



1 Proposta

Mentor é um aplicativo que conecta mentores e alunos, ambos remunerados por patrocinadores que queiram apoiar os cursos. Com esta plataforma de conduções educacionais, temos por finalidade auxiliar na democratização e valorização do estudo e promover acesso à educação de qualidade.

2 Propósito

Nosso propósito é conectar pessoas para transformar o mundo por meio da aprendizagem pagando estes alunos e professores.



3 Público-alvo

Mentores que queiram ministrar um curso com suas expertises, alunos que queiram aprender em um curso ganhando bolsa-auxílio e trocando pontos de interação por produtos, e empresas que queiram patrocinar este processo de aprendizagem impulsionando esta democratização da transformação educacional.

4 Validação

4.1. Problemas a Serem Resolvidos

Como bem documentado pela Fundação Roberto Marinho e pelo Instituto Insper, diversos direitos à educação no Brasil estão sendo violados, o que tem levado ao aumento exponencial da evasão escolar devido à falta de condições financeiras e de acesso à educação de qualidade. Ao mesmo tempo, o Censo Educacional 2019 mostra que a educação é um mercado em expansão. Como podemos gerar uma melhora na remuneração de mentores e na motivação e pertencimento dos alunos nos tornando agentes deste mercado? Para tal, coletamos dados e fizemos pesquisas para entender mais sobre as necessidades e desafios dos jovens e mentores na educação e geração de renda, o que nos fez chegar a idealização da plataforma Mentor.

4.2. Soluções Já Existentes

Temos atualmente plataformas trabalhando com estas questões e públicos relevantes ao nicho de mercado da educação e geração de renda:

Bolsa Família: Investe verba pública em famílias que mantêm crianças na escola.

Cambly: Ensino de idiomas em aulas presenciais online.

Coursera, EdX, e Udemy: Disponibilizam cursos online pagos com diploma.

Domestika: Conecta alunos a mentores em artes e ofícios.

Instituto Joule: Programas que conectam jovens a mentores experientes.

IPED: Cursos com sistema de trocas por produtos baseado em pontos.

Mimoo: Sistema de trocas de tarefas online por produtos.

Patreon: Permite o patrocínio de projetos por seus seguidores.

Prosas: Reúne chamadas e editais de patrocínios para projetos.

An illustration of a person with dark curly hair, wearing a red jacket and blue pants, sitting in a wheelchair. The person is facing right with their hand extended. The background is white with various abstract shapes: teal and blue circles, a blue rectangle, and pie charts in the corners.

An illustration of a person with dark curly hair, wearing a red jacket and blue pants, sitting in a wheelchair. The person is facing right with their hand extended. The background is white with various abstract shapes: teal and blue circles, a blue rectangle, and pie charts in the corners.

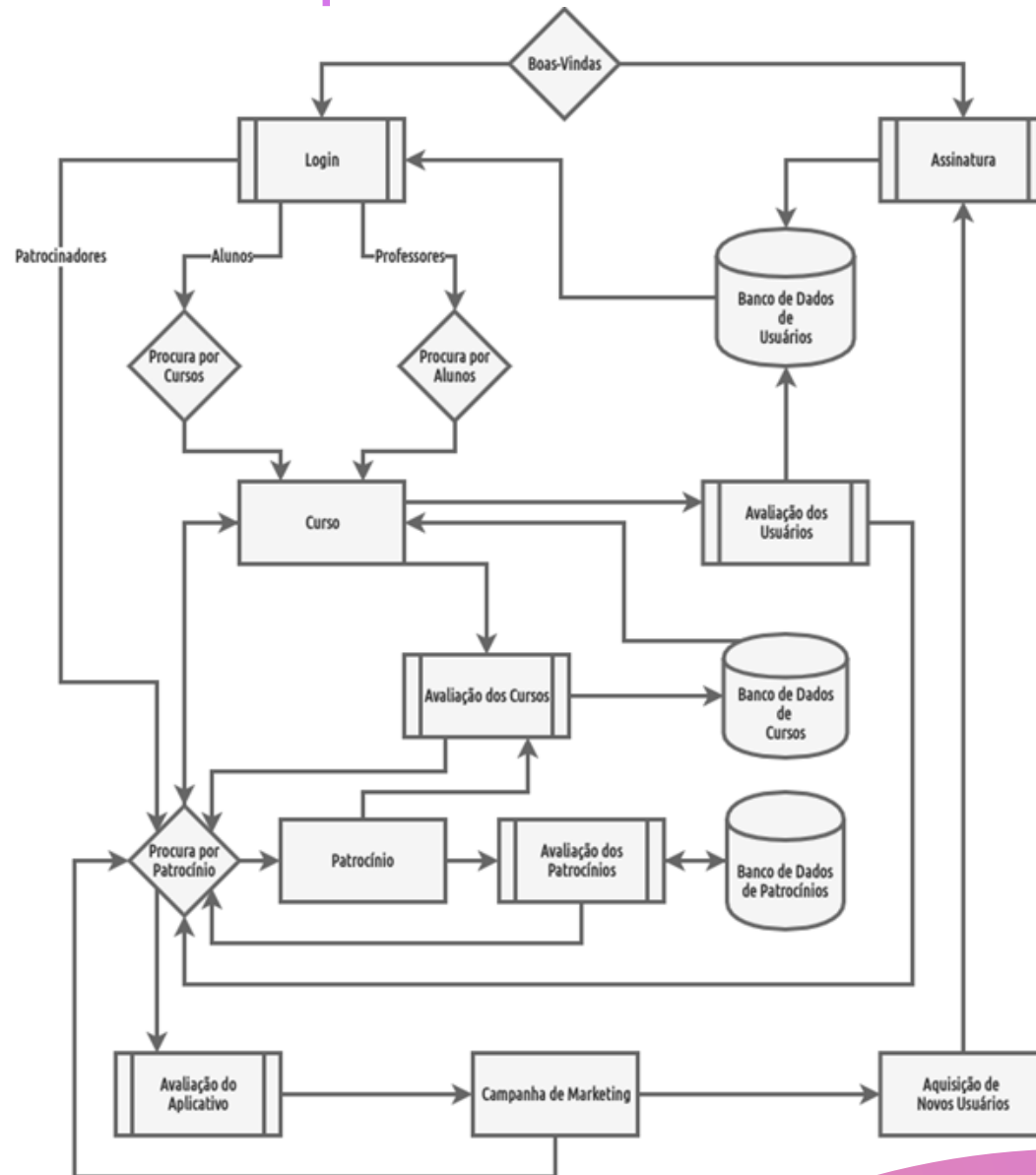
An illustration of a person with dark curly hair, wearing a red jacket and blue pants, sitting in a wheelchair. The person is facing right with their hand extended. The background is white with various abstract shapes: teal and blue circles, a blue rectangle, and pie charts in the corners.

5.2. Gamificação

A gamificação será parte importante do funcionamento do aplicativo pois esta é responsável por gerar engajamento e interação entre os usuários da plataforma. Nossa gamificação inclui pontos que são adquiridos com a utilização do aplicativo para certas tarefas, como cursos finalizados, indicação de amigos para a plataforma, criação de vídeos curtos explicando o conteúdo aprendido para outros usuários, e engajamento nos fóruns educacionais. Esses pontos podem ser trocados por benefícios dentro da plataforma, como itens de patrocinadores.



5.3. Fluxograma de Experiência do Usuário



6. Plano de Negócios

6.1. Plano de Desenvolvimento

Abriremos uma startup e buscaremos incubadoras de aceleração, registraremos a empresa nos órgãos competentes, contrataremos uma equipe de marketing, montaremos uma equipe de curadoria educacional, criaremos uma campanha de comunicação e divulgaremos a plataforma nas mídias sociais utilizando o reforçamento de algoritmos pagos.



6.1 Agenda de Desenvolvimento

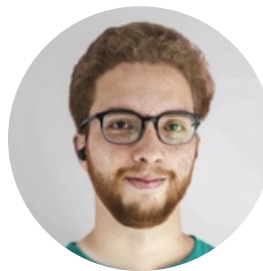
Tarefa\Mês	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ag o	Set	Out	Nov	Dez
Ideação	X											
Planejo	X	X	X									
Empresa			X	X	X							
Código			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Protótipo	X								X			
Marketing			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Testes									X	X	X	X

7. Equipe de Desenvolvimento



Brena Ribeiro

Tecnologia para negócios



Roni Campos

UX Design



Felipe Ribeiro

UX Design



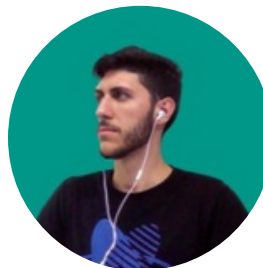
Vinicius Anchieta

Full-Stack Developer



Mylena Reis

Tecnologia educacional



Wellerson Moreira

Developer