

Projeto Empreendedor

Modelo do Negócio

SOUTH TECH EDUCATION

Marília
2023

MODELO DE NEGÓCIOS | Técnico em Administração

Relatório Final

SOUTH TECH EDUCATION

Nome: Cláudio Tomaz De Aquino Júnior

Nome: Gabriele Fernanda Porfirio

Nome: Letícia Da França De Brito

Nome: Lucas Silva Bezerra

Professor Orientador: Mário Cesar Laurete Tedesco

Thais Yuri Matsumoto

Marília
2023

MODELO DE NEGÓCIOS

APRESENTAÇÃO

A SOUTH TECH é uma instituição de ensino voltada a área de tecnologia infanto-juvenil, com o intuito de preparar as crianças e adolescentes para um futuro próximo onde tudo necessitara de recursos digital, partindo deste sentido a instituição será um guia de aperfeiçoamento para o docente. Nossa escola contém um âmbito acolhedor, tendo ambientes de gameficação completamente tecnológico. Contamos também com uma plataforma online onde contém nossos cursos, além de salientar nossa Missão, Visão e Valor.

A SOUTH TECH tem como objetivo criar uma instituição de ensino com qualidade e alta capacitação que se torne referência na área, voltada para o ensino infanto-juvenil e adultos, assim proporcionando uma experiência que agregue ao conhecimento futuro, formando profissionais qualificados e competitivos para o mercado fazendo com que os mesmos sejam requisitados com excelência.

O nome foi criado afim de promover a tecnologia no continente Sul Americano, os vários tons de azul simboliza criatividade, juventude, alegria, calma e traz clareza mental que propicia a compreensão e o raciocínio lógico. A silhueta reproduz a América do Sul. Os pontos retratam a integração que a South Tech Education pretende ter com a criação do instituto, o ligamento de todos os países do continente Sulamericano. Tudo isso basicamente exprime o que nós da South Tech Education promovemos em nossa instituição de ensino, com o intuito de trazer nossos conteúdos com dinâmica e leveza a quem aprende.

O avanço da tecnologia tem exigido uma atualização e integração dos conteúdos ensinados às crianças. Cada vez mais, o aprendizado de disciplinas como a programação e a robótica tem se tornado necessário para a formação educacional dos jovens.

Pensando nisso a SOUTH TEC traz a proposta de um ambiente em que crianças e jovens possam desenvolver raciocínio lógico de maneira lúdica e atrativa, com estruturas modernas e que atendam suas necessidades. Assim auxiliando em uma geração cheia de novas informações, e engajadas para um aprendizado com olhar futurístico.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	4
SUMÁRIO EXECUTIVO	6
Tópico 1 MOTIVAÇÃO	8
1.1 Problema	8
1.2 Solução Potencial	8
1.3 Valor para o cliente	8
1.4 Fator de inovação e ou diferenciação	8
1.5 Time de projetos	9
Tópico 2 MODELO DO NEGÓCIO	9
2.1 IDENTIDADE DA EMPRESA	9
2.2 CANVAS DO MODELO DO NEGÓCIO	11
2.3 DESIGN DA PROPOSTA DE VALOR	11
2.4 FORMALIZAÇÃO DO NEGÓCIO	12
2.5 PIVOTAGEM DO MODELO DO NEGÓCIO	12
Tópico 3 PRODUTO	13
3.1 ESCOPO DO PRODUTO	13
3.2 MVP	13
3.2.1 Apresentação	13
3.2.2 Processo de Validação	14
3.3 PIVOTAGEM DO PRODUTO	18
Tópico 4 MERCADO	19
4.1 ANÁLISE SETORIAL	19
4.2 PESQUISA DE CAMPO	20
4.2.1 Modelo de Questionário Pesquisa de Campo	20
4.2.2 Análise de Dados	21
4.3 COMPETIDORES	22
4.4 AMBIENTE INTERNO E EXTERNO	26
4.5 MARKETING E VENDAS	26
4.5.1 Composto de Marketing	26
4.5.2 Projeção de Vendas	29
4.6 PIVOTAGEM DO MERCADO	29
Tópico 5 FINANÇAS	30
5.1 PREMISSAS ECONÔMICO-FINANCEIRAS	30
5.2 INVESTIMENTOS E FONTES DE RECURSOS	31

5.3 CUSTOS E DESPESAS	31
5.4 ESTRATÉGIAS DE PRECIFICAÇÃO	31
5.5 RELATÓRIOS ECONÔMICO-FINANCEIROS	31
5.6 ANÁLISE DE VIABILIDADE	32
5.7 VALUATION	32
5.8 PIVOTAGEM DAS FINANÇAS	32
PITCH	32

SUMÁRIO EXECUTIVO

Nossa ideia surgiu de um ponto em específico, onde crianças e adolescentes que não tinha contato direto e aperfeiçoamento com a tecnologia e suas áreas afins possam ter a experiência desde a infância, não apenas para poder ter noção em qual ramo de trabalho seguiria, mas também criar uma oportunidade de conhecimento. Identificamos esta oportunidade nesse problema para criar uma Instituição de tecnologia onde ira agregar cursos onde nossos clientes poderão ter uma experiência única com a tecnologia.

Nosso ponto de partida teve início de em crianças e jovens com pouco contato direto com o Universo tecnológico e como essa área está desenvolvendo com tecnologia e áreas afins podem ganhar experiência desde cedo, simplesmente para ter uma ideia de qual carreira seguir. Não é só seguir, é criar oportunidades de conhecimento. Vimos nesta edição a oportunidade de criar uma facilidade de tecnologia que agregasse cursos para que nossos clientes tivessem uma experiência única com a tecnologia.

O nosso propósito é criar uma instituição de ensino com qualidade e alta capacitação que se torne referência na área, voltada para o ensino infanto-juvenil e adultos. Proporcionando uma experiência que agregue ao conhecimento futuro, formando profissionais qualificados e competitivos para o mercado fazendo com que os mesmos sejam requisitados com excelência.

Nossos cursos voltados para a área de tecnologia, são eles:

Ciência da Computação: É a ciência que estuda as técnicas, metodologias, instrumentos computacionais e aplicações tecnológicas, que auxilia a informatização dos processos e desenvolvam soluções de processamento de dados de entrada e saída elencado no computador, é ciência exata que estuda dispositivos, ferramentas tecnológicas e metodologias computacionais, que informatizam ou automatizam processos, de modo que se criem soluções tecnológicas por meio de processamento de dados.

Curso de IOT: Internet das Coisas (IoT-Internet of Things). Ela descreve a rede de objetos físicos incorporados a sensores, software, nuvem e outras tecnologias com o objetivo de conectar e trocar dados com outros dispositivos e

sistemas pela internet o intuito e fazer com que os alunos entendam que quase tudo pode ser programável que qualquer objeto físico conectado através de softwares e sensores, fazer parte do universo da IoT.

Curso de Programação: No curso os programadores desenvolvem e aperfeiçoam websites, aplicativos, programas de computador, sistemas operacionais, sistemas de empresas, redes sociais, O objetivo é fazer com que aprendam a; Automatizar tarefas repetitivas, desenvolver raciocínio lógico ganhar autonomia juntamente com agilidade e lidar com grande volume de dados.

Curso de Robótica: É a ciência que estuda as tecnologias associadas a concepção e construção de robôs. Os robôs são mecanismos automáticos que utilizam de circuitos integrados para realizarem atividades e movimentos humanos simples ou complexos. Vale lembrar que para os alunos que almejam o ramo Industrial a Robótica vem ganhando um espaço fundamental por auxiliar na redução de custos e desperdícios.

Nosso objetivo é desenvolver atividades unplugged que têm como objetivo ensinar os conteúdos de forma lúdica e divertida, para que não seja algo maçante e preocupante.

Tópico 1 | MOTIVAÇÃO

1.1 Problema

Com a alta demanda na área tecnológica surge a necessidade de criar um instituto que faça um engajamento de qualidade entre alunos e o avanço da tecnologia e a gama essa rede traz.

Segundo a International Federation of Robotics (IFR 2022) foram instalados uma determinada quantia de robôs que supera em 31% a mais do que no ano de 2020, porém a falta de aprendizagem interfere na capacitação que não é o suficiente para suprir a necessidade no Brasil.

1.2 Solução Potencial

Criar uma instituição de ensino com qualidade e alta capacitação que se torne referência na área, voltada para o ensino infanto-juvenil e adultos.

Proporcionando uma experiência que agregue ao conhecimento futuro, formando profissionais qualificados e competitivos para o mercado fazendo com que os mesmos sejam requisitados com excelência.

1.3 Valor para o cliente

Levar o conhecimento para que possamos formar futuros cidadãos competentes para um futuro próximo, valorizando a inteligência e proporcionando oportunidades únicas que se abrem com o conhecimento.

1.4 Fator de inovação e ou diferenciação

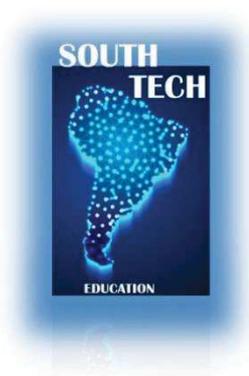
Focado na área infanto-juvenil, o intuito da instituição é trazer inovação para nossos alunos que desde pequenos serão engajados com naturalidade na área robótica, e aprenderam “brincando” que desenvolver é o caminho mais espontâneo para ensino de qualidade e um futuro extraordinário.

1.5 Time de projetos

Integrante	Habilidades Competências
Cláudio Tomaz De Aquino Júnior	<ol style="list-style-type: none">1. Perfil Liderança2. Habilidade de Comunicação3. Habilidade de Negociação e Mediação4. Gestão de Materiais5. Facilidades de Organização Métodos e Processo6. Segurança
Gabriele Fernanda Porfírio	<ol style="list-style-type: none">1. Comportamento Proativo2. Responsabilidade3. Organização4. Setor Financeiro5. Setor de Compras6. Atendimento ao cliente
Letícia Da França De Brito	<ol style="list-style-type: none">1. Habilidade de Comunicação2. Habilidade de Liderança3. Comportamento Autoconfiante4. Setor de Marketing5. Gestão da Qualidade6. SESMIT
Lucas Silva Bezerra	<ol style="list-style-type: none">1. Habilidade de Comunicação2. Resiliência3. Mediação4. Setor de RH5. Coordenação de Cursos6. Capacitação dos Colaboradores

Tópico 2 | MODELO DO NEGÓCIO

2.1 Identidade da Empresa



O logotipo foi criado com o propósito de especificar claramente o nome do instituto. Pensamos em deixar;

O nome foi criado afim de promover a tecnologia no continente Sul Americano, os vários tons de azul simboliza criatividade, juventude, alegria, calma e traz clareza mental que propicia a compreensão e o raciocínio lógico. A silhueta reproduz a América do Sul. Os pontos retratam a integração que a South Tech Education pretende ter com a criação do instituto, o ligamento de todos os países do continente Sulamericano.

Contudo pode se dizer que basicamente exprime o que nós da South Tech Education promovemos em nossa instituição de ensino, com o intuito de trazer nossos conteúdos com dinâmica e leveza a quem aprende.



BRASIL

Acesso à informação

Participe

Serviços

Legislação

Canais

Instituto Nacional da
Propriedade Industrial
Ministério da Economia

Consulta à Base de Dados do INPI

[Início | Ajuda?]

» Consultar por: Pesquisa Básica | Marca | Titular | Cód. Figura]

RESULTADO DA PESQUISA (05/04/2023 às 22:28:56)

Marca: SOUTH TECH education

- Nenhum resultado foi encontrado para a sua pesquisa. Para efetuar outra pesquisa, pressione o botão de VOLTAR.

AVISO: Depois de fazer uma busca no banco de dados do INPI, ainda que os resultados possam parecer satisfatórios, não se deve concluir que a marca poderá ser registrada. O INPI no momento do exame do pedido de registro realizará nova busca que será submetida ao exame técnico que decidirá a respeito da registrabilidade do sinal.

Dados atualizados até **04/04/2023** - Nº da Revista:

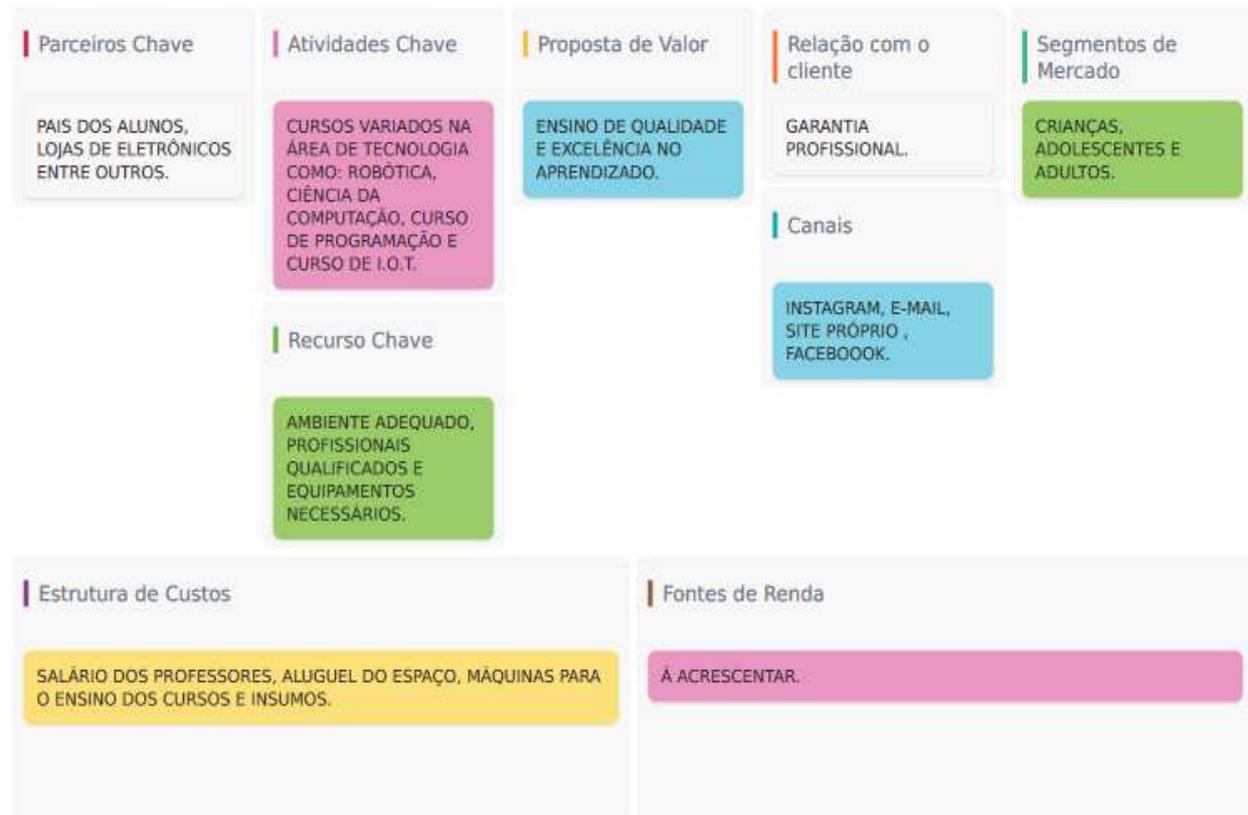
Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910



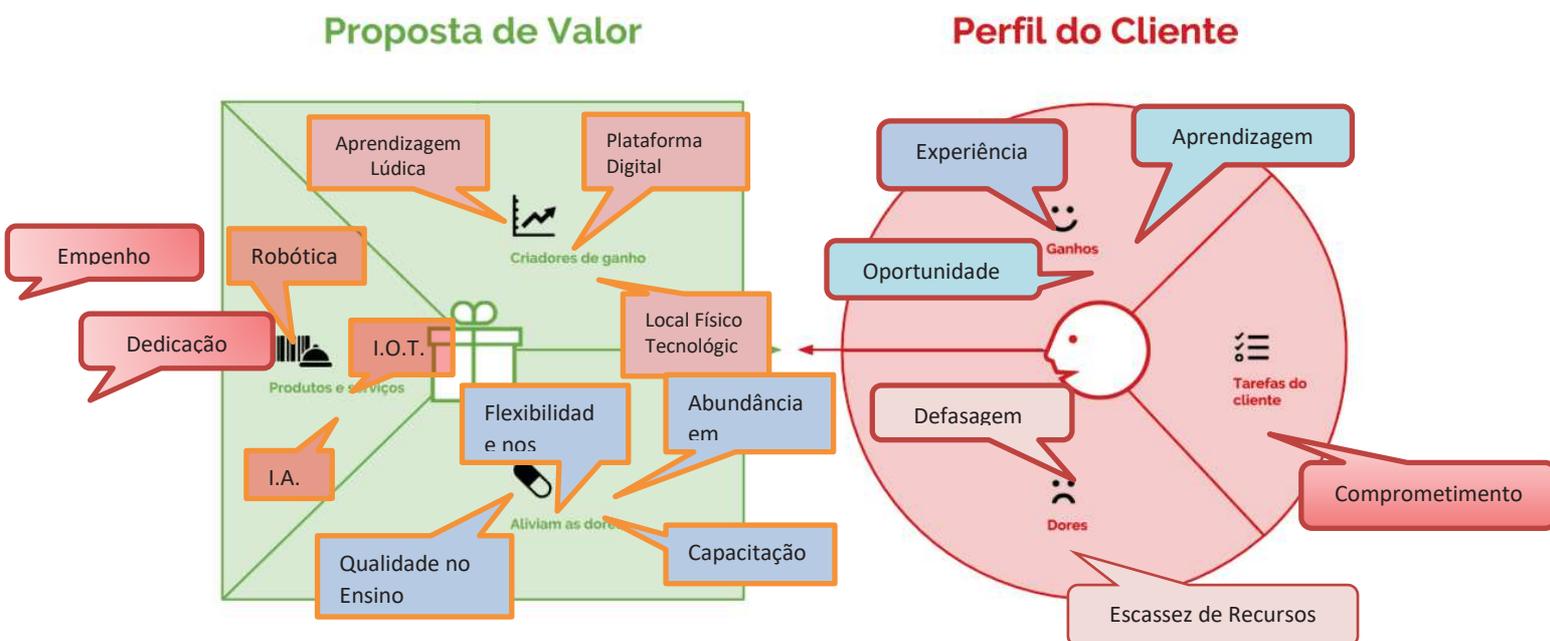
<https://busca.inpi.gov.br/pePI/servlet/MarcasServletController>

2.2 CANVAS DO MODELO DO NEGÓCIO

SOUTH TECH EDUCATION *



2.3 DESIGN DA PROPOSTA DE VALOR



2.4 Formalização do Negócio

Dados da Empresa

Razão Social:	A.S TECH LTDA
Nome Fantasia:	AMERICAN SOUTH TECH EDUCATION
Ramo de Atividade:	INSTITUIÇÃO DE ENSINO
Site:	americansouthtech@gmail.com
Endereço	R. Bahia, 120 - Centro, Marília - SP, 17501-900
Prédio Próprio/Alugado	Alugado

Enquadramento Tributário:	Simple Nacional
CNAE:	8541-4/00 ESCOLA TÉCNICA PROFISSIONALIZANTE; PÚBLICA OU PARTICULAR

Forma Jurídica:	Sociedade por cotas limitadas
------------------------	-------------------------------

Capital Social

Sócio	Quotas	Valor
Cláudio Tomaz De Aquino Júnior	25%	25000
Nome: Gabriele Fernanda Porfirio	25%	25000
Leticia Da França De Brito	25%	25000

Lucas Silva Bezerra	25%	25000
Total	100%	

Registros Necessários

Âmbito Municipal	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Registro na diretoria de ensino de Marília ❖ Inscrição municipal
Âmbito Estadual	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Inscrição Estadual
Âmbito Federal	<ul style="list-style-type: none"> ❖ CNPJ ❖ E-CNPJ

2.5 Pivotagem do Modelo do Negócio

O avanço da tecnologia tem exigido uma atualização e integração dos conteúdos ensinados às crianças. Cada vez mais, o aprendizado de disciplinas como a programação e a robótica tem se tornado necessário para a formação educacional dos jovens.

Pensando nisso a SOUTH TEC traz a proposta de um ambiente em que crianças e jovens possam desenvolver raciocínio lógico de maneira lúdica e atrativa, com estruturas modernas e que atendam suas necessidades. Assim auxiliando em uma geração cheia de novas informações, e engajadas para um aprendizado com olhar futurístico.

Tópico 3 | PRODUTO

3.1 Escopo do Produto

A SOUTH TECH tem como objetivo criar uma instituição de ensino com qualidade e alta capacitação que se torne referência na área, voltada para o ensino infanto-juvenil e adultos, assim proporcionando uma experiência que agregue ao conhecimento futuro, formando profissionais qualificados e competitivos para o mercado fazendo com que os mesmos sejam requisitados com excelência.

Pretendemos oferecer aos nossos alunos um ambiente atrativo, com aprendizado dinâmico para que não se torne um local opressivo para as crianças e adolescentes, porém sem deixar de fora o compromisso em ensinar nossos alunos toda a gama de extensão que a área tecnológica proporciona assim como, a robótica e IOT.

Plataformas para facilitar o conhecimento da nossa instituição ao público-alvo:

- E-mail: southtecheducation@gmail.com
- Instagram: southtecheducation

3.2 MVP

3.2.1 Apresentação

A SOUTH TECH é uma instituição de ensino voltada a área de tecnologia infanto-juvenil, com o intuito de preparar as crianças e adolescentes para um futuro próximo onde tudo necessitara de recursos digital, partindo deste sentido a instituição será um guia de aperfeiçoamento para o discente. Nossa escola contém um âmbito acolhedor, tendo ambientes de gamificação completamente tecnológico. Contamos também com uma plataforma online onde contém nossos cursos, além de salientar nossa Missão, Visão e Valor.

3.2.2 Processo de Validação

Para evidenciar nossa validação foi realizada uma pesquisa de campo no qual foram respondidos questionários que abordavam questões a fim de descobrir se nosso público já teve um primeiro contato com a área tecnológica e suas vertentes e também obter conhecimento se as pessoas que responderam nosso formulário têm crianças próximas ou filhos e quanto pagariam em uma mensalidade para este tipo de ensino, também se recomendariam para outros, coletamos informação para termos ciência que ter profissionais de alta qualidade faz toda diferença no ensino.

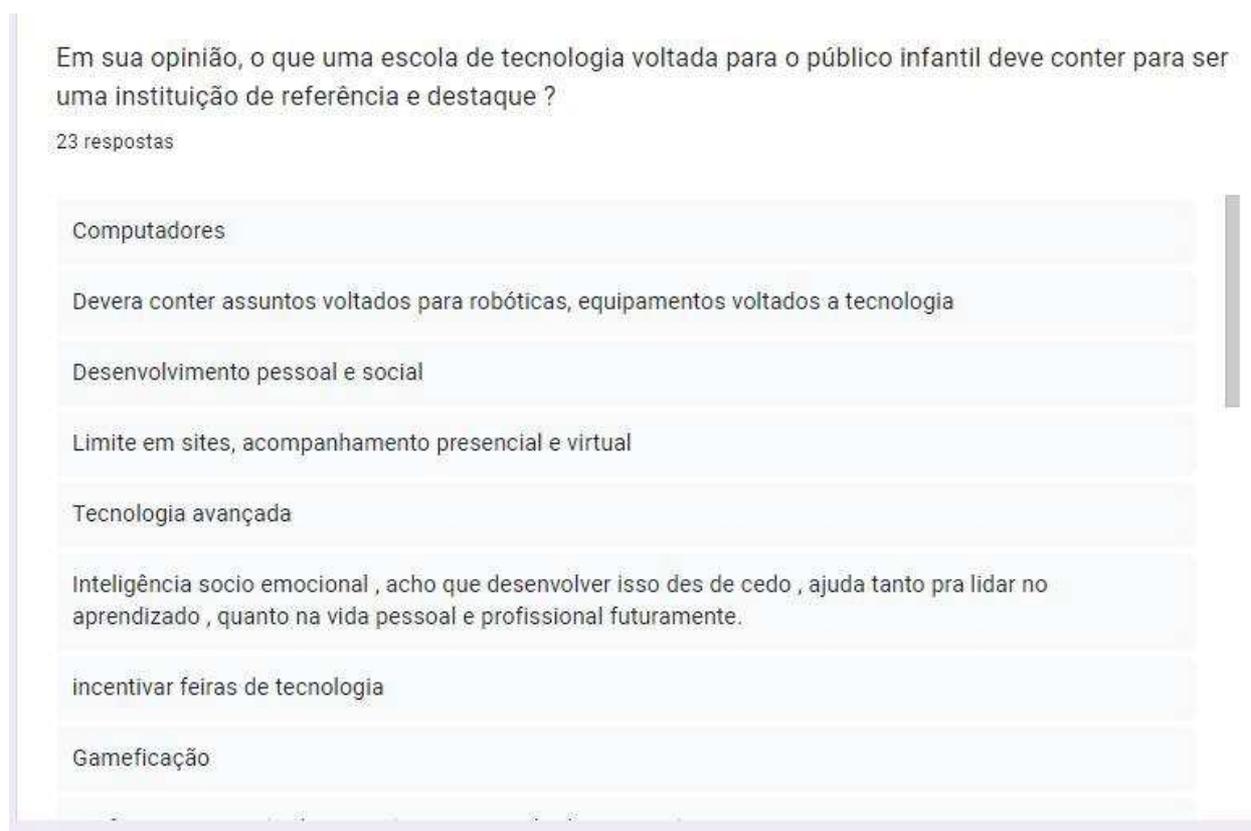


23 respostas

Link para o app Planilhas

Aceitando respostas

Resumo Pergunta Individual



Em sua opinião, o que uma escola de tecnologia voltada para o público infantil deve conter para ser uma instituição de referência e destaque ?

23 respostas

- Computadores
- Devera conter assuntos voltados para robóticas, equipamentos voltados a tecnologia
- Desenvolvimento pessoal e social
- Limite em sites, acompanhamento presencial e virtual
- Tecnologia avançada
- Inteligência socio emocional , acho que desenvolver isso des de cedo , ajuda tanto pra lidar no aprendizado , quanto na vida pessoal e profissional futuramente.
- incentivar feiras de tecnologia
- Gameficação

Em sua opinião, o que uma escola de tecnologia voltada para o público infantil deve conter para ser uma instituição de referência e destaque ?

23 respostas

Professores capacitados e equipamentos voltados para crianças

Ensino interativo onde a criança vai aprender na prática de uma forma divertida.

A priori, toda e qualquer boa escola deve conter bons professores, devidamente capacitados tanto em sua área técnica quanto em sua capacidade de docência, sendo exigido destes a devida licenciatura quando necessário. A posteriori considero que a estrutura tecnológica da escola deve ser capaz de amparar na prática toda a gama de conhecimentos teóricos aplicados ao longo do curso. Dessa forma, unindo corpo docente e aplicabilidade técnica, far-se-á uma escola de renome.

Equipamentos atualizados

Professores de qualidade

Uma atividade atrativa para a criança, onde prenda a atenção da mesma e desperte o interesse em continuar com aquilo

Computadores, televisões de última geração, uma boa gestão e inovadora e profissionais competentes

Em sua opinião, o que uma escola de tecnologia voltada para o público infantil deve conter para ser uma instituição de referência e destaque ?

23 respostas

Profissionais a altura do cargo que ocupam.

Acesso a tecnologias diferenciadas e controle sobre o que as crianças tem acesso

Alunos que saibam respeitar os professores. E professores que estão dispostos a passar realmente o conteúdo para os alunos

Uma didática onde a pratica tenha predominância, pois durante a juventude é onde temos maior curiosidade e capacidade de aprendizado.

Bons profissionais.

Curso de robótica

Aulas de Algoritimos

Aulas bem planejadas, com didática renovada e que consiga chamar a atenção da criança, que ele tenha mais concentração e motivação para realizar as atividades.

Qual tipo de conteúdo é necessário ter uma instituição de tecnologia?

23 respostas

Inteligência artificial

Inteligência Artificial

Nexalismo

Ensino híbrido, sala de aula digital, computadores e outros devices, lousa digital e ambiente virtual de aprendizagem

Criação de placa

Conteúdos ligados a o desenvolvimento do aprendizado através de dinâmicas fornecidas pela tecnológica, sempre estimulando o pensamento em grupo e como lidar de forma direta e inclusiva cada criança.

IOT

Robotica

Qual tipo de conteúdo é necessário ter uma instituição de tecnologia?

23 respostas

Inteligência artificial, IOT , robótica e games

Voltados para área de conhecimento gerais da computação e tecnologia.

Em uma instituição de tecnologia é necessário conter conteúdos específicos e referentes às áreas de formação por ela pleiteadas.

Conteúdo Prático

Cursos ensinando as crianças e adolescentes a usar as tecnologias em seu todo, exemplo word, Excel..

Conteúdos voltados para tecnologia, em vários níveis de aprendizado desde o básico ao avançado, com atividades elaboradas diferentes para prender atenção das crianças e adolescentes

Todas matérias de uma escola comum, porém 100% tecnológica e adicionais de informações básicas sobre t.i

Conteúdo voltado apenas à faixa etária de seus alunos.

Qual tipo de conteúdo é necessário ter uma instituição de tecnologia?

23 respostas

Conteúdo voltado apenas à faixa etária de seus alunos.

Todas as criança ja sabem mecher na internet, o ideal seria mostrar como mecher com responsabilidsde e usar para o bem

Tecnologia de informações, ciber segurança, segurança de dados

Funcionalidades; Novidades de mercado; Oportunidade de evolução do segmento; Utilização.

Conteúdo potencializa o processo de aprendizado

Robótica

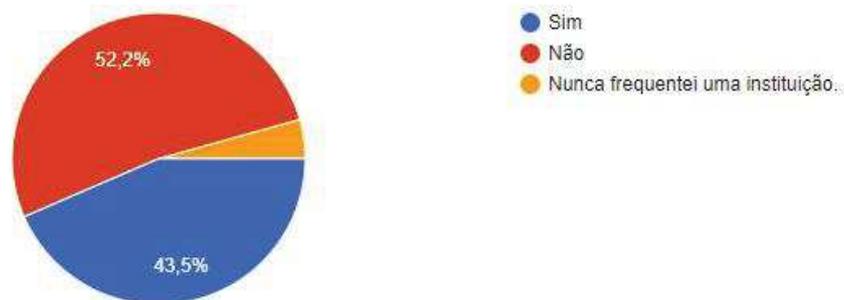
Historia da evolução da Tecnologia / Tecnologias Atuais

Material didático acessível aos alunos com dinâmica diferenciadas e um sistema que consiga fazer com que a criança participe das atividades também remotamente.

Você já pagou mensalidade de alguma instituição de ensino de tecnologia?

 Copiar

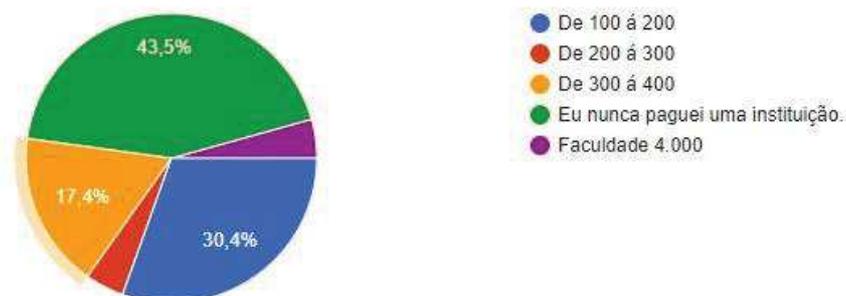
23 respostas



Qual o valor aproximadamente que você pagou em uma outra instituição?

 Copiar

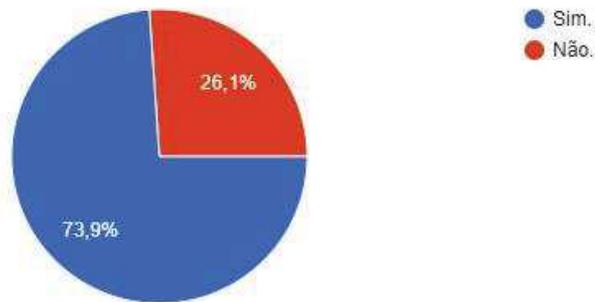
23 respostas



Você tem alguma criança ou adolescente próximo á você?

 Copiar

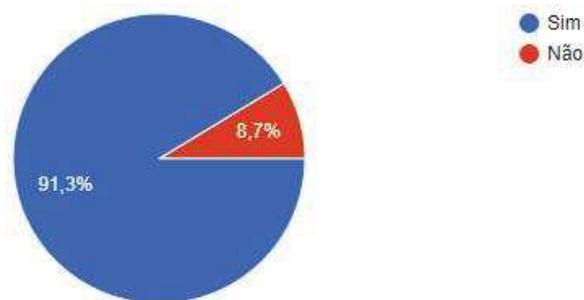
23 respostas



Você indica essa instituição de tecnologia?

 Copiar

23 respostas



3.3 Pivotagem do Produto

O questionário foi desenvolvido pensando em nosso público-alvo, e também para auxiliar na coleta de informações fundamentais para entender e sanar as necessidades de nossos futuros usuários e clientes.

Assim originou-se nosso conceito base, para descobrir a opinião do nosso público em relação ao que uma escola de tecnologia carece na visão dos usuários, para ser uma instituição de referência de acordo com a pesquisa realizada obtivemos as seguintes respostas:

- Tecnologia avançada;
- Professores capacitados;
- Equipamentos apropriados para desenvolvimento das crianças;
- Atividades que estimulam o raciocínio lógico;

Por tanto podemos notar o que nosso público-alvo tem como expectativa em uma instituição Tecnológica. Também investigamos qual o conteúdo de ensino se julga necessário ter em uma escola de tecnologia, nos deparamos como o que a South Tech já irá proporcionar.

Em nossa pesquisa de 100% de entrevistados apenas 43,5% já frequentou uma instituição de ensino Tecnológica, então o que irá nos reger nas próximas questões será a porcentagem em cima desses 43,5%.

Para saber qual o valor mensal aproximadamente das pessoas que já pagaram uma outra instituição obtivemos o valor de R\$100,00 á R\$200,00.

Outra das nossas perguntas fundamentais foi descobrir se a pessoa que estava respondendo tem uma criança ou adolescente próximo e de 100% dos respondentes 73,9% alegam que “sim” tem criança ou adolescente próximo.

Contudo para finalizar nossa primeira validação foi saber se as pessoas indicariam a nossa instituição, e tivemos uma resposta de 91,3% de pessoas que indicariam nossa instituição e 8,7% que “não” indicaria, de um todo de 100%.

4.1 Análise Setorial

A Análise setorial foi extraída de uma matéria a qual aborda o tema “O Abismo Digital no Brasil” realizada pelo [Instituto Locomotiva](#) juntamente com a consultoria da empresa [PwC](#), leva em consideração o [relatório](#) de 2020 do Fórum Econômico Mundial, que mostra características dos aparelhos tecnológicos nas escolas públicas e privadas em todo território brasileiro:

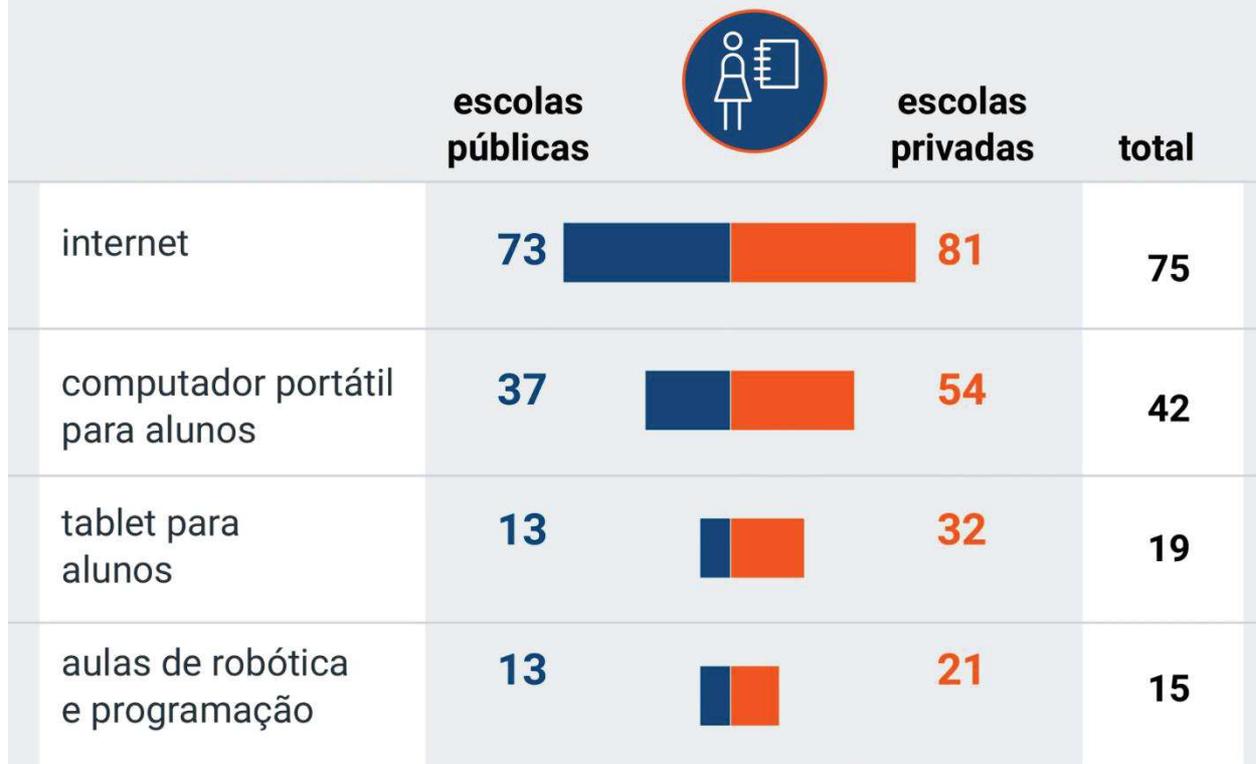
Internet para os alunos: 75% têm acesso, sendo 81% no ensino privado e 73% no público;

Computador portátil: 42%, com 54% em escolas pagas e 13% em gratuitas;

Tablet: 19%, divididos entre 32% nas escolas privadas e 13% nas públicas.

RECURSOS TECNOLÓGICOS EM ESCOLAS NO BRASIL

disparidade é maior no acesso a computadores e tablets entre
escolas públicas e privadas (em%)



fonte: Instituto Locomotiva



“Um levantamento divulgado pela ONG Todos pela Educação apontam que 40,8% das crianças brasileiras entre 6 e 7 anos não sabiam ler ou escrever em 2021.”

A ONG também relaciona esses dados de crianças não alfabetizadas em “2,4 milhões e aumenta mais de 65% na pandemia”. Por Emily Santos, g1 — São Paulo 08/02/2022.

Portanto a South realça a importância dos benefícios que a Ciência da Computação, Curso de IOT, Curso de Programação e Curso de Robótica poderá trazer desde o nosso público infantil quanto para os maiores de idade.

1. Raciocínio lógico

Estimular o raciocínio lógico permite que crianças e adolescentes façam conexões mais complexas em seus cérebros. Assim, torna-se cada vez mais fácil para eles encontrar diferentes caminhos e alternativas para resolver os problemas.

2. Criatividade

Isso porque eles têm a liberdade de criar um robô do zero com base em suas próprias ideias ou necessidades identificadas. Outra opção é instigá-los a resolver problemas pré-determinados.

Vale elencar que a criatividade atualmente um diferencial competitivo.

3. Desenvolvimento de habilidades

Os robôs para crianças promovem uma estimulação muito completa e complexa do domínio cognitivo, auxilia melhorar na concentração, na atenção, na persistência e nas habilidades interpessoais. É por isso que este campo também ajuda a desenvolver diferentes habilidades que são muito úteis para a aprendizagem e o futuro das crianças.

4. Senso de organização

Tudo relacionado à tecnologia precisa seguir uma determinada sequência para atingir o efeito desejado. As ações devem ser executadas de acordo com a hierarquia para que nada seja perdido e um processo não fique na fila antes do outro.

Portanto, a robótica para crianças e adolescentes também ajuda a desenvolver o senso de organização. Isso se aplica tanto à criação e programação de robôs quanto à determinação das tarefas de cada robô. Afinal, geralmente esse trabalho é feito em equipes.

6. Interdisciplinaridade

Além de todas as habilidades já mencionadas, a robótica para crianças tende a ser interdisciplinar em diferentes áreas de estudo. Isso porque trata de temas que se enquadram nos seguintes domínios:

- Física;
- Matemática;
- Ciências;
- Mecânica;
- Eletrônica;
- Engenharia etc.

Então pode ser dizer que ao mesmo tempo em que estimula seu desenvolvimento cognitivo e social, a criança e os adolescentes também entram em contato com diversas áreas de estudo. Esta é uma grande oportunidade para que possam desenvolver gosto por uma área e até quem sabe, onde encontrar o setor em que ela quer trabalhar no futuro.

4.2 Pesquisa de Campo

Objetivos:	Entender a necessidade do cliente, e alinhar com nossos objetivos
Descrição do Público-Alvo a ser pesquisado:	O nosso público-alvo são, todas as pessoas que podem ter acesso ao nosso conteúdo, ou que contém algum familiar ou responsável que possa se interessar pelo nosso produto
Tamanho do Universo:	O nosso universo é Marília (cidade onde a instituição se encontra)
Tamanho da Amostra:	
Mg Erro:	
Nível de Confiança:	

4.2.1 Modelo de Questionário Pesquisa de Campo

Questionário Instituição de Tecnologia

1 – Qual seu nome?

R: _____

2 – Qual a sua idade?

- menos que 15 anos
- 15 a 20
- 21 a 25
- 26 a 30
- +30

3 – Você possui algum dependente em período escolar?

- Sim
- Não

4 – Qual seu gênero?

- Masculino
- Feminino
- Prefiro não dizer

5 – Qual sua escolaridade?

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Técnico
- Ensino Superior

6 – Em qual cidade você mora?

- Marília
- Guaimbê
- Garça
- Pompeia
- Vera Cruz
- Outro: _____

7 – Você possui qual smartphone?

- IOS
- Android
- Não possuo

8 – Você já frequentou uma escola de tecnologia?

- Sim
- Não

9 – O que te atrai ao ver algo sobre uma escola de tecnologia?

- A Logo
- O Site
- Os Cursos
- Outro: _____

10 – Qual curso da escola de tecnologia você se inscreveria?

- Ciência da Computação
- Curso I.O.T
- Curso de Programação
- Curso de Robótica

11 – Qual dos itens abaixo que te tornaria fiel a uma escola de tecnologia.

- Descontos
- Mensalidade
- Conteúdo

12 – Qual valor você pagaria na mensalidade de um curso?

- R\$ 150,00
- R\$ 200,00
- R\$ 250,00
- R\$ 300,00

4.2.2 Análise de Dados

73 respostas

 [Link para o app Planilhas](#)



Aceitando respostas

Resumo

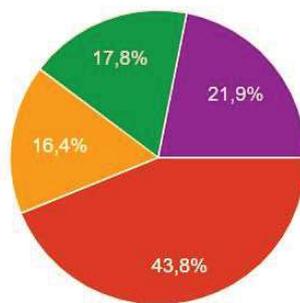
Pergunta

Individual

02 - Qual a sua idade?

 Copiar

73 respostas



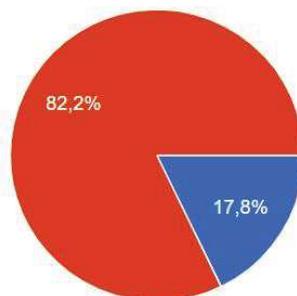
- menos que 15 anos
- 15 a 20
- 21 a 25
- 26 a 30
- +30



03 - Você possui algum dependente em período escolar?

 Copiar

73 respostas



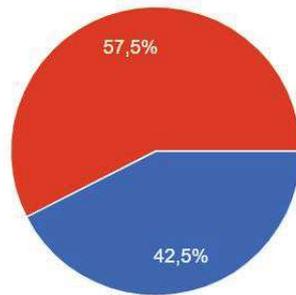
- Sim
- Não



04 - Qual seu gênero?

 Copiar

73 respostas

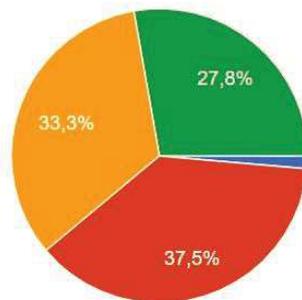


- Masculino
- Feminino
- Prefiro não dizer

05 - Qual sua escolaridade?

 Copiar

72 respostas

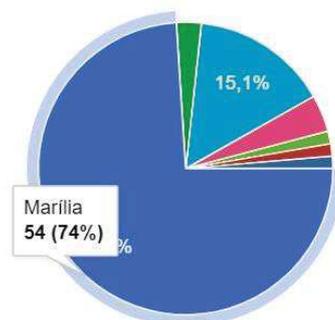


- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Técnico
- Ensino Superior

06 - Em qual cidade você mora?

 Copiar

73 respostas

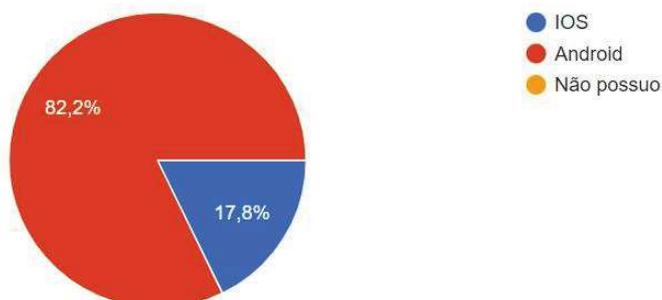


- Marília
- Guaimbé
- Garça
- Pompeia
- Vera Cruz
- Ubirajara
- Oriente

▲ 1/2 ▼

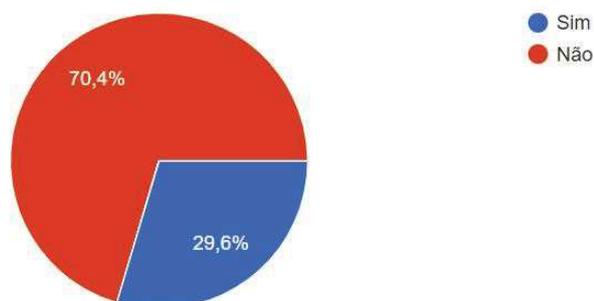
07 - Você possui qual smartphone?

73 respostas



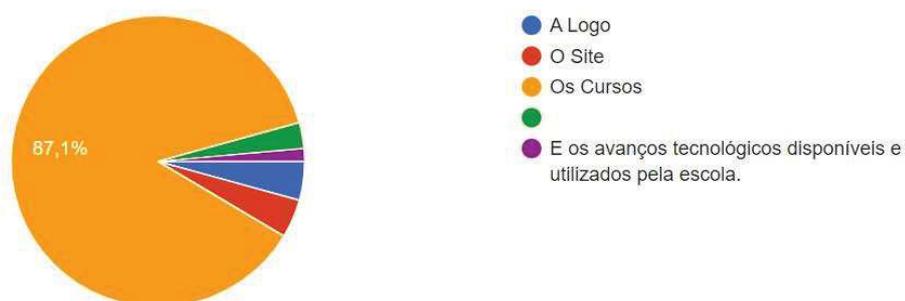
08 - Você já frequentou uma escola de tecnologia??

71 respostas



09 - O que te atrai ao ver algo sobre uma escola de tecnologia?

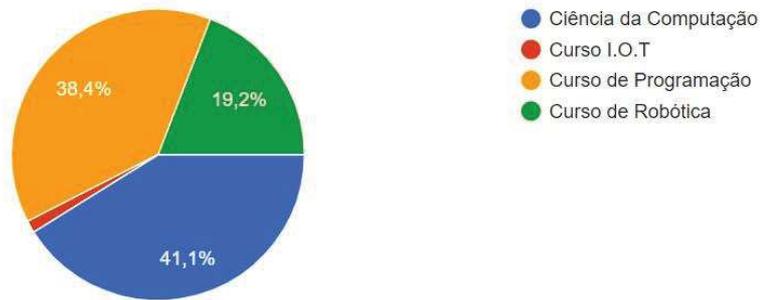
70 respostas



10 - Qual curso da escola de tecnologia você se inscreveria ?

 Copiar

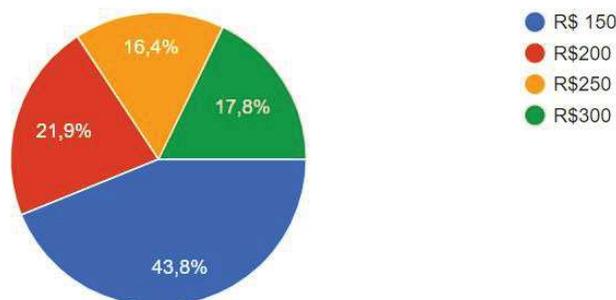
73 respostas



12 - Qual valor você pagaria na mensalidade de um curso?

 Copiar

73 respostas



4.3 Competidores

Concorrente	Fator 1	Fator 2	Fator 3
1. Unimar	Mais tempo no mercado	Disponibilidade de Recursos Tecnológico de ponta	Professores Qualificados
2. Univem	Mais tempo no mercado	Benefícios em Bolsas	Infraestrutura
3. MicroPró	Acessibilidade	Custo benéfico	Ambiente gamificado
4. Senai	Tempo no mercado	Plataforma on-line	Ensino público

5. Escola Marte	Infraestrutura	Cursos diferenciados	Benefício no Aprendizado
------------------------	----------------	----------------------	--------------------------

Para fazer nossa análise sobre nossos concorrentes pensamos em empresas que já estão no mercado a muito tempo.

- O primeiro competidor em que pensamos e que tem bastante tempo no mercado é a Unimar, os fatores que escolhemos por ela ser nossa concorrente são: mais tempo no mercado, a disponibilidade de recursos tecnológico de ponta e os professores qualificados.

- O segundo competidor é a Univem e os fatores são: mais tempo no mercado, os benefícios em bolsas e a infraestrutura do local.

- O nosso terceiro competidor é a MicroPró onde os fatores são: acessibilidade, o custo-benefício e o ambiente gamificado.

- O quarto é o Senai onde os fatores para que ele seja um dos nossos competidores são: tempo no mercado, plataforma on-line e o ensino público.

- E o nosso quinto e último competidor é a Escola Marte onde os fatores são: a infraestrutura, os cursos diferenciados e o benefício no aprendizado.

Todos esses competidores são de extrema importância para o mercado do estudo.

4.4 Ambiente Interno e Externo

A matriz SWOT deverá ser preenchida no quadro abaixo:

	Forças	Fraquezas
I n t e r n a s	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar em uma rua movimentada 2. Plataforma online 3. Cursos diferenciados 4. Ensino de qualidade e Alta Capacidade 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ser nova no mercado 2. Encontrar profissionais qualificados e engajados
	Oportunidades	Ameaças

E x t e r n a s	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conseguir parceiros 2. Ter aparelhos de inteligência artificial 3. Oportunidade Aumentar a Capacitação 4. Desenvolver um Ensino de forma Lúdica e Atrativa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ambientes de estudo parecidos 2. Concorrência com mais experiência de mercado
--	--	---

4.5 Marketing e Vendas

O nosso marketing será realizado através das nossas redes sociais, e com uma maior divulgação em escolas, tanto da rede pública, tanto em redes de ensinos privadas.

4.5.1 Composto de Marketing

Listamos algumas disciplinas que podem ser encontradas durante o decorrer dos cursos;

PRODUTO

Ciência da Computação: carga horaria...

Apostilas digital

- ✓ Componentes
- ✓ Álgebra Linear
- ✓ Algoritmos e Programação de Computadores
- ✓ Análises de Sistemas
- ✓ Banco de Dados
- ✓ Cálculo Diferencial e Integral
- ✓ Empreendimentos em Informática
- ✓ Inteligência Artificial
- ✓ Redes de Comunicação de Dados

Internet das coisas -IoT: 720 Horas

Apostilas digital

- ✓ Matemática Aplicada;

- ✓ Técnicas de Desenvolvimento de Algoritmos;
- ✓ Microcontroladores para Internet das Coisas;
- ✓ Sensores e Atuadores em Internet das Coisas;
- ✓ Banco de Dados;
- ✓ Programação Web;
- ✓ Computação em Nuvem;
- ✓ Arquitetura para Internet das Coisas;
- ✓ Estrutura de Dados;
- ✓ Programação para Dispositivos Móveis;
- ✓ Big Data;
- ✓ Segurança e Privacidade em Internet das Coisas;

Programação: 720 Horas

Apostilas digital

- ✓ Banco de dados
- ✓ Desenvolvimento de software
- ✓ Fundamentos de redes de dados
- ✓ Fundamentos de sistemas operacionais
- ✓ Linguagem e técnicas de programação
- ✓ Matemática para computação
- ✓ Organização de computadores
- ✓ Análise e projeto de sistemas orientados a objetos
- ✓ Gerência de configuração
- ✓ Fundamentos de arquitetura de computadores
- ✓ Legislação para informática

Robótica: 720 Horas

Apostilas digital

- ✓ Introdução à robótica
- ✓ Revisão de eletrônica básica
- ✓ Conceitos
- ✓ Sensores
- ✓ Locomoção/dinâmica
- ✓ Programação 1 e 2
- ✓ Baterias
- ✓ Testes e ajustes

- ✓ Conceitos
- ✓ Sensores
- ✓ Rádio controle
- ✓ 15.Sumô robótico
- ✓ Programação 1 e 2
- ✓ Testes e ajustes
- ✓ Introdução aos robôs de combate (vídeos, histórias, fotos, etc.)
- ✓ Tipos de robôs e regras da competição
- ✓ Materiais 1, 2 e 3
- ✓ CAD
- ✓ Design preliminar do robô 1 e 2
- ✓ Elementos de fixação
- ✓ Motores e transmissão de torque
- ✓ Design de armas dos robôs
- ✓ Construção dos robôs 1 ao 3 (workshop)
- ✓ Testes e ajustes
- ✓ Competição

PREÇO

Estratégias adotadas serão baseadas no preço ofertado pela concorrência.

PRAÇA

Para estabelecer contato com a equipe da South Tech, fica disponível os meios abaixo:

Atendimento presencial de segunda-feira a sábado das 9:00hr as 23:00hr. Nossa instituição está localizada na R. Bahia,120 - Centro, Marília - SP, 17501-900.



Tel.: +55(014)3325-0254



Tel.: +55(014)3325-0223



Email: southtecheducation@gmail.com



@southtecheducation



TÓRIO DE TCC - MODELO DE NEGÓCIO

+55(014)9978-51563



Plataforma on-line link para a página:.....

Promoção

Vamos utilizar meios de comunicação para poder atingir nosso público-alvo e os responsáveis, estamos disponíveis em várias plataformas digitais como o Instagram, o YouTube, nosso site que criamos para o nosso público-alvo possa nos conhecer.

4.5.2 Projeção de Vendas

PRODUTO (CURSO)	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4	Ano 5
Ciência da Computação	R\$ 144.000,00	R\$ 146.880,00	R\$ 149.817,60	R\$ 152.813,95	R\$ 155.870,22
Internet das coisas -IoT	R\$ 144.000,00	R\$ 146.880,00	R\$ 149.817,60	R\$ 152.813,95	R\$ 155.870,22
Programação	R\$ 144.000,00	R\$ 146.880,00	R\$ 149.817,60	R\$ 152.813,95	R\$ 155.870,22
Robótica	R\$ 300.000,00 R\$ 732.000,00	R\$ 306.000,00 R\$ 746.640,00	R\$ 312.120,00 R\$ 761.572,80	R\$ 318.362,40 R\$ 776.804,25	R\$ 324.729,65 R\$ 792.340,33

Fonte: <https://blog.coursify.me/pt/como-fazer-a-previsao-de-vendas/>

4.6 Pivotagem do Mercado

No princípio o intuito era criarmos uma escola de ensino tecnológico voltado o foco exclusivamente para crianças, no primeiro PICTH apresentado em sala foi levando a hipótese de considerar o ensino para infante juvenil e adultos, mas sem perder nossa essência principal que era realçar o ensino para as crianças.

Então ainda com base nas pesquisas realizadas em nossos concorrentes, o que era uma hipótese, ensinar o público infante juvenil e adultos, virou nossa nova realidade, mas destacando nosso foco principal no público infantil.

Ainda com base nas pesquisas podemos observar que nossos concorrentes têm propostas semelhantes com o que iremos oferecer, porém o nosso diferencial traz uma proposta de um ambiente em que crianças e jovens possam desenvolver o raciocínio lógico de maneira lúdica e atrativa, com estruturas modernas e que atendam suas necessidades, nossos alunos terão acesso a impressoras 3D, kit Arduino, montagem de robôs utilizando LEGO® Education e Cyberbox para o público infantil, acesso a softwares para auxiliar no acompanhamento da integração aos comandos computadorizados e suas vertentes.

A South Tech também disponibiliza de um ambiente resiliente e dinâmico para a aprendizagem para todos os públicos.

Tópico 5 | FINANÇAS

5.1 Premissas econômico-financeiras

Tipos de negócio	Instituição de ensino
Tipos de tributação	Simplex
Imposto sobre lucro	0%
Inflação anual projetada	5,60%
Índice de reajuste de gastos	5,60%
Encargos sobre folha de pagamentos	de 12 a 14%
Investimento	R\$ 1.000.000,00

5.2 Investimentos e fontes de recursos

Nosso investimento será de um milhão e duzentos mil reais, fora o dinheiro do site que será revertido para a instituição também.

5.3 Custos e despesas

Móveis	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
mesas para computadores	salas	60	-R\$ 200.00-	-R\$ 12,000.00-
cadeiras para mesas	salas	60	-R\$ 250.00-	-R\$ 15,000.00-
pufs	recepção	10	-R\$ 50.00-	-R\$ 500.00-
bancos	recepção	5	-R\$ 600.00-	-R\$ 3,000.00-
sofas	recepção	5	-R\$ 400.00-	-R\$ 2,000.00-
prateleiras	salas	30	-R\$ 300.00-	-R\$ 9,000.00-
ar condicionado	todos os ambientes	10	-R\$ 1,500.00-	-R\$ 15,000.00-
bancadas	salas	4	-R\$ 1,700.00-	-R\$ 6,800.00-

armarios	salas	20	-R\$ 500.00-	-R\$ 10,000.00-
			VALOR TOTAL:	-R\$ 73,300.00-
Equipamentos\Ferramentas	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
computadores aula	salas	40	-R\$ 4,000.00-	-R\$ 160,000.00-
televisores	salas	4	-R\$ 4,500.00-	-R\$ 18,000.00-
lousa digital	salas de aula	4	-R\$ 3,600.00-	-R\$ 14,400.00-
caixas de som	salas de aula	5	-R\$ 500.00-	-R\$ 2,500.00-
cameras de segurança	todos os ambientes	20	-R\$ 200.00-	-R\$ 4,000.00-
kit arduino	salas de aula	100	-R\$ 400.00-	-R\$ 40,000.00-
video games	salas	5	-R\$ 4,000.00-	-R\$ 20,000.00-
oculos realidade virtual	salas	10	-R\$ 400.00-	-R\$ 4,000.00-
impressora	sala dos professores	4	-R\$ 800.00-	-R\$ 3,200.00-
impressora 3D	sala adequada	1	-R\$ 32,200.00-	-R\$ 32,200.00-
televisão para video games	sala de aula	5	-R\$ 800.00-	-R\$ 4,000.00-
telefone fixo sem fio	recepção,secretária	5	-R\$ 100.00-	-R\$ 500.00-
computadores para uso geral	sala dos professores, recepção e secretária	15	-R\$ 1,500.00-	-R\$ 22,500.00-
tablet	sala de aula	20	-R\$ 2,000.00-	-R\$ 40,000.00-
lego	sala de aula	20	-R\$ 391.09-	-R\$ 7,821.80-
softwares	sala de aula	25	-R\$ 40,000.00-	-R\$ 1,000,000.00-

			PREÇO TOTAL:	-R\$ 1,373,121.80-
Higiene e limpeza	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
vassoura	todos os ambientes	2	-R\$ 70.00-	-R\$ 140.00-
esfregão mop	banheiro	10	-R\$ 60.00-	-R\$ 600.00-
balde	uso geral	5	-R\$ 40.00-	-R\$ 200.00-
kit de produtos de limpeza	uso geral	5	-R\$ 100.00-	-R\$ 500.00-
lixo para os banheiros	banheiro	20	-R\$ 60.00-	-R\$ 1,200.00-
luvas lastex	limpeza	10	-R\$ 30.00-	-R\$ 300.00-
mascara descartavel	limpeza	10	-R\$ 20.00-	-R\$ 200.00-
			VALOR TOTAL:	-R\$ 3,140.00-
Uniformes	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
camiseta personalizada	escola	280	-R\$ 40.00-	-R\$ 11,200.00-
			PREÇO TOTAL:	-R\$ 11,200.00-
Comunicação visual	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
criação visual	escola	1	-R\$ 1,500.00-	-R\$ 1,500.00-
faxada	escola	1	-R\$ 3,000.00-	-R\$ 3,000.00-
pagina facebook	escola	1	-R\$ 500.00-	-R\$ 500.00-
site na internet	escola	1	-R\$ 10,000.00-	-R\$ 10,000.00-
pagina instagram	escola	1	-R\$ 1,000.00-	-R\$ 1,000.00-

			VALOR TOTAL:	-R\$ 16,000.00-
despesas de funcionamento	Uso	Período	Preço	Preço total
alvaras da prefeitura	funcionamento da escola	único	-R\$ 1,000.00-	-R\$ 1,000.00-
programa de gestão	controle de alunos, aulas, horários	mensal	-R\$ 5,000.00-	-R\$ 5,000.00-
wifi	estudo	mensal	-R\$ 2,000.00-	-R\$ 2,000.00-
luz	escola	variavel	-R\$ 3,000.00-	-R\$ 3,000.00-
água	escola	variavel	-R\$ 500.00-	-R\$ 500.00-
aluguel	escola	mensal	-R\$ 10,000.00-	-R\$ 10,000.00-
			PREÇO TOTAL:	-R\$ 21,500.00-

5.4 Estratégias de precificação

Nossa precificação foi feita através de pesquisa de concorrentes, e sobre a fonte de estudo dos alunos que no caso o curso de Robótica que utiliza mais equipamentos caros tem o maior valor financeiro.

5.5 Relatórios econômico-financeiros

Moveis- Ativo não circulante	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
mesas para computadores	salas	60	-R\$ 200,00-	-R\$ 12.000,00-
cadeiras para mesas	salas	60	-R\$ 250,00-	-R\$ 15.000,00-

pufs	recepção	10	-R\$ 50,00-	-R\$ 500,00-
bancos	recepção	5	-R\$ 600,00-	-R\$ 3.000,00-
sofas	recepção	5	-R\$ 400,00-	-R\$ 2.000,00-
prateleiras	salas	30	-R\$ 300,00-	-R\$ 9.000,00-
arcondicionado	todos os ambientes	10	-R\$ 1.500,00-	-R\$ 15.000,00-
bancadas	salas	4	-R\$ 1.700,00-	-R\$ 6.800,00-
armarios	salas	20	-R\$ 500,00-	-R\$ 10.000,00-
			VALOR TOTAL:	-R\$ 73.300,00-
Equipamentos\Ferramentas - Ativo não circulante	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
computadores aula	salas	40	-R\$ 4.000,00-	-R\$ 160.000,00-
televisores	salas	4	-R\$ 4.500,00-	-R\$ 18.000,00-
lousa digital	salas de aula	4	-R\$ 3.600,00-	-R\$ 14.400,00-
caixas de som	salas de aula	5	-R\$ 500,00-	-R\$ 2.500,00-
cameras de segurança	todos os ambientes	20	-R\$ 200,00-	-R\$ 4.000,00-
kit arduino	salas de aula	100	-R\$ 400,00-	-R\$ 40.000,00-
video games	salas	5	-R\$ 4.000,00-	-R\$ 20.000,00-
oculos realidade virtual	salas	10	-R\$ 400,00-	-R\$ 4.000,00-
impressora	sala dos professores	4	-R\$ 800,00-	-R\$ 3.200,00-
impressora 3D	sala adequada	1	-R\$ 32.200,00-	-R\$ 32.200,00-
televisão para video games	sala de aula	5	-R\$ 800,00-	-R\$ 4.000,00-

telefone fixo sem fio	recepção, secretária	5	-R\$ 100,00-	-R\$ 500,00-
computadores para uso geral	sala dos professores, recepção e secretária	15	-R\$ 1.500,00-	-R\$ 22.500,00-
tablet	sala de aula	20	-R\$ 2.000,00-	-R\$ 40.000,00-
lego	sala de aula	20	-R\$ 391,09-	-R\$ 7.821,80-
softwares	sala de aula	25	-R\$ 40.000,00-	-R\$ 1.000.000,00-
			PREÇO TOTAL:	-R\$ 1.373.121,80-
Higiene e limpeza - despesa	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
vassoura	todos os ambientes	2	-R\$ 70,00-	-R\$ 140,00-
esfregão mop	banheiro	10	-R\$ 60,00-	-R\$ 600,00-
balde	uso geral	5	-R\$ 40,00-	-R\$ 200,00-
kit de produtos de limpeza	uso geral	5	-R\$ 100,00-	-R\$ 500,00-
lixo para os banheiros	banheiro	20	-R\$ 60,00-	-R\$ 1.200,00-
luvas lastex	limpeza	10	-R\$ 30,00-	-R\$ 300,00-
mascara descartavel	limpeza	10	-R\$ 20,00-	-R\$ 200,00-
			VALOR TOTAL:	-R\$ 3.140,00-
Uniformes- despesa	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
camiseta personalizada	escola	280	-R\$ 40,00-	-R\$ 11.200,00-
			PREÇO TOTAL:	-R\$ 11.200,00-

Comunicação visual - ativo não circulante	Local de uso	Quantidade	Preço unitário	Preço total
criação visual	escola	1	-R\$ 1.500,00-	-R\$ 1.500,00-
faxada	escola	1	-R\$ 3.000,00-	-R\$ 3.000,00-
pagina facebook	escola	1	-R\$ 500,00-	-R\$ 500,00-
site na internet	escola	1	-R\$ 10.000,00-	-R\$ 10.000,00-
pagina instagram	escola	1	-R\$ 1.000,00-	-R\$ 1.000,00-
			VALOR TOTAL:	-R\$ 16.000,00-
despesas de funcionamento - passivo circulante	Uso	Período	Preço	Preço total
alvaras da prefeitura	funcionamento da escola	único	-R\$ 1.000,00-	-R\$ 1.000,00-
programa de gestão	controle de alunos,aulas, horarios	mensal	-R\$ 5.000,00-	-R\$ 5.000,00-
wifi	estudo	mensal	-R\$ 2.000,00-	-R\$ 2.000,00-
luz	escola	variavel	-R\$ 3.000,00-	-R\$ 3.000,00-
água	escola	variavel	-R\$ 500,00-	-R\$ 500,00-
aluguel	escola	mensal	-R\$ 10.000,00-	-R\$ 10.000,00-
salário dos professores- passivo circulante			PREÇO TOTAL:	-R\$ 21.500,00-
professor de Robótica	6.000,00			
outros professores	3.800,00			

REFERÊNCIAS

UNIVEM. Relatório de Projeto *startup*. São Paulo: Univem, 2022. (Material didático do Programa de Pós-Graduação Latu Senso).