

# PLATAFORMA EDUCATIVO MIA



**Hackatón**  
EDICIÓN SANTA CRUZ

# Índice

1. **Desafío:** *¿qué problemática o necesidad concreta buscan resolver?*
2. **Solución:** *¿cuál es su propuesta de solución?*
3. **Segmento del mercado:** *¿cuál es el mercado de su emprendimiento? ¿A qué diferentes grupos de personas o entidades se dirige el emprendimiento? ¿Quiénes son nuestros clientes y usuarios?*
4. **Aliados potenciales:** *¿quiénes pueden ser sus aliados? ¿Quiénes pueden integrar su red de socios y/o proveedores?*
5. **Valor diferencial:** *¿por qué su solución es especial? ¿Cuáles son sus beneficios?*
6. **Proyección temporal:** *¿en qué lapso de tiempo va a estar disponible su solución para ser implementada?*
7. **Fuentes de Ingreso:** *¿cuáles son sus posibles fuentes de ingresos?*
8. **Equipo y capacidades:** *¿quiénes están detrás del proyecto? ¿qué capacidades tiene el equipo para desarrollar la solución?*



# Desafío



El problema en el que queremos enfocarnos es en el desfase educativo causado por el covid19 en niños de grado primario de la provincia Santa Cruz.

Todas las personas aprenden a ritmos distintos y si se puede diseñar herramientas que personalicen las cosas, para ayudarlos aprender en especial a edades tempranas se sienta las bases para el aprendizaje permanente.

Los niños que empiezan la escuela tarde se quedan atrasados. Y todas las escuelas tienen diferencias según donde están. Pero el aprendizaje de un niño no debe ser cuestión de su dirección. Por ello es importante prepararlos para un futuro digital, en donde interactuaran con robots y personas para mejorar su calidad de vida.

El sistema educativo tradicional por muchos años requerido que los niños asistan a clases presenciales, dejando de lado a quienes por muchos motivos no pudieron hacerlo, lo cual generó la desigualdad de aprendizaje en la población.

# Solución



## Desarrollar es una plataforma web educativo

uso del juego en la experiencia web para motivar el aprendizaje.

Por lo que se implementa una plataforma de mentoría-tutoría de aprendizaje en un entorno web donde una Inteligencia Artificial promueve el aprendizaje de vocabulario, números a los niños mientras juegan, y los resultados son reportados a los profesores y padres para identificar qué información debe ser reforzadas o expresada de una manera distinta a cada niño.

# Segmento de mercado

Sistema educativo privado en la región de Santa Cruz, Argentina. en edades de 6 a 10 años.



# Aliados

- 1.- Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab, como ecosistema que promueve la educación virtual en latino amereica
- 2.-The Education Trust, como ONG que promueve mejoras en la educación de poblaciones en la región.
- 3.-Fundación Telefónica, como faciliator e impulsor de proyectos educativos.



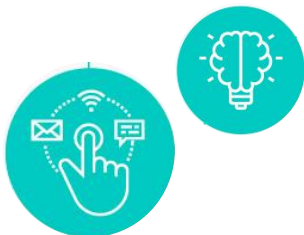
# Valor diferencial



Los aplicativos móviles o cursos en línea solo muestran problemas estáticos, que marcando la alternativa correcta validan el aprendizaje, mientras que 'MIA' propone el juego y la repetición de ejercicios no repetitivos para alcanzar la excelencia divirtiéndose en un entorno lúdico interactivo.

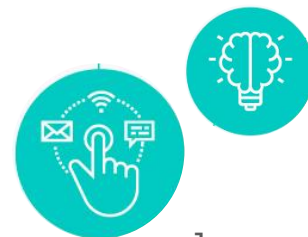
# Proyección temporal

(En Dólares - Sin decimales)	Proyecto: MIA: Mentoría con Int				
	AÑO 1	AÑOS 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
<b>INVERSION INICIAL</b>					
Equipos	6667				
Materiales o Mercadería	1455				
Gastos de constitución	758				
Capital de trabajo	1515				
<b>Total Inversión Inicial</b>	<b>10394</b>				
<b>INGRESOS</b>					
Unidades Vendidas (Q)	4500	9000	18000	36000	72000
Precio de Venta (P)	9	7	7	7	7
<b>Ingresos por Venta (P*Q)</b>	<b>40500</b>	<b>63000</b>	<b>126000</b>	<b>252000</b>	<b>504000</b>
Otros Ingresos	28485	9495	9495	9495	9495
<b>Total Ingresos (I)</b>	<b>68985</b>	<b>72495</b>	<b>135495</b>	<b>261495</b>	<b>513495</b>
<b>COSTO VARIABLE</b>					
Costo Unitario (CU)	1	1	1	1	1
<b>Costo de la mercadería vendida (Q*CU)</b>	<b>3600</b>	<b>8100</b>	<b>16200</b>	<b>32400</b>	<b>64800</b>
Comisiones	566	594	1111	2144	4211
<b>Total Costo Variable (CV)</b>	<b>4166</b>	<b>8694</b>	<b>17311</b>	<b>34544</b>	<b>69011</b>
<b>MARGEN BRUTO (MB= I - CV)</b>	<b>64819</b>	<b>63800</b>	<b>118184</b>	<b>226951</b>	<b>444484</b>
<b>GASTOS FIJOS</b>					
Gastos administrativos	182	182	182	182	182
Gastos de Personal	63455	63455	63455	63455	63455
Otros gastos	7274	7273	7273	7273	7273
<b>Total Gastos Fijos (GF)</b>	<b>70910</b>	<b>70909</b>	<b>70909</b>	<b>70909</b>	<b>70909</b>
<b>MARGEN DE OPERACIÓN (MO= MB - GF)</b>	<b>-6091</b>	<b>-7109</b>	<b>47275</b>	<b>156042</b>	<b>373575</b>





# Fuente de ingresos



Venta de licencias a instituciones educativas privadas, que requieren demostrar el aumento de ingresos en sus pensiones y retener a los padres de familia.

Por cada 3 licencias vendidas se beca a un niño de bajos recursos.

# Equipo y capacidades

Nuestro equipo cuenta con ingenieros informáticos para el desarrollo de la plataforma web Educativo.

También contamos con personal de marketing y publicidad.

Para agilizar el desarrollo del contenido, tomamos los planes curriculares de las plataformas ya existentes y reformulamos la manera lúdica de presentarla a los niño de tal forma que mediante un juego ellos puedan interactuar con los problemas.



# Hackatón

EDICIÓN SANTA CRUZ

¡Muchas gracias!



socialab

MINISTERIO DE  
LA PRODUCCIÓN  
COMERCIO E INDUSTRIA



Pan American  
**ENERGY**