

Igor Vieira , Scarlet Araújo, Raquel Lopes, Fernando Candiani, Richard Fujii

• O PROBLEMA SOCIAL A SER TRABALHADO

Dentro das ODS da ONU escolhemos trabalhar com o número 4 (educação de qualidade) que impacta também no 10 (redução das desigualdades), pois através dos estudos ajudamos a criar um mundo melhor, e no 8 (trabalho decente e crescimento econômico), porque é importante gerar oportunidades de bons empregos para os jovens desamparados pela profunda desigualdade social que vivemos em nosso país.

• IMPACTO DELE NA SOCIEDADE

Notamos que nas regiões periféricas muitos jovens (10 a 18 anos), por falta de oportunidade acabam seguindo o caminho da criminalidade por ser um “meio fácil” para a melhora de suas condições de vida.

Nossa solução quer justamente criar uma plataforma que possa democratizar o acesso ao ensino de TI, pois é uma área onde existe um grande leque de oportunidades de emprego que podem mudar a vida dos jovens e de suas famílias.

• MOTIVAÇÃO DO GRUPO PARA RESOLUÇÃO DESSE PROBLEMA

Com base no contexto social que estamos inseridos, acreditamos que é importante dar oportunidades em um mercado que tem alta demanda de profissionais, principalmente tentando mudar a realidade de vulnerabilidade da vida destes jovens que vivem em regiões periféricas.

• MOTIVO DA ESCOLHA DO MODELO DE APP (E-COMMERCE / REDE SOCIAL)

Escolhemos rede social porque queremos criar conexões entre os jovens que estão interessados em aprender sobre tecnologia.

• DESCREVER O SOFTWARE PLANEJADO PARA SOLUCIONAR ESTE PROBLEMA DEFININDO UM TIPO DE PRODUTO NO MODELO E-COMMERCE OU UM TIPO DE TEMA PARA SEREM ABORDADOS NAS POSTAGENS (REDE SOCIAL)

Fóruns de discussão, exemplos de games educativos, atividades em grupo, desafios mensais entre as escolas.