

Codejunior - PS-TV Box

1.Segmento de clientes

Organizações de software livre e de código aberto para colaboração na migração para Linux.

Especialistas em educação e programação para desenvolvimento de conteúdo educacional.

Comunidades de desenvolvimento e programação para compartilhamento de conhecimento.

Escolas e instituições educacionais para parcerias de divulgação e colaboração.

2.Proposta de valor

Desenvolvimento e execução da migração do sistema operacional da TV Box para Linux.

Design e desenvolvimento da plataforma de ensino de programação lúdica.

Criação de conteúdo educacional, incluindo tutoriais, projetos e desafios.

Estabelecimento de parcerias colaborativas com especialistas e instituições.

3.Canais

Equipe de desenvolvimento e especialistas em programação.

Conteúdo educacional variado e atrativo.

Hardware da TV Box para migração.

Plataforma online para acesso à educação e interação.

4.Relacionamento com o cliente

Acesso à educação de programação interativa e divertida para pessoas de todas as idades.

Ambiente de aprendizado lúdico que ensina habilidades tecnológicas

5.Fontes de renda

Suporte interativo e amigável através de fóruns, grupos de estudo e chat.

Feedback contínuo para melhoria da plataforma e do conteúdo.

Fomento de uma comunidade de aprendizado e colaboração.

6.Recursos chave

Plataforma online para acesso aos recursos educacionais.

Site oficial com informações, tutoriais e atualizações.

Redes sociais e eventos locais para divulgação.

7.Atividades chave

Iniciantes em programação que desejam aprender de forma lúdica.

Escolas e instituições educacionais em busca de recursos de programação.

Comunidades carentes e grupos sub-representados que buscam inclusão digital.

Indivíduos interessados em contribuir para mudanças sociais através da tecnologia.

relevantes.

Plataforma que promove a inclusão digital e capacitação.

Potencialização de mudanças sociais através da tecnologia e colaboração.

8. Parceiros chave

Desenvolvimento e manutenção da plataforma.

Criação de conteúdo educacional.

Suporte ao cliente e comunidade.

Hospedagem online dos recursos.

9. Estrutura de custos

Doações e Patrocínios: Contribuições voluntárias de indivíduos e organizações que apoiam a missão educacional e social do projeto.

Assinaturas Premium: Modelo freemium com recursos adicionais e benefícios para assinantes.

Parcerias Educacionais: Colaborações com escolas e instituições para fornecer acesso à plataforma como parte do currículo.