

# VISÃO DO PRODUTO

**Para**

Escolas

**que**

Buscam ferramentas pedagógicas para introduzir a ciência da computação de forma estruturada e cativante.

**o**

CodeBrincando

**é uma**

Plataforma web educacional gamificada.

**que**

Oferece um currículo de programação com missões guiadas, permitindo o acompanhamento do progresso dos alunos.

**diferentemente**

plataformas de programação abertas (como Scratch) ou jogos sem estrutura pedagógica.

**o nosso produto**

fornece um ambiente de aprendizado seguro e mensurável, onde professores podem gerenciar turmas e pais podem ver a evolução de seus filhos(as), funcionando como um poderoso aliado no desenvolvimento do pensamento computacional.



## O que é

Uma  
ferramenta  
pedagógica  
digital.

Um currículo  
interativo de  
ciência da  
computação.

Uma ponte entre o  
ensino tradicional  
e as habilidades  
do futuro.

## O que não é

Apenas um jogo  
sem  
acompanhamento.

Um sistema de  
gestão escolar  
completo  
(LMS).

Uma plataforma  
de programação  
de final aberto  
(sandbox).

## O que faz

Ensina HTML,  
CSS e lógica de  
programação de  
forma gamificada.

Guia os alunos  
através de um  
mapa de desafios  
progressivos.

Dá feedback  
instantâneo  
sobre o  
código.

Permite que um  
adulto  
(pai/professor)  
visualize o  
progresso do aluno.

## O que não faz

Não gera  
relatórios de  
desempenho  
detalhados por  
turma.

Não permite que  
o professor crie  
seus próprios  
desafios.

Não tem um  
sistema de  
cobrança de  
mensalidade  
integrado.

Não possui  
comunicação direta  
entre professor e  
aluno na plataforma  
(chat, fórum).



# OBJETIVOS

Tornar-se uma  
plataforma de  
programação  
amada por  
crianças.

Ser uma  
ferramenta de  
ensino de  
tecnologia de  
referência.

Atingir a rentabilidade  
através de um modelo  
de assinatura dual  
(B2B e B2C).

Aprendizado  
divertido e  
visual.

Currículo  
com base  
pedagógica.

Licenças  
para escolas  
(B2B)

Narrativa  
e missões  
cativantes.

Facilitar a  
vida de  
professores.

Assinaturas  
para famílias  
(B2C).

Interface  
intuitiva para  
crianças.

Ambiente  
100%  
seguro.

Alta taxa  
de  
retenção.

Recompensas  
que motivam.

Acompanhamento  
simples para pais.

Crescimento  
contínuo do  
conteúdo.



# PERSONAS

## Lua, a Exploradora Curiosa



### Perfil

- 10 anos
- Curiosa e criativa
- Gosta de tecnologia mas não necessariamente inclinado a ciências da computação.
- Uma criança comum.

### Comportamentos

- Gosta de desafios e de resolver atividades divertidas.
- Se engaja com histórias, personagens e missões.
- Fica animada com recompensas claras (estrelas, pontos).

### Necessidades

- Precisa de um ponto de partida simples para não se sentir intimidada pela tecnologia.
- Quer sentir que está brincando, mesmo que esteja aprendendo algo novo.
- Quer criar algo que possa mostrar com orgulho para a família e amigos.

## A Escola Inovadora/ Pais intencionais



### Perfil

- Coordenação pedagógica/pais e responsáveis
- Buscando sempre as melhores ferramentas para o desenvolvimento infantil.
- Vive a ponte entre o ensino nas salas de aulas e nas de casas.

### Comportamentos

- Busca ferramentas úteis tanto para o ensino em grupo quanto para o reforço individual.
- Valoriza plataformas que provem seu valor pedagógico com clareza.
- Prefere testar uma ferramenta de forma simples antes de adotá-la em larga escala.

### Necessidades

- Precisa de um currículo claro e estruturado para guiar o aprendizado.
- Deseja uma ferramenta que promova a autonomia no aprendizado.
- Necessita de uma plataforma segura, inclusiva e fácil de implementar.



# JORNADAS



Mano descobre o CodeBrincando em um congresso de educação.

Entra no site e explora a proposta pedagógica.

Agenda uma demonstração online.

Acessa o "Painel do Educador".

Cria uma conta "Escola" para a "Aprender Sempre".

Após a demo, decide fazer um piloto com uma turma.

Cria uma nova turma: "Turma do 7º ano".

Adiciona 20 alunos, gerando logins e senhas simples.

Na aula de tecnologia, distribui os logins para as crianças.

Observa os alunos engajados nos primeiros desafios.



Na aula, Mano apresenta o CodeBrincando.

Lua recebe seu login e acessa a plataforma.

Recebe uma explicação do tema do próximo desafio.

Lê as instruções do mascote, que explica o problema no código.

Clica na missão "O Título Sumiu!" para começar.

Entra no "Mapa de Desafios" e vê a primeira missão disponível.

No editor, ela corrige o código e vê o resultado no preview instantaneamente.

Clica no botão "Verificar Missão!".

Recebe uma animação de sucesso e ganha sua primeira medalha.

Volta ao mapa, vê a missão concluída e a próxima desbloqueada.



# FEATURES

Página de  
Apresentação  
do Produto

Cadastro  
de Escola

Painel de  
Gestão

Criação  
de Turmas

Gestão  
de Alunos

Geração  
de Logins

Dashboard  
de  
Progresso

Login de  
Aluno

Tutorial do  
Módulo

Mapa de  
Missões

Editor de  
Código  
Interativo

Sistema  
de  
Medalhas

# TECHNICAL BUSINESS UX REVIEW

E \$\$\$ ♡  
Página de  
Apresentação  
do Produto

E \$\$\$ ♡  
Cadastro  
de Escola

EE \$\$\$ ♡  
Painel de  
Gestão

E \$\$\$ ♡  
Criação  
de Turmas

EE \$\$ ♡ ♡  
Gestão de  
Alunos

EE \$\$\$ ♡ ♡  
Geração de  
Logins

EE \$\$\$ ♡  
Dashboard  
de Progresso

E \$\$ ♡ ♡ ♡  
Login de  
Aluno

EE \$\$  
♡ ♡ ♡  
Tutorial do  
Módulo

EE \$\$  
♡ ♡ ♡  
Mapa de  
Missões

EEE \$\$\$  
♡ ♡ ♡  
Editor de Código  
Interativo

E \$\$ ♡ ♡ ♡  
Sistema de  
Medalhas



# SEQUÊNCIAS

1

E \$\$\$ ♡  
Cadastro  
de Escola

E \$\$\$ ♡  
Cadastro  
de Turmas

EEE \$\$\$  
♡♡♡  
Editor de Código  
Interativo

2

EE \$\$\$ ♡♡  
Cadastro de  
Estudantes

E \$\$ ♡♡♡  
Login de  
Estudantes

EE \$\$  
♡♡♡  
Mapa de  
Missões

3

E \$\$\$ ♡  
Página de  
Apresentação  
do Produto

EE \$\$  
♡♡♡  
Tutorial do  
Módulo

EE \$\$\$ ♡  
Dashboard  
de Progresso

MVP

4

EEE \$\$\$  
♡♡♡  
Preview em  
Tempo Real

E \$\$ ♡♡♡  
Sistema de  
Medalhas

INCREMENT



## PROPOSTA DO MVP

Validar se escolas e pais engajam com uma plataforma gamificada para ensinar código e ciências da computação e se os alunos acham a experiência divertida e eficaz.

## JORNADAS

Jornada de Adoção da Ferramenta por manu (da descoberta à análise).

Jornada de Aprendizado da Lua (do login à primeira recompensa).

## FEATURES

Cadastro de Escola e Criação de Turmas

Geração de Logins para Alunos

Painel do Educador (básico)

Mapa de Missões Interativo

Editor de Código + Preview

Verificador de Respostas

Sistema de Medalhas

## PERSONAS SEGMENTADAS

Persona Cliente: Escola

Persona Usuária: Estudantes das escolas ou crianças nas quais pais demonstram interesse em computação

Segmento do Teste: 3 escolas-piloto de ensino fundamental com turmas do 5º e 6º ano.

## CUSTOS E CRONOGRAMA

Um mês de trabalho da equipe Scrum (4 profissionais).

4 semanas

## RESULTADO ESPERADO

Aprender se a metodologia de desafios é intuitiva para as crianças.

Receber feedback positivo das escolas-piloto.

Validar o interesse do mercado educacional na solução.

## MÉTRICA PARA AS HIPÓTESES

2 das 3 escolas-piloto pedem para continuar usando após o teste.

Nota de satisfação dos educadores > 8/10.

Tempo para Manu configurar uma turma < 15 minutos.

Taxa de conclusão da primeira missão > 70%