLINA DE MODELAGEM DE NEGÓCIOS

Aplicativo de Educação: Carreira em Pauta Teste Vocacional



<https://www.facebook.com/101952891478431/posts/113947843612269/>

Discentes:

Caio Vinicius Araújo de Assis Monção RGM: 21194455

Maria Helena da Silva Alves RGM:21364010

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

BRASÍLIA, 30 de março 2020

SUMÁRIO

| | | |
|-----|----------------------------------|----|
| 1 | MODELO DE NEGÓCIO..... | 03 |
| 2 | ANÁLISE SWOT..... | 04 |
| 3 | PERFIL DA EQUIPE..... | 05 |
| 4 | PESQUISA DE MERCADO | 06 |
| 5 | POSICIONAMENTO DE MERCADO | 10 |
| 6 | ESTRATÉGIAS DE MARKETING | 12 |
| 7 | PROJEÇÃO FINANCEIRA | 13 |
| 7.1 | RECURSOS CHAVES..... | 14 |
| 7.2 | PRINCIPAIS CUSTOS..... | 14 |
| 7.3 | FONTES DE RECEITA..... | 15 |
| 7.4 | INDICADORES DE VIABILIDADE | 15 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 16 |
| | REFERÊNCIAS | 17 |

1 MODELO DE NEGÓCIOS (INTRODUÇÃO)

O negócio que iremos projetar é um aplicativo onde as pessoas que ainda estão em dúvidas de qual carreira seguir possam ter uma ideia de qual área atuar e seguir, com a atualidade as pessoas principalmente os jovens não tem tempo e para ir nas universidades procurarem cursos por isso utilizam a internet através de páginas e App que estão cada vez mais acessíveis as pessoas.


A proposta é apresentar um aplicativo como questões que possa direcionar a carreira, apresentar as oportunidades de mercado, passar informações sobre cursos, salários e desenvolvimento da carreira, esse App será direcionado principalmente aos alunos do ensino médio que ainda estão com idade de 16 a 18 anos e devem escolher seu futuro e demais públicas para mudanças de carreira.

Com a atualidade os App tem sido cada vez mais otimizadores de tempo, geradores de informações e acessíveis as todas as classes sócias.

1.1 PROPOSTA DE VALOR (PRODUTO/SERVIÇO)

O aplicativo baseado na área de educação o mesmo tem o objetivo de esclarecer e trazer informações as pessoas que precisam definir sua carreira, por isso será um produto de fácil acesso os sistemas operacionais disponíveis no mercado, e sua interação será de forma simples e objetiva, Nosso produto é um Quis com perguntas que ajudam identificar a área de atuação do cliente e será direcionado a páginas onde mostrará cursos dentro das áreas de atuação como biológicas, exatas e humanas. Esse produto influenciará na decisão de encontrar uma carreira ou mudanças de áreas de atuação ou especializações.

1.2 MODELO DE NEGÓCIOS CANVAS – BUSINESS MODEL CANVAS –



J&M Soluções em TI

soluções e tecnologia empresarial

CANVAS - Modelo de Negócio

| Parceiros Chave | Atividades Chave | Proposta de Valor | Relacionamento com o Cliente | Segmento de Clientes |
|---|---|--|---|--|
| <p>O principal parceiro será as instituições de ensino superior; Os profissionais da área e demais envolvidos; Plataformas de desenvolvimento e licença para atuação; Organização de tempo e ótima estrutura.</p> | <p>Nosso aplicativo será de fácil acesso e interação com público, onde terá acesso a informações importantes para sua carreira.</p> | <p>Esse aplicativo será um aliado à educação e principalmente ao público que não conseguiu identificar ou decidiu áreas de atuação e carreira, no mercado será um diferencial por ter informações precisas e objetivas, chamando a atenção de seus usuários.</p> | <p>Nosso cliente poderá utilizar o App e responder suas questões quantas vezes for necessário para sua escolha e o app atualizará as questões e análise do perfil de cada usuário trazendo novas informações de atualizações.</p> | <p>O principal público desse produto são pessoas que estão prestes a sair do ensino médio e precisam escolher sua carreira e ainda não conhece todas as áreas de atuação da atualidade e traz como novos cursos, tecnologias e universidades. Também para aqueles que desejam mudar de área ou fazer especializações e não tem conhecimento de tudo que está acontecendo no mercado como salários, cargas de trabalho e ambientes.</p> |
| | Recursos Chave | | Canais | |
| | <p>Nosso principal recurso será as plataformas de desenvolvimento.</p> | | <p>Através dos acessos ao App de baixar dos sistemas operacionais as propagandas físicas e virtuais, nosso cliente conhecerá nosso produto.</p> | |
| Estrutura de Custos | | Fluxo de Receitas | | |
| <p>Os principais custos serão salários de desenvolvedores, Licenças de ambiente de desenvolvimento e custos com estrutura como computadores e metodologias.</p> | | <p>O Fluxo de receita ainda está zero, mas através de patrocinadores será possível termos receita.</p> | | |

2 ANÁLISE SWOT

| SWOT | Positivos | Negativos |
|---------------------------|---|---|
| Internos (Organização) | PONTOS FORTES Excelentes Infraestrutura; Metodologias ágeis; Profissionais motivados; Organização atualizada no mercado. | PONTOS FRACOS Falta de receita, Falta de preparo para o Projeto; Falta de infraestrutura. |
| Externos (Ambiente) | OPORTUNIDADES Propagandas do App; Boa utilização e acesso do usuário; Informações bem utilizadas. | AMEAÇAS Falta de informações, Não aceitação no mercado e concorrências. |

3 Membros da Equipe

| Equipe | Desenvolvimento |
|---------------------------|--|
| Nome do Profissional: | Maria Helena da Silva Alves |
| Formação Acadêmica: | Formada em Adm. e Cursando ADS |
| Experiência Profissional: | Desenvolvimento de App na área de educação através da linguagem Lowcode e Out System |
| Papel no Projeto: | Projeto e Desenvolvimento |

| Equipe | Desenvolvimento |
|---------------------------|--|
| Nome do Profissional: | Caio Vinicius Araújo de Assis Monção |
| Formação Acadêmica: | Cursando ADS |
| Experiência Profissional: | Desenvolvimento de App na área de educação através da linguagem Lowcode e Out System |
| Papel no Projeto: | Projeto e Designer do App |

4- Pesquisa de Mercado

De acordo com uma pesquisa produzida pela Catho, 72% dos estudantes escolhem seus cursos com base no teste vocacional. Realizado com 280 alunos, o estudo também listou quais os objetivos mais comuns dos jovens ao realizar o teste. Cerca de 46% das pessoas buscam esses resultados para comparar com os cursos que já pretendiam fazer, enquanto 33% queriam ter mais ideias de carreiras que se enquadram no seu perfil.

O teste vocacional é uma estratégia desenvolvida e utilizada pela Psicologia para realizar avaliações de personalidades, os mesmos relacionam as respostas sobre expectativas de carreira, gostos pessoais e postura em momentos de pressão com as profissões existentes

Fonte: <https://www.bonde.com.br/educacao/noticias/teste-vocacional-ajuda-na-escolha-do-curso-510793.html>

4.1 Problemas de Pesquisa:

O maior problema da pesquisa hoje que temos são daqueles usuários que já possuem profissões familiares e não querem se submeter a testes vocacionais e aqueles que ainda não tem acesso a internet.

4.2 Objetivos da Pesquisa:

. O objetivo é encontrar a carreira que encaixa com o perfil do aluno, os testes podem ser aplicados por psicólogos em clínicas ou escolas, mas também há sites que disponibilizam o serviço, com a criação do nosso aplicativo estará nas mãos do usuários há qualquer momento para que posso ter acesso não ao teste vocacional como também as informações do curso que no momento é feito de acordo com o perfil da pessoa, informações sobre mercado e indicações que faculdades que possuem o curso apresentado no App e curiosidades da atualidade da profissão.

4.3 Fontes de Dados:

Fonte: <https://www.bonde.com.br/educacao/noticias/teste-vocacional-ajuda-na-escolha-do-curso-510793.html>

4.4 Amostra:

Realizado com 280 alunos, o estudo também listou quais os objetivos mais comuns dos jovens ao realizar o teste. Cerca de 46% das pessoas buscam esses resultados para comparar com os cursos que já pretendiam fazer, enquanto 33% queriam ter mais ideias de carreiras que se enquadram no seu perfil.

4.5 Instrumento da pesquisa:

Questões Quiz Carreira em Pauta

1- Quando faz um trabalho em grupo, você é aquele (a) que:

- a). Quer ir direto ao ponto.
- b). Analisa bem o escopo do trabalho antes de propor ações.
- c). Assegura que o grupo está seguindo todas as instruções.
- d). Propõe uma apresentação surpreendente ou tocante
- e). Discute as ideias com o grupo.

2-Quando penso numa profissão a seguir, o mais importante para mim é:

- a). Obter um bom retorno financeiro e ser bem-sucedido
- b) trabalhar em algo que esteja em evidência no mercado.
- c) fazer algo que gosto independente do retorno financeiro.
- d). Muito bem-sucedido financeiramente.
- e). Atuante em minha comunidade.

3-Escolha qual seria a viagem perfeita para você:

- a). Conhecer os castelos antigos da Europa e visitar os museus.
- b) Surf e aventuras radicais na Austrália.
- c) Compras e conforto viajando pelos Estados Unidos.
- d). Conhecer as particularidades da cultura asiática no Japão.
- e). Descansar com a família em uma ilha paradisíaca.

4-A pessoa da sua família que você mais admira:

- a). Estudou bastante e possui uma posição de destaque no mercado de trabalho.
- b) . É aventureira e viaja bastante
- c). Curti a vida e está sempre descobrindo novas coisas.

- d) é bastante criativa e está sempre com novas ideias.
- e) se dedica a algum trabalho de ajuda ao próximo.

5-Se eu tivesse que montar uma empresa hoje esta empresa seria:

- a). Uma empresa baseada em algo de meu interesse pessoal como um hobbies ou atividade que pratico.
- b). Uma empresa direcionada as tendencias atuais de mercado independentemente da área de atividade.
- c). Uma empresa familiar onde eu pudesse trabalhar perto de meus amigos e familiares.
- c). Uma empresa tradicional com produtos ou serviços conservadores de fácil comercialização.
- e). Uma empresa criativa onde eu pudesse arriscar e desenvolver novas idéias.

6- Quais dos países mais lhe interessa conhecer:

- a) Egito
- b) Israel
- c) Nova Zelândia
- d) Tailândia
- e) África do Sul

7- Quais destes seria o esporte com o qual você mais se identifica:

- a) Futebol
- b) Lutas
- c) Natação
- d) Tênis
- e) não gosto de esportes

8-Em um ambiente onde você não conhece ninguém você costuma.

- a). Ficar em um lugar isolado.
- b) Procura conversar com alguém que possa lhe introduzir a um grupo
- c). Curte mesmo sozinho.
- d). Procura se socializar e fazer amigos.

e). Se sentir incomodado por estar sozinho e vai embora.

9- Em quais destes ambientes você se sente mais a vontade.

- a) Hospital
- b) Centros Esportivos.
- c) Floresta
- d) Shopping Centers
- e) Lugares Isolados

10- Dentre estas personalidades, a que mais admira é:

- a) Bill Gates
- b) Steve Jobs
- c) Ronaldo
- d) Angelina Jolie
- e) Madre Tereza

11-Procuro fazer amigos que

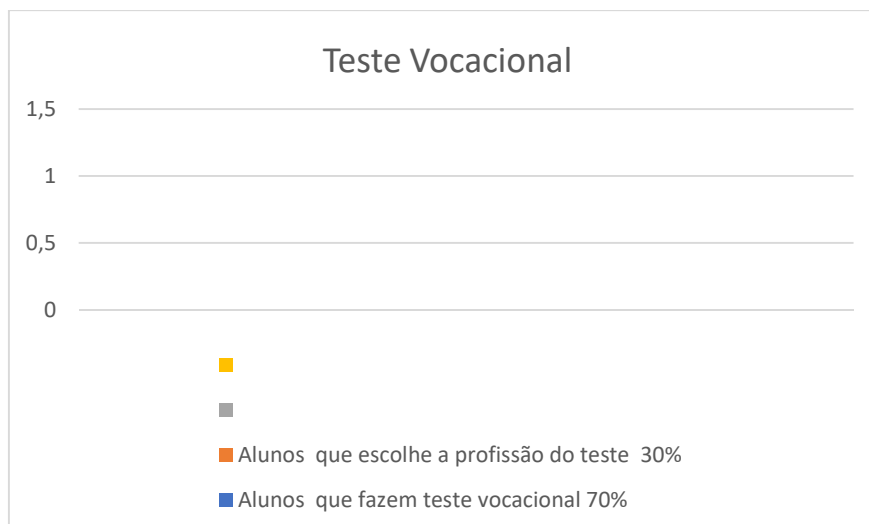
- a). Possuem status e são influentes
- b). Possuem os mesmos interesses que eu.
- c) Compartilham das mesmas idéias.
- d) São bastante diferentes de mim
- e). Não me preocupo com características quando procuro uma amizade.

12- Estou fazendo este teste vocacional pois:

- a). Não tenho ideia de qual profissão escolher.
- b). Estou na dúvida entre duas profissões
- c). Estou na dúvida entre 3 profissões ou mais.
- d). Sei qual profissão me interessa, mas não tenho certeza.
- e) estou certo de qual profissão eu quero, apenas pretendo conferir.

4.6 Análise de Dados:

Pesquisa:



5 POSICIONAMENTO DE MERCADO

O nosso serviço de App tem o objetivo de auxiliar os jovens que estão com dúvidas de escolher sua carreira, através de questionários, dicas e informações atuais de mercado de trabalho, o diferencial competitivo é o que leva os clientes a sempre preferirem comprar de você, mesmo tendo ofertas da concorrência e quando há uma diferença de preço

5.1 Diferencial Competitivo

O diferencial do App carreira em pauta é a objetividade do produto e principalmente a otimização do tempo do cliente, que baixa o serviço e utiliza, pois não é necessário fazer cadastro, apenas o nome e e-mail para que o mesmo tenha acesso e receba o resultando do teste e informações de mercado de trabalho e as melhores universidades que possuem o curso através de localização e perfil comportamental e acadêmico.

| Produto | Acesso | Sistema Operacional | Visualização | Custo | Retorno |
|------------------------------|----------------------------|---------------------|---------------------|----------|-----------|
| Aplicativo Carreira em Pauta | Vários acessos por usuário | Android e IOS | Resultado imediato | Gratuito | Imediato |
| Aplicativo Eligis | Um acesso por e-mail | Android | Resultado no e-mail | Gratuito | Após 2:00 |
| Aplicativo. Quis profissões | Cadastro longo | Android e IOS | Resultado no e-mail | Gratuito | Imediato |

5.2 Principal Público-alvo

Nosso público alvo do nosso App são os estudantes que estão finalizando o ensino médio e ainda não decidiu que carreira seguir, faculdade a se matricular e também pessoas que estão dispostas a mudar de carreira e não identificou perfil e a carreira a seguir. Estudantes do ensino médio, vestibulandos, graduandos, recém-formados, profissionais, aposentados, ou seja, qualquer pessoa que esteja com dúvidas referentes à vida profissional.

5.2.1 Segmento de Clientes

A segmentação comportamental é a prática de dividir os consumidores em grupos de acordo com qualquer um dos seguintes atributos: uso, lealdade, consciência, ocasiões, conhecimento, gostos e padrões de compra, esperamos que as pessoas que utilizam a carreira em pauta possam decidir sua carreira e seu desenvolvimento profissional.

O problema do público alvo é a indecisão sobre o curso a seguir e por muitas vezes quando não se tem o resultando esperado o público opta em baixar outros App e isso pode tornar nosso serviço mal utilizado. Nosso App não será pago pelo usuário e sim pela as aplicações do **Google Play** estão disponíveis de graça ou a um custo.

5.2.2 Canais de Entrega

Identificamos no projeto do aplicativo que nosso maior público seria estudante do ensino médio, vestibulandos, graduandos, recém-formados, profissionais, aposentados, ou seja, qualquer pessoa que esteja com dúvidas referentes à vida profissional e nosso canal de entrega é o **Google Play** que permite que os usuários baixar e instalar no próprio celular e poder fazer o teste e utilizar o app a qualquer o momento e lugar, será disponibilizado pelo Android e IOS.

5.3 A Marca

5.3.1 O nome do negócio e produto/serviço

Aplicativo Carreira em Pauta- Teste Vocacional e orientação profissional.

5.3.2 Logotipo:

Nossa logo representa a formação e dedicação do estudo e demonstra que depois de tomar a decisão de carreira que irá seguir com a dedicação irá chegar a formatura.

As cores escolhidas foram através de pesquisa e com isso tivemos a informação que as cores azul, amarelo e vermelho são relacionados a educação e por ativar no cérebro o interesse pelo estudo.



6 Estratégias de Marketing

O crescimento da internet trouxe um impacto notório para os empreendedores, visto que ocasionou um aumento de oportunidades para alavancar o sucesso dos seus negócios, independentemente da área atuante. Assim, esse benefício trouxe acessibilidade rápida, exigindo mais eficiência do que dinheiro para a sua

implementação nos negócios, nosso App será publicado através de página do Facebook, atualização de pesquisa do google e propaganda de pessoa para pessoa.

<https://www.facebook.com/101952891478431/posts/113947843612269/>

7 PROJEÇÕES FINANCEIRA.

O principal objetivo de prever lucros e despesas é se adiantar ao futuro. Se você entender bem a sua projeção, vai conseguir se preparar melhor para possíveis crises no mercado, organizar as suas despesas, alocar recursos nas áreas certas, sem perdas ou danos, pensando nisso fizemos a projeção dos custos que teremos com nosso aplicativo carreira em Pauta.

7.1 RECURSOS CHAVES.

Nossos recursos Chaves são de extrema importância para o desenvolvimento do nosso produto e prestação de serviços, da carreira em pauta são, recursos humanos, financeiros, intelectuais e parceiros:

Recursos Humanos: são os profissionais que desenvolve nosso aplicativo, cuidam da parte financeira e do ambiente.

Recursos Financeiros: São os profissionais que procuram receitas e investimentos para possamos obter matérias, licença e equipamentos necessários para o desenvolvimento.

Recursos intelectuais: São os profissionais projeta e modela nossos serviços através de ambientes virtuais e buscam licença do desenvolvimento como também aplicações para hospedar o aplicativo e dar acesso aos usuários.

Parceiro: Nosso maior parceiro no desenvolvimento do App é a plataforma Outsystem e a plataforma de LOW CODE que permites utilizar essa linguagem de programação com menor tempo de projeto em comparação as demais linguagens de programação do mercado.

7.2 PRINCIPAIS CUSTOS:

Nossos principais custos para o desenvolvimento do nosso app são licença das plataformas, salário da equipe de desenvolvimentos, equipamentos e infraestrutura, computadores e metodologia. Dentre eles temos nossos custos fixos e custos variáveis de acordo com a necessidade do projeto, como utilizamos espaço de Home office não temos alguns custos específicos.

Tabela de Custos

| Custos Fixos | | |
|--|---------------|-----------------|
| Descrição | Valor | Valor por horas |
| Salario | R\$ 8.000,00 | R\$ 33,33 |
| Internet | R\$ 250,00 | R\$ 1,04 |
| Luz | R\$ 100,00 | R\$ 0,42 |
| Telefone | R\$ 40,00 | R\$ 0,17 |
| Licença para Desenvolvimento | R\$ 1.400,00 | R\$ 5,83 |
| Impostos | R\$ 1.847,00 | R\$ 7,70 |
| Equipamento | R\$ 2.200,00 | R\$ 9,17 |
| Total Fixo por mês | R\$ 13.837,00 | R\$ 57,65 |
| Custos variáveis | | |
| Descrição | Valor | Valor por horas |
| Ambiente para salvar a aplicação | R\$ 137,50 | R\$ 0,57 |
| Comissões de plataforma e Consultorias | R\$ 1.000,00 | R\$ 4,17 |
| Total custos variáveis | R\$ 1.137,50 | R\$ 4,74 |
| | | |
| Custos Totais | | |
| | | |
| Soma dos Custos Fixos e Variáveis | R\$ 14.974,50 | R\$ 62,39 |
| | | |

7.3 FONTES DE RECEITA

A fonte de receita do nosso aplicativo será através dos parceiros que irão patrocinar o aplicativo, investimentos de pessoas no projeto e o número de acesso e utilização da aplicação e instalação nos aparelhos mobile. Nosso serviço de traçar o perfil dos estudantes, indicações de instituições, acesso rápido ao resultado do teste vocacional e dicas do mercado de trabalho será o diferencial que fará termos mais lucro e assim possuir receita.

Consideramos um CPM médio de R\$ 2, então se tivermos 300 mil usuários que usam o app todos os dias, ele irá gerar $900.000 * 2 / 1.000 = R\$ 1.800$ por dia, ou R\$ 54 mil por mês. No total, esse app com 300 mil usuários

diários ativos geraria cerca de R\$ 4.050 por dia, ou R\$ 121.500 por mês, isso com base de dois anos após a publicação e finalização do projeto.

Abaixo a estimativa de valores em tabela.

| FONTE DE RECEITA | |
|-------------------------------|----------------|
| Valores | |
| Descrição | Valor |
| Acesso a aplicação | R\$ 2,00 |
| Quantidade de acesso estimado | R\$ 300.000,00 |
| Total em dinheiro | R\$ 900.000,00 |
| Lucro | R\$ 54.000,00 |

7.4 INDICADORES DE VIABILIDADE

| Indicadores de Viabilidade | |
|-------------------------------|----------------|
| Pay-back | |
| Indicadores de retorno | Dados |
| Taxa de desconto atual | 5% |
| VLP (Valor Presente Líquido) | R\$ 124.000,00 |
| TIR (Taxa Interna de Retorno) | 31% |
| Pay-back | 24 meses |
| Lucratividade: | 31.000,00 |
| Valor Presente Líquido: | 68.957,00 |
| Investimento Inicial: | R\$ 100.000,00 |



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver um aplicativo inicialmente parecia ser acessível, com a evolução e pesquisa sobre o projeto foi sendo identificado que existe um mundo paralelo ao simples fato de utilizar uma linguagem de programação, a ideia, as cores e logo vão sendo projetadas de acordo com estudos e a modelagem de negócio que é umas das melhores ferramentas de projetar e executar um serviço de qualidade para ser introduzido e aceito no mercado e com isso o resultado positivo de desenvolvimento e financeiro.

O aplicativo Carreira em Pauta trouxe um conhecimento de recursos que são chaves para o sucesso do serviço, como um olhar de empreendedorismo e de boas parcerias, identificar o público alvo e a organização está preparada para a competição do mercado e gestão financeira trouxeram bons resultados na entrega do produto aos clientes.

O projeto trouxe algumas dificuldades no desenvolvimento que foram extremamente importantes para o conhecimento do negócio e uma visão inovadora que não tínhamos com relação a prestação de serviço e projeções financeiras.

REFERÊNCIAS

Tecnologias Utilizadas: Para desenvolver o aplicativo Carreira em Pauta foi utilizada o Outsystems, uma tecnologia Low code. O Outsystems foi escolhido por permitir desenvolver o backend e frontend de um sistema em um prazo curto, utilizando o Low code para criação de banco de dados, o sistema Web para parametrizações, e para criação do aplicativo mobile a ser utilizado pelo usuário final.

Low code: Outsystems é feito em .Net, o banco utilizado pela ferramenta e o servidor fica hospedado na nuvem da Outsystems.

<https://m.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/calculo-da-lucratividade-do-seu-negocio,21a1ebb38b5f2410VgnVCM100000b272010aRCRD>

<https://blog.luz.vc/o-que-e/3-indicadores-de-viabilidade-essenciais-para-seu-novo-negocio-dar-certo/>