



cody.ee / info(at)cody.ee / fb.com/CodewithCody / +372 5343 2338

Meeskond

Markus Kuslap – Õigusteadus; bakalaureuseõpe; õigusteaduskond

Kaspar Kuus – Informaatika; bakalaureuseõpe; arvutiteaduse instituut

Visioon

Cody eesmärk on õpetada ja edendada infotehnoloogiat, kuna see mõjutab päevpäevalt üha rohkem inimeste igapäevaelu. Tänu masinõppel põhinevale õppeplatvormile, õpetame programmeerimist tõhusalt, et ükski minut ei läheks raisku.

30 sekundi pitch

Euroopa Liidus on 2020. aastaks puudu ligi 680 000 IT töötajat. Paljud täna üldse ei teagi, et nad võiksid IT valdkonnas edukad olla. Cody õpetab programmeerimist läbi võõrkeeleõppes tuntud ülesandetüüpide. Õppeplatvorm kohandab ülesanded vastavalt õpilase viigadele ja õnnestumistele. Õppimist saab kinnistada lahendades ülesandeid ka läbi telefoni, ühtlasi tuletab mobiiliäpp õpilasele igapäevaselt meelde, et leida 10 minutit päevast õppimiseks.

Probleem

Euroopa Liidus on 2020. aastaks **puudu ligi 680 000 IT töötajat**. Internetist programmeerimise õppimine on keeruline, kuna tänased õppekeskkonnad lähtuvad eelkõige IT loogikast, mitte sellest kuidas inimese aju uusi teadmisi omandab. Inimese motivatsioon kaob kiiresti, kuna tekib arusaam, et ta pole piisavalt nutikas programmeerimise õppimiseks. Paljude jaoks on internetis olevad programmeerimise õppemeetodid võõrad ja keerulised ning materjalid ei kinnistu. Nende murekohtade tõttu inimene loobub programmeerimise õppimisest.

Lahendus

Cody õpetab programmeerimist läbi võõrkeeleõppes ennast tõestanud ülesandetüüpide ning kohandab ülesanded vastavalt õpilase viigadele ja õnnestumistele. Õppeplatvorm innustab õpilast õppima igapäevaselt omas tempos. Inimene saab õppida desktopil veebisaidilt cody.ee ning lisaks toetab õpitu kinnistamist ka mobiiliäpp, mis tuletab õpilasele igapäevaselt õppimist meelde. Järjepidevus on õppimise võti. Cody annab õpilasele iga väikese aja tagant tagasisidet, kui hästi on ta ülesandeid lahendanud ning kui palju selleks aega kulus. Turundamine käib läbi kesk- ja ülikoolide ja läbi IT valdkonda propageerivate ettevõtete ja organisatsioonide. Samuti teeme tihedat koostööd erinevate ettevõtetega. Näiteks on meie mentoriteks nii inimesi Lingvistist kui ka Eesti 2.0st.

Toote kasutajaskond

Toode on saadetud kasutamiseks üle viiekümnele Eesti koolile. Hetkel kogume tagasisidet, et saaksime õppematerjalid paremaks teha.

1000eur – Eesti 2.0 - programmeerimise õppeplatvormi tutvustav üritus ning 3 koolitust (Jaapani Wired ajakirjanikele, Eesti 2.0 suvekool, koolile infotund ja koolitus)

100eur - Hedman lift – programmeerimisalane motivatsioonikoolitus Toode on katsetamiseks saadetud üle viiekümnele Eesti keskkoolile (üle 10 000 inimese).

400eur – Kaleidoskoop (äriideede võistlus) – Tartu Ülikooli eripremia

Turu suurus

Sihtgrupp: 16-30-aastased inimesed, kes otsivad elus uusi väljakutseid ja eneseteostusviise.

Sihtriigid: Eesti, Mehhiko, Hispaania, Argentiina, Brasiilia

Eestis lõpetavad 12.klassi ca 7000 õpilast aastas. Informaatikat läheb iga-aastaselt õppima ligikaudu 500 noort, avalduse esitavad üle 1000 õpilase aastas. Cody õpet tutvustades saavad ka need õpilased programmeerimist siiski efektiivselt õppida, kes seda ülikooli õppima ei pääsenud.

IT e-õppe ennustatav turg 2020. aastaks TAM 7.9 mld kasum maailmas; SAM 1.6 mld kasum Euroopas; SOM 0.1 mld kasum maailmas

Konkurents	Konkurentideks on internetis olevad õppeplatvormid, mis integreerivad ka muid õpetamismetode peale läbi veebiõpiku õpetamise. Peamiseks konkurendiks on Codecademy, lisaks on konkurentide hulgas ka Teamtreehouse ja Code School. Me erineme konkurentsist luues igale õpilasele personaalsed ülesanded, andes tihti ka tagasisidet. Cody keskendub õppematerjalide kinnistamisele läbi teooria meeldetuletamisele järjepidevalt.
Seis alguses ja hetkeseis	Oktoobris oli MVP ja 3-liikmeline meeskond. Nüüd on valmis prototüüp, mobiiliäpi MVP ja 5-liikmeline meeskond. Oleme saanud esimesed koostööpartnerid ja maksvad kliendid. Leidsime investeerimisest huvitunud investori. Pälvisime Kaleidoskoobi 400eurose preemia.

Ärimudel

Koolidele pakume Pythoni programmeerimiskeelt tasuta. Nii kogume kliendibaasi, kellele turundame järgmisi programmeerimiskeeli esialgu vaid 9-eurose kuutasu eest. Koolides toote tasuta pakkumine tekitab usalduse ja kvaliteedimärgi meie sihtgrupile, 16-30-aastastele inimestele.

Kui huviline pole meie võrgustikus oleva kooli õpilane, siis saab ta iga programmeerimise keele sissejuhataste tasuta, edasiste õppematerjalide jaoks peab ta maksma kuupõhist tasu.

Esialgu toimub õppematerjalide valideerimine ja esimese algkapitali loomine läbi ettevõtete, kellele organiseerime programmeerimise õppe motivatsioonikoolitusi, mille tasu on kuni 300 eur.ot.

Valideerimisel tegeleme lapsevanematele toote suunamisega, et tutvustada neile programmeerimise vajalikkust ning pakkume võimalust soetada kogu keeleõppematerjalide osa oma lapsele.

Osaleme kesk- ja ülikooliüritustel ning ka karjääritutvustamistel, kus käib meie sihtgrupp, et otsida õpilastele uusi väljundeid.

Otsime koostöömudeleid ka täiskasvanute ümberõppeprogrammidega ja ettevõtetega, kes näevad ette, et nende töötajatel oleks vaja laiemat üldhariduslikku IT-alast tausta.

Plaan mai lõpuks ja aasta lõpuks	Veebruar – materjalide valideerimine programmeerimise õpetajatega Märtsi keskpaik – uue kujunduse loomine Märtsi lõpp – Pythoni keel valmis täies mahus nii telefonis kui arvutis Aprilli lõpp – 100 esimest maksvat klienti, Python ka hispaania keeles, Fortumo open day promo tudengitele Mai keskpaik – Java keel valmis täies mahus Mai lõpp – 300 maksvat klienti, koolitus Wired Jaapani ajakirjanikele, Python, Java tõlgitud nii eesti, inglise, hispaania ja portugali keeles Suvi – Javascripti keel valmis, õppematerjalide promomine neid keeli kõnelevatesse riikidesse Sügis - 500 maksvat klienti, Ruby keel valmis Talv – valmistumine sügiseks, et koolides saaks programmeerimist õppida kui Kooliainena
---	---