

Problema

Falencias de las plataformas virtuales de enseñanza para cubrir las necesidades a la hora de enseñar y aprender.

Propósito

Brindar a estudiantes y profesores un espacio completo de enseñanza, que emplee la virtualidad no como una opción pasiva sino que sea una herramienta a la hora de brindar una educación de calidad. En el largo plazo se buscaría que la aplicación y/o plataforma englobe todos los establecimientos educativos a nivel país, siendo un canal de transmisión y puesta en común de información y metodologías de enseñanza y aprendizaje.

Propuesta de valor

Plataforma digital que crea una experiencia de aprendizaje y enseñanza virtual única, simple, intuitiva y completa para estudiantes y educadores.

Segmentos de mercado

Los usuarios para los cuales este proyecto está pensado son estudiantes y docentes. Los clientes serían los establecimientos educativos de todos los niveles y/o áreas.

Recursos clave

Dentro de recursos intelectuales o humanos para el desarrollo de la plataforma se requeriría de conocimientos de programación y diseño. A su vez, la plataforma requerirá mantenimiento y actualización constante. Además, se deberá contar con la participación de docentes, estudiantes y directivos como consejeros.

Por otro lado, se necesitará de un espacio de almacenamiento y/o servidor en línea.

Canales

En una primera instancia, se recurrirá a una comunicación personal con los establecimientos educativos para presentar la plataforma y proponer su utilización. A su vez, se emplearían canales digitales para publicitar la plataforma y llegar a más entidades educativas.

Fuentes de ingreso

Este proyecto plantea como fuente de ingresos a los establecimientos educativos sean privados o públicos que decidan adquirir el servicio de la plataforma educativa para todos sus alumnos. Por otra parte, se evalúa la inclusión de publicidad y/o diferentes planes con distintas funciones.

Se piensa además en un sistema de financiación crowdfunding para poder solventar los primeros gastos ofreciendo algún tipo de beneficio a las entidades educativas que participen.

Actividades clave

En primera instancia se debe realizar un producto funcional, es decir que cumpla sus objetivos y sea fácil de usar. A partir de aquí creemos que lo más importante es mantener un feedback constante con los usuarios del servicio para tener una herramienta verdaderamente útil y que explote sus capacidades al máximo. No solo desde la programación de la plataforma, sino dando capacitaciones constantes a docentes y estudiantes para que puedan aprovechar las diferentes funciones.

Asociaciones clave

Se plantea la participación de diversas plataformas que ya proveen servicios como videollamadas, mensajería instantánea, pizarras virtuales, almacenamiento de datos, actividades y/o juegos educativos o que puedan emplearse en el desarrollo de una clase.

Además se requiere un intercambio de opiniones de los usuarios de forma constante. La idea es generar una plataforma pensada por y para estudiantes y educadores que cubra con todas sus necesidades.

Relaciones con los clientes

La relación con los establecimientos educativos se daría de forma automatizada con un constante soporte técnico y de desarrollo.

Estructura de costos

Los costos principales que tiene el desarrollo de este proyecto son la programación de la plataforma y el diseño. Luego el almacenamiento de la información online y servicios de ciberseguridad para mantener los datos de las instituciones seguros. Por otro lado el gasto de marketing de la página y entrevistas con los establecimientos educativos para presentar el producto. Durante el funcionamiento de la plataforma los costos se reducen al mantenimiento en línea y el soporte del sitio.

Métricas sociales y ambientales

Esta plataforma facilita la tarea de aprender en línea convirtiéndose en una herramienta muy útil para aquellos estudiantes que no pueden acceder a capacitaciones presenciales, sea por cuestiones personales, laborales o por condicionamientos generales como los que se viven durante este periodo de pandemia. Creemos que el acceso a la educación es uno de los pilares de toda sociedad y brindar este tipo de plataforma distintivo genera una educación más accesible sin dejar de lado la calidad de aprendizaje ni la experiencia de convivir en un entorno académico con compañeros y colegas.