

DESAFÍO # 1 - brainstorming



Mobile Learning	blended classrooms : clases mix virtual y presencial
e-learning a través de la gamificación	Aprendizaje Social 3.0
Microlearning	formato de clases a distancia / virtuales por profesor y temática + que por institución : la Uberización de la Educación
crear app educativa de forma colaborativa con código abierto	clases con realidad virtual o realidad aumentada

equipo unipersonal - Carolina Palma



- ¿Qué pasaría si hacemos?



- Por medio de: ...
- Dirigido a: ...

DESAFÍO # 2



IDEA 1 .	IDEA 2	IDEA 3
<p>Mobile Learning</p>	<p>e-learning a través de la gamificación</p>	<p>Microlearning</p>
<p>Apps con cápsulas formativas, infografía interactiva, herramientas como Slido, Menti y Kahoot. Evaluaciones con Google Forms de los cursos de las instituciones educativas. Videos sincrónicos y asincrónicos</p>	<p>Online - chat - videos interactivos mix de juegos y contenidos educativos</p> <p>Contenidos con un click</p>	<p>Contenidos fragmentados de no más de 30 minutos cada uno con diferentes temáticas y profesores.El uber educativo en donde el alumno elige el profesor , el cómo y cuándo sin límite de tiempo, se avanza por niveles</p>
<p>Alumnos que no posean laptop - para la comunidad académica en general</p>	<p>Alumnos más pequeños para que aprendan jugando</p>	<p>Madres con niños pequeños y trabajadores o directivos 24/7 sin tiempo - Para cursos más cortos</p>



DESAFÍO # 2

EVALUACIÓN DE IDEAS	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3
Puntuación: 3 puntos si la respuesta es sí 2 puntos si la respuesta es creo que sí 1 punto si la respuesta es no			
¿Esta idea resuelve la problemática?	3	2	2
¿Esta idea aprovecha los talentos y recursos del equipo?	3	2	2
¿Esta idea es realizable en el corto o mediano plazo?	3	2	3
¿Me gusta o quiero trabajar para materializar esta idea?	3	2	3













TOTAL

12

8

10

~ THE "B" CANVAS BUSINESS MODEL ~

<p>CADENA DE VALOR Tus partners y/o Shareholders</p>  <p>Usuarios</p> <p>Creadores de Contenido</p> <p>Anunciantes</p> <p>Socios Ad Tech</p> <p>Inversores</p> <p>Universidades e instituciones educativas</p>	<p>ACTIVIDADES CLAVES Para lograr tu propósito</p>  <p>Proporciona a los usuarios el aprendizaje a través de plataformas digitales otorgando flexibilidad, autonomía y entorno colaborativo</p> <p>RECURSOS CLAVES Imprescindibles para lograr tu propósito</p>  <p>Usuarios activos Publicidad La marca Staff Data Science</p>	<p>PROBLEMA IDENTIFICADO  Describeo en una frase</p> <p>aumento de brecha digital cen entorno covid-19</p> <p>PROPÓSITO</p>  <p>El motivo de tu modelo de negocio de impacto</p> <p>A corto, mediano o largo plazo</p> <p>TU PROPUESTA DE VALOR  Los productos y/o servicios que escalan la solución</p> <p>Flexibilidad - Módulos cortos - Autonomía - Videos Interactivos - Cápsulas Informativas - Infografía interactiva - herramientas de evaluación virtual</p>	<p>RELACIONES  Con los clientes y la comunidad de impacto</p> <p>Positiva Flexible Motivacional Usuario interactivo Gestión del tiempo Obtención de insights Comunidad de Nanoinfluencers</p> <p>CANALES </p> <p>Canales Online Medios Sociales Plataformas de Video Equipo de Ventas</p>	<p>SEGMENTOS  A quienes les resuelves el problema. A quienes le vendes tu propuesta de valor</p> <p>solución de problema::</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Instituciones educativas : Universidades y escuelas tanto públicas como privadas 2) alumnos que viven lejos geográficamente o que tienen mucho tiempo de viaje para ir a su institución educativa 3) alumnos que no tienen laptop 4) Personas con limitaciones o discapacidad física <p>a quién vender : a Instituciones educativas de cualquier índole.</p>
<p>ESTRUCTURA DE COSTOS </p> <p>programador freelance + mantenimiento ventas y marketing administración edición de contenidos - I+D</p>	<p>MÉTRICAS DE IMPACTO  ambientales y/o sociales esperadas</p> <p>la educación virtual reduce el costo por alumno y acorta las distancias geográficas. mobile :alumno no necesita laptop para aprender Democratización de oportunidades</p>	<p>FUENTES DE INGRESOS </p> <p>Por publicidad Por programática Por suscripción mensual para Universidades e instituciones educativas y profesores</p>		