

**CENTRO EDUCACIONAL ASSISTENCIAL
PROFISSIONALIZANTE**

HELP APPS

CENTRO EDUCACIONAL ASSISTENCIAL PROFISSIONALIZANTE

HELP APPS

Este NOME DO PROJETO pelo Centro Educacional Assistencial Profissionalizante para apresentação e exposição na Feira de Inovação e Ciências de 2020

Participaram deste projeto:

Thiago Oliveira da Silva

Kauan Rodrigues Moura Silva

Wilson Lucena Santos

São Paulo

2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 ANÁLISE DE MERCADO	5
2.1 Quais são as principais ameaças ao seu negócio?	5
3.1 Figuras	6
3.2 Funcionalidades	6
4 PLANO DE MARKETING E COMERCIALIZAÇÃO	7
4.1 Estratégia competitiva	7
4.2 Público alvo	7
5. PESQUISAS CIENTÍFICAS.....	8
5. CONCLUSÃO.....	7
BIBLIOGRAFIA.....	9

1 INTRODUÇÃO

O aplicativo HELP APPS é voltado a ajudar as pessoas que não sabem mexer em um determinado aplicativo (principalmente os mais famosos como: WhatsApp, Facebook e Instagram) com a intenção de fazer com que todos os usuários do aplicativo consigam utilizar o próprio de modo correto.

1.1 Objetivo do Projeto

Nosso projeto se baseia em auxiliar um público de idade um pouco mais avançado, lembrando que nada impede que pessoas de menos idade o utilizem também, até porque as redes sociais se tornaram algo muito importante nos tempos atuais e saber mexer em todos os aplicativos que existem em um celular pode ser algo fundamental em algumas situações. Nesse projeto queremos fazer tutoriais dos aplicativos mais importantes e mais usados nos tempos atuais e assim queremos ajudar aquelas pessoas que não estão muito por dentro dos comandos e das coisas que podemos fazer nas redes sociais.

1.2 Justificativa

Muitos de nós temos avós, tios, tias, pais e etc., que ficam pedindo ajuda para atender a uma ligação, mandar um áudio ou postar uma foto em alguma rede social, e esse nosso aplicativo vai ajudar essas pessoas. Dentro do app elas deveram apenas clicar no aplicativo desejado e saber passo a passo de como utiliza-lo para usar suas redes sociais de forma fluente do que faz e assim poder curtir e navegar com muito mais facilidade nesse mundo tecnológico.

1.3 Metodologia

Pretendemos fazer um aplicativo simples para ajudar as pessoas que tem dificuldade em navegar nas redes sociais.

Nesse projeto pretendemos colocar abas com os aplicativos que ao você clicar aparecerá tutoriais que os auxiliará da melhor forma.

2 ANÁLISE DE MERCADO

As oportunidades que vemos em nosso empreendimento são boas, uma delas é o fato que tem muitas pessoas que não sabem mexer em alguns aplicativos, as vezes pessoas baixam um jogo porem não sabem como jogar, e o tutorial do jogo não é muito esclarecedor, e não aparece novamente, nesse aplicativo a pessoa vai poder abrir a hora que quiser para conseguir jogar ou mexer em qualquer outro aplicativo corretamente.

2.1 Quais são as principais ameaças ao seu negócio?

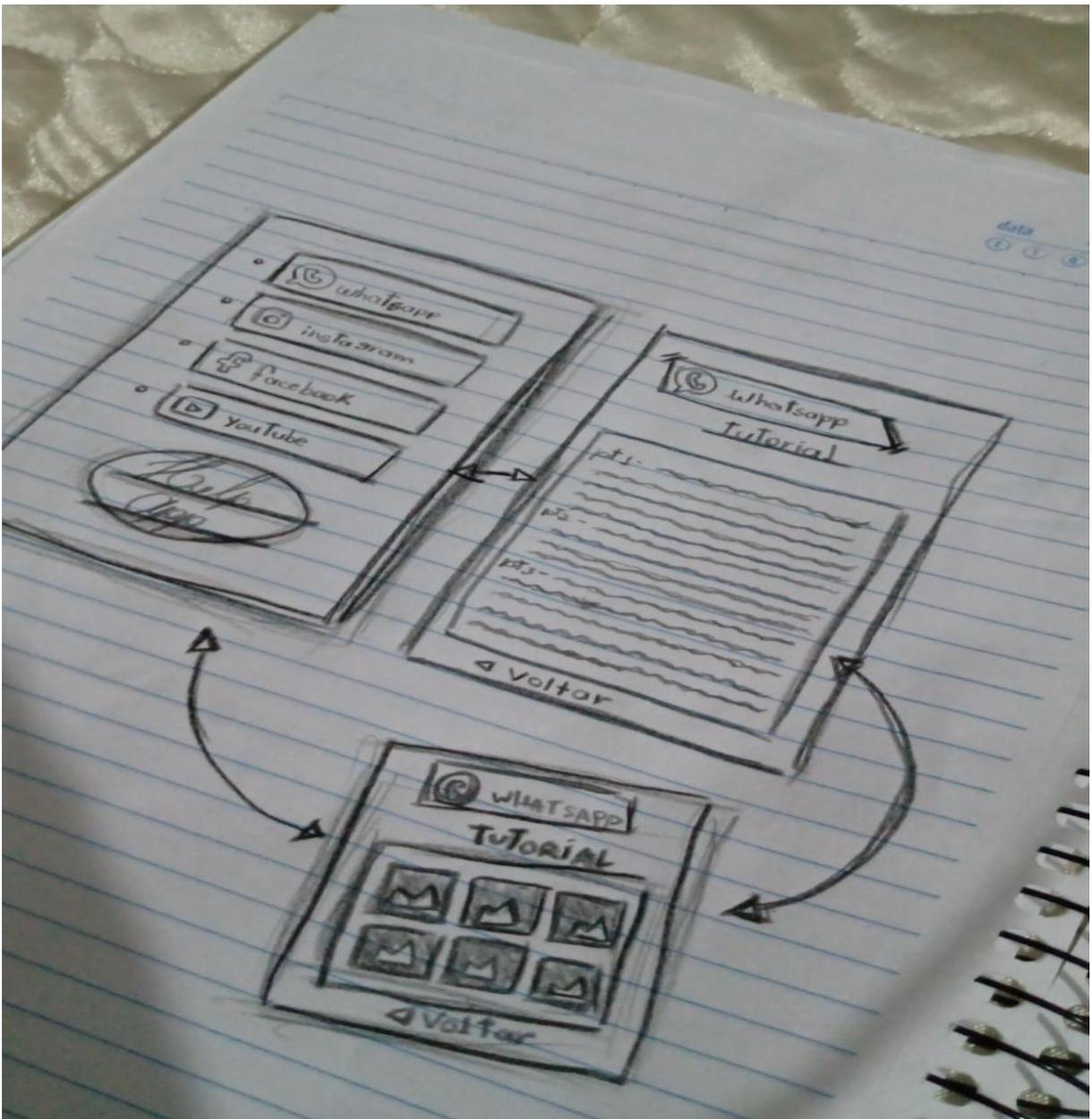
Plataformas, sites e aplicativos, que tem o mesmo intuito de auxiliar seus usuários (ex.: YouTube), pessoas que já tem o conhecimento, pessoas que já tem outra pessoa pra explicar sobre os aplicativos

3 LAYOUT E PROPÓTIPOS E PROJETO

Essa é a área destinada e explicarem o projeto, funcionalidades, com detalhes, imagens, arquivos, vídeos etc.

3.1 Figuras

3.2 Funcionalidades



4 PLANO DE MARKETING E COMERCIALIZAÇÃO

Quais as estratégias de comunicação que serão utilizadas por você na divulgação de seu negócio e/ou produtos/serviços?

Devem ser analisados os meios de comunicação (rádio, TV, mala direta, internet, carro de som, “rádio poste”, faixas, jornal, telemarketing) que sua empresa irá utilizar, sua frequência e custo.

4.1 Estratégia competitiva

Nossa ideia é fazer divulgações em outros aplicativos (ex.: Instagram, Facebook, YouTube, etc.) e parcerias com empresas que queiram patrocinar, e divulgar

4.2 Público alvo

Pessoas tem dificuldade ao usar aplicativos, ou pessoas que estão entrando agora nas redes sociais e que não tem ninguém para auxiliar (ex.: idosos).

5. CONCLUSÃO

Com isso concluímos que nosso projeto será algo com capacidade para se tornar algo inovador pelo fato de auxiliar um público não muito beneficiado nas redes sociais, no caso, aquelas pessoas que tem dificuldade para usá-la. Nosso aplicativo tem o intuito de ajudar essas pessoas com todas as suas dificuldades fazendo assim com que as redes sociais vire algo simples e fácil de navegar para todos.

5. PESQUISAS CIENTÍFICAS

Com o aumento da expectativa de vida, o idoso passou a ser um sujeito mais ativo na sociedade, ansiando por projetos futuros e acompanhando as transformações tecnológicas. A Internet despertou também interesse nos idosos, que atualmente buscam aprender a fazer uso dessa ferramenta. A pesquisa objetivou descrever a opinião do idoso referente à Internet. Participaram da pesquisa 32 sujeitos com a média de 68,8 +/- 6,9 anos, sendo 65,6% do gênero feminino e 34,4% do masculino, que frequentam instituições na cidade de

São Paulo. Os dados foram coletados por meio de um questionário com questões abertas e fechadas. Os resultados mostraram que 40% dos idosos consideram que a Internet favorece a comunicação, 25% ressaltam o conhecimento e 10% destacam a facilidade ($X^2_o = 1,38$, $X^2_c = 3,84$); quanto às dificuldades, 53,1% não apresentam dificuldades, 15,6% apresentam dificuldades no uso do computador e 9,4% relataram problemas de saúde que inviabilizam o uso do computador ($X^2_o = 6,54$, $X^2_c = 3,84$). Concluiu-se que os idosos consideram a Internet uma ferramenta positiva. A pesquisa revelou que, apesar do idoso ter medo e resistência quanto ao uso do computador, existe o interesse em aprender a usar essa tecnologia.

Pesquisa tenta entender a complicada relação entre idosos e tecnologia

Pesquisa desenvolvida na Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto (FMRP) chama a atenção para a necessidade de mais iniciativas voltadas à inclusão digital que desmistifiquem os aparelhos tecnológicos para todos os interessados e não só para uma classe privilegiada. Segundo a autora do estudo, Taiuani Marquine Raymundo, um dos maiores fatores que implica na rejeição da tecnologia é o fato de a interação não ter sido realizada mais precocemente.

À mesma proporção em que aumenta a média de idade da população em todo o planeta, o mundo parece estar ficando cada vez mais tecnológico. Mas a relação entre idosos e eletrônicos nem sempre é das mais amistosas. Saber em que medida isso acontece – e o que influencia a aceitação destas ferramentas – é o primeiro passo para tentar aproximar os dois. Foi com esta premissa que a terapeuta ocupacional Taiuani Marquine Raymundo realizou sua pesquisa de mestrado na Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto (FMRP) da USP.

Em um estudo com 100 indivíduos com mais de 65 anos escolhidos ao acaso, ela analisou o nível de aceitação da tecnologia por parte dos entrevistados, e quais fatores poderiam fazer diferença para que um idoso encarasse os dispositivos modernos como aliados.

Segundo Taiuani, o universo amostral do estudo, que incluía idosos da região de Ribeirão Preto e de Olímpia, foi estruturado a partir de um questionário socioeconômico, de uma metodologia já consagrada de avaliação das atividades da vida diária, de uma escala para avaliação da aceitação de tecnologias e de um questionário sobre os possíveis fatores que interferem no uso de aparelhos eletrônicos. Tais fatores foram levados em consideração para avaliar como e com que frequência este público está disposto a se relacionar com a tecnologia. Aqueles que possuem uma renda financeira maior, por exemplo, possuem mais facilidade de compreender as funcionalidades, o uso e a linguagem das novas tecnologias se comparados aos de renda inferior.

BIBLIOGRAFIA

<http://pepsic.bvsalud.org>

<http://www5.usp.br>