



♪ **SBEAT** ♪



PROBLEMÁTICA

Nem todos os indivíduos, têm acesso ao importante canal de cultura que é a música;

Deficientes auditivos são, comumente, excluídos em alguns aspectos do convívio em sociedade pela falta de políticas e iniciativas inclusivas;

O fato de não se sentirem aceitos acarreta sérias consequências para a saúde, física ou psicológica desse grupo de pessoas;

Um dos fatores que mais impacta nessa exclusão é a impossibilidade de realizarem certas ações, como por exemplo, ouvir músicas;

A música também deveria ser uma forma de entretenimento para deficientes auditivos e, atualmente, não o é;

A musicoterapia é, muitas vezes, uma alternativa a medicamentos os quais podem ser agressivos ao organismo. No entanto, não está disponível para esses deficientes.



NOSSO OBJETIVO

➔ Tornar a música mais acessível a pessoas com deficiências auditivas totais ou parciais.

➔ Fazer com que os ouvintes entrem em contato com a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)

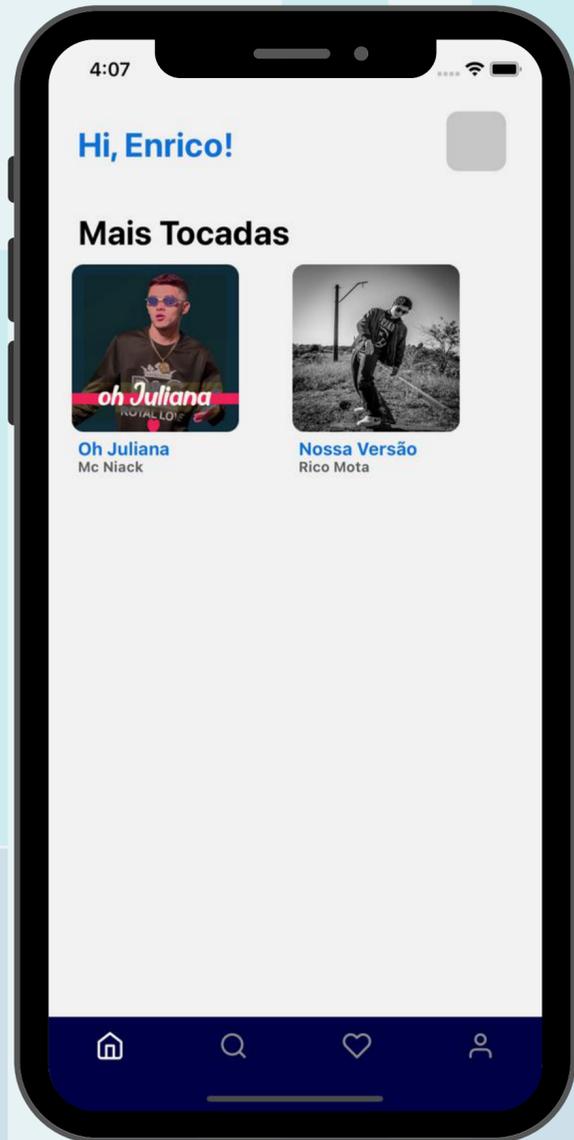
➔ Promover a inclusão, a empatia e a tolerância por meio da tecnologia aliada à música.

➔ Possibilitar a musicoterapia (prática musical no contexto clínico a fim de manter a saúde e o bem-estar) a todos.



APLICATIVO

Queremos proporcionar uma experiência única!

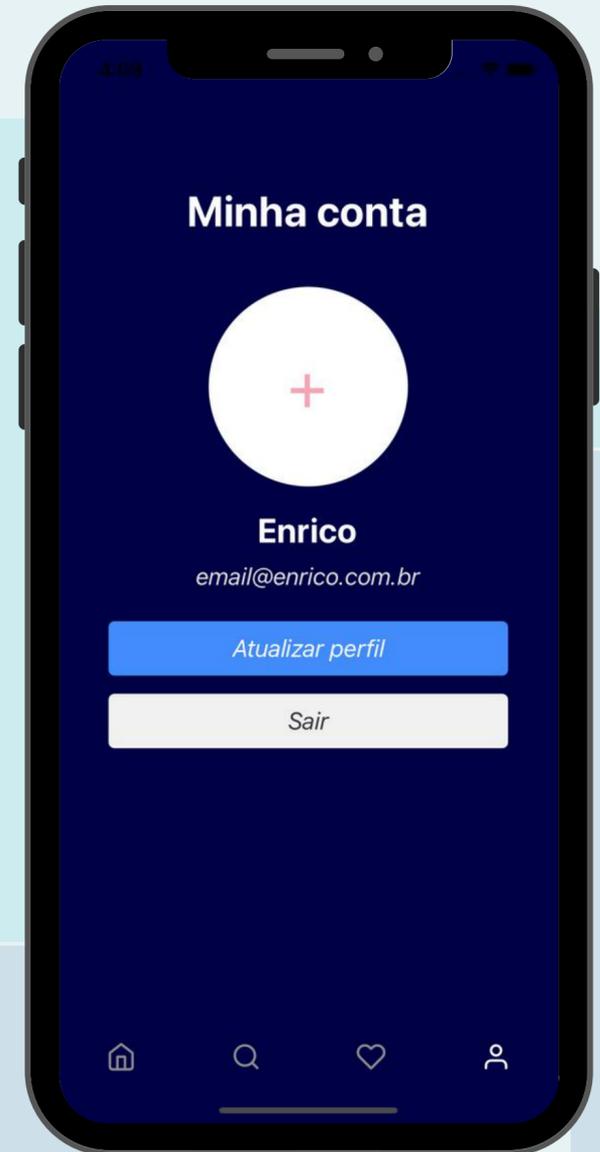


HOMEPAGE

APRESENTAÇÃO DE
MÚSICAS MAIS
TOCADAS E
RECOMENDADAS PARA
O USUÁRIO

ACESSO A CONTA,
PERSONALIZAÇÃO DE
PERFIL

PERFIL



APLICATIVO

Queremos proporcionar uma experiência única!



PLAYER

STREAMING DE MÚSICAS
VOLTADO AOS
DEFICIENTES AUDITIVOS,
COM FUNCIONALIDADES
COMO
VIBRAÇÕES E TRADUÇÃO EM
LIBRAS.

PESQUISAR SUAS
MÚSICAS E
CANTORES FAVORITOS
NO APP.

SEARCH



PLANOS

Tendo conhecimento acerca dos altíssimos valores para tratamentos, aparelhos e medicações, sabe-se que deficientes auditivos costumam ter um custo de vida mais elevado. Por isso, é necessário pensar na conveniência e no preço, o qual não deve ser alto. Com efeito, solidificará a visão perante a marca, como verdadeiramente, uma parceira na inserção.



Plano Free (R\$0): acesso gratuito com anúncios e até três playlists.



Plano Premium (R\$9,90): acesso sem anúncios e playlist ilimitada.



PREMIUM PLUS

Plano Premium plus (R\$16,90): escolha de música, playlist ilimitada, música offline.

*Mediante comprovação de renda, ajuste de preço



PARCEIROS CHAVES

PRÓPRIOS MÚSICOS INTERESSADOS UTILIZAR A PLATAFORMA

PLATAFORMA TRADUTORA DE LIBRAS

ATIVIDADES CHAVES

OFERECER FUNCIONALIDADES DISRUPTIVAS PARA O PÚBLICO DEFICIENTE AUDITIVO

RECURSOS CHAVES

PROGRAMADORES, PROPAGANDA, CONSULTA DE ESPECIALISTA EM PERCUSSÃO, COLABORAÇÃO DE UMA TRADUTORA DE LIBRAS

POSTAGEM NAS LOJAS, MARKETING E PUBLICIDADE

PROPOSTA DE VALOR

INSERÇÃO DOS SURDOS NA SOCIEDADE ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE APLICATIVO DE STREAMING DE MÚSICAS VOLTADO AOS DEFICIENTES AUDITIVOS

TUDO ISSO ATRAVÉS DE FUNCIONALIDADES COMO VIBRAÇÕES (AS QUAIS PERMITEM QUE OS USUÁRIOS SINTAM A ESTRUTURA MUSICAL) E TRADUÇÃO EM LIBRAS, QUE POSSIBILITA A COMPREENSÃO DAS LETRAS

FONTES DE RENDA

FATURAMENTO ATRAVÉS DAS ASSINATURAS MENSIS DO APLICATIVO E POSSÍVEIS DOAÇÕES FEITAS AO PROJETO

RELACIONAR COM CLIENTES

CANAL DE COMUNICAÇÃO NO PRÓPRIO APP DE MANEIRA ABERTA - QUALQUER UM PODE DAR SUGESTÕES

CANAIS DE COMUNICAÇÃO

PRÓPRIO APLICATIVO, SITE, E-MAIL, REDES SOCIAIS E WHATSAPP (POSTERIORMENTE)

SEGMENTO DE CLIENTES

DEFICIENTES AUDITIVOS TOTAIS OU PARCIAIS

PODENDO ADQUIRIR CLIENTES DO PÚBLICO GERAL

ESTRUTURA DE CUSTOS

ANÁLISE SWOT (FOFA)

FORÇAS

Lado social, alto potencial multiplicativo, disrupção e potencial de aquisição, inspirar o aprendizado .

FRAQUEZAS

Idade dos colaboradores, distanciamento do problema e falta de benchmarking, dificuldade de compositores.

OPORTUNIDADES

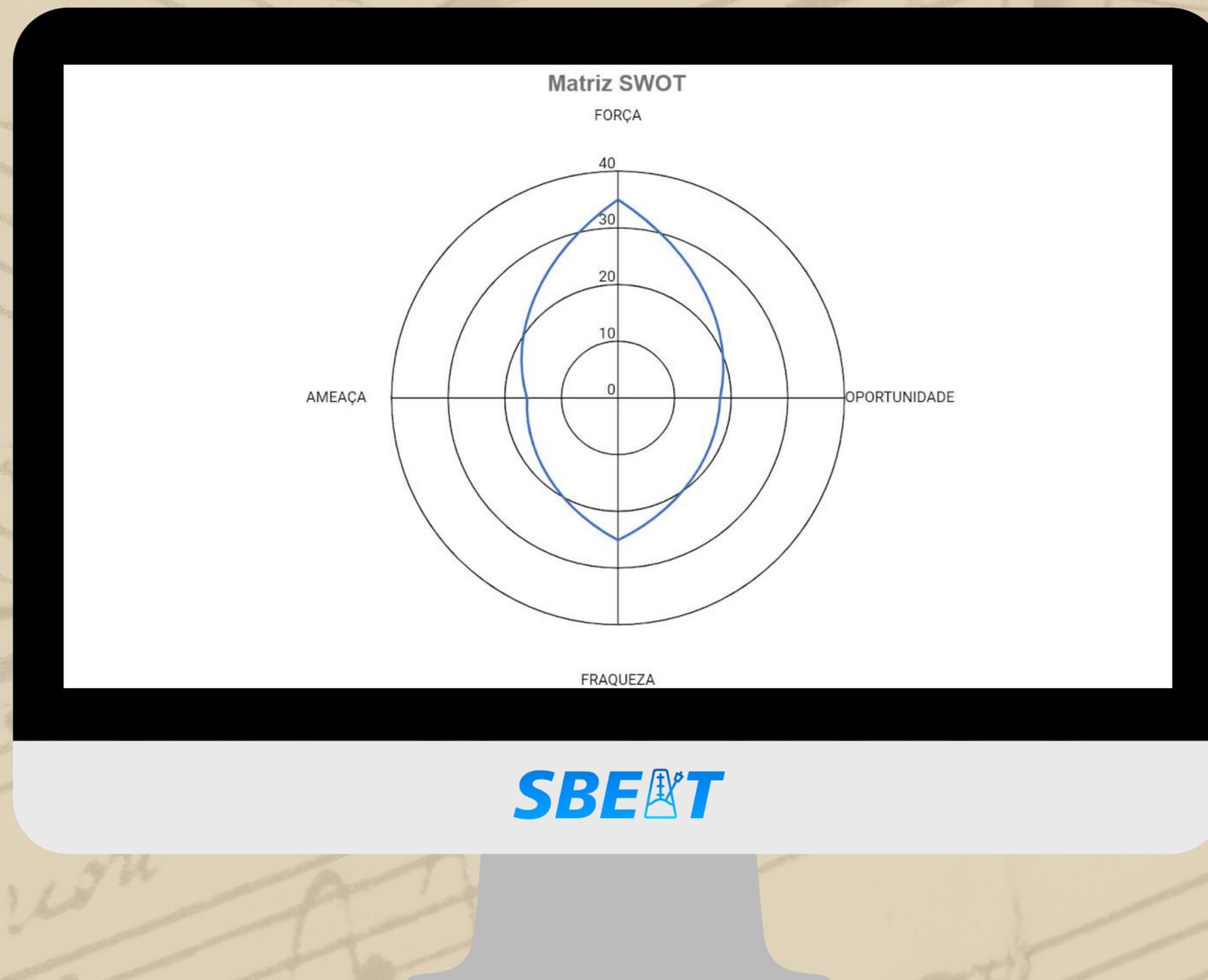
Mercado inexplorado, pioneirismo, vínculo com os usuários, divulgação de artistas pouco conhecidos.

AMEAÇAS

Entrada de grandes players
Não interesse da comunidade surda.



ANÁLISE SWOT (FOFA)



ETAPAS

1ª ETAPA



Esqueleto da aplicação: desenhar as possíveis funcionalidades do app.

PRAZO: 1 DIA



Passar o esqueleto da aplicação para um software especializado em design e prototipação - colocar as cores, montar o design, layouts e compreender as adaptações necessárias para cada aparelho.

PRAZO: 1-2 DIAS

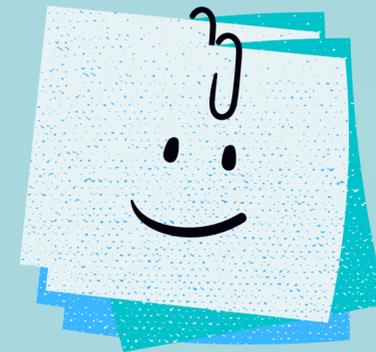
2ª ETAPA

3ª ETAPA



Protótipo "no-code" - estudar quais ferramentas e funcionalidades o app terá na versão final. Procurar as ferramentas que serão mais eficientes tanto para aplicação, quanto para o tempo de desenvolvimento.

PRAZO: 1-2 DIAS



Início do código, início do desenvolvimento da parte "signed out" (telas de quando a pessoa não está logada - login, cadastro, splashscreen e até mesmo tutorial.

PRAZO: 3-4 DIAS

4ª ETAPA

5ª ETAPA



Desenvolver as funcionalidades, estruturar o banco de dados para as músicas, playlists, gostos musicais, uso das bibliotecas e criação do mecanismo de navegação.

PRAZO: 6-7 DIAS

6ª ETAPA



Início dos testes segmentados - bugs, funcionalidades, vazamento de dados, segurança, etc.

PRAZO: 6-7 DIAS



Transformar o código em pacotes que sejam aceitos pelas lojas como IPA (App store) e APK (Google Play)

PRAZO: 1 DIA

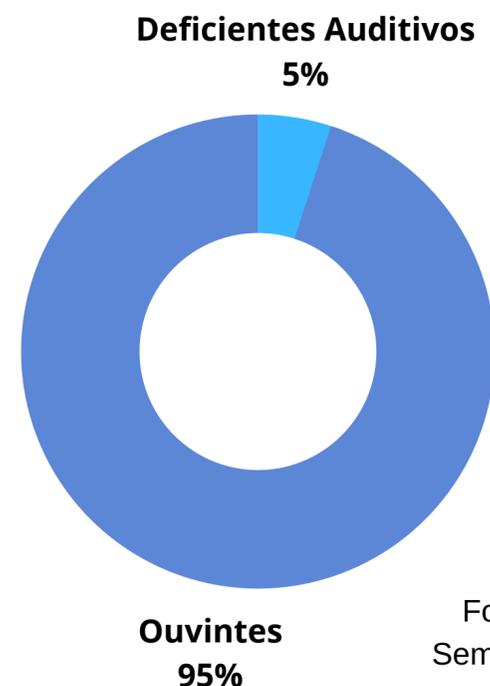
7ª ETAPA

PESQUISA DE MERCADO

Público-alvo: deficientes auditivos totais ou parciais;

Quem pode usar? Tanto ouvinte como deficientes auditivos.

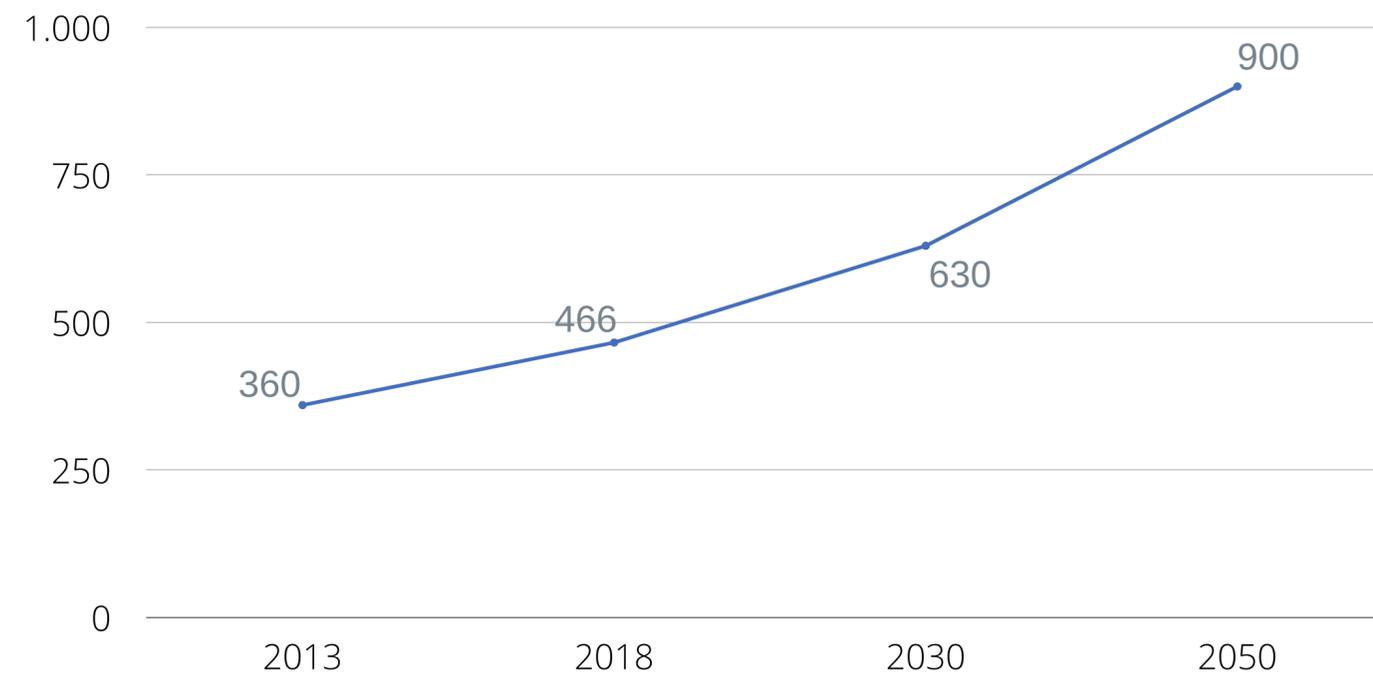
NÚMERO DE DEFICIENTES AUDITIVOS BRASIL



Fonte: Instituto Locomotiva e
Semana da Acessibilidade Surda

**BRASILEIROS
DEFICIENTES
AUDITIVOS
MOVIMENTAM R\$
576,6 BILHÕES POR
ANO.**

PREVISÃO DO NÚMERO DE SURDOS (EM MILHÕES)



Fonte: Agência Brasil e a Organização Mundial da Saúde (OMS)

“ O Brasil está passando por um processo de envelhecimento da população, hoje já temos 59 milhões de brasileiros com mais de 50 anos e, em 2050, vamos chegar com mais de 98 milhões de brasileiros com mais de 50 anos de idade, essa é uma tendência que só vai crescer”.

- Renato Meirelles, presidente do Instituto Locomotiva

FINALIDADE DE NEGÓCIO

Destinado a fins lucrativos e sociais!





NOSSO DIFERENCIAL



Player Media

Player Media - Awesome Corp. - 51 Kbps

INOVAÇÃO: apesar de existirem plataformas de streaming concorrentes no ramo da música, nenhuma delas criou adaptações para que deficientes auditivos tivessem acesso aos seus serviços;
PÚBLICO INEXPLORADO.

43 Ready - Press Play 0:00

Player controls: play, stop, previous, next, volume, and a slider.

Player Media

Player Media - Awesome Corp. - 51 Kbps

PROJETO ON-LINE: minimizam-se os custos com espaços físicos ou matérias primas;

Oportunidade de se colaborar com profissionais da medicina, uma vez que surdos poderiam realizar **MUSICOTERAPIA.**

43 Ready - Press Play 0:00

Player controls: play, stop, previous, next, volume, and a slider.

Player Media

Player Media - Awesome Corp. - 51 Kbps

BAIXO CUSTO da assinatura mensal, alcance da equipe e uma taxa para disponibilizá-lo nas lojas virtuais;

Embora seja voltado para as pessoas deficientes auditivas, também **PODE SER USADOS POR TODOS.**

43 Ready - Press Play 0:00

Player controls: play, stop, previous, next, volume, and a slider.

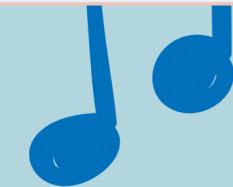
Player Media

Player Media - Awesome Corp. - 51 Kbps

FACILMENTE ADAPTÁVEL para mais línguas caso seja oportuno, ajudando em **ESCALA;**
INTERNACIONAL na inclusão de deficientes auditivos;
Ferramenta para **AJUDAR NO APRENDIZADO DE LIBRAS.**

43 Ready - Press Play 0:00

Player controls: play, stop, previous, next, volume, and a slider.



DIFICULDADES



As músicas devem ser adaptadas de forma individual por conta das diferentes vibrações --> processo de programação mais lento. Apesar disso, no decorrer do projeto, pode-se avaliar a possibilidade de criar uma ferramenta que possa automaticamente transformar a som em vibrações.



Nunca antes houve a tentativa de elaborar um app com as funcionalidades do nosso e podem ser necessárias várias tentativas até chegar ao serviço que funcione sem falhas e de maneira eficiente.



Podem surgir empecilhos com determinadas músicas por dificuldade em contatar os responsáveis pelos direitos autorais da obra a fim de obtermos permissão para utilizá-la.



RECURSOS E AÇÕES

- Programadores – membros da equipe;

- Plataforma tradutora de LIBRAS para ser integrada ao aplicativo.

- Compra da conta de desenvolvedor para a postagem do aplicativo.

- Investimento próprio dos desenvolvedores - suficiente para colocar o aplicativo para funcionar.

- Divulgação para entidades que cuidam de deficientes auditivos a fim de acelerar a distribuição do aplicativo.

- Consultar especialista em percussão para compreender como criar as vibrações das faixas musicais.

- Propagandas em libras em outros aplicativos, sites, blogs e redes sociais.

- Buscar por patrocínios, doações e possíveis colaboradores.

- Pagamento de ativação para a postagem do aplicativo.

CONCORRENTES



SPOTIFY

Uma plataforma de streaming de música mundialmente conhecida com valuation de 29 bilhões de dólares.

Faturam 6 bilhões e 700 milhões de euros com 320 milhões de usuários gerais; 144 milhões, pagantes; com planos que vão de R\$8,50 a R\$26,90.

O problema que resolvemos, cria a inserção com o público-alvo, lançar luz às pessoas, que não possuem acesso ao poder transformador e elucidante da música.



APPLE MUSIC

Uma plataforma de streaming de música lançada há 5 anos pela empresa Apple que visa agregar aos demais produtos.

Possuem um valuation de 5,1 bilhões de dólares com planos de R\$ 8,50 a R\$ 24,90 ao usuário. Com isso, conseguem captar cerca de 70 milhões de usuários.

Analogamente, no que tange ao problema, não há inserção para surdos e deficientes auditivos, isto é, uma grande parcela da população é privada da musicoterapia.



KPI'S

Número de músicas adaptadas disponibilizadas no aplicativo - quanto mais conteúdo adaptado, mais entretenimento disponível.

META INICIAL: 25 MÚSICAS ADAPTADAS.



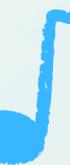
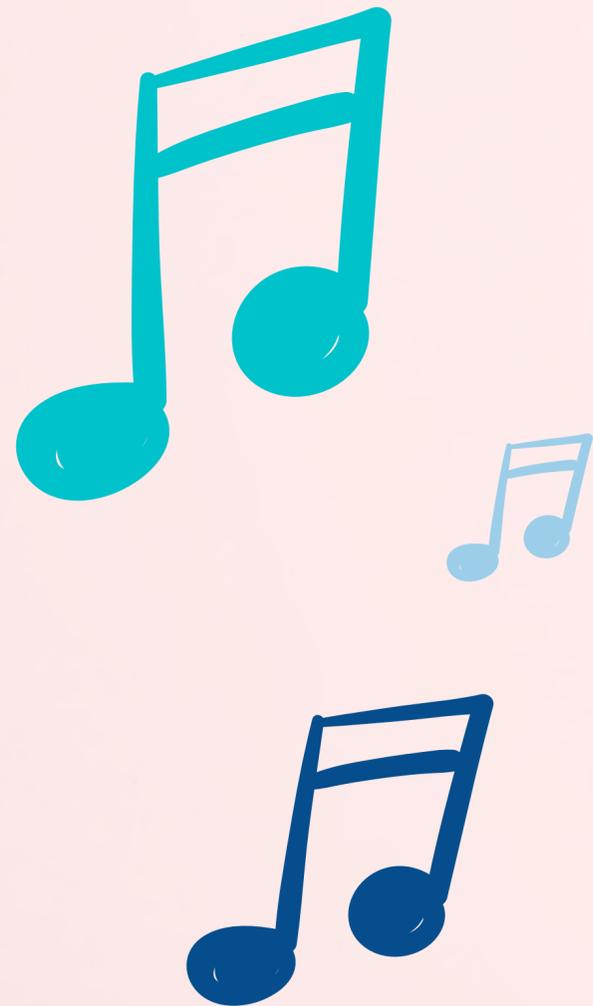
Número de downloads e contas criadas - quanto mais downloads, mais pessoas impactadas pela música.

**META INICIAL: 700
USUÁRIOS PAGANTES EM
1 ANO.**

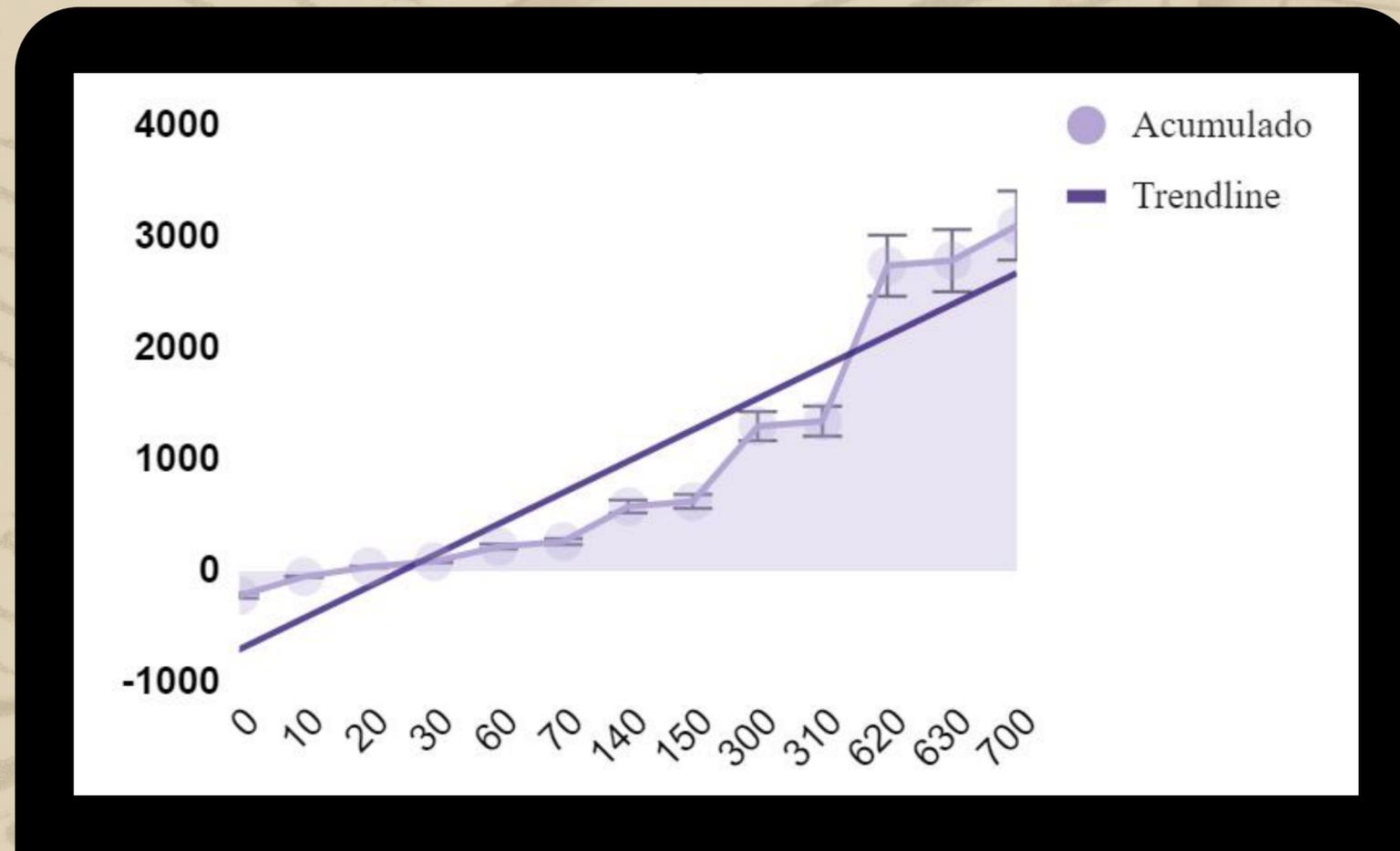
Surdos realizarem a musicoterapia, isto é, utilização do aplicativo no âmbito médico
META INICIAL: VERIFICAR E ACOMPANHAR A EFICIÊNCIA.



PLANILHA DE CUSTOS



BALANÇO FINAL



SBEAT



NOSSA EQUIPE



LAURA

Líder da equipe e idealizadora desse projeto, é extremamente dedicada, proativa e visionária. Por ser aluna e professora de sapateado, sabe o poder da música e como ela pode mudar vidas.



DIOGO

Empreendedor, conhecimento de programação e design de sites e cofundador da Ensinu (startup voltada para a elaboração de apps educacionais);



ENRICO

Programador de aplicativos, apaixonado por tecnologia e cofundador da Ensinu (startup voltada para a elaboração de apps educacionais);

MARCELO

Professor de química e cofundador do colégio Planck. Ele é autor de Coleções de Química para o Ensino Médio e Pré-vestibular, atua como Google Educator, tem licenciamento em Química pela UEL e Phd em Síntese Orgânica pela University of Alberta (Canadá).



JULIANA

Comunicativa e demonstra conhecimento em diversas áreas, sendo uma aluna exemplar com aptidão em línguas, engajada na luta por uma sociedade mais inclusiva;



GO TEAM!