

# ProteGo



**Hackatón**  
EL FUTURO CUENTA CON VOS

# Índice

1. **Desafío:** *¿qué problemática resuelven, presente en el mundo post-pandemia?*
2. **Solución:** *¿cuál es su propuesta de solución?*
3. **Mercado:** *¿cuál es el mercado de su emprendimiento?*
4. **Impacto:** *¿cuál es el impacto social y/o ambiental medible que genera el emprendimiento?*
5. **Aliados potenciales:** *¿quiénes pueden ser sus aliados?*
6. **Valor diferencial:** *¿por qué su solución es especial? ¿cuáles son sus beneficios?*
7. **Proyección temporal:** *¿en qué lapso de tiempo va a estar disponible su solución para ser implementada?*
8. **Financiamiento:** *¿cuáles son sus posibles fuentes de financiamiento?*
9. **Equipo:** *¿quiénes están detrás del proyecto?*
10. **Capacidades:** *¿qué capacidades tiene el equipo para desarrollar la solución?*



# Desafío

El desafío es la imposibilidad de brindar capacitaciones en espacios comunes de trabajo, por la nueva realidad COVID 19 para mantener niveles óptimos de operatividad y satisfacción laboral.



# Solución



Una plataforma virtual, gamificada de entrenamiento interactivo y colaborativo.

PROTEGO. Es una APP para celular y un portal colaborativo con contenidos educativos.

La solución proporcionada por ProteGo es ofrecer un entorno simulado, donde de manera colaborativa, se pueden realizar entrenamientos técnicos y de protección de la salud física y emocional de los colaboradores. El usuario experimenta la temática elegida para su entrenamiento, e interactúa con otros usuarios e instructores de manera simultánea, tal como sucede en juego multijugador como COD (Call of Duty), Sims o LOL (League of Legends).

Esta estrategia de capacitación de trabajo en entornos virtuales permite: 1. Evitar contagios. 2. Mejorar la integración y calidad del aprendizaje. 3. Mantener y mejorar los niveles de satisfacción laboral y operativos. 4. Reducción de costos de energía e infraestructura. 5. Eliminación de tiempos muertos por traslado y la consecuente reducción de emisión de CO<sub>2</sub>

# Mercado

Empresas e Instituciones que necesiten entrenar y formar a su personal en capacidades y habilidades nuevas para sus funciones, ya sea por ser nuevos en el puesto, o que la pandemia haya modificado el procedimiento en alguna tarea.

Colaboradores que generen contenido interactivo para el portal: Profesionales, prestadores de servicios y oficios que deseen ofrecer y/o intercambiar sus servicios a través del uso de la plataforma.



# Impacto

El impacto social de la aplicación se verá reflejado con los siguientes indicadores en tres diferentes niveles:

1. Satisfacción laboral, 2. Reducción de la Accidentabilidad y 3. Incremento de la Productividad.

En 3 diferentes niveles : Empresas, Personas y colaboradores.

El impacto ambiental se verá reflejado en la reducción de huella de carbono, por la realización de los cursos de manera remota, donde se evita el consumo de usual energía asociado al uso de las infraestructuras de las empresas dedicadas a tal fin.

# Aliados

Creadores de contenido y trabajadores independientes.

Ministerio de trabajo y Ministerio de Salud.

Cámaras empresariales, Sindicatos y Cooperativas.

Linkedin - YouTube - Diarios digitales - páginas de industrias.

La facilidad de acceso a celulares 4 .G para interactuar con el contenido del portal.

Convenios con entidades interesadas en dar capacitaciones en forma virtual. (Instituciones Educativas y Organizaciones 4.0)



# Valor diferencial

El equipo de ProteGo piensa al usuario como un Ser Holístico, que requiere entrenamientos y cuidados personalizados y amigables, entendiendo que las emociones, la atención y la memoria se relacionan en todo momento. Adaptándose a las nuevas realidades que nos plantea el COVID 19., a través de un aprendizaje lúdico y colaborativo.

Teniendo en cuenta la importancia de las emociones en el aprendizaje y desarrollo de nuevos hábitos, la plataforma permitirá grabar el sonido de la voz de un ser querido, con el cual interactúa el usuario en todas las alarmas y cuidados del protocolo sanitario.

Así también, el usuario puede configurar el género y temática del instructor / coach, buscando así que la interacción sea de mayor confianza, en entrenamientos operativos.



# Proyección temporal

Comenzar con una meta de 3 meses para:

1. Armar y formar el equipo de trabajo.
2. Generar contenido demo para un prototipo funcional.
3. Hacer conocido el emprendimiento a los clientes, a los usuarios y a los colaboradores.

Para luego en los siguientes 3 meses:

1. Desarrolla más contenido. Potenciar la red de colaboradores.
2. Actualizar a nuevas temáticas que puedan aparecer o cambiar después de la pandemia.
3. Escalar a tecnologías avanzadas de realidad virtual e inteligencia artificial para potenciar la experiencia del usuario.



# Financiamiento

Comercialización de cursos y entrenamientos.

Comercialización de espacios publicitarios en el portal.

Patrocinios.

Modelo Freemium inicialmente para pasar a un modelo de suscripción.

Cámaras empresariales.

Ministerios de Salud y Trabajo provinciales y nacionales.

Aceleradoras de emprendimientos. Inversores ángeles. Donaciones. Aportes propios

# Equipo

María de los Angeles Carballo . Licenciada en RRHH. Coach Ontológico Profesional

Jonathan García: Ingeniero Industrial.

Mauricio Sales: Ingeniero Electrónico.



# Capacidades

Escucha asertiva, orientación al cliente interno con alto rendimiento productivo.

Experiencia en trabajos colaborativos y cooperativos.

Visión orientada a resolver la problemática identificada.

Formación en aspectos humanos y metodológicos.

Conocimientos técnicos en tecnologías TICs. Lenguajes de Programación e Inteligencia Artificial.

Planeación estratégica, operativa y financiera . Comunicación efectiva.

Intereses en común que se integraron rápidamente en el Hackatón.

¡Muchas gracias!

