

# Pesquisa de Mercado

## Equipe

- Herminio Neto
- Luís Felipe Patrocínio
- Ryan Faustino Carvalho

## Briefing

A reunião de briefing do projeto PatroClass, conduzida pela equipe estabeleceu a base para a criação de uma plataforma interativa voltada para alunos e professores. Com funcionalidades como registro de aulas e desenvolvimento de tópicos em tempo real, o sistema busca tornar a experiência de aprendizado mais dinâmica e gamificada. O projeto será implementado com Django Rest Framework para o backend e Flutter para o front-end mobile, com conclusão prevista para fevereiro de 2025. O sucesso será medido por formulários de satisfação, e os desafios incluem a concorrência com plataformas tradicionais e a inexperiência do grupo em desenvolvimento Android. O acompanhamento será feito via Trello.

## Levantamento Histórico

O ensino sempre foi uma área prioritária para o desenvolvimento de software, pois a tecnologia permite superar barreiras ainda desafiadoras no contexto atual da educação. Com o surgimento da pandemia, a necessidade de soluções digitais se intensificou, impulsionando o uso de plataformas que possibilitam o aprendizado remoto e o acesso a materiais didáticos de forma mais acessível e interativa. Ferramentas educacionais passaram a oferecer não só uma adaptação do conteúdo presencial para o ambiente virtual, mas também novas maneiras de engajar os alunos, personalizar a experiência de aprendizagem e facilitar o acompanhamento do progresso por parte dos professores. Esses avanços reforçam a importância da tecnologia como um meio eficaz para inovar e democratizar o acesso à educação, proporcionando experiências mais dinâmicas e inclusivas para alunos e educadores.

## Concorrentes

Existem diversos softwares que cuidam de temáticas relativas ao ensino, principalmente com a abstração do ambiente da sala de aula para o meio digital.

## Diretos

### Google Classroom

- **Pontos Fortes:**

- Integração com outras ferramentas Google (Drive, Meet, etc.)
- Facilidade de uso e ampla adoção nas escolas
- Ferramentas de avaliação e feedback integradas
- **Pontos Fracos:**
  - Poucas opções de personalização de conteúdo e interatividade
  - Experiência limitada para gamificação e aprendizagem colaborativa

### Microsoft Teams for Education

- **Pontos Fortes:**
  - Suporte a videoconferências e chat em tempo real
  - Integração com o pacote Office e outras ferramentas Microsoft
  - Segurança e conformidade com padrões de proteção de dados
- **Pontos Fracos:**
  - Interface complexa para novos usuários
  - Pode ser difícil de configurar para fins mais específicos de ensino colaborativo e gamificado

## Indiretos

### Zoom (complementado por outras ferramentas de ensino)

- **Pontos Fortes:**
  - Qualidade de vídeo e estabilidade em videoconferências
  - Ampla adoção e facilidade de uso para aulas remotas
- **Pontos Fracos:**
  - Necessidade de integrações externas para gerenciar conteúdo e avaliação
  - Não possui funcionalidades nativas para organização e análise de progresso educacional

### Kahoot! (plataforma de quizzes e interatividade)

- **Pontos Fortes:**
  - Alta interatividade e gamificação, com quizzes e competições
  - Excelente para revisar conteúdo e promover o engajamento em aulas presenciais ou remotas
- **Pontos Fracos:**
  - Foco limitado a quizzes e testes, sem estrutura para ensino contínuo ou monitoramento de aprendizado
  - Dependência de outras plataformas para gestão de conteúdo educacional

## Tendências tecnológicas

A tecnologia aliada à educação é uma necessidade vital da sociedade moderna, essa união é uma das dez dependências definidas na Base Nacional Comum Curricular, definida no componente de “Cultura Digital”.

Um exemplo do quanto a tecnologia é ligada à educação é o próprio episódio da pandemia, onde a única maneira de disseminar o ensino de forma abrangente se tornou o uso de aplicativos voltados para o ensino, disseminando essa informação na internet.