

APRESENTAÇÃO



REALIZAÇÃO



AGÊNCIA NACIONAL DE ENERGIA ELÉTRICA

P&D - Programa de Pesquisa
e Desenvolvimento

MGlass Treinamento VR



A maior chamada de prospecção de projetos de P&D e startups do setor elétrico.

O Energy Future é um canal de conexão entre o empreendedorismo no Brasil e Setor Elétrico, com foco na Prospecção de projetos P&D Aneel e Startups.

Realizaremos uma chamada de projetos com uma metodologia que filtra e qualifica as propostas, produtos, serviços e tecnologias que serão encaminhadas às concessionárias.

Informações relevantes para o preenchimento do modelo

- É **obrigatório** seguir o padrão de preenchimento. Fonte Arial 10, cor preta e espaçamento entre linhas 1,15. Fique atento aos limites do quadro de respostas.
- É **vedada** a duplicação, deleção, criação ou modificações em slides, quando não claramente autorizadas no devido slide. Caso uma informação não se aplique ou você não a tenha, discorra sobre no slide específico.
- O presente Relatório de Detalhamento é o **principal componente** da triagem técnica. Tenha carinho em seu preenchimento.
- **Atente-se às datas**. O upload do arquivo deve ser feito no Inscrição de Projetos. Não serão aceitas apresentações enviadas por qualquer outro meio.
- O seu arquivo não deve ultrapassar o tamanho de 10Mb.
- Qualquer dúvida acesse nosso FAQ ou entre em contato com contato@energyfuture.com.br.

Apresentação Institucional

A Media Glass é uma startup brasileira fundada no Rio de Janeiro em outubro de 2014.

Desenvolvemos experiências imersivas com foco em resultados. Utilizamos tecnologias como AR/VR para obter os melhores resultados para os nossos clientes, tais como: aumento de produtividade, aumento de vendas, redução de custos etc.

Temos em nosso portfólio de clientes, grandes marcas, tais como: ArcelorMittal, ENEL, Havainas, Ocyan, PetroRio e entre outras.

Já passamos por programas de aceleração/incubação em instituições de renome no cenário de empreendedorismo/ inovação, como Incubadora de Empresas da COPPE/UFRJ e Fábrica de Startups. Além disso, participamos de dois programas de aceleração e matchmaking internacionais, sendo um no Canadá (Dream2B) e outro na Suécia (CISB).

Fomos premiados em 2017 com o segundo lugar na SET Expo e em 2019 como uma das TOP10 Startups de AR/VR pela 100 Open Startups.

Logotipo da Instituição



mediaglass

Panorama do Projeto

O MGlass Treinamento VR é um software com coletânea de aplicações de Realidade Virtual para treinamento de profissionais de companhias de energia elétrica. Por meio de um headset de VR o funcionário será imerso em um ambiente completamente virtual, no qual poderá vivenciar uma experiência imersiva e aprender todos os procedimentos que precisa executar, desde os procedimentos de segurança até a operação real. O sistema poderá reunir treinamentos para vários perfis de usuário, como por exemplo, eletricitas de rua e operadores de subestações. Os treinamentos serão gamificados e gerarão um ranking de melhores funcionários.

Já criamos uma aplicação de treinamento VR para regularização de postes de luz, que foi desenvolvida em parceria com a InfoTec Brasil para a operação da ENEL, em Santo André - SP. A aplicação atual orienta os funcionários sobre os procedimentos de segurança, tais como uso de EPIs, isolamento de fios, aterramento de caminhão, bem como a identificação de fios irregulares, realização do corte e arquivamento.



Logotipo do Projeto

Insira um x aqui, se o seu projeto
ainda não tem um logotipo



Insira aqui o logotipo do seu projeto.

Problema e Solução

No setor elétrico existe uma variedade de procedimentos de alto risco. Portanto, os pontos relativos à segurança e performance são fundamentais para a análise das métricas operacionais e financeiras das companhias.

Identificamos a necessidade de qualificar os funcionários responsáveis por atribuições de campo altamente perigosas e que podem ocasionar risco de vida para os colaboradores envolvidos e alto custo para as companhias, que acabam por utilizar os meios tradicionais de treinamento para seus funcionários. Assim, por meio de uma plataforma de treinamento em Realidade Virtual buscamos a excelência nos quesitos de segurança do trabalho, atuando de forma proativa e seguindo as metodologias de treinamento aplicadas nas principais empresas do setor elétrico.

Tornamos possível maximizar os procedimentos usuais de treinamento, ampliando o número de participantes em um ambiente seguro, que reproduza as exigências técnicas e de trabalho em campo, reduzindo o tempo e os custos com a qualificação, bem como aumentando a confiabilidade de que os colaboradores estejam alcançando os resultados esperados com os treinamentos.

Originalidade

O Manual do Programa de P&D Aneel define como **Atividade de P&D**, atividades de natureza criativa ou empreendedora, desenvolvidas sistematicamente, com vistas à geração de novos conhecimentos ou aplicação inovadora de conhecimento existentes, inclusive para investigação de novas aplicações.

Entendemos que nosso produto, MGlass Treinamento VR, se encaixa perfeitamente na definição acima por se tratar de uma atividade de natureza criativa e empreendedora e que objetiva a aplicação inovadora de conhecimentos existentes (neste caso, conhecimentos relacionados à tecnologias de Realidade Virtual e à Gamificação). Em nosso caso, o produto pode ser utilizado inclusive para investigação de novas aplicações, uma vez que a plataforma abrirá caminho para o desenvolvimento de variadas aplicações de treinamento em Realidade Virtual.

Corroborando o exposto acima, ainda identificamos que nosso produto se aplica perfeitamente à categoria “**Desenvolvimento Experimental**”, uma vez que se trata de um trabalho sistemático, delineado a partir de conhecimento pré-existente (conhecimento em Realidade Virtual e Gamificação), visando à demonstração da viabilidade técnica ou funcional de novos produtos (aplicações de treinamento em VR).

A originalidade provém da junção entre os conceitos de Gamificação e Realidade Virtual para propor a solução de problemas relacionados a um processo de suma importância para o setor elétrico: treinamento. Tudo isso encapsulado no formato de uma plataforma navegável e de conteúdo gerenciável.

Relevância

Seguindo as premissas de conteúdo, de acordo com o Manual do Programa de P&D Aneel, nosso projeto aborda uma das questões mais críticas do setor elétrico: **a segurança dos colaboradores**. Assim, por meio de uma plataforma digital, forneceremos aos trabalhadores do setor acesso a uma ampla gama de treinamentos, ensinando aos colaboradores sobre procedimentos e métodos de trabalho segundo as orientações e regras de compliance e segurança de cada empresa do setor de energia. Dessa forma, poderemos mitigar substancialmente a exposição de riscos no processo de treinamento em realidade virtual, permitindo que os colaboradores repitam inúmeras vezes quaisquer procedimentos e melhor desempenho na execução dos trabalhos. Entendemos que esses quesitos são de extrema relevância para o setor.

Imagem do produto/protótipo ou do serviço.

Insira um x aqui, caso o produto /
protótipo ainda esteja no papel.

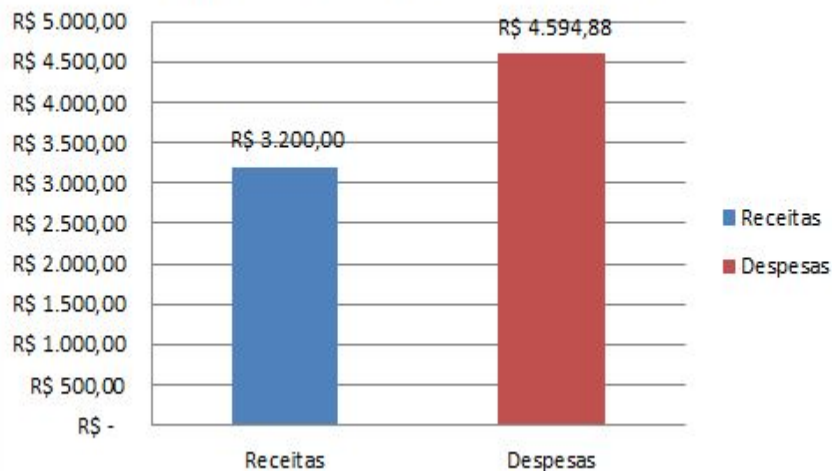


Apresentação financeira

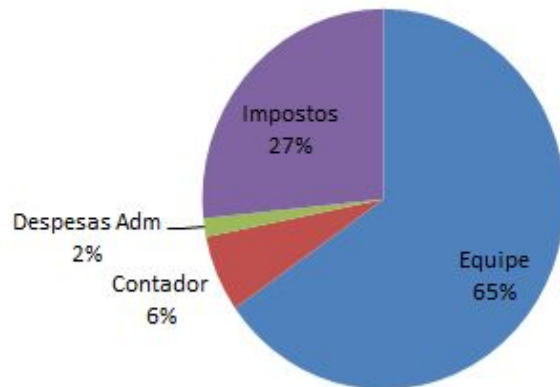
Nos próximos slides você deve inserir apresentações financeiras dos últimos 4 meses em ordem “do mais velho ao mais recente”.

Mês 4

Out/2019 - Receitas X Despesas

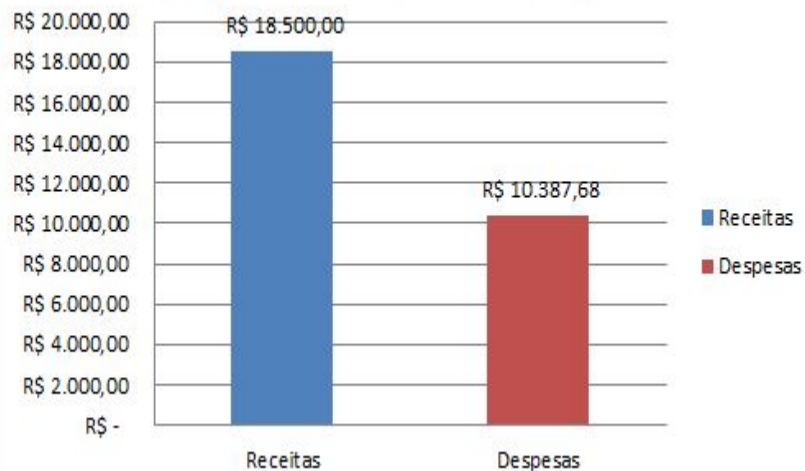


Out/2019 - Despesas

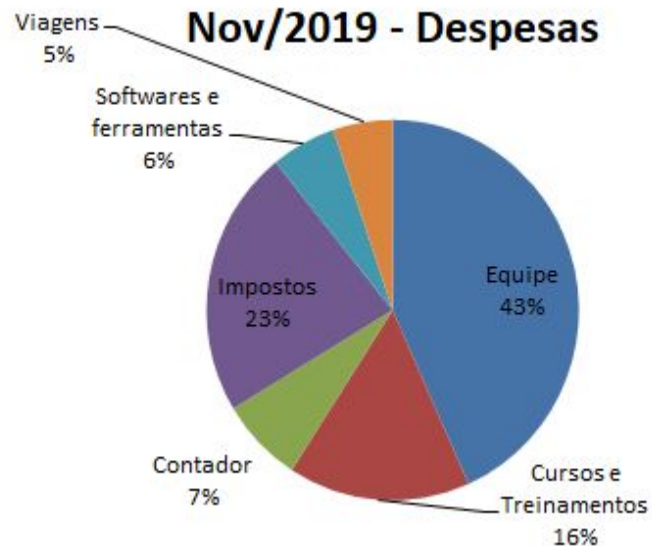


Antepenúltimo mês

Nov/2019 - Receitas X Despesas

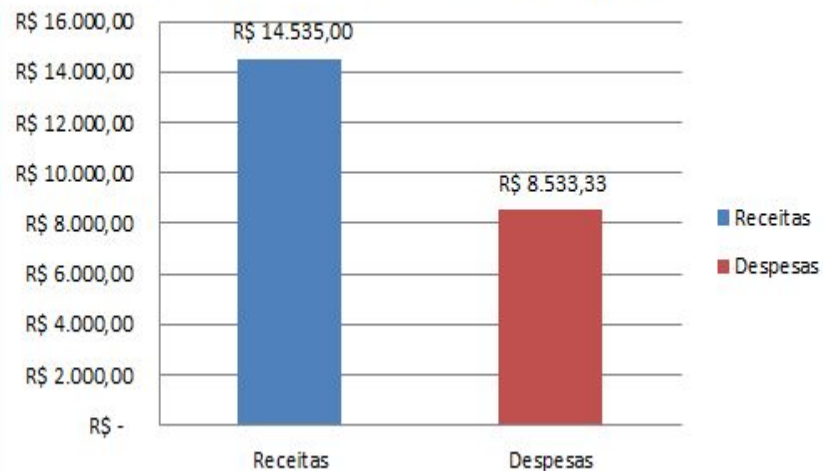


Nov/2019 - Despesas

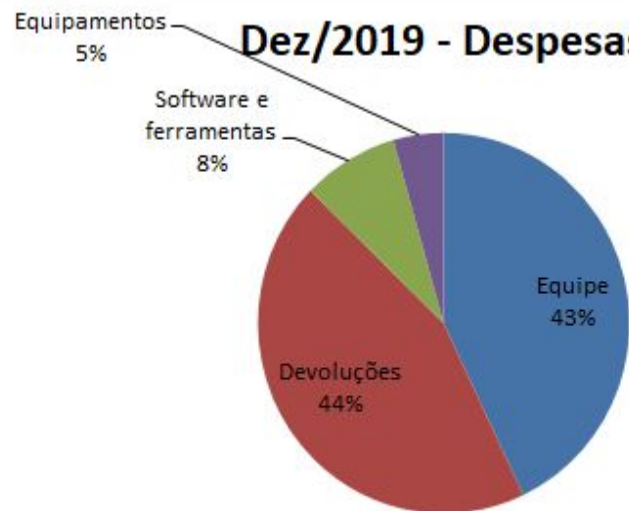


Penúltimo mês

Dez/2019 - Receitas X Despesas

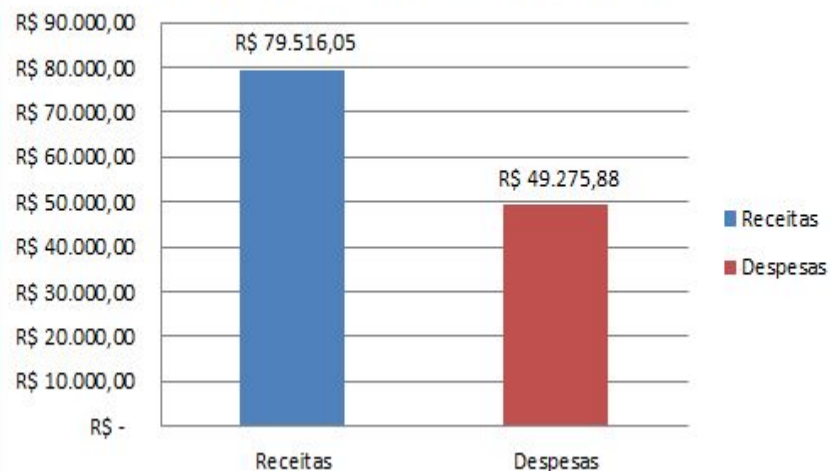


Dez/2019 - Despesas

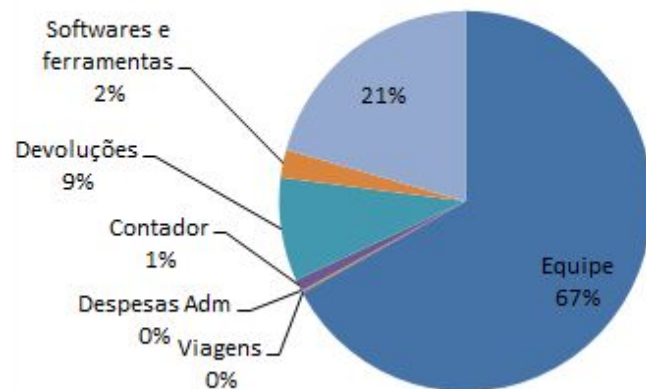


Último mês

Jan/2020 - Receitas X Despesas



Jan/2020 - Despesas



Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças do projeto

FORÇAS

- Capacidade técnica da equipe
- Vasto conhecimento dos sócios sobre AR/VR
- Excelente capacidade comercial por parte dos sócios
- Bom networking da equipe nos segmentos de energia, bem como nos ecossistemas de XR, Startups e inovação.

FRAQUEZAS

- Dependência de importação de equipamentos/hardware importados
- Pouco orçamento para marketing
- Faturamento ainda muito variável

OPORTUNIDADES

- Media Glass já possui clientes e leads no setor de energia. Clientes: ENEL / Leads: Light, Isa CTEEP e Copel.
- Case já realizado para a ENEL e com abertura para continuidade
- Parcerias com instituições geradoras de negócio: Firjan, CISB, Fábrica de Startups, Infotec Brasil etc.

AMEAÇAS

- Custo de equipamentos/hardware importados
- Falta de familiaridade ou conhecimento do público geral com as ferramentas de Realidade Virtual
- Falta de interesse no desenvolvimento contínuo de novas aplicações e funcionalidades por parte das empresas do setor

Quais desafios já foram vencidos em termos organizacionais e em termos tecnológicos?

Temos vencido o maior dos desafios, que tem sido o amplo desconhecimento do potencial das funcionalidades das ferramentas de Realidade Virtual e dos seus reais efeitos em termos práticos. Uma vez tendo sido implementada, a solução mostra o seu alcance de forma objetiva, além dos inúmeros insights que são sugeridos por parte dos gestores, tanto do setor operacional, quanto do setor de recursos humanos.

Assim, temos superado as barreiras internas das empresas ao assimilarem as soluções VR, incorporando-as em suas rotinas e assumindo os riscos inerentes de tecnologias inovadoras - disruptivas ou incrementais - além, de participarem juntamente com a Media Glass no desenvolvimento contínuo de melhorias para novas soluções, expondo-nos suas demandas.

Conte-nos mais sobre o seu mercado, seus concorrentes, fornecedores, clientes e outros stakeholders

Os dispositivos e aparelhos de Realidade Virtual (RV) e de Realidade Aumentada (RA) se destacaram primeiro no mercado de entretenimento e games, mas agora começam a ter usos em diversas áreas, da medicina à construção civil, da venda de imóveis à manutenção de aviões. O mercado global de Realidade Virtual e Aumentada foi de US\$ 3,2 bilhões (R\$ 12 bilhões) em 2017, segundo os cálculos da IHS Markit, e deve movimentar aproximadamente US\$ 100 bilhões (R\$ 376 bilhões) em 2020.

Segundo a Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial, a ABDI, a chamada Indústria 4.0 tem se beneficiado com as aplicações em realidade virtual, cujas funcionalidades são capazes de aferir altos ganhos à capacitação do colaborador, como por exemplo realizar simulações em pátios fabris, manutenção de máquinas e treinamentos de funcionários (diminuição dos custos com deslocamento dos colaboradores).

Nossos potenciais concorrentes são outras startups que, na verdade, focam seu desenvolvimento de soluções para entretenimento e games, enquanto a Media Glass originalmente sempre direcionou seus esforços para desenvolver aplicações direcionadas para a Indústria 4.0. Dessa forma, nossos principais clientes são Arcelor Mittal, Mercedes-Benz, Ocyan, PetroRio, Enel e Aliansce Sonae.

Nossos stakeholders tem ampla atuação no mercado indo desde parceiros estratégicos como Firjan, Fábrica de Startups e a Câmara de Comércio Brasil & Puerto Rico, até investidores como Acrux Capital, Alvarez & Marçal e Booming Tech Hub. Enquanto nossos fornecedores, basicamente, resumem-se aos big players de hardware para VR&AR, tais como Google, Samsung, Vuzix, Oculus, HTC Vive e alguns outros.

Experiência da Equipe

Flávio Almada de França

Cargo ou função: CEO
Qualificação: MSc.Sistemas de Informação
Experiência no assunto: 13 anos
Currículo lattes:
<http://lattes.cnpq.br/6724742129272375>

Fabricio Nobre

Cargo ou função: CCO
Qualificação: MSc.Engenheiro de Petróleo
Experiência no assunto: 18 anos
Currículo lattes: xxxx

Ian Reis

Cargo ou função: Diretor Imersivo
Qualificação: Bch. Design e Comunicação
Experiência no assunto: 10 anos
Currículo lattes: xxxx

Caio Braga

Cargo ou função: VR/AR Digital Designer
Qualificação: Design Gráfico
Experiência no assunto: 25 anos
Currículo lattes: xxxx

Cronograma de execução.

Insira um x aqui, se o seu projeto não possui cronograma.

☐

03/2020 a 05/2020

Levantamento de procedimentos e oportunidades de treinamento com empresas do setor elétrico

06/2020 a 09/2020

Desenvolvimento de novas aplicações de treinamento em VR (mais 2 novas aplicações)

09/2020 a 10/aaaa

Desenvolvimento da plataforma para cadastramento e gestão das aplicações VR

10/2020 a 12/2020

Desenvolvimento de features de gamificação

01/2021 a 03/2021

Estratégia de divulgação agressiva para comercialização do produto

04/2021 a 06/2021

Implementação nos primeiros clientes

Depois de preencher, exclua as caixas de texto que não foram utilizadas.

Quais são suas metas a curto, médio e longo prazo?

No curto prazo as nossos objetivos são desenvolver novas oportunidades de negócios com empresas do setor elétrico que absorvam a tecnologia em seus processos operacionais, dando-lhes o suporte necessário para atender suas demandas, aprendendo com elas e criando soluções que maximizem sua eficiência, reduzam seus custos e proporcionem maior segurança para seus funcionários.

No médio prazo as nossas metas se resumem à ampliação das atividades em nível nacional, reproduzindo de forma escalável as soluções desenvolvidas e mantendo o alto grau de performance, qualidade e reconhecimento do nosso trabalho, a exemplo dos prêmios recebidos na ExpoSet, em 2017, e pela 100 Open Startups, em 2019, sendo eleita no ranking Top 10 das startups do segmento de Realidade Virtual e Aumentada no Brasil.

No longo prazo as metas são a internacionalização das nossa operação por meio dos parceiros institucionais presentes nos hubs de tecnologia com os quais estamos ligados: a Dream2B International em Vancouver, Canadá; o CISB em Estocolmo, Suécia; a Câmara de Comércio Brasil-Puerto Rico. Além da abertura para captação de recursos financeiros junto aos fundos e investidores que nos acompanham de perto, como a Acrux Capital e Booming Tech Hub.



Agradecemos sua inscrição no
Energy Future

Dúvidas? Entre em contato:
contato@energyfuture.com.br