



STORY MODE



STORYMODE

A **STORYMODE** é uma escola online, seguindo o modelo "**LIFE-LONG LEARNING**", que promove o compromisso contínuo de adquirir conhecimento e habilidades ao longo da vida, para jovens entre 15 e 25 anos.

Nosso foco é complementar o ensino médio com disciplinas voltadas para o mercado de trabalho da **ECONOMIA CRIATIVA DIGITAL**, utilizando abordagens gamificadas e orientadas a projetos.

Neste eBook, você compreenderá o funcionamento da Storymode e, de modo abrangente, como estamos inseridos na sociedade e no mercado da economia criativa



MUNDO 2023: JOVENS ENTRE 15 E 25 ANOS

ATUALMENTE,
EXISTEM
1,8 BILHÃO
DE PESSOAS
ENTRE 10 E
25 ANOS
NO MUNDO.

Fonte: Relatório "O poder de 1,8 bilhão: adolescentes, jovens e a transformação para o futuro", lançado pelo Fundo das Nações Unidas para a População (UNFPA) em 2023.



BRASIL 2023: **JOVENS ENTRE** **15 E 25 ANOS**

De acordo com o IBGE, a população brasileira em 2023 é de 203.080.756 habitantes.

A faixa etária entre 15 e 25 anos corresponde a 23% da população, ou seja, **46.708.525** pessoas



ECONOMIA CRIATIVA E CULTURA POP

De acordo com uma pesquisa realizada pelo Datafolha em 2022, pelo menos **70% do público** entre 15 e 25 anos tem interesse por economia criativa e cultura pop.

No entanto, esse percentual pode ser ainda maior, pois muitos jovens podem não ter se identificado com as opções de resposta da pesquisa do Datafolha.



T.A.M. (TOTAL ADDRESSED MARKET)

BRASIL

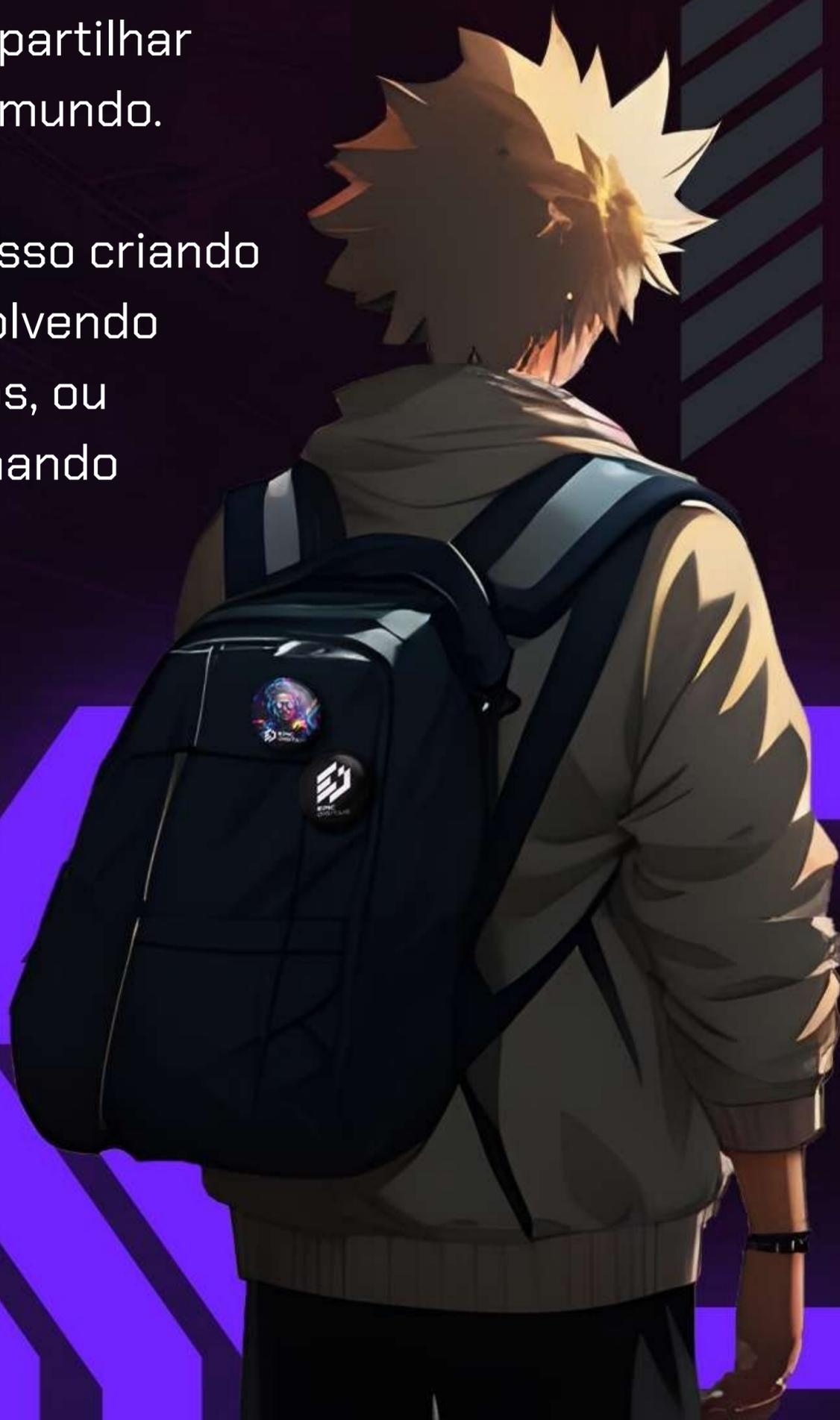
Estimando que 70% do público entre 15 e 25 anos no Brasil, ou seja, 32.696.087 pessoas, tem interesse por economia criativa e cultura pop, e que pelo menos metade deste público, ou seja, **16.348.043** pessoas, tem interesse em trabalhar com economia criativa digital, podemos concluir que existem um número significativo de pessoas que podem estar interessadas em trabalhar nesta área.

O QUE QUEREM OS A LUNOS?

**EXPRESSAR SUA CRIATIVIDADE
E COMPARTILHAR SUAS IDEIAS
COM O MUNDO**

A economia criativa digital oferece um espaço para que os jovens possam expressar sua criatividade e compartilhar suas ideias com o mundo.

Eles podem fazer isso criando conteúdo, desenvolvendo produtos e serviços, ou até mesmo se tornando Empreendedores.



TER LIBERDADE E AUTONOMIA PARA TRABALHAR.

A economia criativa digital é um setor que oferece uma grande flexibilidade e autonomia para os trabalhadores.

Os jovens podem trabalhar de onde quiserem, quando quiserem, e no ritmo que quiserem.



O QUE QUEREM OS PAIS?

UMA EDUCAÇÃO DE QUALIDADE.

Os pais querem que seus filhos tenham uma educação de qualidade que os preparem para o mercado de trabalho.

Eles querem que seus filhos aprendam as habilidades e conhecimentos necessários para ter sucesso na economia criativa digital.



OPORTUNIDADES DE DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL.

Os pais querem que seus filhos tenham oportunidades de desenvolvimento profissional que lhes permitam crescer e se desenvolver em suas carreiras.

Eles querem que seus filhos tenham acesso a treinamento, mentoria e outras oportunidades que os ajudem a alcançar seu pleno potencial.



O QUE QUEREM AS ESCOLAS?

As escolas querem que seus alunos tenham sucesso em todas as áreas da vida, incluindo a carreira profissional. Para isso, as escolas querem que os alunos desenvolvam as habilidades e conhecimentos necessários para ter sucesso em qualquer área de atuação.



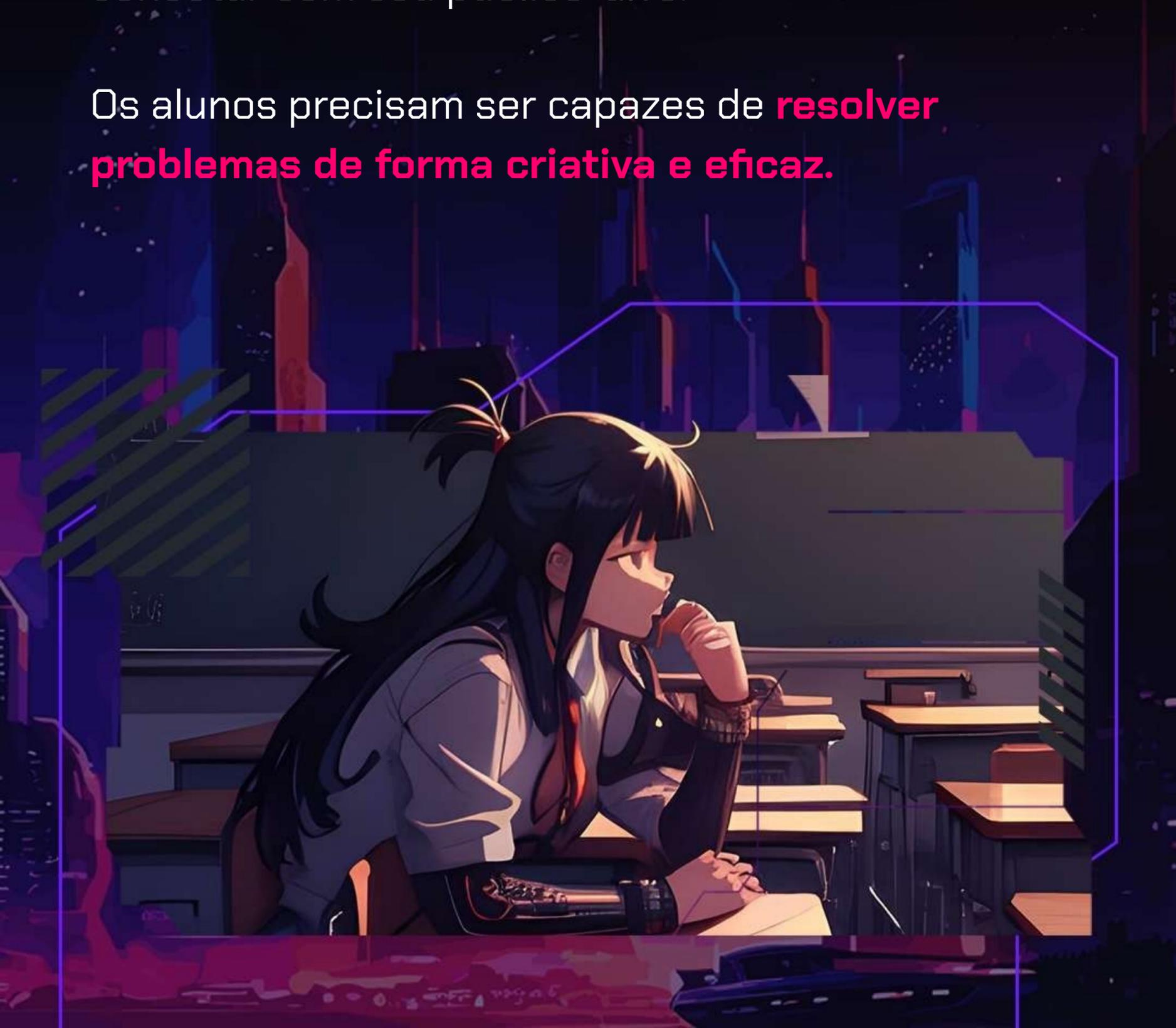
No caso da economia criativa digital, as escolas querem que os alunos desenvolvam as seguintes habilidades e conhecimentos:

Os alunos precisam ser capazes de **pensar de forma criativa e inovadora** para serem bem-sucedidos na nova economia mundial

Os alunos precisam ser **proficientes em tecnologias digitais** para serem capazes de criar e distribuir conteúdo.

Os alunos precisam ser capazes de **se comunicar de forma eficaz** para se conectar com seu público-alvo.

Os alunos precisam ser capazes de **resolver problemas de forma criativa e eficaz.**





Nos últimos **10 anos**, a **EPICdigitais** se tornou autoridade no mercado de economia criativa digital pop, através de mais de 600 projetos realizados para mais de 200 grandes marcas, e com **alcance de De 57 Milhões para 7 Milhões de seguidores** via conteúdos criados por seus “creators” e “influencers”.



EXPERIÊNCIA ÉPICA

+120

Metaversos corporativos criados

+60

Empresas e parceiros atendidos.

EVENTS

Presenças em eventos e ativações de marketing nos principais eventos como BGS, CCXP, RD Summit e IBEST.

+700

Projetos realizados Economia Criativa.

+80

Palestras proferidas.

+2000

Pessoas treinadas.

EXPERIÊNCIA EDUCACIONAL

Também realizamos diversos projetos educacionais, desde a criação de cursos gamificados, palestras, eventos, labs de treinamento, universidades corporativas, LMS e cursos criados usando edutainment, **criando uma experiência significativa no campo educacional.**



CLIENTES

 **CENTAURO**





















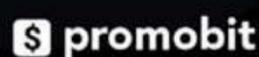














































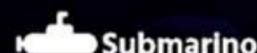




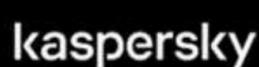
























DISCIPLINAS

- Economia Criativa Digital
- Pensamento Crítico
- Empreendedorismo
- Startups Digitais
- Inteligência Financeira
- Criatividade e Inovação
- Organização e Planejamento
- Marketing Digital
- Inteligência Artificial
- Gamificação
- Produção Audiovisual
- Redes e Mídias Sociais
- Streaming e E-Sports
- Realidade Virtual e Aumentada
- Metaversos
- Web3, Blockchain
- Criptomoedas
- Arte Digital
- Produção de Conteúdos Digitais
- Design e Comunicação Visual
- Networking e Vendas

MÉTODOS

ULTRALEARNING::

O ultralearning é uma abordagem de aprendizado autodirigida e intensiva, focada em adquirir habilidades e conhecimentos de maneira rápida e eficiente.

EDUTAINMENT (EDUCAÇÃO + ENTRETENIMENTO):

Edutainment, ou educação entretenida, é uma metodologia que combina elementos educacionais com entretenimento para tornar o processo de aprendizado mais agradável e envolvente.



GAMIFICAÇÃO E STORYTELLING:

A gamificação e Storytelling aplica elementos e princípios de design de jogos em contextos não-lúdicos, como educação, para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos.

PROJECT-BASED LEARNING (PBL):

O Project-Based Learning é uma abordagem pedagógica na qual os alunos aprendem explorando e respondendo a perguntas complexas, problemas ou desafios durante um projeto extenso.



TECNOLOGIAS

LMS:

Nosso “Learning Management System”, é o portal online onde ficam os principais conteúdos nos formatos micro-vídeo-aulas, e textos em formato storytelling. Também funciona como sistema de acompanhamento de ensino.

2D METAVERSE:

Nossa renomada plataforma, onde em formato lúdico os alunos tem interações síncronas e assíncronas com facilitadores, mentores, embaixadores e comunidade.



APP GAMIFICADO TOKENIZADO:

Aplicativo mobile gamificado de acesso à conteúdos, informações e tokens da comunidade.

REDES E MÍDIAS SOCIAIS:

A escola funciona em modelo transmidiático, com conteúdos internos e externos “espalhados” por várias redes e mídias sociais.



MODELO DE PARTICIPAÇÃO

A Escola Épica opera como um "Clube de Conhecimento". Ao ingressar, o aluno obtém um "Título" (NFT) da escola, que concede acesso aos conteúdos e ferramentas educacionais.

Com a aquisição do título, o aluno recebe tokens **(SMcoins)**, os quais são utilizados para quitar a mensalidade da escola e para adquirir "add-ins". Os "Add-ins" consistem em conteúdos e atividades complementares, como BootCamps, trilhas específicas de conteúdo, mentorias coletivas e individuais, consultoria para projetos, incubação de startups, "Meet & Greet" com embaixadores, entre outros



MOEDAS

Moedas (SMcoins) adicionais podem ser adquiridas separadamente. Após o primeiro ano, o aluno (ou responsável) obtém acesso ao mercado secundário da Escola Épica, permitindo a realização de transações no marketplace utilizando as "SMcoins".





STORY MODE

ESTÁ PRONTO PARA MUDAR SUA HISTÓRIA?

**ACESSE O LINK ABAIXO PARA BAIXAR
O APLICATIVO DA STORYMODE.**



Download on the
App Store



GET IT ON

Google Play

ou acesse pelo site:

www.storymode.com.br



comercial@storymode.com.br

