

IDEA BUSINESS POOL

Project Sheet #1

EdTech



PROMOTOR



CO-FINANCIAMENTO



1 Apresentação sucinta da ideia e conceito de negócio

A nível internacional os negócios apelidados como “EdTech”, i.e., fusão entre educação e tecnologia, estão a ganhar destaque e protagonismo. No fundo trata-se de encontrar nas soluções tecnológicas oportunidades para melhorar a educação, a aprendizagem e fomentar o gosto pelo estudo.

O setor da EdTech representa uma oportunidade concreta para a tão reclamada inovação na educação em pleno século XXI. Numa lógica de convergência digital procura-se reduzir o custo do acesso ao conhecimento, descomplicar e facilitar a aprendizagem e retenção de conhecimento, rumar a um paradigma de aprendizagem coletiva e interativa, bem como ajustar as ofertas às necessidades do mercado e ao atual perfil dos consumidores.

Note-se que não se trata apenas de jogos didáticos e educativos. É muito mais do que isso e envolve palavras de ordem como conectividade, realidade aumentada, interação entre *users*, soluções na nuvem, *apps* para *mobile*, suporte multi-plataforma, comunidades *online*, etc.

Também não se trata de meras plataformas de substituição ou suporte às modalidades de educação presencial, como sucede com os sistemas de *e-learning*, *b-learning*, *streaming*, etc. Muito pelo contrário: trata-se na EdTech de soluções que visam agregar diferenciação e forte valor acrescentado a qualquer uma das modalidades anteriormente citadas, envolvendo o estudante em experiências de aprendizagem únicas, ricas em conteúdos dinâmicos e em formato digital.

Por último, não se trata sequer, pelo menos exclusivamente, de soluções tecnológicas para o mercado do ensino escolar obrigatório. As mais-valias poderão pelo contrário surgir na especialização em áreas do ensino superior, da formação pós-graduada, da aprendizagem ao longo da vida, da formação técnica e profissional, da formação em contexto intra-empresas, etc.

2 Fileira ou setor de atividade em que se insere

Educação.

Em termos de áreas de Especialização Inteligente da RIS3 NORTE2020, apresenta alinhamento com “Capital Humano e Serviços Especializados”

3 Exemplos de produtos e serviços

Os exemplos de serviços a oferecer consistem em todo um amplo leque de soluções tecnológicas complementares dos mecanismos tradicionais de ensino, formação, capacitação e qualificação, procurando agregar valor aos mesmos através de:

- / Aplicações para dispositivos móveis;
- / Realidade aumentada;
- / Comunidades de aprendizagem colaborativa;
- / Jogos educativos e atividades digitais lúdicas focadas na transmissão de conhecimentos ou competências;
- / Redes sociais especializadas;
- / Simuladores (empresariais, 3D, ou outros);
- / Investigação e I&D colaborativa através de plataformas especializadas;
- / Etc.

4 Janela de oportunidade: Necessidades de mercado a que responde

A educação é um desafio transversal a todas as sociedades modernas. Afinal é justamente da capacidade de educar e capacitar a população que podemos mudar e fazer evoluir as sociedades de uma maneira muito significativa.

Assim as expectativas quanto ao potencial destes negócios EdTech para os próximos anos são elevadas especialmente na medida em que os governos e os agentes privados do setor do ensino comecem a adotar este tipo de soluções.

A grande vantagem das soluções EdTech prende-se com a elevada capacidade de personalização e adequação às necessidades, desejos e paixões de cada pessoa, pois todos ficamos mais motivados, interessados e empenhados em aprender algo que consideramos fascinante ou alinhado com os nossos interesses, atitudes e estilos de vida.

Representa de facto um “oceano azul” de oportunidades dentro do setor da educação.

5 Mercado(s) alvo

O mercado alvo decompõem-se em:

- / Estudantes e Formandos;
- / Professores e Formadores;
- / *Players* do sistema de ensino e educação (escolas, universidades, escolas de línguas, etc.);
- / *Players* do sistema de formação (entidades formadoras e empresas que recorrem a serviços de formação);
- / Plataformas eletrónicas ligadas ao mundo do ensino, educação e formação.

6 Recursos aconselháveis

- / Conhecimentos do setor do ensino;
- / Conhecimentos nas áreas tecnológicas.

PROMOTOR



CO-FINANCIAMENTO

