

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL IRMÃ AGOSTINA

TÉCNICO DE ADMINISTRAÇÃO

EU ESTUDANTE

CONHECIMENTO EM SUAS MÃOS

JARDENE LOPES OLIVEIRA

JÉSSICA DE JESUS FARIA LIMA

LUIZ HENRIQUE GALDEANO MAIA

MARIA DAS DORES DE MATOS ARAUJO

VITORIA CRISTINA SANTOS SILVA

SÃO PAULO

2022

JARDENE LOPES OLIVEIRA
JÉSSICA DE JESUS FARIA LIMA
LUIZ HENRIQUE GALDEANO MAIA
MARIA DAS DORES DE MATOS ARAUJO
VITORIA CRISTINA SANTOS SILVA

EU ESTUDANTE
CONHECIMENTO EM SUAS MÃOS

Projeto apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso sob a orientação do Professor Orientador:
David de Moraes Fontes.

SÃO PAULO

2022

RESUMO

Dados coletados de fontes de estudo entre os anos de 2017 até 2021, apresentam a precariedade do nível educacional brasileiro, que durante a pandemia do corona vírus tornou-se mais evidente. E este trabalho apresenta uma análise desses dados, que junto as teorias de treinamento e gestão de pessoas, traz uma resposta para diversos estudantes que não conseguem custear as diversas plataformas de ensino (EdTech) disponíveis no mercado para propiciar um desempenho suficiente para a execução de vestibulares, provas gerais e outras situações em que todo estudante já se viu enfrentando. A solução tem como objetivo a disponibilização de uma plataforma de suporte estudantil, voltada para estudantes de ensino médio e vestibulandos. O método utilizado para a solução do desfalque educacional, um aplicativo para auxílio educativo de acesso gratuito, que apresenta uma experiência única, completa e totalmente voltada a aprendizagem. A pesquisa do público-alvo, foi direcionada a estudantes de 15 a 20 anos de idade, no qual os resultados obtidos mostraram grande insatisfação das plataformas online utilizadas tanto para ensino à distância, quanto às plataformas pagas de cursos preparatórios para vestibulares. A partir dos resultados obtidos, a conclusão obtida é de que a oferta de plataformas acessíveis, não somente a quem tenha condições de pagar, mas também para a demanda que possui déficit estudantil, derivado de insuficiência do suporte escolar, traria uma solução mais efetiva. Durante o desenvolvimento do trabalho esta tese é defendida e é apresentado os métodos para que uma educação eficiente chegue nas mãos de quem busca o mesmo.

Palavras-chave: Estudantes; plataformas digitais; aplicativo; educação; EAD; gestão de pessoas;

ABSTRACT

Data collected from study sources between the years 2017 to 2021, present the precariousness of the Brazilian educational level, which during the pandemic of the coronavirus became more evident. This work presents an analysis of these data, which, together with the theories of training and people management, brings an answer for several students who cannot afford the various teaching platforms (EdTech) available in the market to provide a sufficient performance for university entrance exams, general tests, and other situations that every student has faced. The solution aims to provide a student support platform, aimed at high school students and college entrance exam students. The method used to solve the educational gap, a free access educational aid application, presents a unique experience, complete and totally focused on learning. The research of the target audience was directed to students from 15 to 20 years old, in which the results obtained showed great dissatisfaction of the online platforms used both for distance learning and paid platforms for vestibular preparation courses. From the results obtained, the conclusion is that the offer of accessible platforms, not only for those who can afford to pay, but also for those who have student deficit, derived from insufficient school support, would bring a more effective solution. During the development of this work, this thesis is defended and the methods for an efficient education to reach those who seek it are presented.

Keywords: Students; digital platforms; application; education; distance learning; people management.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 8

2. JUSTIFICATIVA 9

3. OBJETIVOS 10

A. OBJETIVOS GERAIS: 10

B. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 10

4. METODOLOGIA 11

4.1 Tipo de pesquisa 11

4.2 Dados a serem obtidos 11

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 13

5.1 Sociedade do conhecimento 13

5.2 Capital intelectual 13

5.3 Treinamento e gestão de pessoas 13

6. QUESTÕES DE PESQUISA 15

6.1 Vantagens e desvantagens da educação remota 15

6.1.1 Vantagens 15

6.1.2 Desvantagens 16

7. A EMPRESA EU ESTUDANTE 18

7.1 Inovação 18

7.2 Escalabilidade 19

7.3 Flexibilidade 19

Figura 1 – Imagem do isólogo da marca EU ESTUDANTE. 19

8. PLANO DE NEGÓCIOS DA EU ESTUDANTE 20

8.1 Missão 20

8.2 Visão 20

8.3 Valores 20

8.4 Cultura 20

8.5 Lema 21

8.6 Ramo de atividade 21

8.7 Forma jurídica 21

8.8 Regime tributário 21

8.9 Fonte de recursos 21

8.10 Estudo de clientes 21

8.11 Estudo dos concorrentes 22

9. PLANEJAMENTO DE MARKETING 23

9.1 Principais serviços 23

9.2 Preço 25

9.3 Estratégias promocionais 25

9.4 Localização do negócio 26

10. PLANEJAMENTO OPERACIONAL 27

10.1 Layout 27

10.2 Capacidade produtiva 28

10.3 Processos operacionais 28

10.4 Necessidade de pessoal 28

10.5 Mapeamento de Processos 28

11. PLANEJAMENTO FINANCEIRO 30

11.1 Estimativa de investimentos fixos 30

11.2 Capital de giro 30

11.3 Investimentos pré-operacionais 30

11.4 Investimentos totais 30

11.5 Faturamento total da empresa 31

11.6 Custos de comercialização 31

11.7 Custos com mão de obra 31

11.8 Custos com depreciação 31

11.9 Custos fixos operacionais mensais 32

11.10 Demonstrativo de resultados 32

12. INDICADORES DE VIABILIDADE 33

12.1 Ponto de equilíbrio 33

12.2 Lucratividade 33

12.3 Rentabilidade 33

13. AVALIAÇÃO ESTRATÉGICA 34

CONCLUSÃO 35

APÊNDICE A 37

PESQUISA DE CAMPO 37

APÊNDICE B 40

RESPOSTAS DA PESQUISA DE CAMPO 40

- Figura 3 – Gráfico de pizza demonstrando a porcentagem do nível de escolaridade do público que respondeu o formulário. 40
- Figura 4 – Gráfico de pizza demonstrando a porcentagem da quantidade de vestibulandos/interessados. 40
- Figura 5 – Gráfico de pizza demonstrando a porcentagem dos estudantes da rede pública e privada. 41
- Figura 6 – Gráfico de barras demonstrando o estado em que o respondente reside. 41
- Figura 7 – Gráfico de pizza representando a porcentagem da idade de cada respondente. 42
- Figura 8 – Gráfico de barras representando a expressão de gênero dos respondentes. 42
- Figura 9 – Gráfico de pizza representando a porcentagem da renda dos respondentes. 42
- Figura 10 – Gráfico de pizza indicando a quantidade de respondentes que usam plataformas educacionais. 43
- Figura 11 – Gráfico de barras indicando a porcentagem de acesso dos respondentes nas plataformas concorrentes. 44
- Figura 12 – Gráfico de pizza indicando a porcentagem de frequência de acessos dos respondentes nas plataformas concorrentes. 44
- Figura 13 – Gráfico de barras indicando a classificação avaliativa dos usuários as plataformas concorrentes. 45
- Figura 14 – Gráfico de pizza indicando a porcentagem de respondentes que procuraria por alguma plataforma educacional por custo-benefício. 45
- Figura 15 – Gráfico de pizza indicando a porcentagem dos que gostaram da proposta da EU ESTUDANTE. 47

CRONOGRAMA 48

REFERÊNCIAS 49

1. INTRODUÇÃO

De acordo com o Censo Escolar, mesmo com o passar dos anos, o Brasil apresenta índices baixos com relação a infraestrutura educacional do país, o nível acadêmico sempre esteve abaixo da média e conforme os anos foram passando houve poucas mudanças no setor acadêmico que proveram melhorias efetivas para a elevação do nível educacional brasileiro.

E isso se tornou mais evidente após o último ano, onde o mundo inteiro presenciou uma enorme pandemia e pânico social, acadêmicos de todas as idades tiveram danos educacionais pendentes durante uma média de quase dois anos consecutivos, com retorno das atividades presenciais apenas no final do ano de 2021.

Em 2021, uma matéria publicada por Ana Lúcia Araújo, no site Agência Senado, apontou que a perda de aprendizagem nos jovens do ensino médio, especificamente em português e matemática já ultrapassava os 70%, conforme o Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb). Dano causado pela pandemia, que infelizmente abalou o país de diversas maneiras, afetando não apenas a economia e a estrutura familiar brasileira como também a educação já escassa no país em desenvolvimento.

Baseando-se nessa defasagem educacional, a EU ESTUDANTE apresenta uma plataforma digital que viabiliza o acesso à informação. Inspirando-se em plataformas já existentes no mercado digital, tais como Brainly, Descomplica e Stoodi, a EU ESTUDANTE tem como principal objetivo unificar os benefícios já existentes nas demais plataformas, numa única plataforma priorizando muito além do acesso à informação, como também custo benefício, praticidade e tecnologia aos seus usuários.

2. JUSTIFICATIVA

Sem o acesso à escola e um ensino de qualidade, diversos estudantes se encontram desmotivados e desqualificados para realizarem provas e vestibulares, como ENEM, que por sua vez são competitivos e aliados aos sistemas seletivos que ofertam poucas vagas para o ensino superior, incapaz de atender a alta demanda de estudantes que competem por uma oportunidade de ingressar na universidade. E os meios que auxiliam o estudo e a preparação para estes vestibulares, em sua maioria são pagos e os valores cobrados saem da média do orçamento dos concorrentes.

Visando esse contexto de disponibilização e oferta da viabilidade, a EU ESTUDANTE pretende através de um aplicativo de acesso gratuito, munir suporte de acordo com o nível do usuário, para estudantes do ensino médio e vestibulandos. Ofertando muito mais que apostilas, textos e materiais, mas também uma troca de experiências em que os estudantes possam permutar informações entre si e realizar a retirada de dúvidas com profissionais especializados. Propiciando a assistência necessária para que cada estudante alcance seus objetivos acadêmicos, acesso esse não disponível em outras plataformas já existentes.

3. OBJETIVOS

A. OBJETIVOS GERAIS:

Recuperar o capital intelectual dos jovens, a fim de contribuir com a constante melhoria do ser humano, incentivando-os a aflorarem suas motivações para que não sejam apenas bons estudantes, mas que possam ser também bons profissionais e claro, bons indivíduos a sociedade qual estão inseridos.

B. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Criar e desenvolver da plataforma digital com a oferta de suporte estudantil para alunos que estejam cursando o ensino médio e com interesse na preparação e incentivo aos vestibulares, disponibilizar o necessário através da plataforma, que se adequa ao nível intelectual e estudantil do usuário com materiais didáticos, recursos necessários para auxiliar que cada um alcance seus objetivos educacionais através da EU ESTUDANTE.

4. METODOLOGIA

4.1 Tipo de pesquisa

Pesquisa de campo*, jovens e adultos que estejam matriculados e cursando ensino médio ou vestibulares.

*A pesquisa está apresentada no APÊNDICE A.

4.2 Dados a serem obtidos

O ESTUDANTE EM FOCO:

- Onde residem.
- Idade.
- Sexo/gênero.
- Renda.

DADO* PRINCIPAL:

Quantos estudantes do ensino médio e vestibulandos, acreditam, que uma plataforma como a EU ESTUDANTE será útil para a realização de pesquisas, retirada de dúvidas e os demais suportes a serem ofertados na plataforma.

*Dados da pesquisa adicionado no APÊNDICE B.

DADOS DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Junto a pesquisa de campo, foi efetuado o recolhimento de dados de índice de desenvolvimento humano, com tratativas como:

- Média de idade;
- Renda;
- Quantidade de vestibulandos.

FORMA DE OBTENÇÃO DE DADOS:

- Pesquisa de clientes dos competidores;
- Nível de satisfação desses clientes;
- Pesquisa de campo através de um formulário Google.

TRATAMENTO E ANÁLISE DE DADOS:

A amostra dos dados coletados será apresentada por meio de:

- Gráficos;

- Relatórios da pesquisa de campo;
- Sugestões recolhidas durante o processo de entrevista;
- Análise dos dados coletados através dos formulários;
- Feedback dado pelos clientes e consumidores de competidores.

LIMITAÇÕES DA PESQUISA:

PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
Apresentação de gráficos.	Contato e interabilidade.
Pesquisa populacional.	Obtenção de média de valores.
Análise de competidores e seus clientes.	Orçamentos.
Nível de satisfação com os serviços já existentes.	
Protótipos e amostras.	
Aplicativo.	

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os avanços das tecnologias da informação e comunicação, especialmente a partir dos anos 1990 com a popularização da internet, permitiram o surgimento de novos modelos de negócios baseados em plataformas digitais. Essa transformação digital também impactou na prestação de serviços educacionais que, por meio do ensino a distância, pôde observar a entrada de novos meios na tradicional relação professor-aluno.

5.1 Sociedade do conhecimento

Conforme foi observado por Antunes (2000) que destaca, que esse período de gradativas mudanças, não só no Brasil, mas também na economia mundial, vivenciado mais intensamente nas últimas décadas, vem sendo apontado por vários estudiosos do assunto como um período de transição de uma Sociedade Industrial para uma Sociedade do Conhecimento. Pois, aos demais recursos existentes, e até então valorizados e utilizados na produção (terra, capital e trabalho) se junta o conhecimento, alterando, principalmente, a estrutura econômica das nações e, sobretudo, a forma de valorizar o ser humano, já que só este detém o conhecimento.

5.2 Capital intelectual

Stewart (1998, p. 13) afirma que o capital intelectual “constitui a matéria intelectual – Conhecimento, informação, propriedade intelectual e experiência que pode ser utilizada para gerar riqueza. É a capacidade mental coletiva”.

Partindo desse princípio, é importante saber como treinar, motivar e aprimorar o desenvolvimento do capital intelectual.

5.3 Treinamento e gestão de pessoas

De acordo com Chiavenato (1999), o treinamento é um processo cíclico e contínuo composto de quatro etapas: Diagnóstico, Desenho, Implementação e Avaliação. Cada fase é desenvolvida de modo sistêmico e complementar, não podendo ser relevada sob pena de comprometer o resultado esperado.

O diagnóstico é o levantamento de dados através de indicadores que sinalizem a necessidade de melhorias e, por consequência, de treinamento. Um alto índice de refugo constante, um problema ocorrido aleatoriamente, reinvidicação dos colaboradores, uma nova atividade a ser inserida podem ser detectados num diagnóstico. A necessidade de treinamento

é relativa ao despreparo profissional das pessoas para executar determinada tarefa, são habilidades que indivíduo ou grupo precisa desenvolver para melhorar o índice negativo levantado.

Chiavenato, afirma que desenho é a elaboração do programa de treinamento em conformidade com diagnóstico levantado. Um programa deve apresentar componentes essenciais, como: quem deve ser treinado; como deve ser treinado, ou seja, a utilização de métodos ou recurso; em que treinar, a abordagem do assunto ou conteúdo; por quem treinar, isto é, qual a pessoa mais bem preparada; onde treinar, a disponibilização de local; quando, ou seja, definir época ou horário; e para que treinar, isto é, os objetivos do treinamento, onde deve entrar o nível esperado de desempenho. A implementação refere-se à aplicação e condução do programa.

De acordo com Chiavenato, a avaliação é a etapa final, ou seja, a verificação dos resultados. O objetivo da avaliação é verificar se o treinamento atendeu às necessidades anteriormente levantadas. Se o objetivo era a melhoria de um indicador, basta acompanhar o mesmo após o treinamento, se o objetivo era a relação interpessoal, pode-se medir através de questionários. Para cada objetivo específico, cria-se uma ferramenta específica de avaliação.

Portanto não é apenas investir em treinamento, é preciso avaliar os resultados e equiparar com os objetivos pré-estabelecidos no planejamento para que se possa aperfeiçoar o processo. A avaliação é essencial onde é possível identificar se o treinamento foi bem aplicado, se atendeu as necessidades e se capacitaram de fato o indivíduo.

Desta forma, verifica-se a importância deste elemento como fator de geração de competitividade, junto a necessidade de recuperar o capital intelectual da sociedade, a fim de elevar o conteúdo dela.

6. QUESTÕES DE PESQUISA

Com a pandemia da Covid-19 em 2020, mais de 1,6 bilhões de estudantes foram afetados, representando mais de 91% de todos os alunos do mundo (UNESCO, 2020). Conseqüentemente a demanda por aprendizado online cresceu, bem como o interesse em relação aos impactos das relações nestas plataformas.

Quando se avalia a transformação digital no setor educacional, é inevitável abordar o ensino a distância (EAD). O avanço das tecnologias de informação e comunicação, possibilitou a oferta de cursos sem as restrições de tempo, espaço e limite de alunos. Desta maneira, por muito tempo, quando as instituições de ensino superior pensaram em transformação digital, o objetivo era obter mais acesso, alcance global, instrução personalizada e melhorias rápidas nas práticas pedagógicas (Devaney et. al, 2020).

Os serviços educacionais, foram impactados pela adoção e crescimento das plataformas digitais, especialmente após a popularização do ensino a distância. A adoção dos MOOCs, sigla para cursos online abertos e em massa, contribuiu para isso, já que os MOOCs podem ser vistos como uma extensão da aprendizagem online existente. Além de ser ilimitado em tamanho, esse formato de curso inclui alunos separados por espaço e com o tempo, permitindo que os alunos aprendam de forma independente em seu próprio ritmo, sem a necessidade de seguirem um cronograma específico (Kaplan & Haenlein, 2016).

Avaliando a realidade brasileira, é notório que o ensino a distância vem avançando ano após ano.

6.1 Vantagens e desvantagens da educação remota

Vantagens e desvantagens, observadas por estudantes coletadas durante uma pesquisa realizada em 3 de maio de 2021 pelo pesquisador Rodrigo Dutra, coletada no site Tutor Mundi.

6.1.1 Vantagens

1. Flexibilidade – o aluno pode acompanhar as aulas em qualquer local com acesso à internet.
2. Horários personalizados – Os estudos podem acontecer fora do horário escolar, quando o aluno precisa.
3. Menos pressão social – O ambiente virtual é menos propício para o surgimento de problemas como o bullying e o assédio e os alunos podem aprender com menos ansiedade sobre o julgamento dos colegas.

4. Ritmo de aprendizado ditado pelo estudante – o aluno avança de acordo com seu próprio ritmo, evitando que o desempenho da turma seja influenciado.
5. Menos distração – em casa, os estudantes podem focar melhor sem a interferência de distrações externas presentes no ambiente escolar.
6. Conteúdo personalizado – as disciplinas podem ser personalizadas de acordo com o estudante, seus objetivos e gostos pessoais.
7. Comunicação multimídia – com o auxílio da mídia digital, a troca de informações e o esclarecimento de dúvidas entre aluno e professor acontece em vários formatos, por texto, áudio, vídeo etc.
8. Controle da turma – Em uma sala de aula online, o professor pode ter mais controle sobre a conversa e as distrações, com um ambiente mais silencioso ao ter os microfones desativados.
9. Atividades variadas e interativas – No ensino a distância, também existe a possibilidade de trabalhar com aulas síncronas e atividades assíncronas em atividades que usam metodologias ativas de aprendizagem.
10. Benefícios das plataformas digitais – Os ambientes virtuais de aprendizagem contam com diversas funcionalidades que permitem tornar o aprendizado ainda mais dinâmico e divertido. Além disso, através do acompanhamento individual de tutoria digital e plantões de dúvidas, os estudantes ganham atendimento personalizado.

6.1.2 Desvantagens

1. Demanda de atenção – Alguns alunos apresentam dificuldades de aprendizagem e demandam maior atenção, o que pode ser desafiador por meio de uma tela. Nesse caso, propostas de intervenção pedagógica podem ser necessárias.
2. Excesso de telas – A luz da tela pode causar danos aos olhos, por isso é importante que as atividades remotas também aconteçam offline.
3. Custo de professor particular – Especialmente quando há mais de uma criança em casa, ou quando os pais precisam sair para trabalhar, o ensino a distância pode demandar a contratação de professores particulares.
4. Sociabilidade prejudicada – A interação social que vem com a escola presencial é reduzida. É importante encontrar outras atividades sociais para os estudantes, como esportes, arte, música etc.

5. Interação em comunidade – Sem encontros presenciais, o senso de comunidade é abalado, o que impacta na formação social dos estudantes.

6. Estrutura para atividades – Nem todos os alunos têm acesso aos mesmos materiais em casa, e algumas atividades demandam uma abordagem prática e interativa para o aprendizado.

7. Desafios de mobilidade – Necessidade de permanecer em um mesmo lugar por longos períodos durante aulas síncronas.

8. Motivação para assistir às aulas – Sem supervisão adequada, alunos menos motivados podem sair da aula online e se envolver em outras atividades, como assistir a vídeos do youtube, jogar videogame, conversar com os amigos.

9. Espaço e silêncio – Em casa, os alunos podem não ter um espaço adequado para estudar, silencioso e calmo para se concentrar nas tarefas.

7. A EMPRESA EU ESTUDANTE

Atentando para a constante e gradativa evolução e ingressão que o mundo da tecnologia vem tendo em meio a tantas e mais diversas áreas da sociedade e em sua construção atualmente, é gerada uma necessidade para com as novas práticas educacionais e pedagógicas, exigindo delas uma adaptação e aperfeiçoamento nos padrões de ensino já estabelecidos em décadas anteriores afim de acompanharem os passos inovadores dados pela tecnologia da informação e comunicação. Para auxiliar neste processo, as mais variadas plataformas digitais e STARTUPS do campo educacional abrem caminhos para que hoje qualquer pessoa possa buscar conhecimento de maneira mais prática, atrativa e criativa e assim, tornando o ensino mais cativante e prazeroso do que potencialmente seria se fosse exercido de maneira convencional e ultrapassada. Dito isto, o aprimoramento tecnológico no âmbito educacional e os impactos que esse avanço pode causar em sociedade devem ser atenções incessantes que as instituições de ensino precisam possuir para expandirem suas metodologias e apadrinharem o desenvolvimento de indivíduos que ascendam juntamente a sociedade do amanhã.

Num considerável pequeno espaço de tempo, o crescimento acelerado das novas tecnologias tornou-se um meio primordial de comunicação no dia a dia entre os seres-humanos, sendo utilizada desde situações cordiais como um bate-papo entre amigos até circunstâncias formais como debates que decidirão o futuro de uma corporação multinacional. Sendo assim, a tecnologia em si se tornou uma ferramenta corriqueira nos tempos atuais, refletindo na educação, que por formar membros que serão o futuro da sociedade que conhecemos, deve estar atrelada as inovações de comunicação, ensino e desenvolvimento. E é por isso que o aplicativo EU ESTUDANTE foi criado.

Tendo ciência de que a educação evolui junto ao mundo, foi desenvolvido um aplicativo que visa alavancar a busca pelo estudo de maneira nada entediante ou repetitiva, e sim de maneira extrovertida, engenhosa e divertida, com mecanismos que possibilitem os estudantes a terem acesso a videoaulas, games educativos, resumos, mapas-mentais, provas, atividades, simulados e outras ferramentas educacionais divididos em duas versões gratuita e premium. Visando este conceito a EU ESTUDANTE surge no mercado como uma STARTUP EdTech voltada para a educação de jovens e adultos, tendo como base 3 principais características.

7.1 Inovação

Conforme o cenário do Brasil atualmente, a EU ESTUDANTE se propõe a lançar uma plataforma única e inovadora, juntando todos os benefícios de diversas plataformas já

existentes, em uma só. Visando acessibilidade, custo-benefício e conforto aos seus usuários, os ajudando a alcançar um futuro melhor.

7.2 Escalabilidade

Com programadores bem-preparados e com visão de futuro, a STARTUP pretende ampliar o cenário estudantil junto ao custo-benefício do usuário. Os profissionais escolhidos de forma seletiva estarão à disposição, dando suporte a todos que precisarem.

Pensando em proporcionar melhor experiência para os usuários, visando o objetivo de transformar a realidade de muitos estudantes brasileiros, optou-se a contratação de professores (CLT) com escalas mensais para elaboração de matérias, atividades e interações com os alunos, para explicações mais profundas e esclarecimento de dúvidas.

Considerando a jornada semanal descrita na convenção coletiva de trabalho dos professores (2021/2023), definiu-se por atuar com a contratação de quatro professores, sendo dois com formação em matemática e dois em língua portuguesa.

Essas matérias são de suma importância, visto que são as mais cobradas nos principais vestibulares e para próprio desenvolvimento pessoal, pois é notório que quando se há conhecimento, há maiores possibilidades profissionais e viabilidade de lazer.

7.3 Flexibilidade

Com o conceito inovador para iniciação do mercado, a STARTUP visa acima de tudo a flexibilidade do usuário a todo momento, podendo acessar, baixar conteúdo e visualizar os dados da plataforma mesmo OFF-LINE, e podendo escolher quanto ao conteúdo desejado, optando pelas funcionalidades básica e premium dando ao estudante o necessário para seu desenvolvimento 24h do seu dia, onde estiver e quando desejar.

Figura 1 – Imagem do isólogo da marca EU ESTUDANTE.



8. PLANO DE NEGÓCIOS DA EU ESTUDANTE

8.1 Missão

Alcançar estudantes do ensino médio e vestibulandos de todo o Brasil que desejam e lutam por um ensino mais acessível e justo para todos. Vencendo as barreiras das injustiças sociais, e lutando a favor de todos que acreditam que um futuro melhor se alcança através da educação.

8.2 Visão

O objetivo a longo prazo, após alcançar os estudantes de todas as regiões do Brasil, é expandir o acesso à informação a outros países da América Latina, quanto mais estudantes foram alcançados através da EU ESTUDANTE, mais a missão e visão estará cumprida.

8.3 Valores

Colocar-se no lugar do estudante sempre para que se possa ouvir e agir com e para eles, democratizando o acesso à educação;

Empatia e respeito para com todos, estudantes, profissionais e colaboradores;

Justiça, honestidade e transparência, com todos os processos da empresa e com os usuários;

Liberdade de expressão, de ser e existir de todos que fazem e fizeram parte da EU ESTUDANTE, sem discriminação e preconceito;

Igualdade não somente em termos de estudos, quanto para qualquer que estiver minimamente relacionado à empresa;

Educação e Ética, como base dos fundamentos da Eu Estudante, exige-se a colaboração de todos para que os tais sejam respeitados.

8.4 Cultura

O principal significado da EU ESTUDANTE, é de transmitir tudo que se considera importante e útil a estudantes de todos os níveis estudantis, muito além de qualquer rótulo, tudo foi pensado única e exclusivamente a todo estudante que deseja uma plataforma onde sintam-se representados, ouvidos e acima de tudo que suas necessidades sejam atendidas em um clique.

8.5 Lema

A empresa foi devidamente pensada e criada sobre este lema, ao qual sempre será levado e erguido na bandeira da empresa: Para saber o que um estudante precisa, deve-se pensar como um. Eu estudante focando sempre no futuro do Brasil, dando-lhe o conhecimento em suas mãos.

8.6 Ramo de atividade

Prestações de serviços educacionais, por meio de uma plataforma e aplicativo online, onde será fornecido diversos conteúdo para os usuários.

8.7 Forma jurídica

A EU ESTUDANTE é uma STARTUP LTDA de Sociedade Limitada, regida sobre o Código Civil entre os artigos 1052 a 1087 prevista na Lei 6.404/76. Denominada EU ESTUDANTE LTDA.

8.8 Regime tributário

A empresa está regida pelo regime tributário do SIMPLES NACIONAL pagando os devidos tributos através do Documento de Arrecadação do Simples Nacional (DAS), contribuinte dos seguintes impostos:

- Imposto de Renda Pessoa Jurídica (IRPJ)
- Contribuição Social sobre o Faturamento (COFINS)
- Contribuição para o Programa de Integração Social (PIS)
- Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Prestação de Serviços (ICMS)
- Imposto Sobre Serviços (ISS).

8.9 Fonte de recursos

- Bootstrapping.

8.10 Estudo de clientes

Desde o princípio da ideia de criação da EU ESTUDANTE, estabeleceu-se previamente o perfil dos clientes – público-alvo, contudo a pesquisa de campo apontou de forma objetiva as respostas para o estudo.

Fundamentando que, a faixa etária dos clientes é de 15 a 20 anos, com renda financeira entre 1 e 3 salários-mínimos, estudantes do ensino médio e em sua maioria da rede pública, com interesse em fazer algum tipo de curso preparatório para prestar vestibulares.

A pesquisa ainda apontou a frequência com qual os mesmos procuram o tipo de serviço ofertado, fluindo de raramente a diariamente. Utilizando as plataformas online de maior concorrência da EU ESTUDANTE, em sua maioria nos planos gratuitos. Mesmo oferecendo um serviço mediano e sem suporte direto, os clientes procuram as plataformas não por preferência, mas sim por ser a alternativa disponível.

Os clientes estão por toda parte, qualquer estudante que possua acesso à internet e a um dispositivo móvel.

8.11 Estudo dos concorrentes

Embora o mercado de EdTech venha crescendo e cada vez mais surgindo competidores, os maiores concorrentes da EU ESTUDANTE, Brainly, Descomplica e Stoodi, são as plataformas que mais recebem acesso, seus serviços principais como solução de dúvidas em comum entre os usuários, questões de vestibular para estudos e aulas gravadas entregam qualidade, porém com o passar do tempo essas atividades estão ganhando limitações, tais quais como obrigatoriedade em ver os anúncios para ter acesso ao que se procura, a falta de um atendimento eficaz e personalizado para atender a demanda dos clientes, além de que se desejar algo mais aprofundado, as plataformas oferecem as suas versões por assinatura, que acabam fugindo do orçamento do seu público alvo.

A partir dessa observação/estudo a EU ESTUDANTE surge como a solução, oferecendo um serviço que une tudo o que o público-alvo espera quanto a seu suporte, utilizando-se desses “furos” para fazer o nosso serviço completo e satisfatório, tanto para os clientes que desejam usar a versão gratuita, quanto aos que possam vir a ser assinantes, provendo um preço justo, e transformando os problemas em benefícios.

Por possuírem versões na Web, a EU ESTUDANTE acaba ficando um pouco atras em termos de viabilidade, pensando em um cenário onde os clientes não possuem aparelho móvel próprio ou até mesmo espaço suficiente para que realizem o download do APP, porém nos planos a curto prazo, a ideia de uma versão Web, já é uma realidade.

9. PLANEJAMENTO DE MARKETING

9.1 Principais serviços

A EU ESTUDANTE, oferece em sua plataforma os serviços que, de acordo com o público-alvo e as pesquisas sobre os concorrentes, atendem as principais demandas e melhorias.

Auxílio para estudantes do ensino médio e jovens que desejam aperfeiçoamento em redações, conteúdos de língua portuguesa e matemática para realização de vestibulares e ENEM.

O aplicativo está disponível para aparelhos Android e IOS, podendo encontrar na loja de aplicativos dos mesmos, podendo acessar com conectividade Wi-Fi e dados móveis.

É necessário que o estudante realize um cadastro. Ao fazer o cadastro junto ao Facebook, é solicitado a permissão do uso dos dados cadastrados na rede social; com o Google o usuário é redirecionado para uma segunda página onde o aluno deve logar em sua conta Google e na opção e-mail, o usuário pode cadastrar um e-mail de qualquer sistema de caixa postal eletrônica e criar sua senha de acesso. Após a finalização do cadastro o usuário será redirecionado para a aba de definição de plano que possui duas categorias, básico e premium, ainda nesta aba existe a disponibilidade de tutorial com a assistente virtual do APP, Ellie.

A versão **BÁSICA** apresenta uma variedade de recursos online. Sendo elas:

- Estudante pergunta: onde o usuário realiza e visualiza perguntas e repostas de professores e alunos;
- Chat: o estudante tem acesso a grupos de estudo dentro do aplicativo, 100% seguros;
- Plano de estudos: criação do próprio plano de estudos, conforme o nível de dificuldade, definidos por RAZOÁVEL – MEDIANO – INICIANTE;
- Mapas mentais: diagrama sistematizado para a gestão de informações, o usuário pode utilizar os templates do APP para montar;
- Acesso a aulas gravadas: acesso a aulas gravadas pelos professores, por tempo limitado seja através de anúncios ou das EE Coins;
- Projeto redação: o usuário da versão básica pode contar com 1 correção de redação por mês, feita por um de nossos professores de língua portuguesa. Caso consiga nota 1000, é liberado para uma aula ao vivo de sua preferência;

- Anúncios/ADS: os anúncios podem ser opcionais, porém quando se opta por vê-los, o usuário ganha uma bonificação em EE Coins ou desbloqueio de um recurso premium;
- Avance estudante: aferição de avanço da aprendizagem, por meio da quantidade de acessos a plataforma, realização das atividades propostas, engajamento e afins para ganho das EE Coins.
- Desafio EU ESTUDANTE: ao realizar alguns testes/simulados ou questionários, o usuário ganha 10 EE Coins a cada um que for finalizado com acerto de até 50%;
- Biblioteca EU ESTUDANTE: minibiblioteca virtual que pode ser construída com contribuições de todos os usuários;
- EE Coins: moeda virtual da plataforma que funciona como bonificação para que o usuário possa acumular e trocar por recursos premium, sem que o mesmo precise utilizar a moeda real.

O sistema de ganhos de EE Coins funciona da seguinte forma:

- ✓ 3 EE Coins a cada etapa de estudo concluída;
- ✓ 5 EE Coins a cada anúncio visto;
- ✓ 10 EE Coins a cada atividade concluída ou a cada teste ou simulado;
- ✓ 20 EE Coins caso siga o plano de estudos;
- ✓ 30 EE Coins a cada DESAFIO ESTUDANTE concluído.

As EE Coins podem ser verificadas na aba carteira, contida no menu.

Quando se opta pela versão **PREMIUM**, o usuário tem acesso a todos os recursos sem limitações.

- Estudante pergunta;
- Plano de estudos: o software do aplicativo é capaz de realizar um teste com o usuário onde aponta o nível de dificuldade e então oferecer opções de planos de estudos que se adaptam a sua rotina, além de serem personalizáveis;
- Mapas mentais: diagrama sistematizado para a gestão de informações, além de poder utilizar os templates disponíveis, há a opção de selecionar o conteúdo-tema e o próprio APP montar o seu mapa mental, que também pode ser personalizável;
- Acesso a aulas gravadas e ao vivo;

- Projeto redação: o usuário tem direito a quatro correções de redação por mês. Caso atinja pontuação 1000 em mais de 1 redação, ganha um desconto de 25% na renovação do plano;
- Anúncios/ADS: na versão premium, não existe anúncios;
- Avance estudante: no premium esse recurso funciona de uma forma diferente, os professores da plataforma que avaliam como está indo o desempenho do usuário, em caso de progresso o estudante ganha um bônus, que pode optar por aula particular de um tema específico ou correção de redação a mais;
- Chats: o usuário premium, pode ter acesso aos chats privados com os professores, com interações 100% seguras, para um atendimento mais personalizado e menos automatizado;
- Desafio EU ESTUDANTE: com a realização de simulados/questionários, com mais de 90% de acertos, o usuário premium também ganha descontos;
- Biblioteca EU ESTUDANTE: minibiblioteca virtual que pode ser construída com contribuições de todos os usuários;
- Disponibilidade off-line: o estudante tem disponibilidade off-line de material, seja aulas gravadas, material ou atividades, os únicos serviços que não são disponíveis off-line são as aulas ao vivo e o chat de interação com os professores;
- EE Coins: na versão premium, não possui bonificação com EE Coins.

9.2 Preço

Levando em consideração a proposta, propósito e valores da EU ESTUDANTE, mais especificamente “Justiça, honestidade e transparência, com todos os processos da empresa e com o usuário.” E considerando os custos de produção e manutenção do serviço, o preço da assinatura da versão premium, fica avaliada em R\$ 15,00. Um valor abaixo da média do mercado, porém o suficiente para manter a plataforma e obter um retorno considerável.

9.3 Estratégias promocionais

Pensando no público-alvo e seu comportamento de consumo, juntamente a visão do mundo digital, as estratégias de promoção da EU ESTUDANTE se dá em grande parte, no meio em que está inserida, na Internet. Através de diversas vias, como a social media, compartilhando e divulgando, informações sobre o serviço em questão, em formatos passíveis de transmissão, Instagram e Tik Tok, que abre uma grande oportunidade, as famosas “publis”, a sensação do

momento; fechar contratos de publicidade com influencers do nicho educacional, alcançando exatamente o público desejado, passando um senso de credibilidade, através de pessoas respeitadas no universo estudantil.

Ainda na internet, é possível utilizar o Brand Safety, o método de apresentar um anúncio sério para pessoas realmente interessadas, garantindo que a publicidade do APP seja veiculada em ambientes seguros, e com bom contexto. Evitando fraude de impressões ou cliques e fake news e desinformação.

Divulgação em feiras de tecnologia e educação, expondo, principalmente através de stands, com panfletos, minipalestras e exposição da plataforma com foco B2C (aluno) e B2B (empresas), afinal nada melhor para uma empresa em desenvolvimento do que expandir o networking e estabelecer contato direto e pessoal com o público-alvo.

E além dessa divulgação em feiras, nada mais justo que desenvolver o famigerado “boca-a-boca” nas escolas da região, com distribuição de panfletos e parcerias, atraindo diretamente o cliente de forma mais pessoal, conquistando confiança e possíveis usuários fiéis.

9.4 Localização do negócio

A EU ESTUDANTE nasceu da ideia e momento em que o mundo se encontrava remoto, dispositivos conectados a toda hora e relações tela-a-tela. Além de que o Brasil já experimentava um crescimento constante no uso de Ensino a Distância, mas, agora, tem sido uma prática comum na educação básica, ensino superior e outras modalidades.

Destarte, a STARTUP EdTech dispensou a necessidade de um ponto comercial e optou pelo modelo de e-business, mergulhando de cabeça no empreendedorismo digital, por conseguinte sendo possível realizar todas as atividades e serviços propostos de modo totalmente tecnológico, através da Internet. Sendo assim, qualquer serviço prestado a empresa, se dá em contrato de Teletrabalho, permitindo que trabalhem de “qualquer lugar”.

10. PLANEJAMENTO OPERACIONAL

10.1 Layout

Um espaço de Teletrabalho, não significa que tenha que ser de qualquer jeito, não é porque a empresa não optou por promover um espaço de trabalho físico que os colaboradores devem ficar desassistidos de boas condições de exercer suas funções.

Pelo contrário, é necessário montar um ambiente que seja confortável, aberto para inovações e criatividade e que estimule os colaboradores, sem que prejudique sua saúde, obviamente. A ergonomia nessa modalidade de trabalho está diretamente relacionada ao ambiente, às condições de trabalho e a postura do colaborador que exerce suas atividades em casa.

Em decorrência destes fatores, é orientado que locais frescos e arejados sejam prioridade, assim como um ambiente clean, a fim de favorecer a sua concentração; juntamente a ideia do uso da iluminação natural ou lâmpadas frias.

O assento e uma boa postura. Ao escolher uma cadeira, por exemplo, é importante optar por modelos aprovados pelo laudo NR-17, a altura deve estar ajustada à estatura do trabalhador e deve ser adequada ao tipo de atividade exercida; o encosto deve oferecer apoio para a região lombar; a borda frontal deve ser arredondada. Os pés precisam encostar no chão. Para uma postura ergonômica completa, são recomendados apoios para os antebraços (com altura ajustável) e para o pescoço.

O topo do monitor ou do laptop deve estar alinhado horizontalmente aos olhos e a tela posicionada entre 50 e 75cm de distância. Para evitar vista cansada, também recomenda-se inclinar a tela 10° a 20° em relação à mesa.

A fim de evitar lesões musculares e comprometer a circulação sanguínea é ideal que no máximo, a cada 2 horas, levantar e fazer uma breve caminhada pela casa, também é importante fazer alguns alongamentos. Esticar os braços, as pernas e as costas.

Encontrar um cômodo mais silencioso, usar bloqueadores de som ou ouvir sons relaxantes no fone de ouvido, para abafar os ruídos externos.

O objetivo de todas essas orientações é criar um ambiente confortável, saudável e produtivo, para que profissional seja capaz de exercer suas funções sem prejuízos físicos ou psicológicos.

10.2 Capacidade produtiva

O software a ser desenvolvido, tem capacidade para atender milhões de usuários, mas quanto a capacidade de serviço dos professores pode ser limitada, contudo tendo em vista que por ser uma empresa iniciante, a demanda de usuários não vai chegar tão cedo a casa dos milhões, é viável que os 4 professores contratados a princípio, possam e consigam lidar com até 2.500 alunos no mês, já que mesmo com os serviços premium com acesso direto a eles, grande parte dos outros recursos sejam desenvolvidos e manipulados pelo próprio software.

Evidente que, com o aumento da demanda, o número de colaboradores possa aumentar para atender prontamente os usuários, assim como é descrito na proposta da STARTUP.

10.3 Processos operacionais

Para início do seu funcionamento a EU ESTUDANTE conta com seu programador, para desenvolvimento e manutenção mensal do software do aplicativo, utilizando do material do próprio programador.

Enquanto grande parte do conteúdo do aplicativo será desenvolvido e publicado pelos professores, que receberão material de apoio da EU ESTUDANTE, o Kit Informática.

Diariamente os profissionais administrativos lidarão com os processos de divulgação da plataforma, cuidando das redes sociais, promovendo-o nos eventos, buscando e cuidando dos contratos de parcerias e cuidando das rotinas administrativas, tomando conta da gestão financeira, de pessoas, documentação e verificação do andamento da STARTUP.

10.4 Necessidade de pessoal

Inicialmente a EU ESTUDANTE demanda de apenas 7 colaboradores, sendo eles, os dois sócios fundadores, assumindo os cargos administrativos, tendo qualificação técnica na área de administração geral; um programador, com habilidades em design, análise de dados e sistemas, juntamente a arquitetura de software e o desenvolvimento de sistemas; e por fim os 4 professores, dois com licenciatura em matemática e dois com licenciatura em letras.

10.5 Mapeamento de Processos

APLICATIVO: Aplicativo único para realização de cadastro/login do aluno e do professor; disponível para os sistemas Android e iOS; Com uso de conexão Wi-fi e dados móveis.

ALUNO: Ao fazer acesso do aluno junto ao Facebook, solicita permissão com uso dos dados cadastrados na rede social; com o Google o usuário é redirecionado para uma segunda página onde o aluno deve logar em sua conta Google; E já na opção e-mail, o usuário pode cadastrar um e-mail de qualquer sistema de caixa postal eletrônica e criar sua senha de acesso. Feito isso o aluno é direcionado a uma página que solicita informações relevantes para que o aplicativo atendas as suas necessidades.

PROFESSOR: O profissional ao se cadastrar cria o próprio e-mail institucional de acesso a plataforma, após é levado a página de informações que solicita dados sobre sua formação, área de atuação e seu nível de acesso e disponibilidade, logo em seguida é o colaborador irá receber um SMS, do suporte da EU ESTUDANTE com a confirmação de seu e-mail institucional para acesso da plataforma.

11. PLANEJAMENTO FINANCEIRO

11.1 Estimativa de investimentos fixos

Para estrutura da EU ESTUDANTE, é vital o investimento em 4 Kits Informática, contendo um notebook Dell latitude e7240, fones de ouvido Galaxy Buds Live, um Mouse Dell WM126, um Mouse Pad em tecido preto 1092, uma unidade de caderno colegial kraftwork com capa dura 80 folhas e um pacote de canetas esferográfica Trilux 3 Cores 1.0mm 3 UN Faber Castell, totalizando o valor de R\$ 15.350,20 reais. E ainda o custo do desenvolvimento do aplicativo custando, R\$ 15.000,00 reais. Sendo assim, o valor do investimento fixo para que o negócio possa funcionar de maneira apropriada é de R\$ 30.350,20.

11.2 Capital de giro

As vendas do plano premium da plataforma serão efetuadas a vista, via boleto, Transferência Eletrônica Disponível (TED) ou PIX, sendo assim, 100% das vendas serão a vista.

Já que a EU ESTUDANTE não tem demanda com fornecedores ou estoque o capital de giro, por conseguinte acaba sendo resumido ao cálculo do caixa mínimo, a reserva em dinheiro necessária para que a empresa financie as operações iniciais e o custo variável mensal, que seria a quantia separada para imprevistos 10.000,00 reais. Sendo assim necessário para a cobertura dos custos da empresa para um período de 30 dias é de R\$ 53.494,11.

11.3 Investimentos pré-operacionais

Para que a STARTUP tenha seu começo de forma legal e já com clientes em vista, os investimentos necessários são as despesas com a legalização no valor de R\$ 1.500,00 reais e com divulgações e anúncios por um capital de R\$ 2.920,00. Totalizando R\$ 4.420,00.

11.4 Investimentos totais

Grande parte do investimento total vai para o capital de giro, obtendo 61% do total, enquanto o investimento fixo tem 34% e o pré-operacional 5%, somando um valor total de R\$ 88.264,31.

Esses recursos derivam do investimento próprio, dos criadores sócios, ou seja, Bootstrapping.

11.5 Faturamento total da empresa

Baseando os cálculos de acordo com a demanda do mercado e o preço de venda estabelecido na EU ESTUDANTE, a estimativa do faturamento mensal é de R\$ 63.655,00.

Fundamentando esse valor em 2.010 downloads por mês, a cinquenta centavos cada, somando 1.005,00 reais, juntamente a venda do espaço para anúncios na plataforma, dez anunciantes por mês ao preço de assinatura de R\$ 5.500,00 reais cada, totalizando R\$ 56.005,00, o faturamento mensal apenas com os serviços gratuitos do APP; já simulando que 25,4% das pessoas que fizerem o download se interessem pelo serviço premium, se obtém R\$ 7.650,00.

Resultando em 63.655,00 reais a estimativa de faturamento mensal da EU ESTUDANTE no início de suas atividades.

11.6 Custos de comercialização

Os custos de comercialização provêm do Simples Nacional, de acordo com o CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas) os serviços oferecidos pela EU ESTUDANTE se encaixam no código, 8599-6/99 sendo regido pelo Anexo III, de tal forma os tributos são de 6% sobre o valor das vendas (3.819,30 reais), além do valor a ser investido em propagandas 2.920,00 reais, totalizando R\$ 6.739,30.

11.7 Custos com mão de obra

Como descrito no planejamento operacional a necessidade de pessoal inicial se dá em 7 colaboradores.

Os professores fixos receberão um salário de R\$ 2.700,00, mais um auxílio de 150,00 reais, os encargos são de 39,37% do valor do salário apenas, totalizando R\$ 15.651,96 os custos com os quatro professores.

O programador com um salário de R\$ 4.000,00, com a mesma porcentagem de encargos, somando um custo para a STARTUP de 5.574,80 reais.

E por fim os sócios/profissionais administrativos com um salário de 3.094,00 reais, tendo um custo de R\$ 8.624,22 já com os encargos somados.

Calculando-se um custo de R\$ 29.850,98 com mão de obra para realização dos serviços da EU ESTUDANTE.

11.8 Custos com depreciação

Apesar das contínuas manutenções preventivas dos equipamentos disponibilizados no Kit Informática, seus valores não fogem da depreciação.

Os notebooks avaliados em 3.046,00 reais cada, com vida útil de 3 anos, tem um custo de depreciação de 1.015,33 reais anual e 84,61 mensalmente.

Já os fones bluethooh com valor de 689,00 reais, possui vida útil bem menor, 2 anos, seu valor de depreciação anual é avaliado em 344,50 reais, mensalmente em R\$ 28,71.

O mouse possui uma vida útil mais longa, durando até 5 anos, com um custo de 72,00 reais, sua depreciação anual com custo bem menor R\$ 14,40 e a mensal R\$ 1,20.

Por tanto a depreciação anual dos 4 Kit Informática é de valor R\$ 5.496,92 e mensal 458,08 reais.

11.9 Custos fixos operacionais mensais

Apesar de não possuir um local físico, a EU ESTUDANTE contará com um aluguel mensal de espaços de co-working para se reunir com os colaboradores a fim de discussão de trabalhos mais produtivas, com custo de R\$ 660,00 reais mensais, custo com internet R\$ 99,00 reais, a manutenção do aplicativo no valor de 5.000 reais, o marketing junto a publicidade R\$ 2.920,00, os impostos calculados R\$ 3.819,30, o custo para colocar o aplicativo nas lojas de aplicativo custando R\$ 43,83, a manutenção dos equipamentos em 1.200 reais, junto aos salários somados aos encargos R\$ 29.850,98.

Dessa forma os custos fixos operacionais ficam no total R\$ 43.494,11.

11.10 Demonstrativo de resultados

Baseando todos os cálculos nos demais valores demonstrados acima, o demonstrativo de resultados se apresenta da seguinte forma, a receita total com vendas mensal estimada em 10.160,89 reais, os impostos sobre as vendas em R\$ 3.819,30 e os gastos 6.739,30 reais. Os custos fixos totais R\$ 43.494,11, sendo assim o saldo dos resultados operacionais, fecham em R\$ 10.160,89 reais.

12. INDICADORES DE VIABILIDADE

12.1 Ponto de equilíbrio

O ponto de equilíbrio mensal da EU ESTUDANTE de acordo com a divisão entre o custo fixo e o índice da margem de contribuição (0,84) é de R\$ 51.600,36, sendo esse o valor necessário para cobrir os custos totais.

12.2 Lucratividade

O lucro líquido em relação às vendas é de R\$ 10.160,84, indicando a lucratividade de 12% ao mês.

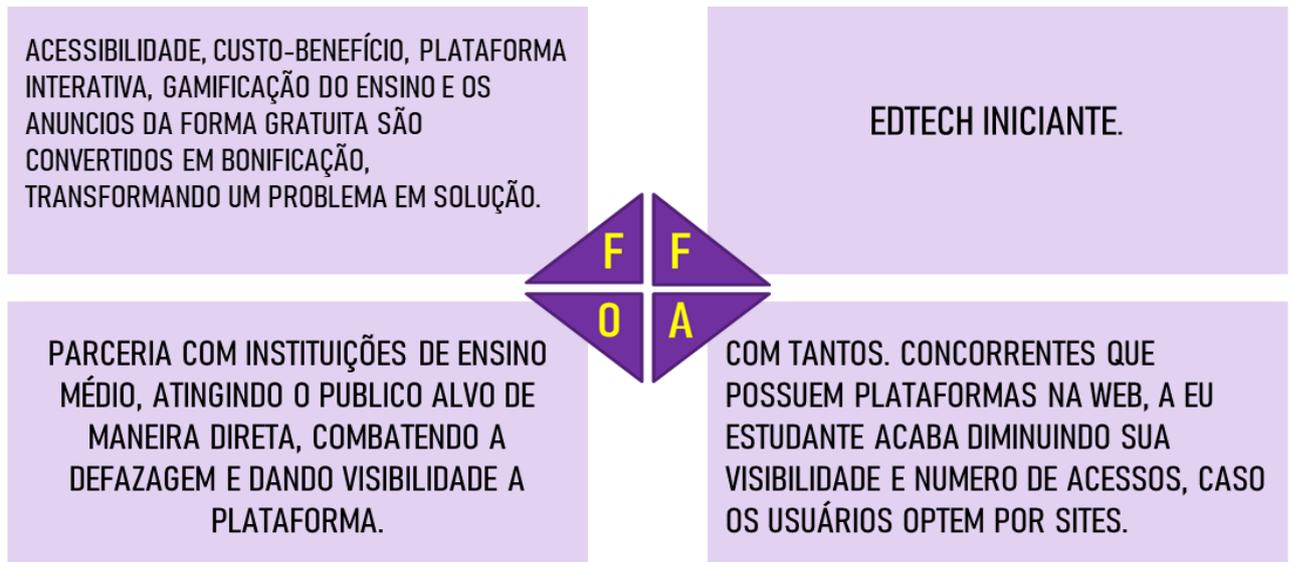
12.3 Rentabilidade

A rentabilidade do negócio da EU ESTUDANTE indica que em aproximadamente oito meses é possível recuperar o capital investido, pois mensalmente chega a 12%.

13. AVALIAÇÃO ESTRATÉGICA

Utilizando a matriz F.O.F.A. um instrumento de análise simples e valioso detectou-se pontos fortes e fracos, com a finalidade de tornar a empresa mais eficiente e competitiva corrigindo assim suas deficiências.

Figura 2 – Imagem da tabela de análise F.O.F.A da EU ESTUDANTE.



Fonte: Autor

CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, foi abordado o principal problema identificado na educação brasileira atualmente, que é a defasagem educacional, principalmente durante a pandemia que teve um aumento crescente, conforme apresentação dos dados. Tendo isto, a proposta apresentada trata-se de um investimento de capital intelectual para restaurar a defasagem do ensino brasileiro, utilizando-se da tecnologia.

A EU ESTUDANTE tem como objetivo reeducar jovens e adultos a partir de treinamento, motivação. Dito isso, se faz necessário levantamento de dados através de indicadores que sinalizem a necessidade de melhorias. A pesquisa realizada foi fator crucial para viabilizar a visão geral sobre a razão de existir uma plataforma com detalhes tão minimalistas, como os apresentados no projeto, visão essa que se tornou ainda mais ampla após a pesquisa de campo efetuada entre os jovens na faixa de idade e escolaridade do público-alvo, onde houve maior insatisfação, do que satisfação das plataformas já existentes.

No decorrer da pesquisa foi defendida e apontada a razão de muitos estudantes não estarem inseridos no ensino superior, não somente pela competitividade dos meios que possibilitam a ingresso desses jovens e adultos, mas principalmente pela despreparação desses estudantes para concorrer vagas que exigem um nível educacional que o ensino público não consegue sozinho, suprir durante os anos de escolaridade do aluno.

A cerca dos dados, podemos concluir que ensino público é quem atende mais de 80% dos estudantes do país (Censo Escolar, 2021), explica-se o motivo da desmotivação e falta de vontade dos estudantes de ingressar em uma faculdade seja ela de natureza pública ou privada, sendo os principais motivos: desqualificação e baixa renda.

A metodologia de pesquisa aplicada através do formulário do Google, permitiu o maior alcance do público-alvo de interesse de diversas regiões, permitindo uma visão mais ampla do estado do nível educacional brasileiro atualmente. A pesquisa de campo permitiu também recolher as reclamações dos usuários dos concorrentes da EU ESTUDANTE e identificar quais os pontos a serem trabalhados na plataforma para que alcance os usuários de outras plataformas que estão insatisfeitos com os serviços oferecidos, seja por questão monetária, como por questões de disponibilidade de conteúdo e limitação de recursos.

Das principais desvantagens no ensino EAD, a proposta da EU ESTUDANTE surge para suprir grande parte delas como: custo de professor particular, estruturas para atividades, demanda de atenção, excesso de telas, interação em comunidade sociabilidade prejudicada. A plataforma desenvolvida irá disponibilizar a todos os usuários a opção de ensino gratuito, com

grande suporte para atividades dinâmicas, acesso ao chat interativo, a fim de unir a interação dos usuários com a troca de conhecimento, utilizando unicamente o aplicativo, onde e como o usuário estiver. A ideia do aplicativo surge com a proposta de se adequar a necessidade única de cada estudante e isso vai desde a retirada de dúvida a mapas-mentais e cronogramas ajustados as suas disponibilidades. Onde o estudante decide o que deseja obter e como deseja obter.

Na coleta de dados do público-alvo a principal queixa se tratava de anúncios e valores, e a EU ESTUDANTE propõe, ao usuário a opção de ver anúncios ou não, onde se ele optar por vê-los ganha moedas (EE Coins) na plataforma para utilização e desbloqueio de recursos premium da plataforma, sem que haja pagamento de valores em real por parte do estudante. E para os usuários que ingressarem já no plano premium o valor não ultrapassará da faixa de custo-benefício prometida desde o princípio, justamente para que a ideia de disponibilização e acesso ao conhecimento não saia da realidade do estudante brasileiro.

O primeiro maior desafio se trata a respeito da contabilidade para disponibilização de uma plataforma do nível da EU ESTUDANTE, porém a procura de investidores foi finalizada quando encontrado empresas que financiam projetos estudantis, como a EqSeed e fontes de recursos como Bootstrapping e Crowdfunding. O segundo maior desafio se trata a respeito de profissionais aptos, para estarem disponíveis na plataforma a fim de auxiliar os estudantes, desafio esse que foi solucionado com a contratação de professores (CLT) com escalas mensais para elaboração de matérias, atividades e interações com os alunos, para explicações mais profundas e esclarecimento de dúvidas, além da mediação e monitoramento das interações aluno-aluno. As referências utilizadas para a fundamentação teórica, questões e outros fundamentos da pesquisa foi de extrema importância para a melhor elaboração do projeto EU ESTUDANTE, auxiliando nos requisitos fundamentais para a existência dele e os problemas atuais que seriam solucionados com o surgimento da plataforma.

Portanto, pode-se concluir que numa visão ampla o andamento da pesquisa e do projeto foi bem trabalhado e estudado e por fim bem-sucedido, considerando as principais necessidades que hoje o estudante apresenta e as queixas coletadas na pesquisa de campo, a proposta apresentada pretende saná-las e trabalhar imensamente com foco em transformar o problema em questão na transformação e geração do capital intelectual de jovens e adultos capacitando-os para que sejam profissionais e cidadãos bem-sucedidos.

APÊNDICE A

PESQUISA DE CAMPO

Quem é você e como você é como estudante? (EU ESTUDANTE)

O presente formulário tem como objetivo coletar dados socioeconômicos e informações pessoais de estudantes de 15 a 20 anos. A fim de servir como pesquisa de campo para o projeto de PTCC de alunos da ETEC Irmã Agostina, curso de ADM. Tendo como base o desenvolvimento de uma instituição/empresa com ou sem fins lucrativos. O projeto em questão escolhido por quem vos fala é uma STARTUP Educacional a “EU ESTUDANTE” que pretende através de plataforma digital e aplicativo gratuitos, apresentar conteúdos educativos acadêmicos para ensino médio e vestibular. Ofertando muito mais que apostilas, textos e materiais, mas também uma troca de experiências em que os estudantes podem permutar informações entre si e realizar a retirada de dúvidas, mostrando que aprender é de fato um direito e que pode ser além de tudo prazeroso. Propiciando todo o suporte necessário para que cada estudante alcance seus objetivos acadêmicos e tornem seus sonhos realidade.

1 - Qual o seu nível de escolaridade? *

- Ensino fundamental II.
- Ensino médio.
- Ensino técnico.

2 - Se for vestibulando ou tiver interesse em fazer algum curso para vestibular/ENEM etc.. assinale uma das alternativas: *

- Sim, sou vestibulando.
- Sim, tenho interesse.
- Não tenho interesse e nem sou vestibulando.

3 - Cursa em que rede? *

- Rede pública.
- Rede privada.

4 – Em qual estado você reside? *

R=

5 - Idade: *

12 a 15 anos.

15 a 20 anos.

20 a 25 anos.

Outro:

6 - Expressão de gênero? *

Homem.

Mulher.

Não Binarie.

Gênero fluido.

Prefiro não informar.

7 - Qual sua renda? *

1 a 3 salários-mínimos.

3 a 6 salários-mínimos.

6 a 9 salários-mínimos.

Outro

8 - Você utiliza plataformas educacionais para tirar dúvidas ou acessar algum conteúdo?

*

Sim.

Não.

9 - Conhece ou acessa alguma das plataformas abaixo? (Se acessa alguma outra, por gentileza nos informe!) *

Me Salva!

Brainly.

Descomplica.

Stoodi.

Todos.

Outro:

10 - Com que frequência acessa esse tipo de plataforma? *

Diariamente.

- Semanalmente.
- Mensalmente.
- Raramente.
- Nunca.

11 - De 0 a 5, sendo 0 muito ruim e 5 muito satisfatório, classifique essas plataformas quanto a sua acessibilidade, seja financeira ou layout de informações (se você acha difícil acessar ou não contêm o que procura...): *

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

12 - Existe algum fator que incomode mais nessas plataformas? *

R=

13 - Procuraria alguma plataforma educacional para fazer cursos preparatórios seja gratuito ou pagando uma pequena quantia que caiba no seu orçamento? *

- Sim.
- Não.
- Talvez.

14 - O que você gostaria de encontrar em uma plataforma de educação digital? Nos dê sugestões! *

R=

15 - Gostou da proposta da "EU ESTUDANTE"? *

- Sim.
- Não.

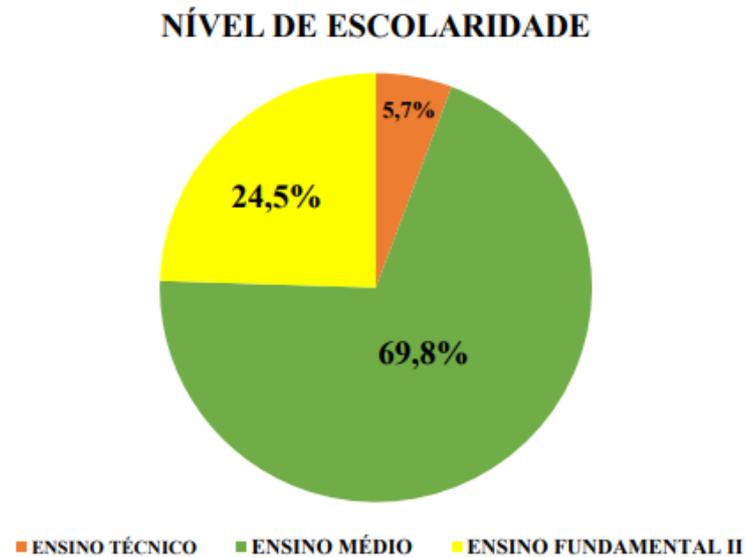
APÊNDICE B

RESPOSTAS DA PESQUISA DE CAMPO

Todas as imagens de gráficos aqui apresentadas, foram retiradas do formulário feito e criado pelos autores do trabalho de conclusão de curso.

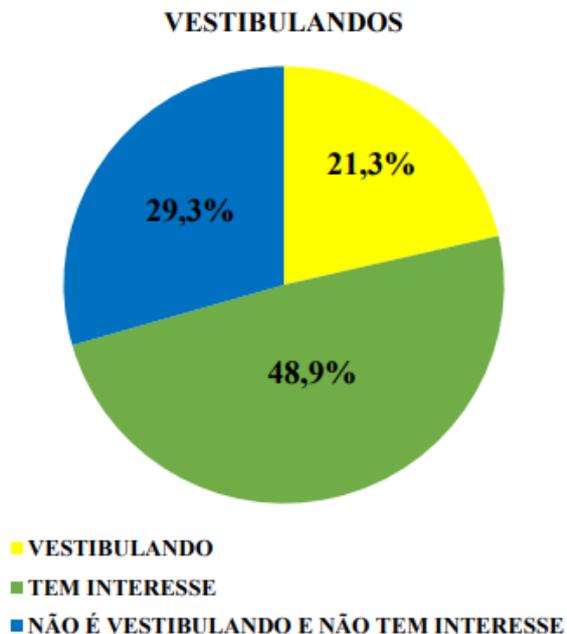
1 - Qual o seu nível de escolaridade? *

Figura 3 – Gráfico de pizza demonstrando a porcentagem do nível de escolaridade do público que respondeu o formulário.



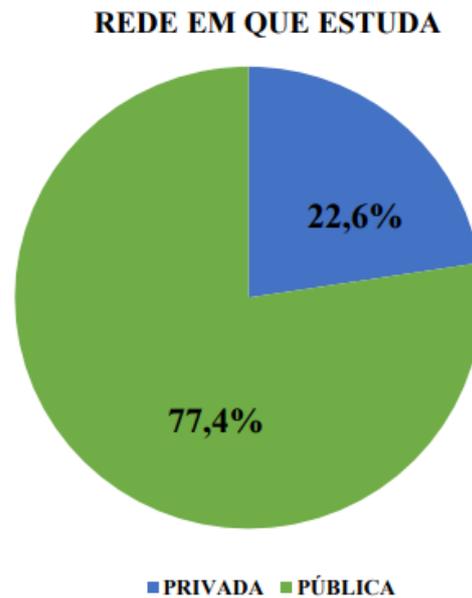
2 - Se for vestibulando ou tiver interesse em fazer algum curso para vestibular/ENEM etc.. assinale uma das alternativas: *

Figura 4 – Gráfico de pizza demonstrando a porcentagem da quantidade de vestibulandos/interessados.



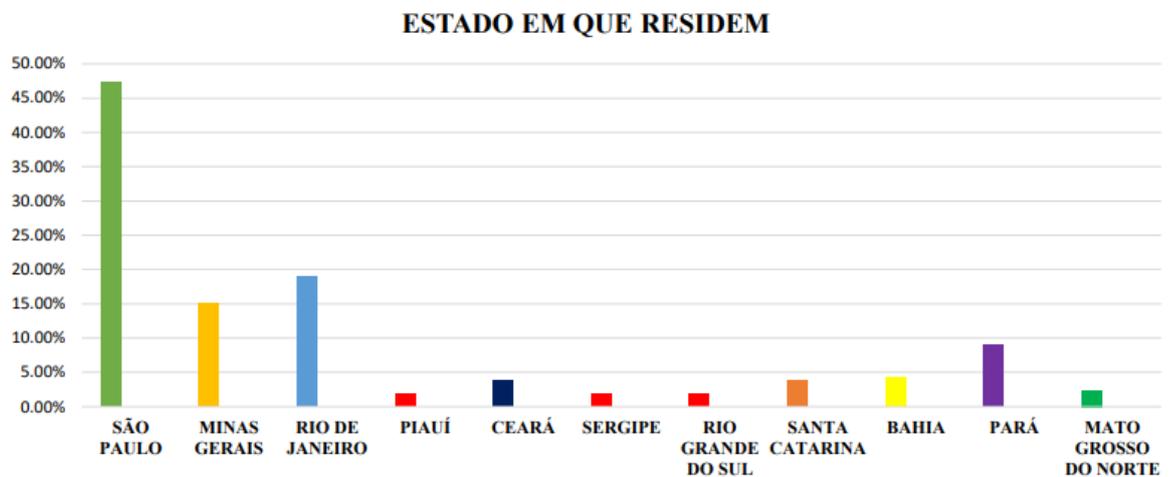
3 - Cursa em que rede? *

Figura 5 – Gráfico de pizza demonstrando a porcentagem dos estudantes da rede pública e privada.



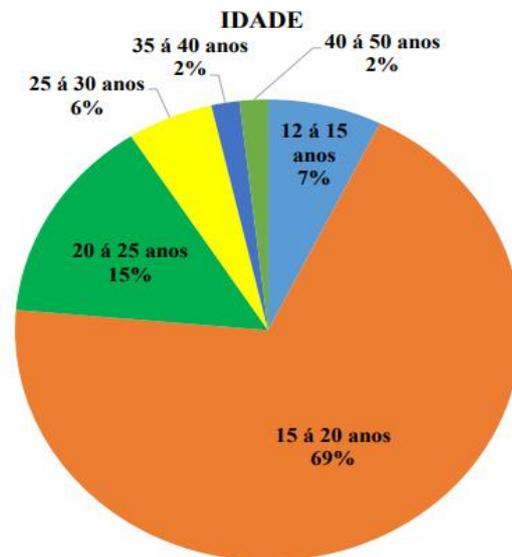
4 – Em qual estado você reside? *

Figura 6 – Gráfico de barras demonstrando o estado em que o respondente reside.



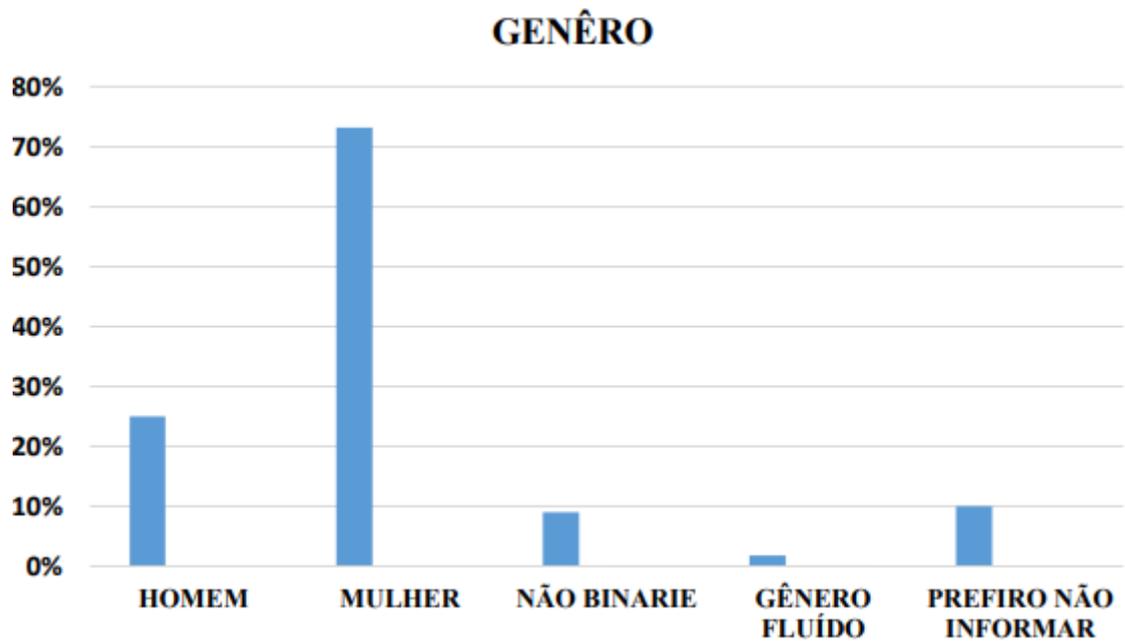
5 - Idade: *

Figura 7 – Gráfico de pizza representando a porcentagem da idade de cada respondente.



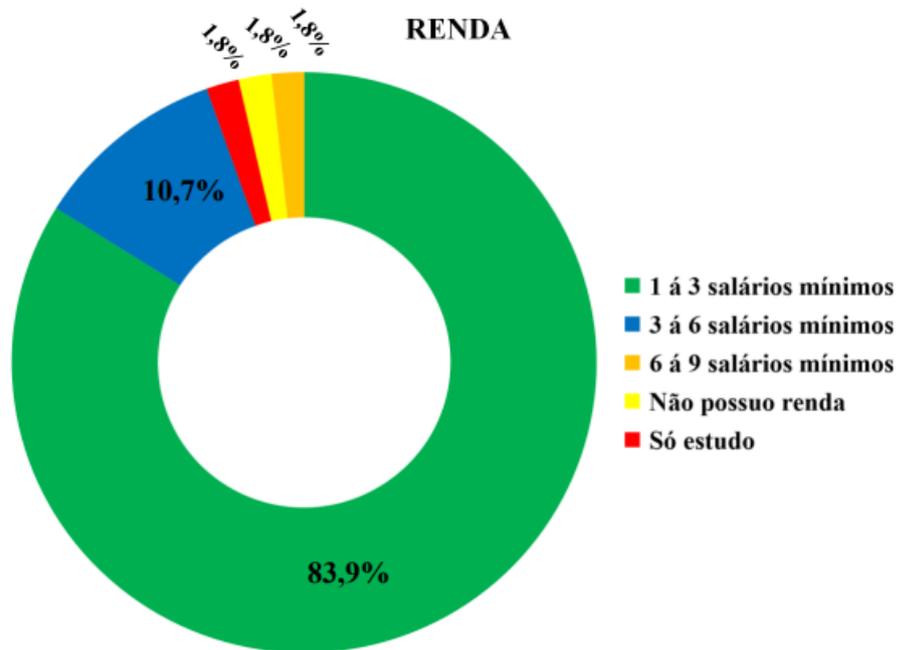
6 - Expressão de gênero? *

Figura 8 – Gráfico de barras representando a expressão de gênero dos respondentes.



7 - Qual sua renda? *

Figura 9 – Gráfico de pizza representando a porcentagem da renda dos respondentes.

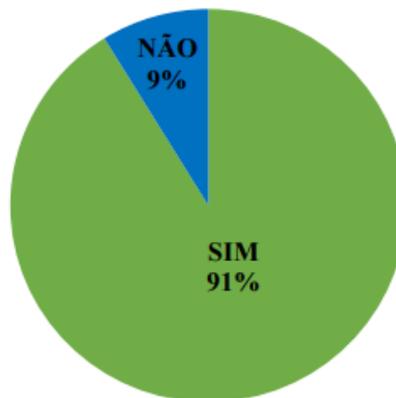


8 - Você utiliza plataformas educacionais para tirar dúvidas ou acessar algum conteúdo?

*

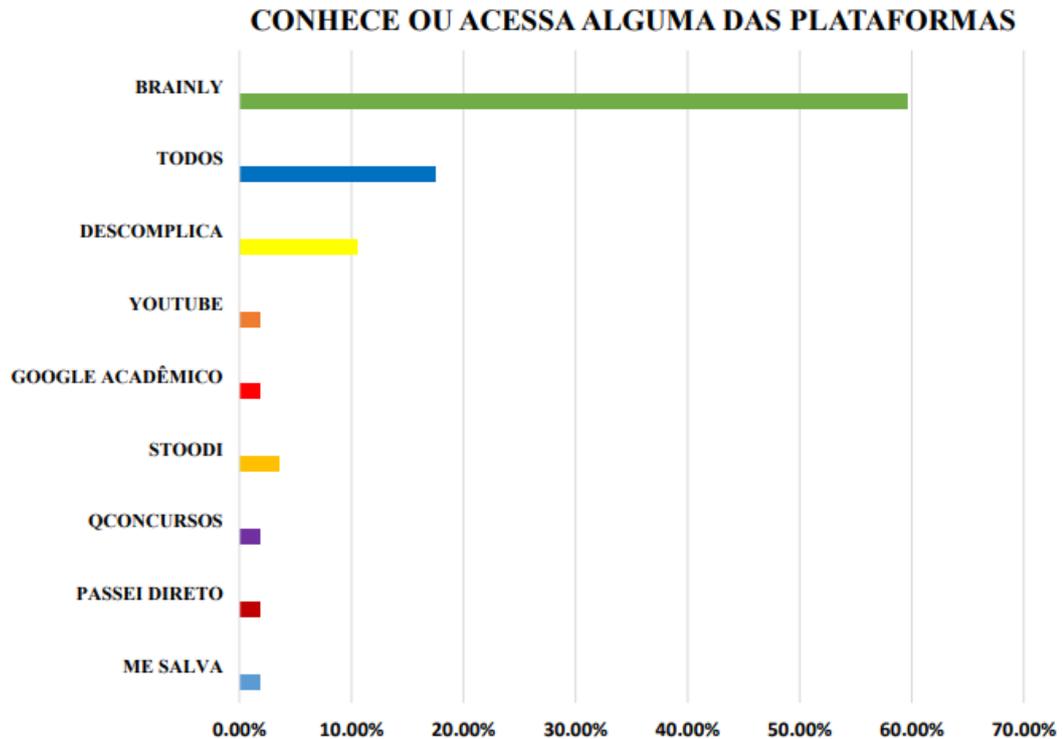
Figura 10 – Gráfico de pizza indicando a quantidade de respondentes que usam plataformas educacionais.

UTILIZA PLATAFORMAS EDUCACIONAIS



9 - Conhece ou acessa alguma das plataformas abaixo? (Se acessa alguma outra, por gentileza nos informe!) *

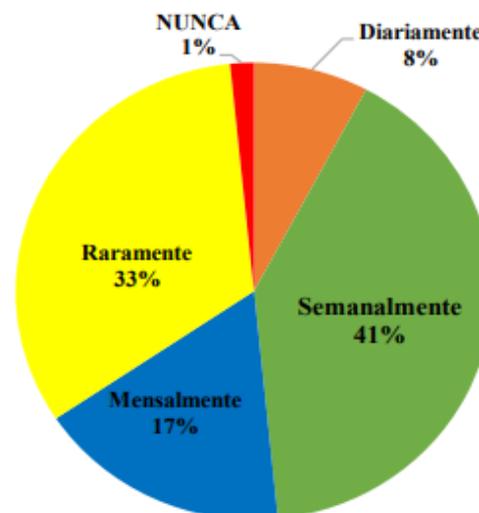
Figura 11 – Gráfico de barras indicando a porcentagem de acesso dos respondentes nas plataformas concorrentes.



10 - Com que frequência acessa esse tipo de plataforma? *

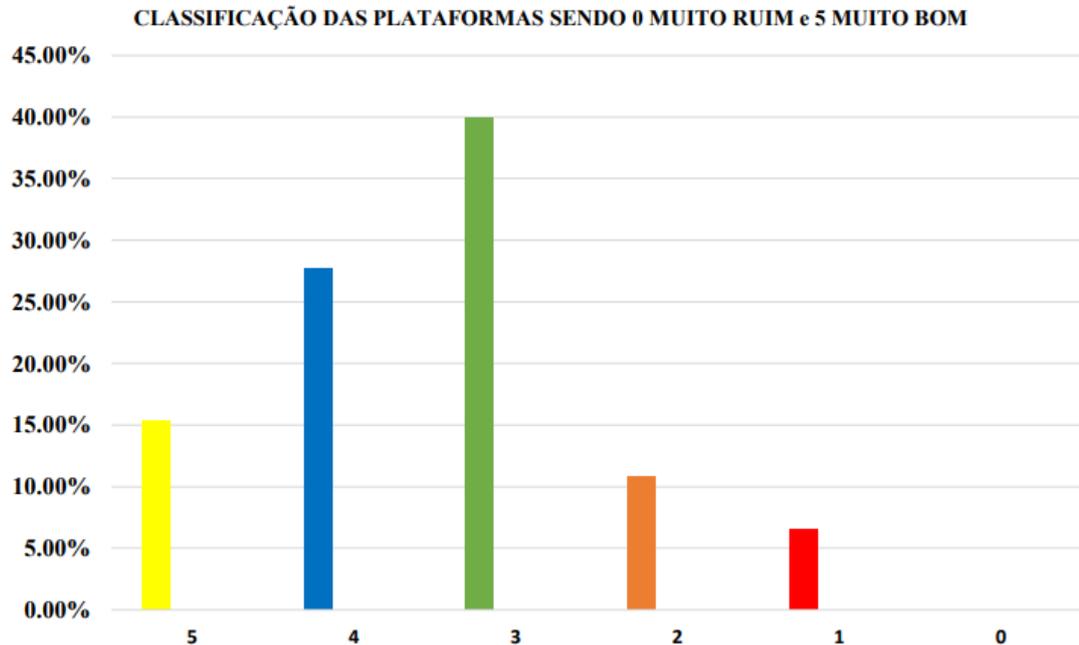
Figura 12 – Gráfico de pizza indicando a porcentagem de frequência de acessos dos respondentes nas plataformas concorrentes.

FREQUÊNCIA DE ACESSO NESSAS PLATAFORMAS



11 - De 0 a 5, sendo 0 muito ruim e 5 muito satisfatório, classifique essas plataformas quanto a sua acessibilidade, seja financeira ou layout de informações (se você acha difícil acessar ou não contêm o que procura...): *

Figura 13 – Gráfico de barras indicando a classificação avaliativa dos usuários as plataformas concorrentes.



12 - Existe algum fator que incomode mais nessas plataformas? *

R=

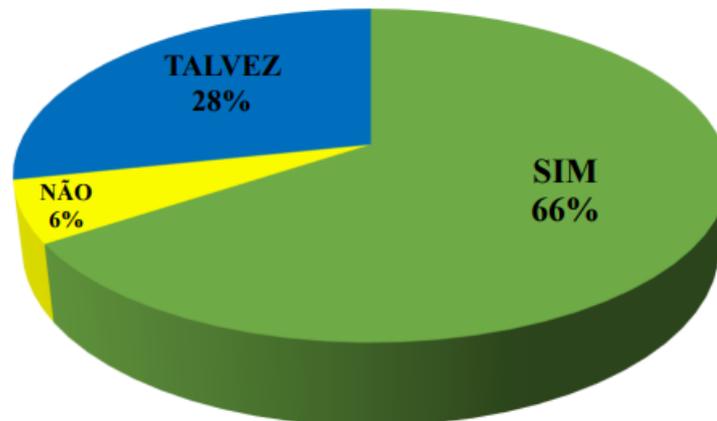
Anúncios. Propagandas em excesso.
A obrigatoriedade de ver propagandas.
Conteúdos limitados nas versões grátis.
Valor de assinatura muito alto.
Desorganização das plataformas.

As respostas da questão acima, foram compiladas, baseada na maioria.

13 - Procuraria alguma plataforma educacional para fazer cursos preparatórios seja gratuito ou pagando uma pequena quantia que caiba no seu orçamento? *

Figura 14 – Gráfico de pizza indicando a porcentagem de respondentes que procuraria por alguma plataforma educacional por custo-benefício.

**QUANTIDADE DE ESTUDANTES QUE PROCURARIA ALGUMA
PLATAFORMA EDUCACIONAL POR UM PREÇO QUE COUBESSE
EM SEU ORÇAMENTO**



14 - O que você gostaria de encontrar em uma plataforma de educação digital? Nos dê sugestões! *

R=

Aulas gravadas e com a didática de fácil compreensão.
Um layout fácil.
Dicas de alunos que já passaram por aquela fase.
Bate papo instantâneo para retirar dúvidas.
Praticidade, conteúdos objetivos e exercícios para treino.
Mapas mentais explicativos.
Cronogramas que ajudassem a manter o estudo e coisas que motivasse e ajudasse a aprender de forma descontraída.
Preço acessível.

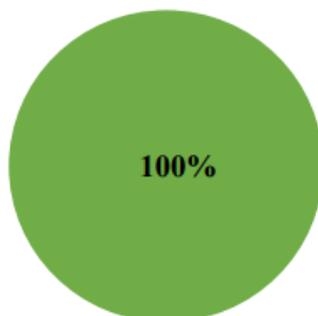
As respostas da questão acima, foram compiladas, baseada na maioria.

15 - Gostou da proposta da "EU ESTUDANTE"? *

Figura 15 – Gráfico de pizza indicando a porcentagem dos que gostaram da proposta da EU ESTUDANTE.

**QUANTIDADE DE ESTUDANTES QUE GOSTARAM
DA PROPOSTA DA EU ESTUDANTE**

■ SIM ■ NÃO



CRONOGRAMA

CRONOGRAMA FINAL - DTCC EU ESTUDANTE				
ATIVIDADES	MAR.	ABR.	MAI.	JUN.
Entrega do planejamento estratégico reta final e cronograma.	X			
Planejamento e estabelecimento da precificação do app, estrutura de comercialização e transcrever a localização do negócio.	X			
Colocar na documentação o plano operacional, revisado e estabelecido nas reuniões e discussões do grupo.	X			
Revisão do plano de marketing/operacional.	X			
Discussão e rascunhos sobre a estimativa dos investimentos fixos/capital de giro e investimentos pré-operacionais.		X		
Resumo do investimento total e estabilização dele. Incluir na documentação.		X		
Colocar os principais pontos abordados no mês anterior nos slides.		X		
Fazer a estimativa do faturamento mensal da empresa, do custo de comercialização, mercadoria vendida, custos de mão de obra, do custo com depreciação.		X		
Fazer a estimativa dos custos fixos operacionais mensais.			X	
Demonstradores de viabilidade.			X	
Ponto de equilíbrio; Lucratividade; Rentabilidade; Prazo de retorno do investimento.			X	
Revisão total, documentar e finalizar os três planos.			X	
Construção de cenários.				X
Revisão ortográfica da documentação e revisão da ABNT (inclusão da gamificação na fundamentação).				X
Fazer a análise de SWOT.				X
Finalizar documentação e slides.				X
Revisão de slides e estudo do TCC para apresentação. (Provável entrega ao professor para revisão).				X
Finalização e entrega.				X

REFERÊNCIAS

CHIAVENATO, Idalberto. Gestão de Pessoas. São Paulo: Elsevier, 2004.

CHIAVENATO, Idalberto. Gestão de Pessoas – O novo papel dos recursos humanos nas organizações. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

CHIAVENATO, Idalberto. Recursos humanos. 8° ed., São Paulo, SP: Atlas, 2006.

CHIAVENATO, Idalberto. Recursos humanos na empresa. São Paulo, SP: Atlas, 1989.

CHIAVENATO, Idalberto. Treinamento e Desenvolvimento de Recursos Humanos: como incrementar talentos na empresa. 4° ed., São Paulo: Atlas, 1999.

ANTUNES, Maria Thereza Pompa. Capital Intelectual. São Paulo: Atlas, 2000.

STEWART, Thomas A. Capital Intelectual -A nova vantagem competitiva das empresas. Rio de Janeiro: Campus Ltda., 1998.

TOKARNIA, Mariana. Apenas 4,5% das escolas têm infraestrutura completa prevista em lei, diz estudo. Publicado em 26/06/2016. Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2016-06/apenas-45-dasescolas-teminfraestrutura-completa-prevista-em-lei-diz> . Acesso em: 18/11/2021.

JORNAL NACIONAL: Estudo revela falta de estrutura em escolas brasileiras. Edição do dia 28/09/2015. Disponível em: <http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2015/09/estudo-revela-falta-deestrutura-em-escolas-brasileiras.html> . Acesso em 18/11/2021.

SANTOS, Ana Luiza e JACOBS, Edgar. Ensino público de educação básica, por que tão falho? Publicado em 01/2011. Disponível em:

<https://www.jacobsconsultoria.com.br/post/ensino-p%C3%BAblico-deeduca%C3%A7%C3%A3o-b%C3%A1sica-por-que-t%C3%A3o-falho> . Acesso em 18/11/2021.

MESQUITA, Thais. Controle de ponto para professores: entenda como funciona! Publicado em 10/04/2021. Disponível em: <https://www.oitchau.com.br/blog/controle-de-ponto-para-professores-comofunciona/> Acesso em 03/12/2021.

ARAÚJO, Ana Lídia. Pandemia acentua déficit educacional e exige ações do poder público. Publicado em 16/07/2021. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2021/07/pandemia-acentua-deficit-educacional-e-exige-aco-es-do-poder-publico> . Acesso em 10/06/2022.

MARTINS, Helena. Censo aponta que escolas públicas ainda têm deficiências de infraestrutura. Publicado em 31/01/2018. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2018-01/cento-aponta-que-escolas-publicas-ainda-tem-deficiencias-de-infraestrutura>. Acesso em 10/06/2022.

RIVEIRA, Carolina. Matrículas na rede privada despencam em 2021; veja dados do Censo Escolar. Publicado em 31/01/2022. Disponível em: <https://exame.com/brasil/matriculas-na-rede-privada-despencam-em-2021-veja-dados-do-censo-escolar/>. Acesso em 10/06/2022.

DANTAS, Anchieta. EdTechs: O que são? E como estão transformando a educação. Publicado em 25/01/2022. Disponível em: www-trendsce-com-br.cdn.ampproject.org. Acesso em 10/04/2022.