



“TU+” – Apresentação da Aplicação

Projeto: Junior Achievement e Apps for Good

Plano de Apresentação

1

A Empresa: bYou

Missão, Visão e Valores

2

Organograma da Empresa

Apresentação dos Cargos da Empresa

3

A Aplicação: Contextualização

Necessidades a satisfazer, Objetivos

4

Estrutura

Funcionalidades e Layout

Plano de Apresentação

5

Público-Alvo

Público-Alvo – sentido geral e restrito

6

Análise Swot

7

Concorrência

Direta e Indireta

8

Preços

Missão, Visão e Valores

A Empresa: bYou

Missão

Criar um impacto na vida de todas as pessoas com incapacidades intelectuais de forma a promover uma autonomia feliz!



Visão

Reconhecimento como plataforma cujo objetivo é promover a autonomia e minimizar as diferenças.



Valores

Crer num valor da educação mais interativas de forma a obter novas competências, dinâmicas, acessibilidade, igualdade, respeito e perseverança.

Ornograma da Empresa

Apresentação da Equipa



Ana Ferrinho

CARGOS

Presidente;
Diretora de Marketing;
Diretora de Vendas;



Alexandre Passos

CARGOS

Acessor da Direção;
Diretor Financeiro;
Diretor de TIC,.



Diana Isabel

CARGOS

Diretora de Recursos
Humanos;
Diretora de Operações;

Necessidades a Satisfazer

Insert the title of your subtitle Here

Utilizador

- Promover e estimular a sua autonomia;
- Acompanhamento próximo e personalizado;
- Ponte entre o trabalho e a escola;
- Melhor forma de organização pessoal;
- Estímulo à comunicação verbal e não-verbal.

Família

- Melhor organização na rotina;
- Apoio personalizado;
- Identificação das áreas de sucesso e em défice do consumidor;
- Disponibilização de recursos “fáceis de manusear”

Escolas

- Facilitar a aplicação das técnicas;
- Desenvolvimento de várias competências;
- Promoção da autonomia dos alunos.



Autonomia Feliz

Contextualização e Objetivos

A aplicação direcionada para jovens com incapacidades intelectuais com o objetivo de promover e estimular a sua autonomia.

01

Nível I

- Escovar os dentes sozinho;
- Comer sozinho.

02

Nível II

- Por e/ou levantar a mesa;
- Vestir sozinho;
- Colocar a roupa no roupeiro;
- Fazer lista de compras de acordo com o que falta;
- Fazer pares de meias.

03

Nível III

- Mexer na app sozinho;
- Andar de transportes sozinho, de forma progressiva;
- Fazer uma refeição/sobremesa, com supervisonamento

Estrutura da Aplicação

Ferramenta: Rotina

- **Necessidade:** criar uma plataforma simples independentemente de manusear para cumprir com a rotina diária.
- **Principais funções:**
 1. Facilitar a introdução de novas competências na rotina;
 2. Utilização fácil e intuitivo;
 3. Serviço personalizado;
 4. Ajudar a perceber o que é realizado com mais facilidade;
 5. Produção de relatórios mensais como forma de orientação ao utilizador;

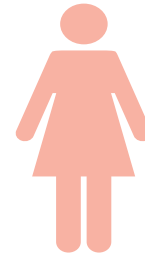


Ferramenta: Comunicação

- **Necessidade:** Facilitar a comunicação não-verbal.
- **Principais Objetivos:**
 1. Estimular a comunicação consoante o nível inserido,
 2. Ferramenta de aprendizagem progressiva;
 3. Abordagem a diferentes áreas da comunicação, como:
 - Identificação e associação de imagens.
 - Pequenos jogos de distinção entre duas alternativas.
 - Construção de pequenas frases;
 - Forma de expressão de sentimentos.

Público-Alvo

De uma forma geral, o público-alvo da “Autonomia Feliz” pode ser definido por todas as pessoas que possuam incapacidades intelectuais.



De uma forma restrita, o público-alvo da “Autonomia Feliz” são crianças dos 2 aos 10 anos.

Análise SWOT



Pontos Fortes

- Melhor acesso a apoio pedagógico;
- Apoio personalizado ao utilizador;
- Promove a independência;
- Idioma e recursos em português;
- Suporte digital e prático para a utilização.

Pontos Fracos

- Abrange unicamente um segmento de mercado reduzido;
- O lucro depende do serviço prestado no mercado escolar.

Ameaças

- Concorrência estrangeira;
- Necessidade de educação para a utilização do produto;
- Resistência à utilização do suporte digital;
- O vínculo de confiança pode ser quebrado por ser em suporte digital.

Oportunidades

- Falha na disponibilização de recursos associados ao apoio pedagógico;
- Poucos produtos com o acesso das oportunidades em Português;
- Aplicação de custos em aplicações para uso familiar.

Concorrência



Rotina Divertida

- Procura auxiliar os pais com filhos na compreensão de atividades diárias.
- Tem como auxílio organizar a rotina da criança.
- Procura prestar um apoio na conclusão das tarefas diárias através de algumas funcionalidades básicas do PEC'S;
- Aplicativo gratuito.

Concorrência



Diário do Juninho

- Aplicativo unicamente destinado para a organização da rotina diária;
- Tem como funcionalidades o Sistema PEC'S;
- Não existe nenhuma diferenciação pelos diferentes níveis de desenvolvimento.

Concorrência (indireta)



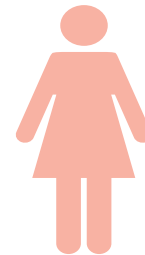
Diário do Autismo

- Aplicativo para armazenar toda a informação sobre a vida das pessoas que sofrem de autismo;
- Funcionalidades tais como:
 - Controlo de suplementos (forma, doses e unidades);
 - Monitório de saúde, sono e excreções;
 - Avaliação do bem-estar geral;
- Desenvolvido para pessoas autistas e para as que cuidam delas.
- Aplicativo gratuito.

Antecipação da Concorrência

A principal estratégia de antecipação é conseguida através da diferenciação.

- Apoio personalizado;
- Proximidade promovida pela elaboração de relatórios mensais;
- Utilização de PEC'S de forma interativa e progressivo;
- Serviço direcionado para a comunidade escolar;
- Fator educativo que impulsiona a independência e desenvolvimento do utilizador



Preços

A principal **estratégia de preços**:

- ✓ Serviço gratuito para as famílias;
- ✓ Serviço cobrado através de packs às escolas parceiras (via Câmara Municipal);
- ✓ Existência de venda de produtos relacionados com incapacidades intelectuais;

