

Projeto Empreendedor

2024

Modelo do Negócio

CalmQuest

Marília

2024

MODELO DE NEGÓCIOS |MTEC ADMINISTRAÇÃO

Relatório Final

QualmQuest

Nome: Lígia Ferreira Pollon Anastácio

Professor Orientador: Luciana Cristina Leite

Marília
2024

APRESENTAÇÃO

Nos últimos anos, testemunhamos um aumento significativo no uso de tecnologias digitais, como smartphones, redes sociais, jogos online e plataformas de streaming. Embora essas tecnologias tenham trazido muitos benefícios, também geraram preocupações sobre o impacto delas na saúde mental das pessoas. Ao abordar essas questões, os estudantes podem utilizar uma variedade de metodologias de pesquisa, incluindo levantamentos, estudos de caso, análise de conteúdo online e revisão de literatura.

Assim sendo, o projeto visa promover informações mais amplas e fácil compreensão aos desafios relacionados à saúde mental e fornecer direcionamentos para um bem-estar emocional melhor nos dias de hoje, que estão cada vez mais digitalizados.

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	3
SUMÁRIO EXECUTIVO	5
Tópico 1 MOTIVAÇÃO	7
1.1 Problema	7
1.2 Solução Potencial.....	7
1.3 Valor para o cliente	8
1.4 Fator de inovação e ou diferenciação.....	8
1.5 Time de projetos	8
Tópico 2 MODELO DO NEGÓCIO.....	9
2.1 IDENTIDADE DA EMPRESA	9
2.2 CANVAS DO MODELO DO NEGÓCIO.....	10
2.3 DESIGN DA PROPOSTA DE VALOR	11
2.4 FORMALIZAÇÃO DO NEGÓCIO.....	12
2.5 PIVOTAGEM DO MODELO DO NEGÓCIO	13
Tópico 3 PRODUTO	14
3.1 ESCOPO DO PRODUTO.....	14
3.2 MVP	14
3.2.1 Apresentação	14
3.2.2 Processo de Validação	16
3.3 PIVOTAGEM DO PRODUTO	18
Tópico 4 MERCADO	19
4.1 ANÁLISE SETORIAL.....	19
4.2 PESQUISA DE CAMPO	19
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	27
4.5.1 Composto de Marketing	27
4.5.2 Projeção de Vendas	28
4.6 PIVOTAGEM DO MERCADO	28
Tópico 5 FINANÇAS.....	29
5.2 INVESTIMENTOS E FONTES DE RECURSOS	29
5.3 CUSTOS E DESPESAS	30

5.4 ESTRATÉGIAS DE PRECIFICAÇÃO	30
5.5 RELATÓRIOS ECONÔMICO-FINANCEIROS	31
5.6 ANÁLISE DE VIABILIDADE.....	31
PITCH	32

SUMÁRIO EXECUTIVO

Propósito: Atualmente, o Brasil lida com o problema do aumento da deterioração da saúde mental. De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), no ano de 2022, aproximadamente 10% dos brasileiros apresentavam distúrbios como ansiedade e depressão. Embora pareça uma questão pessoal, negligenciar a saúde mental tem implicações extensas, afetando desde o rendimento escolar e profissional até a interação social. Diante do exposto, o objetivo do projeto "CalmQuest" é conscientizar a sociedade acerca dos impactos dos distúrbios psicológicos e proporcionar apoio acessível para a assistência à saúde mental. A plataforma, além de ser informativa, incluirá iniciativas sociais que incentivam o autocuidado, a diminuição do estigma e o acesso a instrumentos terapêuticos.

Definição do Negócio: Tendo em vista que 80% dos brasileiros possuem acesso à internet, o projeto será desenvolvido no formato de aplicativo e site, facilitando o alcance para a maior parte da população. Dentre as abas disponíveis na plataforma, o público contará com algumas partes essenciais como:

- Diário Emocional: Para registro de pensamentos, sentimentos e humor diário, permitindo que você tenha controle sobre o que sente
- Recursos de Autocuidado: Sessões de meditação guiada, exercícios de respiração e dicas para uma rotina saudável.
- Comunidade de Apoio: Aba onde os usuários poderão compartilhar experiências, buscar apoio emocional e trocar informações com os demais usuários.

Time de projeto:

- Ligia Ferreira Pollon Anastacio: facilidade com escrita e boa comunicação.

Localização: A plataforma disponibilizada para todo o Brasil.

Mercado e Competidores: O "CalmQuest" pretende atender o mercado de saúde e bem-estar, com foco na saúde mental, orientando sobre práticas de autocuidado e facilitando a diminuição de estresse e outros distúrbios relacionados a saúde mental. Nesse mesmo segmento, o principal concorrente é a empresa "Headspace", que conecta usuários a psicólogos e oferece recursos terapêuticos online. Contudo, o diferencial do "CalmQuest" está na abordagem integrada, combinando suporte emocional, ferramentas práticas e uma comunidade ativa mais acessível

Análise Financeira e Econômica: Para poder iniciar o projeto, é imprescindível uma análise financeira e econômica. O investimento para o início do projeto é de R\$ R\$ 14.070,48, que irá cobrir todos os equipamentos indispensáveis para a criação do empreendimento.

Tópico 1 | MOTIVAÇÃO

1.1 Problema

A saúde mental é um pilar essencial do bem-estar geral, permitindo que o indivíduo utilize suas habilidades, se recupere do estresse diário, seja produtivo e contribua para a comunidade. Não é por acaso que o cuidado com a saúde mental está garantido como um direito constitucional, refletindo a responsabilidade do Estado brasileiro em assegurar condições dignas de cuidado para toda a população (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2024).

Diferentes fatores podem impactar diariamente na saúde mental de um indivíduo, como a realidade social, econômica, cultural e até mesmo ambiental. Quando negligenciado, a falta de atenção à saúde mental pode resultar em consequências graves, tanto no nível individual quanto coletivo, como por exemplo, incapacidade de manter relacionamentos saudáveis e dificuldades no ambiente de trabalho. Pode-se assim dizer que cuidar da saúde mental é tão importante quanto cuidar da saúde física, pois proporciona à população sanidade e habilidades para lidar com as adversidades da vida de forma positiva (Souza et al., 2022).

O Brasil atualmente vem enfrentando muitos casos relacionados à saúde mental dos adolescentes, mais da metade da população denomina a saúde mental como o principal problema do bem-estar no país atualmente. De acordo com a pesquisa realizada pela Neurotech Sapien Labs, o Brasil ocupa a quarta posição de pior taxa de saúde mental no planeta (Terra, 2024).

Após as observações, ficou notório a necessidade do desenvolvimento de uma plataforma de serviço que atendesse essas necessidades. Com isso, o aplicativo "CalmQuest" visa oferecer exercícios e atividades de relaxamento para que os usuários possam relaxar e conseguir manter o equilíbrio no bem-estar atualmente.

1.2 Solução Potencial

Com base nos desafios atuais relacionados à saúde mental, o aplicativo "CalmQuest" visa criar um ambiente estruturado e acessível, onde os usuários possam encontrar suporte para o relaxamento e informações valiosas sobre saúde mental. A plataforma oferece uma experiência interativa e envolvente, com abas de conteúdos atraentes e opções de múltipla escolha quanto ao formato de conteúdo oferecido, ou seja, disponíveis tanto em formato de texto quanto de áudio. O App "CalmQuest" foi pensado para ser um recurso abrangente que aborda diretamente as emoções dos usuários, fornecendo atividades e conteúdos adaptados às suas necessidades individuais. O aplicativo não apenas facilita o acesso a práticas de relaxamento e informações educativas, mas também combate a desinformação e a falta de apoio em saúde mental, contribuindo para uma sociedade mais informada e bem apoiada no cuidado com a sua saúde.

1.3 Valor para o cliente

Por meio do aplicativo "CalmQuest", será possível acessar, de maneira simples e econômica, ferramentas para relaxamento e compreensão das emoções. O aplicativo visa não apenas promover um estado de calma e tranquilidade entre os usuários, mas também oferecer um espaço interativo que combina aprendizado e entretenimento. Com o "CalmQuest", busca-se proporcionar uma experiência relaxante e enriquecedora para o usuário, de modo a ajudá-lo a comemoções e alcançar um bem-estar mais profundo e duradouro.

1.4 Fator de inovação e ou diferenciação

A inovação e diferenciação está presente por meio das repartições de conteúdo para os usuários, buscando sempre compreender e solucionar problemas a saúde mental, além de um amplo campo agradável e interessante para o público. Portanto, o "CalmQuest" conta com materiais pagos e materiais gratuitos de fácil acesso, promovendo assim, um alcance maior, divulgando informação aos que precisam e contribuindo para o conhecimento e melhor qualidade de vida dos usuários.

Figura 1- Golden circle



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

1.5 Time de projetos

No Quadro 1, apresenta-se o time do projeto, bem como suas habilidades e competências para o desenvolvimento da proposta.

Quadro 1 – Time do Projeto

Integrante	Habilidades/Competências
Lígia Ferreira Pollon Anastácio	1. Boa comunicação 2. Facilidade com escrita

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Tópico 2 | MODELO DO NEGÓCIO

2.1 Identidade da Empresa

Uma ótima proposta de negócios deve trazer uma identidade que seja condizente com aquilo que se deseja entregar, bem como possa despertar, no potencial cliente, a real ideia do valor ofertado. Neste caso, optou-se por uma comunicação contendo uma identidade visual que possa demonstrar claramente os objetivos e princípios do App.

No logotipo presente na figura 2, a princípio, buscou-se amparar-se nas cores de acordo com a psicologia das cores. Neste caso, optou-se pelos tons pastéis de amarelo, laranja, *off-white* e azul que carregam significados relacionados à paz, tranquilidade, relaxamento, calmaria, juventude, harmonia e traz um clima agradável. O pôr-do-sol demonstra a tranquilidade e paz que podemos sentir ao estar em um local calmo, relaxante e agradável, tal qual o objetivo do aplicativo. Os sentimentos remetidos pela paleta de cores condizem com o objetivo pensado: trazer a sensação de conforto e tranquilidade em saber expressar nossas emoções.

Em relação à escolha do nome, optou-se por se fazer um paralelo entre o termo “Calma” mais o seguinte questionamento: quando atingimos a calma? Dessa forma, chega-se ao nome CalmQuest.

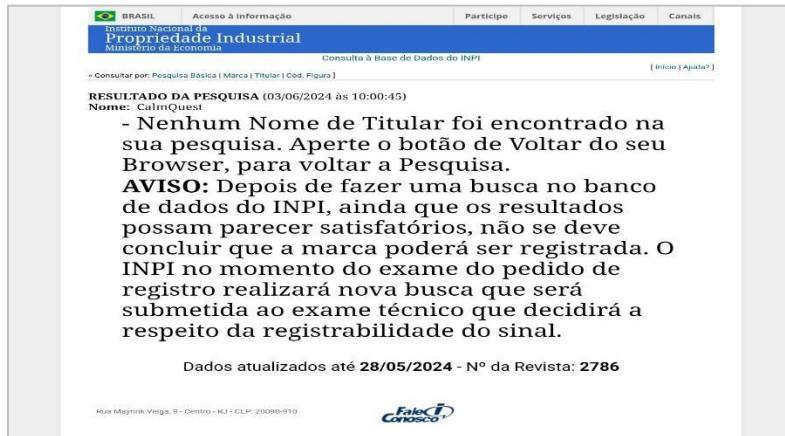
Figura 2 - Logotipo



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Para o nome foi feita uma pesquisa no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) com objetivo de verificar se o nome decidido já estava sendo utilizado por terceiros. O resultado mostrou que “CalmQuest” não tem registro e não está sendo utilizado. Portanto será mantido como pensado inicialmente.

Figura 3 – Pesquisa no INPI



Fonte: INPI (2024).

Após uma pesquisa feita no site "registro.br" para ver se era possível usar um domínio com o nome que sugerimos. Podemos conferir na Figura 4.

Figura 4 – Registro de domínio



Fonte: Registro.br (2024).

Conforme demonstra o resultado da pesquisa, foi possível optar por um domínio que mantém o nome do projeto, sendo de fácil memorização. Em geral, o registro de um domínio tem seu custo de acordo com a contratação dos serviços, em função de tempo de uso.

2.2 CANVAS DO MODELO DO NEGÓCIO

Na Figura 5, você pode ver o Business Model Canvas, uma ferramenta de planejamento estratégico que ajuda a criar e esboçar novos ou existentes modelos de negócios (CANVA, 2012). Com isso, quero destacar a proposta de modelagem, apresentando o Canvas do negócio.

Figura 5 – Canvas do modelo do negócio



Fonte: Sebrae.com (2024).

De acordo com a Figura 5, Canvas é uma ferramenta estratégica que permite descrever, desenhar, desafiar, inventar e ajustar o modelo de negócios. Ele ajuda a visualizar todos os aspectos essenciais do negócio, incluindo proposta de valor, segmento de clientes, relacionamento com clientes, atividades-chave, recursos principais, parcerias-chave, estrutura de custos e fontes de receita. Com essa ferramenta, é possível ter uma visão ampla do negócio e fazer ajustes conforme necessário.

2.3 DESIGN DA PROPOSTA DE VALOR

O design da proposta de valor é uma ferramenta que ajuda a criar e posicionar produtos ou serviços com base no que o cliente valoriza e precisa. Ele também auxilia na identificação estruturada da combinação produto-mercado (ANALISTA DE NEGÓCIOS, 2019). A Figura 6 destaca o design da proposta de valor do modelo de negócio proposto.

Figura 6 – Proposta de valor



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

2.4 Formalização do Negócio

Para a formalização do negócio, apresenta-se, abaixo, alguns dos principais dados para a formalização do negócio.

Quadro 2 - Dados da Empresa

Razão Social:	CalmQuest Ltda
Nome Fantasia:	CalmQuest
Ramo de Atividade:	Serviços educacionais e interativos
Site:	www.CalmQuest.com.br
Endereço	Av. Castro Alves, 62 – Somenzari, Marília-SP
Prédio Próprio/Alugado	Alugado
Enquadramento Tributário:	Simples Nacional
CNAE:	6203-1/00 – Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis.
Forma Jurídica:	Sociedade por cotas limitadas

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Quadro 3 - Capital Social

Sócio	Quotas	Valor
Nome do Sócio 1	100%	35.000,00
Total	100%	35.000,00

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Quadro 4 - Registros Necessários

Âmbito Municipal	Registro na junta comercial. Alvará de localização e funcionamento. Inscrição municipal. CNPJ. Licença ambiental. Licença sanitária. Vistoria de cumprimento de normas de segurança.
Âmbito Estadual	Registro na junta comercial. Alvará de localização e funcionamento. Inscrição municipal. CNPJ. Licença ambiental. Licença sanitária. Vistoria de cumprimento de normas de segurança.
Âmbito Federal	Registro na junta comercial. Alvará de localização e funcionamento. Inscrição municipal. CNPJ. Licença ambiental. Licença sanitária. Vistoria de cumprimento de normas de segurança.

2.5 Pivotagem do Modelo do Negócio

O nome “CalmQuest” não sofreu nenhum tipo de alteração desde o início do projeto. A pivotagem não foi necessária pois o nome se encaixa perfeitamente ao projeto proposto desde a ideia inicial criada.

Tópico 3 | PRODUTO

3.1 Escopo do Produto

O produto se apresenta por meio de um aplicativo direcionado aos usuários que ainda não saibam como lidar com os próprios sentimentos, pretendendo trazer conhecimento e administração sobre as emoções. No qual sua funcionalidade se baseia em telas, cada uma com utilidades específicas para o público. Por meio disso, procuramos solucionar a questão da desinformação e administração da nossa saúde mental, para que os públicos em pauta tenham conhecimento sobre o tema, saiba reconhecer, lidar e relaxar.

Quadro 5 – Escopo do projeto

Serviço	Objetivo	Escopo do produto
Conteúdo	Oferecer conhecimento sobre a saúde mental para a sociedade, de forma interativa e preservando seus dados, a fim de que saibam administrar sentimentos e como tratá-los.	Tela com a logotipo e informações para login.
Atividade interativa	Propor de forma interativa que o cliente relaxe e saiba lidar melhor com suas emoções, tendo seus sentimentos controlados e compreendidos, assim administrando melhor seus sentimentos.	Tela com cores pastéis e relaxantes para o público-alvo, contendo jogos, vídeos, áudios com imagens interativas, em que podemos adquirir conhecimentos e relaxar.
Assinaturas	Oferecer serviços e ferramentas exclusivas, como atividades ilimitadas.	Tela onde os usuários que tiverem interesse podem assinar o plano Premium e ter acessos exclusivo em algumas atividades.

Fonte: Elaborado pelos autores (2024).

Dando prosseguimento à apresentação da proposta, na seção que se segue, serão apresentadas as telas que compõem a proposta de aplicativo.

3.2 MVP

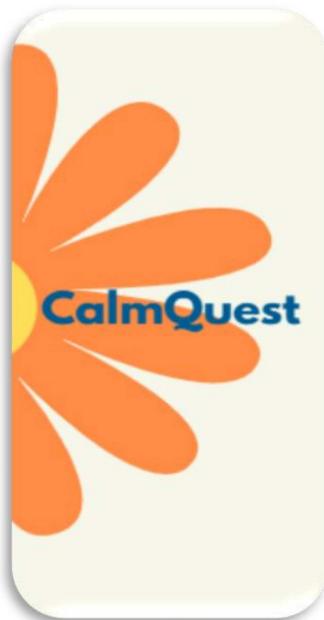
3.2.1 Apresentação

O aplicativo “CalmQuest” foi desenvolvido com cores atrativas, no intuito de facilitar e entreter o público durante a aprendizagem, com imagens e textos explicativos com o intuito de promover uma melhor acessibilidade às funções e demonstrar a identidade do projeto.

A figura 7 representa a tela inicial, quando você abre o “CalmQuest”, é como se entrasse em um espaço de tranquilidade e acolhimento. A tela inicial é pintada em um tom suave de off-White, criando um ambiente sereno que ajuda a acalmar a mente logo de cara. No centro, você encontra uma flor no tom laranja vibrante. Ela simboliza o crescimento e a renovação, trazendo um toque de cor e vida que faz você se sentir positivo e revigorado. A delicadeza da flor adiciona uma sensação de conforto e calor ao design. Acima da flor, o nome "CalmQuest" aparece em um tom elegante de azul. Essa cor não só destaca o nome de forma clara e amigável, mas também

transmite uma sensação de confiança e tranquilidade, convidando você a explorar e cuidar de sua saúde mental.

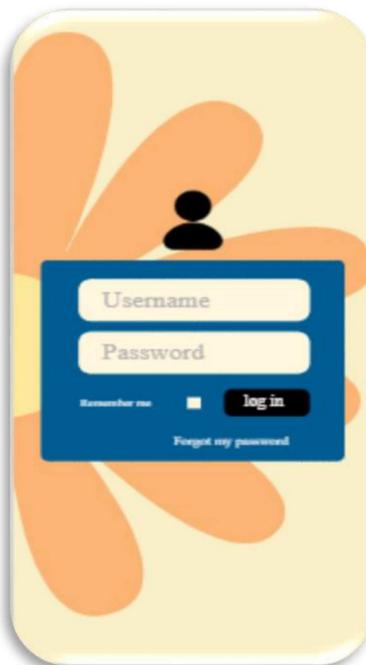
Figura 7 – Tela inicial



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Na figura 8 contém a tela de *login*, onde o público pode acessar e criar uma conta no aplicativo e ter a confirmação que iremos preservar a sua integridade.

Figura 8– Tela de *login*



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Na figura 9 contém a tela onde o usuário pode fazer um check-in do seu dia e ter uma experiência adaptada especialmente para ele.

Figura 9– Tela de check-in



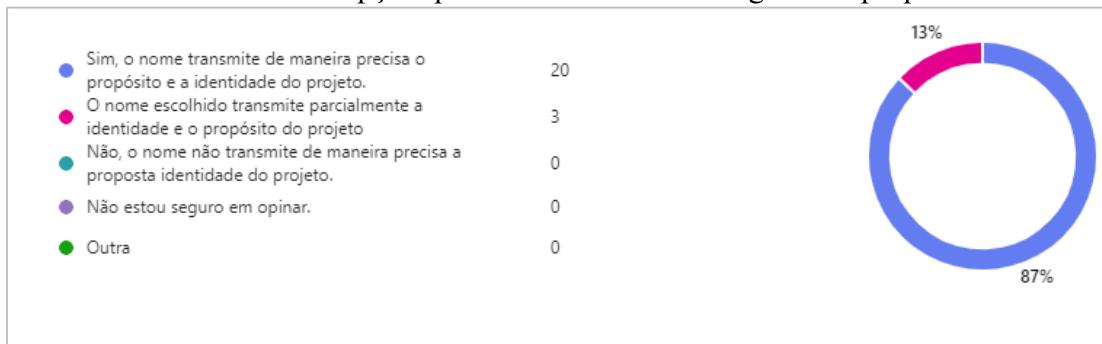
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

3.2.2 Processo de Validação

Para validação da proposta, foi realizada uma pesquisa referente à identidade visual do projeto, cujo constatou-se a percepção do público referente ao protótipo do aplicativo. A pesquisa foi respondida por 23 pessoas, via formulário Forms, ocorrendo de forma voluntária e anônima. Os resultados obtidos estão nos gráficos abaixo.

Na primeira pergunta, os votantes foram submetidos a uma pergunta quanto a logo estar adequada ao propósito e identidade do projeto. A respostas estão contidos no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Percepção quanto à Identidade da logo e seu propósito.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Considerando os resultados obtidos no Gráfico 1, observa-se que 87% das pessoas que responderam o formulário afirmam que a logo transmite a ideia do protótipo, enquanto 13% afirmam que a logo transmite parcialmente a identidade do projeto. Pode-se assim considerar que a maioria dos votantes reconhecem a logo como aderente à proposta, que será mantida conforme a ideia inicial.

Na segunda pergunta, os votantes foram submetidos a uma pergunta referente a identidade da logo e seus elementos visuais previamente utilizados. A respostas estão contidos no Gráfico 2.

Gráfico 2- Continuação da identidade do logo.



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

No gráfico 2, observa-se que resultado obtido sobre uma pergunta referente as cores, fontes e elementos na logo tiveram a aprovação de 83% dos sujeitos. Verificou-se, portanto, que os elementos e cores presentes na logo estão de acordo com o protótipo dos elementos visuais presentes projeto.

Na pergunta número três da pesquisa, os participantes foram subordinados a responderem se as cores presentes nas plataformas do projeto estão em conformidade com o propósito. A respostas estão contidos no Gráfico 3.

Gráfico 3 – Validação das cores.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Notou-se também, na pesquisa que 96% das pessoas afirmaram que as cores do design da plataforma estão em conformidade, enquanto 4% dos votantes afirmaram que não possuem segurança para opinar. Com relação às experiências obtidas pelo público, os votantes avaliaram a

plataforma quanto ao layout, acessibilidade e compreensão dos textos nela presentes. Dito isso, conclui-se que os textos dispostos no protótipo estão de fácil compreensão e visualização.

Em relação com a Figura 10, foi disponibilizado, ao final da pesquisa, um pequeno espaço para que os entrevistados comentassem sobre suas opiniões e sugerissem melhorias. Obteve-se os seguintes comentários.

Figura 10 – Sugestões dos votantes.

Está ótimo
Não
Não, está ótimo
.
.
.
Não, está perfeito
Está ótimo
Não
Está legal, acho que se os ícones do design visual dessa última tela diminuíssem um pouco seria melhor
Está ótimo!

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A partir das opiniões apontadas pelos sujeitos, observa-se as sugestões foram indicadas por meio de manifestações positivas quanto ao que foi apresentado a eles. Diante disso, entende-se que de modo geral, a proposta de identidade visual foi considerada favorável aos propósitos do projeto.

3.3 Pivatagem do Produto

Após a pesquisa de validação do aplicativo, concluiu-se que o projeto obteve resultados positivos, assim chamando a atenção de futuros usuários e assinantes, as respostas foram bem positivas e relevantes. Por isso, a autora decidiu continuar com a ideia inicial.

Tópico 4 | MERCADO

4.1 Análise Setorial

Nos últimos anos, em especial o impacto da pandemia do Covid-19, houve um aumento de problemas relacionados à saúde mental. Após a pandemia os casos de ansiedade, depressão e estresse tiveram um impacto significativo devido ao isolamento social e pelos problemas econômicos enfrentados pela população.

O acesso à serviços relacionados a saúde mental ainda é escasso, no Sistema Único de Saúde (SUS) há algumas limitações, como a falta de profissionais qualificados e de uma infraestrutura inadequada, principalmente nas áreas mais vulneráveis. Embora a Telemedicina tenha facilitado esse acesso de consultas, existe alguns desafios que ela trouxe, como a qualidade de atendimento e a inclusão digital.

O governo implementou algumas iniciativas para auxiliar a população e fortalecer a saúde mental dos brasileiros, mas existem restrições orçamentárias e falta de articulação entre alguns níveis governamentais. A preocupação cresceu nos ambientes trabalhistas, assim como em grupos vulneráveis (crianças, adolescentes e jovens), foram fortemente impactados pela pandemia. Em suma, há uma grande necessidade e urgência em melhorar o acesso e conscientização sobre a saúde mental no país.

4.2 Pesquisa de Campo

Para validar o aplicativo foi realizada uma pesquisa de campo via Google Form, verificar a opinião pública sobre a ideia do aplicativo “CalmQuest”, tendo em conta a idade, idoneidade, experiências e opiniões individuais de cada inquirido. Para que destinado a validar a proposta, o quadro 7 apresenta os dados para a seleção do público-alvo, considerando o tamanho do universo e a amostra baseada no tamanho dos potenciais respondentes pertencentes à comunidade.

Quadro 6 - Amostra e Universo

Objetivos:	Validar a proposta do aplicativo a partir do público-alvo
Descrição do Público-Alvo a ser pesquisado:	Pessoas que se interessam pelo seu bem-estar
Tamanho do Universo:	5.000
Tamanho da Amostra:	70
Mg Erro:	10%r
Nível de Confiança:	90%

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

4.2.1 Modelo de Questionário Pesquisa de Campo

1.Caso você utilize celular, qual o sistema operacional de seu aparelho:

- a) IOS
- b) Android

2.Sua idade:

- a) 14 a 18 anos
- b) 19 a 23 anos
- c) 24 a 26 anos
- d) 27 a 30 anos
- e) Acima de 30 anos

3.Quais são os principais problemas de saúde mental que você gostaria que o aplicativo ajudasse a resolver?

- a) Ansiedade
- b) Depressão
- c) Estresse
- d) Insônia
- e) Outra:

4.Você acha importante que o aplicativo tenha funcionalidades de personalização, como sugerir atividades com base no seu humor ou sentimentos?

- a) Sim
- b) Não

5.Você preferiria um App que te desafiasse a realizar tarefas diárias relacionadas à sua saúde mental ou um que tivesse uma abordagem mais passiva, apenas sugerindo atividades de vez em quando?
Resposta:

6.Você gostaria que o App tivesse uma versão *off-line*, onde você pudesse acessar conteúdo e fazer exercícios sem conexão à internet?

- a) Sim
- b) Não

7.Como você gostaria de dar feedback sobre sua experiência no aplicativo?

- a) Formulários
- b) Sugestões abertas
- c) Botão de curtida/descurtida
- d) Outra:

8.Você já recebeu alguma recomendação sobre App de saúde mental de amigos, familiares ou profissionais? Se sim, qual?

Resposta:

9.Você preferiria usar um App de saúde mental com qual modelo de pagamento?

- a) Único
- b) Mensal
- c) Anual
- d) Outra:

10.Qual preço você consideraria justo para um app de saúde mental?

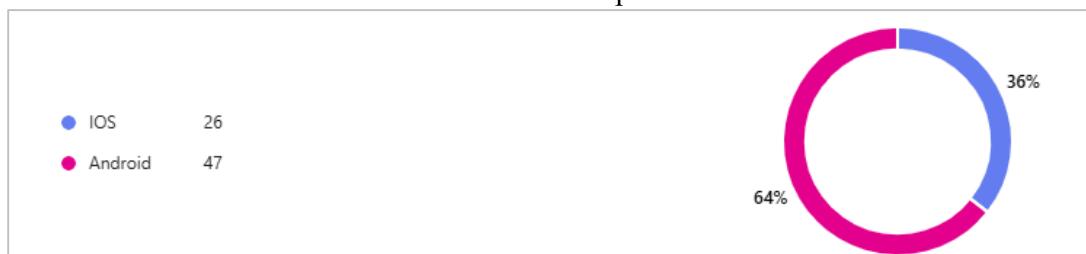
- a) 20 - 40
- b) 50 – 60
- c) Outra:

4.2.2 Análise de Dados

Considerando a aplicação da pesquisa, ela é apresentada nos gráficos 4 a 11 e Figuras 8 e 9, os resultados da pesquisa de campo, bem como a análise dos resultados, pois são de fácil compreensão a perspectiva dos sujeitos para a proposta apresentada, a seguir.

A Questão visa identificar o modelo de sistema operacional mais utilizado pelo público, já que nosso atendimento será uma plataforma digital. As respostas estão contidas no Gráfico 4.

Gráfico 4- Sistema operacional.

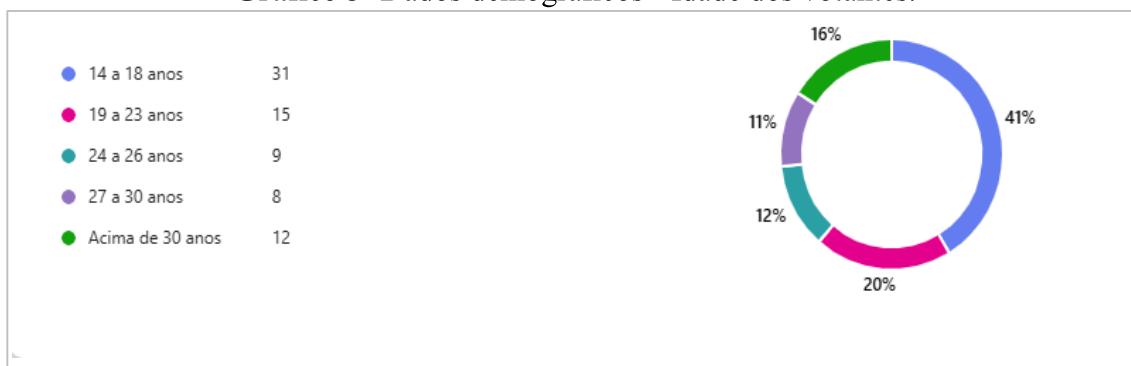


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Com isso, a maioria (64%) utiliza o sistema Android, que se baseia no que a maioria dos usuários usa como sistema operacional dos telefones celulares.

A Questão 2 vis identificar os dados associados a idade dos entrevistados. As respostas são encontradas no Gráfico 5.

Gráfico 5- Dados demográficos - Idade dos votantes.

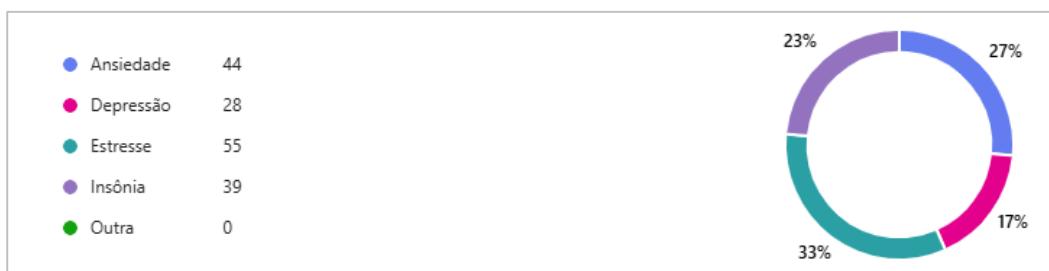


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Conforme evidenciado no Gráfico 5, nota-se que 41% dos participantes têm entre 14 e 18 anos. Esta pergunta possibilitou a análise das percepções de acordo com a idade dos participantes.

Na terceira pergunta, procurou-se entender quais são os principais problemas que os votantes possuem e gostaria de ter ajuda com o nosso App. As informações estão apresentadas no Gráfico 6.

Gráfico 6- Principais problemas.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No Gráfico 6, ficou evidente que 33% vivenciam de estresse. Os dados são relevantes, pois mostram que a maioria dos indivíduos está em situação de pobreza. A maioria dos respondentes concorda com a proposta.

Na Questão 4, destacou-se a relevância da capacidade de personalizar o aplicativo de acordo com o seu status de sentimentos. As informações estão apresentadas no Gráfico 7.

Gráfico 7- Funcionalidade de personalização.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No Gráfico 6, observou-se que 99% consideram crucial que o aplicativo possua recursos de personalização. Os dados são relevantes, pois mostram que a maioria dos indivíduos está em situação de pobreza. A maioria dos respondentes concorda com a proposta.

Na Questão 5, considerou-se a perspectiva dos votantes sobre um aplicativo que os estimulasse a executar tarefas ou um aplicativo que adotasse uma abordagem mais passiva (atividade ocasional). Os dados estão apresentados na Figura 11.

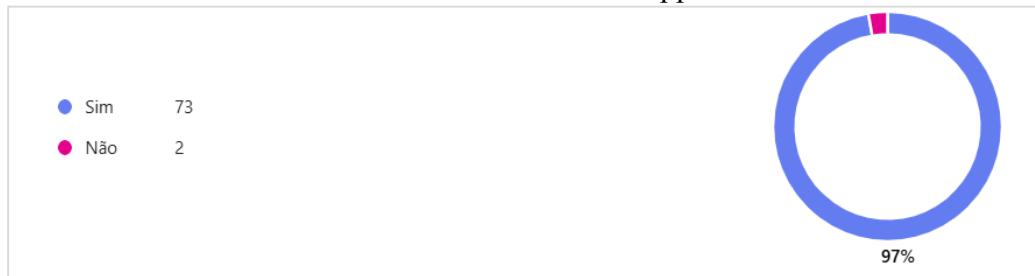
Figura 11– Sugestões dos votantes.

11	anonymous	tivesse uma abordagem mais passiva, apenas sugerindo atividades de vez em quando
12	anonymous	Um app com tarefas diárias
13	anonymous	abordagem passiva
14	anonymous	abordagem passiva
15	anonymous	Acho interessante as duas propostas
16	anonymous	Realizar tarefas relacionadas a saúde mental
17	anonymous	Segunda opção
18	anonymous	Com caminhada.
19	anonymous	Atividades de vez em quando, para não ficar exaustivo
20	anonymous	forma passiva, mas que de certa forma também cobrasse as atividades pendentes

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Na pergunta 6, questionou-se aos participantes se eles apreciariam um aplicativo que oferece atividades para serem realizadas off-line. Os resultados podem ser encontrados no Gráfico 8.

Gráfico 8- Versão do App.

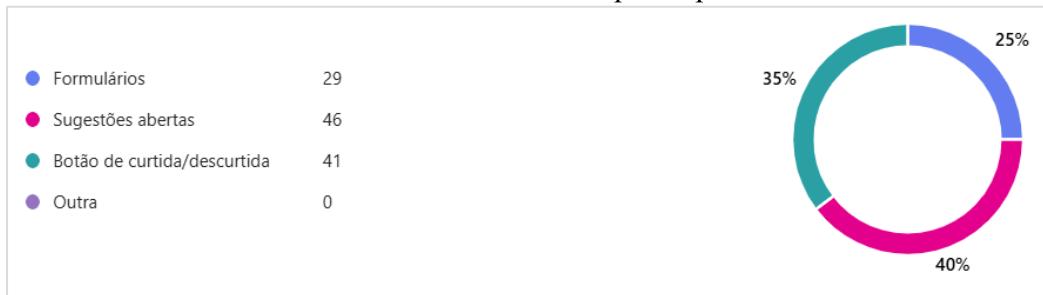


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No Gráfico 8, nota-se que a maioria dos usuários (97%) gostaria que o aplicativo possuísse uma versão off-line, permitindo o acesso ao conteúdo mesmo sem conexão à internet. Trata-se de uma sugestão de aplicabilidade futura, não sendo ofertado na proposta inicial.

A pergunta 7 procurou esclarecer como o usuário gostaria de compartilhar sua experiência com o aplicativo. As informações estão apresentadas no Gráfico 9.

Gráfico 9- Feedback dos participantes



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No gráfico 8, observa-se que a maior parte dos usuários (40%) gostaria que as sugestões fornecidas fossem apresentadas de maneira aberta.

Na pergunta 8 foi questionado se eles já tiveram alguma recomendação de algum amigo, familiar ou profissional sobre aplicativos de bem-estar e se sim, quais foram as recomendações. Os resultados estão apresentados na Figura 12.

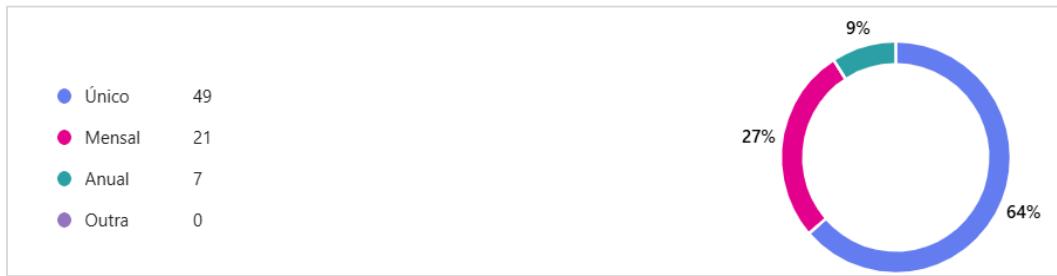
Figura 12 – Recomendações recebidas pelos votantes.

27	anonymous	não, nunca recebi
28	anonymous	Não
29	anonymous	não
30	anonymous	Não
31	anonymous	nunca recebi
32	anonymous	Não
33	anonymous	não
34	anonymous	Não
35	anonymous	Não
36	anonymous	não
37	anonymous	Não
38	anonymous	não recebi

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

De acordo com o quadro, a maioria dos votantes nunca receberam algum App de saúde mental de recomendação dos amigos, familiares ou profissionais da área. Na pergunta 9, foi questionado qual o modelo de pagamento os usuários preferiam usar na plataforma e os resultados estão apresentados no Gráfico 10.

Gráfico 10 – Modelo de pagamento.

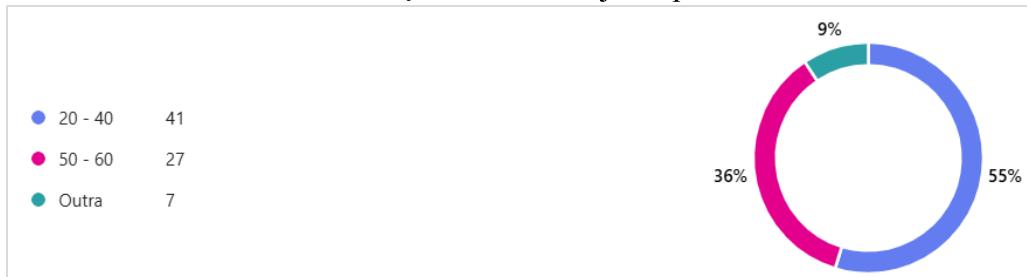


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

De acordo com o gráfico, estão representadas as respostas cujo questionamento diz respeito ao modelo de pagamento das exclusividades da plataforma evidenciando que 64% do público concorda que o pagamento único seria a melhor opção. O resultado é bastante satisfatório positivo para a sugestão proposta.

Já na pergunta 10, foi perguntado a questão do preço que eles considerariam justo para um App de saúde mental, e a maioria (55%) acha justo pagar entre 20 e 40 reais para o plano Premium. Os resultados estão apresentados no Gráfico 11.

Gráfico 11 – Preço considerado justo pelos votantes.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

4.3 Competidores

Para todo o tipo de mercado, existem ou existirão competidores, ainda que indiretos. Entrar em um mercado onde não se conhece a concorrência apresenta riscos ao negócio, visto que é essencial conhecer o que está sendo ofertado, quais são seus diferenciais positivos e negativos para que assim, a empresa possa realizar tomadas de decisões. No quadro abaixo está exposto a análise do Oceano Vermelho e Oceano Azul, incluindo os competidores diretos e indiretos da empresa.

Figura 13 – Competidores

ANÁLISE DO MERCADO - MAR VERMELHO			
Descrição	Concorrente Direto	Concorrente indireto	Análogo
Serviços que oferecem	Aplicativos de bem-estar.	Plataformas de autoajuda.	Bem-estar da saúde
Preços que praticam	Planos mensais	Preço por sessão	São pagos
Públicos com os quais trabalham	Indivíduos interessados em meditação e gerenciamento do estresse	Indivíduos que enfrentam desafios emocionais e psicológicos	Todos
Diferenciais	Informações básicas e rápidas	Informações imediatas	Pago e rápido

ANÁLISE DO MERCADO - MAR AZUL	
O que pode ser eliminado na solução	Longos tempos de espera, exclusão financeira, barreiras geográficas e complexidade excessiva
O que pode ser reduzido na solução	Tempo de espera, burocracia administrativa, complexidade tecnológica, barreiras financeiras, excesso de opções
O que pode ser elevado na solução	Qualidade da terapia, personalização, integração holística, inovação tecnológica, apoio contínuo
Que atributos nunca oferecidos pelo setor devem ser criados	Baixo custo e inovação tecnológica
Preço praticado	R\$15 à R\$40 (plano mensal e anual)

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Através da avaliação do quadro apresentado, percebe-se que tanto os concorrentes diretos quanto indiretos oferecem serviços que se assemelham ao projeto. No entanto, esses benefícios são fornecidos individualmente, por empresas que possuem suas especificidades. Isso se distingue dos serviços fornecidos pela plataforma CalmQuest, que reúne uma variedade de funções em um único ambiente, com o objetivo de garantir o bem-estar dos usuários, tanto antes quanto após a avaliação. Portanto, o CalmQuest destaca-se ao fornecer atividades e retornos imediatos após serem executadas, atendendo às demandas da sociedade. Isso significa que não se limita a uma comunidade específica, mas sim a todos que necessitam de suporte.

4.4 Ambiente Interno e Externo

Para elaborar um planejamento futuro (estratégico, tático e operacional) para o modelo de negócios, é imprescindível examinar o ambiente interno e externo, empregando a técnica de análise SWOT. A matriz SWOT da presente proposta está apresentada na Quadro 7.

Quadro 7 - Matriz SWOT

	Forças	Fraquezas
Internas	<ul style="list-style-type: none"> • Parcerias com Profissionais • Conteúdo Personalizado • Interface Intuitiva • Conteúdo Personalizado 	<ul style="list-style-type: none"> • Baixo Engajamento Inicial • Dependência de Tecnologia • Limitação de Interação Humana • Confiabilidade dos Algoritmos
Externas	Oportunidades	Ameaças
	<ul style="list-style-type: none"> • Crescimento da Preocupação com Saúde Mental • Mercado Corporativo • Integração com Wearables • Expansão Internacional 	<ul style="list-style-type: none"> • Concorrência Crescente • Questões de Privacidade • Regulações Governamentais • Estigma Social

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A análise SWOT contribui para que a idealizadora do aplicativo e seus parceiros possam compreender melhor a sua posição no mercado, facilitando a tomada de decisões mais assertivas. Com isso, todos os envolvidos podem valorizar os pontos fortes, aproveitar as oportunidades, corrigir as fraquezas e se proteger das ameaças, aumentando as chances de sucesso e destacando o App em um mercado competitivo.

4.5 Marketing e Vendas

4.5.1 Composto de Marketing

A proposta foi apresentada na Figura 14, fundamentada na concepção dos 4P's do Marketing assim como a particularidade para cada um dos elementos: Produto, Preço, Local e Promoção.

Figura 14 – Os 4 P's do Marketing



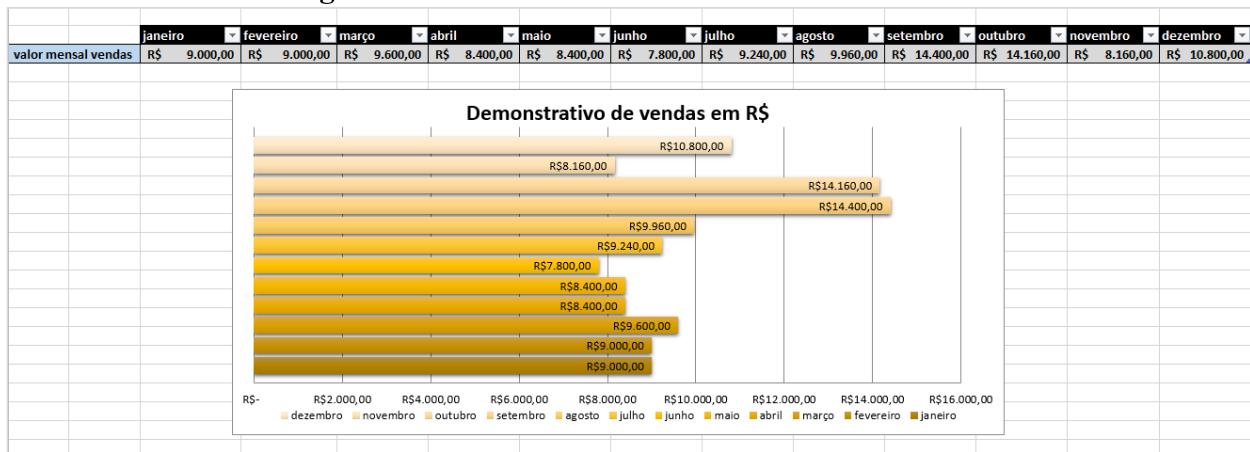
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Aplicar os 4 Ps do Marketing no contexto da ideia apresentada, foi essencial para orientar a estratégia do aplicativo ComparaMed, para que consiga se posicionar e garantir sua relevância e sucesso no mercado, além de atender às necessidades de seus usuários de forma eficiente.

4.5.2 Projeção de Vendas

Prevê-se que o produto inicie com uma lucratividade modesta, mas essa lucratividade irá crescer à medida que o produto for ganhando reconhecimento no mercado. O mês de setembro apresentará a maior rentabilidade, totalizando R\$ 14.400,00.

Figura 15 - Gráfico do ano: demonstrativo de venda



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

4.6 Pivotagem do Mercado

Depois de realizar a análise setorial de mercado, constatou-se que o protótipo possui características coerentes em comparação com seus concorrentes, além de haver uma aceitação por parte de potenciais clientes. Dessa maneira, observou-se a continuidade dos ideais iniciais, sem sofrer quaisquer alterações.

Tópico 5 | FINANÇAS

5.1 Investimentos e fontes de recursos

Para dar início ao projeto, investimos em recursos técnicos, com o intuito de iniciar o mercado e alcançar o sucesso do projeto "CalmQuest".

Figura 16 – Planilha de Investimento Inicial

	Investimento Inicial	Preço	Unidade	Total
Mobiliário	Mesas internas	R\$ 156,38	1	R\$ 156,38
	Cadeiras internas altas (couro ecológico)	R\$ 296,56	4	R\$ 1.186,24
	Cadeiras ineternas	R\$ 90,00	7	R\$ 630,00
	Mesas internas altas	R\$ 375,32	1	R\$ 375,32
	Móveis sob medida (marcenaria)	R\$ 510,00	1	R\$ 510,00
	Subtotal	R\$ 1.428,26		R\$ 2.857,94
Utensílios	Leiteira Bule de Leite em Aço Inox Ecolumi 750ml - Gedex	R\$ 36,80	1	R\$ 36,80
	Kit Faqueiro Talheres 24 Peças Inox Com Maleta De Madeira Já	R\$ 129,90	1	R\$ 129,90
	Tábua De Cozinha Profissional Em Polietileno (pead) - P 5mm	R\$ 23,12	2	R\$ 46,24
	Aparelho de jantar 20 peças Soho Haus Concept - Branco Haus	R\$ 349,99	1	R\$ 349,99
	Jogo De 6 Copos Vidro Bali Quadrado Luxo 320ml Transparente	R\$ 43,91	2	R\$ 87,82
	Pote Para Biscoito Ou Bolacha Com Tampa	R\$ 53,20	2	R\$ 106,40
	Açucareiro De Cristal de Chumbo Imperatriz 8X8X11 cm	R\$ 24,90	1	R\$ 24,90
	Suporte Porta 40 Cápsulas De Café Dolce Gusto Preto	R\$ 27,50	1	R\$ 27,50
	Subtotal	R\$ 689,32		R\$ 809,55
Eletro Eletrônicos	Mini Me Automática Máquina de Café Preta (110v)	R\$ 419,90	1	R\$ 419,90
	Micro-Ondas Britânia 25 Litros Limpa Fácil Preto 1100W BMO28 110V	R\$ 565,47	1	R\$ 565,47
	Evaporadora Electrolux 9.000 Btu Bi-09 R-410 Inverter Qf	R\$ 1.679,97	1	R\$ 1.679,97
	Echo Dot 5ª geração	R\$ 360,05	1	R\$ 360,05
	Notebook Samsung Galaxy Book Go Snapdragon - Windows 11	R\$ 1.879,00	7	R\$ 13.153,00
	Frigobar Philco 68L PFG85P 5 Níveis Temperatura 127V	R\$ 607,92	1	R\$ 607,92
	Subtotal	R\$ 5.512,31		R\$ 16.786,31
Higiene e Limpeza	Porta Papel Higiênico Aço Piatina 3M Preto	R\$ 33,90	1	R\$ 33,90
	Kit para Banheiro em Cerâmica Stripes Preto 2 Peças	R\$ 43,10	1	R\$ 43,10
	Toalheiro de Lavabo Fixação por Adesivo Preto Fosco 25cm	R\$ 47,49	1	R\$ 47,49
	Lixeira Basculante 5 litros Preta (Lavabo)	R\$ 66,90	1	R\$ 66,90
	Lixeira Preta 5 Litros Com Tampa Inox (Escritório)	R\$ 69,90	1	R\$ 69,90
	MOP Spray Celeste com Reservatório	R\$ 39,99	1	R\$ 39,99
	Balde 12L Preto Arqplast	R\$ 10,99	2	R\$ 21,98
	Kit limpeza (vassoura, pá e rodo)	R\$ 60,50	1	R\$ 60,50
	Cesta Kit Limpeza Plus (15 itens) (mês)	R\$ 75,23	1	R\$ 75,23
	Papel Toalha Interfolha SCOTT ESSENTIAL c/200 Folhas dupla (mês)	R\$ 15,52	1	R\$ 15,52
	Papel Higiênico Folha Dupla Neutro PERSONAL Vip (12un) (mês)	R\$ 10,99	3	R\$ 32,97
	Álcool em gel antisséptico 70%, 500ml, Audax (mês)	R\$ 6,90	3	R\$ 20,70
	Toalha Umedecida Marigold Premium com 120 unidades (mês)	R\$ 10,25	1	R\$ 10,25
	Subtotal	R\$ 491,66		R\$ 538,43
Comunicação Visual	Criação da marca	R\$ 200,00	1	R\$ 200,00
	Página no facebook e instagram			R\$ -
	Site na internet			R\$ -
	Subtotal	R\$ 200,00		R\$ 200,00
Despesas de Funcionamento	Alvarás da prefeitura (caso de multa)	R\$ 526,00		R\$ 526,00
	Vistoria dos bombeiros (caso de multa)	R\$ 120,00		R\$ 120,00
	Programa de gestão (software) (depende) (ano)	R\$ 1.000,00		R\$ 1.000,00
	Wi-fi (400 mega fôbra ótica life) (mês)	R\$ 109,99		R\$ 109,99
	Aluguel (73m²) (R\$18-m²) (mês)	R\$ 1.314,00		R\$ 1.314,00
	Subtotal	R\$ 3.069,99		R\$ 3.069,99
Outros Serviços	Eletricista	R\$ 600,00	1	R\$ 600,00
	Pintor + material de pintura	R\$ 6.000,00	1	R\$ 6.000,00
	Subtotal	R\$ 6.600,00		R\$ 6.600,00
	Total Investido	R\$ 17.991,54		R\$ 30.862,22

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

5.2 Custos e despesas

A realização do serviço envolve custos como programa de gestão, wifi, aluguel, salários e encargos, sistema, manutenção, material de limpeza, material de escritório e marketing somando um total de R\$ 14.070,48.

Figura 17 – Custos e despesas

despesas gerais	custo (média)	tipo
programa de gestão (softwere) (média)	R\$ 250,00	fixo
wi fi (700 mega fibra ótica life)	R\$ 149,99	fixo
aluguel (73m ²) (R\$18-m ²) (mês)	R\$ 1.314,00	fixo
salário e encargos	R\$ 2.824,86	fixo
sistema (manter o sistema)	R\$ 100,00	fixo
manutenção (média)	R\$ 400,00	variável
material de limpeza (média)	R\$ 423,30	fixo
material de escritório	R\$ 8.008,33	variável
marketing	R\$ 600,00	fixo
total de despesas	R\$ 14.070,48	
cálculo total		
lucro bruto	R\$ 120,00	
despesas	R\$ 14.070,48	
lucro líquido	-R\$ 13.950,48	

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

5.3 Estratégias de precificação

Foi realizada uma análise de Mark-up para determinar o preço dos anunciantes, resultando no valor final, por assinatura a média é de R\$ 120.

Figura 18 - Mark-up

Referente ao mês em média (preço único)			Referente ao anual em média		
preço de venda	100%	R\$ 120,00	preço de venda	100%	R\$ 1.440,00
ICMS	18%	R\$ 21,60	ICMS	18%	R\$ 259,20
PIS	1,65%	R\$ 1,98	PIS	1,65%	R\$ 23,76
CONFINS	7,60%	R\$ 9,12	CONFINS	7,60%	R\$ 109,44
despesas fixas	1%	R\$ 1,20	despesas fixas	1%	R\$ 14,40
margem de lucro	25%	R\$ 30,00	margem de lucro	25%	R\$ 360,00
mark up divisor	46,75%	R\$ 56,10	mark up divisor	46,75%	R\$ 673,20
mark up multiplicador	2,13904	R\$ -	mark up multiplicador	2,13904	R\$ -

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

5.4 Relatórios econômico-financeiros

Os dados apresentados na tabela fazem parte da demonstração mensal e anual, destacando as mudanças ocorridas e dados relativos ao balanço patrimonial.

Figura 19 – DRE

DEMONSTRAÇÃO DE RESULTADO	Referente a um mês	DEMONSTRAÇÃO DE RESULTADO	Referente ao período de um ano
Descrição		Descrição	R\$ -
Venda de mercadorias	R\$ 9.000,00	Venda de mercadorias	R\$ 108.000,00
RECEITA BRUTA	R\$ 35.000,00	RECEITA BRUTA	R\$ 420.000,00
(-) Impostos sobre Vendas	R\$ 1.620,00	(-) Impostos sobre Vendas	R\$ 19.440,00
RECEITA LIQUIDA DAS VENDAS	R\$ 33.380,00	RECEITA LIQUIDA DAS VENDAS	R\$ 400.560,00
(-) Custo da Mercadoria Vendida	-R\$ 120,00	(-) Custo da Mercadoria Vendida	-R\$ 1.440,00
LUCRO BRUTO	R\$ 33.260,00	LUCRO BRUTO	R\$ 399.120,00
(-) Despesas Operacionais	-R\$ 27.093,61	(-) Despesas Operacionais	-R\$ 325.123,32
(+) Comerciais (com Vendas)	R\$ 1.500,00	(+) Comerciais (com Vendas)	R\$ 18.000,00
(+) Administrativas	R\$ 24.761,11	(+) Administrativas	R\$ 297.133,32
(+) Tributárias	R\$ 832,50	(+) Tributárias	R\$ 9.990,00
LUCRO OPERACIONAL	R\$ 6.166,39	LUCRO OPERACIONAL	R\$ 73.996,68
Receitas/(Despesas) Financeiras	R\$ -	Receitas/(Despesas) Financeiras	R\$ -
Resultado Operacional	R\$ 6.166,39	Resultado Operacional	R\$ 73.996,68
Receita/(Despesa) Não Operacional (parte dos acionistas)	-R\$ 616,64	Receita/(Despesa) Não Operacional	-R\$ 7.399,67
Resultado Antes da CSLL	R\$ 5.549,75	Resultado Antes da CSLL	R\$ 66.597,01
(-) Provisão para CSLL	-R\$ 499,48	(-) Provisão para CSLL	-R\$ 5.993,73
Resultado antes do IRPJ	R\$ 5.050,27	Resultado antes do IRPJ	R\$ 60.603,28
(-) Provisão para IRPJ	-R\$ 757,54	(-) Provisão para IRPJ	-R\$ 9.090,49
LUCRO/(PREJ.) LÍQUIDO DO EXERCÍCIO	R\$ 4.292,73	LUCRO/(PREJ.) LÍQUIDO DO EXERCÍCIO	R\$ 51.512,79

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

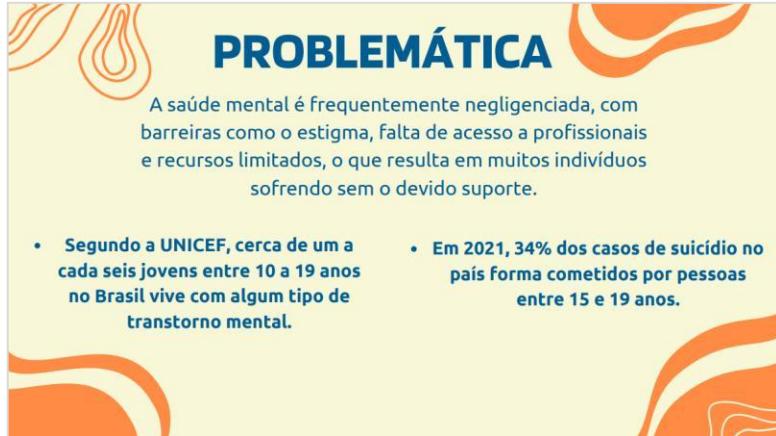
5.6 Análise de viabilidade

Ao examinar as informações financeiras e econômicas do projeto apresentadas nas tabelas acima, fica evidente a lucratividade/não lucratividade que viabiliza o projeto "CalmQuest". Dentro de uma sociedade em constante crescimento no Brasil, o projeto "CalmQuest" demonstra claramente sua viabilidade financeira. Com um sólido lucro líquido anual e a promessa de crescimento contínuo, o projeto está em uma posição vantajosa para atrair investimentos e aproveitar as oportunidades oferecidas por este mercado em constante transformação. Com o crescimento da consciência sobre o bem-estar da população, é provável que o projeto "CalmQuest" continue prosperando e atendendo às necessidades de um mercado em expansão.

PITCH

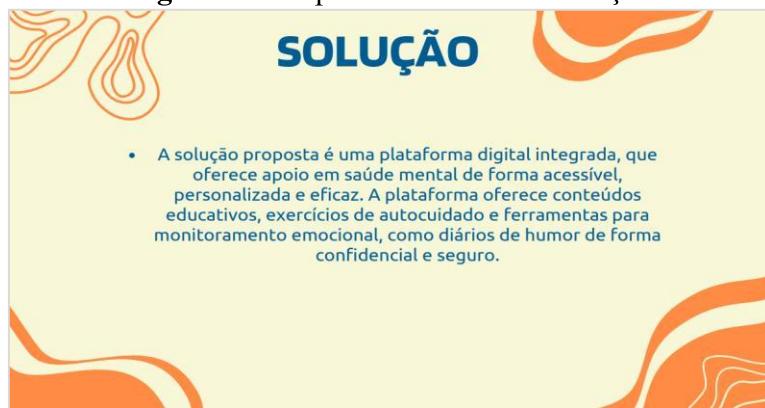
Apresenta-se, a seguir, o material do Pitch apresentado na II TalkPitch realizado no dia 28/11/2024, tendo como objetivo apresentar à comunidade escolar e convidados, a proposta do projeto aqui descrito (Figuras 20 a 8).

Figura 20 – Apresentação da problemática



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 21 – Apresentando a sua Solução



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 22 – Apresentando dos diferenciais



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 23 – Apresentando do protótipo: tela inicial



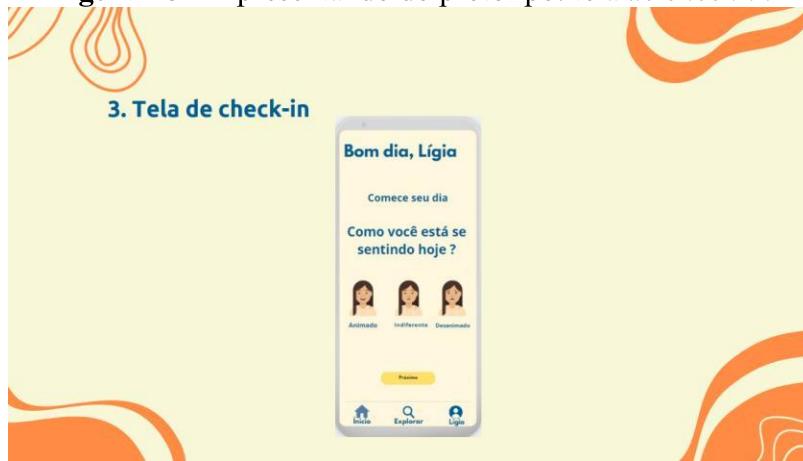
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 24 – Apresentando do protótipo: tela *login*



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 25 – Apresentando do protótipo: tela *de check-in*



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 26 – Apresentando do protótipo: tela de atividades



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 27– Apresentando do protótipo: tela de *check-in*



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

REFERÊNCIAS

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

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Saúde mental. Disponível em:

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-mental#:~:text=Pode%2Dse%20afirmar%20que%20a,e%20apoiando%20uns%20aos%20outros.>

Acesso em: 02.set.2024

SOUZA, Elen C. et al. A importância da promoção da saúde mental na atenção primária. Revista multidisciplinar em saúde, v.3, nº 3, 2022. Disponível em:

<https://editoraime.com.br/revistas/index.php/rems/article/view/3500/380>. Acesso em: 02.set.2024