

# nuestra IDEA



eCampus

educación al alcance de todos



# INDICE DE CONTENIDOS

01  
DESAFÍO

02  
SOLUCIÓN

03  
MERCADO

04  
GENERACIÓN DE VALOR

05  
IMPACTO

06  
EQUIPO

07  
CAPACIDADES

08  
ALIADOS

09  
VALOR DIFERENCIAL

# 01

## DESAFÍO

¿Qué desafío de COVID-19  
quieres resolver?



# Qué desafío de COVID-19 queremos resolver?

Las instituciones educativas han suspendido temporalmente las clases en presenciales.

Estos cierres de centros escolares están afectando a la población estudiantil del mundo.

Es por eso que se debe hacer un esfuerzo por mitigar el impacto que representa el cierre de estos centros educativos, en especial en comunidades vulnerables, nuestro grupo apuesta por facilitar una plataforma que promueva el aprendizaje continuo de jóvenes, niños y niñas.



# 02



# SOLUCIÓN

¿Cuál es tu solución?

# Cuál es tu solución?

Tener un E-campus al que jóvenes, niños y niñas puedan ingresar y seguir aprendiendo si sus instituciones educativas no manejan una plataforma virtual.

Nuevamente se reitera que el acceso de los estudiantes a la plataforma será completamente gratuito beneficiando así la economía de los alumnos y sus familias.





03

# MERCADO

¿Cuál es el mercado?

# Cuál es tu Mercado?

**Padres de familia** con edades desde los 19 años en adelante con hijos en edad escolar o colegial, de NSE medio, estudiantes o con educación incompleta, trabajan en puestos administrativos, operativos, o en trabajos no muy especializados, también incluye a población con título universitario (población con diversidad de empleos)

**Niños escolares:** con edades entre 5 a 12 años en promedio, que pertenecen a familias con recursos limitados. Que tengan acceso a algún dispositivo electrónico.

**Adolescentes de colegios:** con edades entre 13 a 18 años, que pertenecen a familias con recursos limitados. Que tengan acceso a un dispositivo electrónico.

**Docentes** cuyas edades pueden oscilar entre los 22 y los 65 años de edad de las diversas áreas del conocimiento.

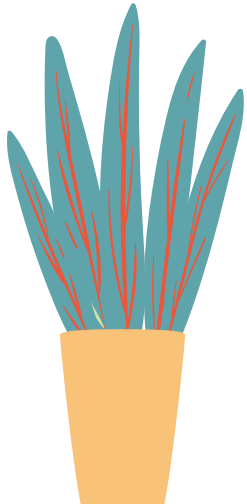




# 04

## GENERACIÓN DE VALOR

¿Cuál es el modelo de  
generación de valor en  
contexto COVID-19?



# ¿Cuál es el modelo de generación de valor?

Es gratuita, supone la inclusión de herramientas emocionales para mejorar la calidad de vida de los usuarios y supone además la posibilidad de facilitar la comunicación entre docentes, padres y estudiantes en la coyuntura del desafío que implica atender una pandemia como lo es el COVID19.



# 05

## IMPACTO

¿Cuál es el impacto medible que genera mi emprendimiento (beneficios)?



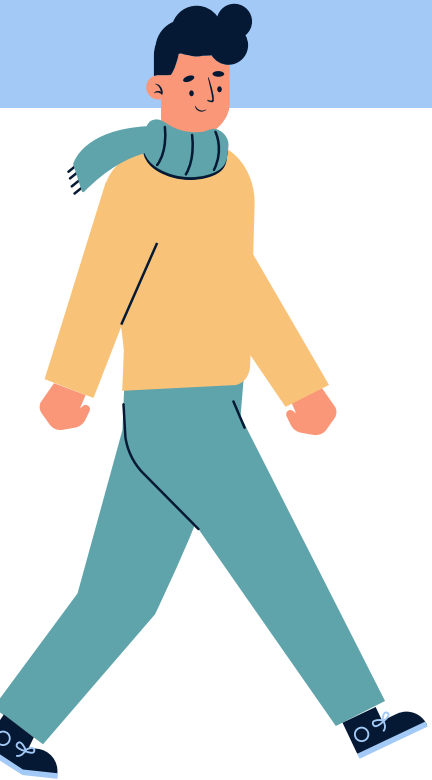
# Cuál es el impacto medible que genera mi emprendimiento (beneficios)?

El impacto a menor plazo que se quiere lograr es que una cantidad aceptable de estudiantes empiecen a usar la plataforma, e ir creciendo de formas exponenciales para llegar a más sectores o más áreas, al adecuarse a los diferentes ambientes tendrá mayor rango de utilidad.

Siendo la principal plataforma usada por los beneficios que se tiene.



06



# EQUIPO

¿Quién está detrás del  
proyecto?

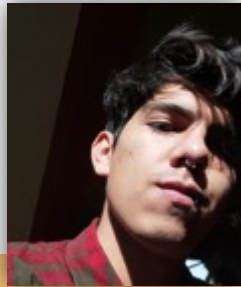


# Equipo detrás de este proyecto



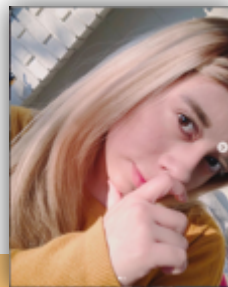
**FACILITADOR**

Esmirna Monsquera



**FACILITADOR**

Diego Sandoval



**FACILITADOR**

Lillian Reanda



**FACILITADOR**

Geraldine Cañas



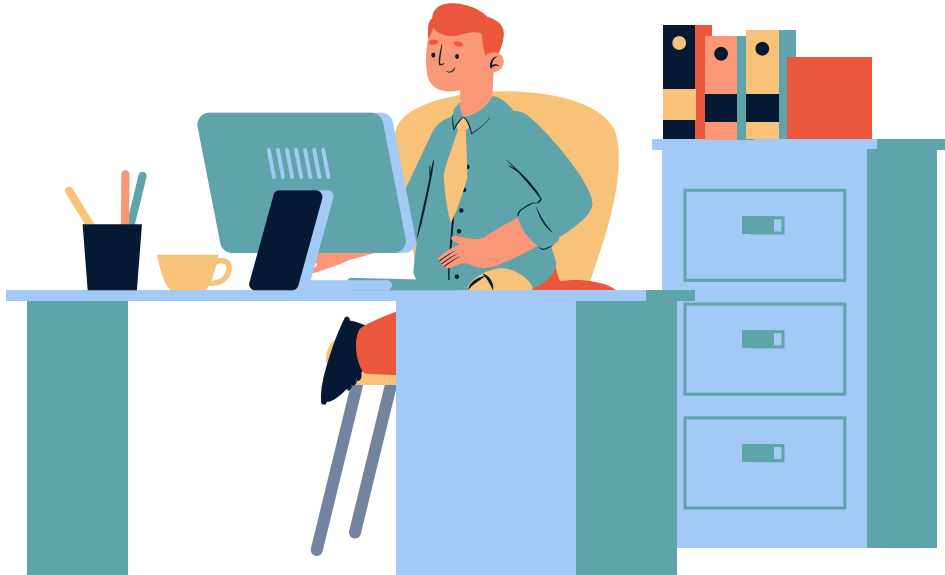
**MENTORA**

Kattia Moreno

# 07

# CAPACIDADES

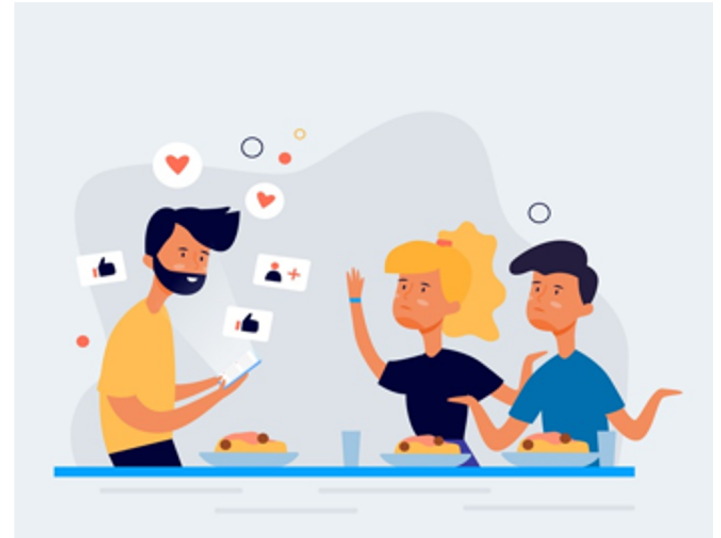
¿Hay capacidad del equipo para desarrollar la solución?



# Hay capacidad del equipo para desarrollar la solución?

Si, para desarrollar los problemas a largo y corto plazo pero con ayuda de el equipo especializado para el desarrollo de la plataforma.

Buscaremos apoyo de personas capacitadas en el área de sistemas, desarrollo y educación contando con el apoyo de pedagogos y personas aptas en aprendizaje, con la ayuda de diferentes organizaciones.





# 08

## ALIADOS

¿Quiénes son mis aliados?



# Nuestros socios o aliados claves



## Proveedores

- Empresa de sistemas (desarrollo de software)
- Agencia de publicidad (diseño, creatividad, contenido didáctico, etc)
- Empresa de hosting (ejm Green Geeks)
- Voluntarios



## Socios

- Medios de comunicación
- ONGs
- Bancos
- Universidades
- Influenciadores



## Aliados

- Ministerio de educación
- Unicef
- Instituciones que velan por el bienestar de lo niños, niñas y adolescentes

# RECURSOS NECESARIOS

Los recursos necesarios para el desarrollo de esta herramienta están enfocados en los siguientes ámbitos:

## PERSONAS CLAVES

- Inversores ángeles
- Maestros
- Desarrollador y administrador de la página
- Community manager
- Instituciones (Ministerio de educación)

## RECURSOS MATERIALES

- Computadores
- Dominio, hosting
- Contenidos
- Materiales
- Internet

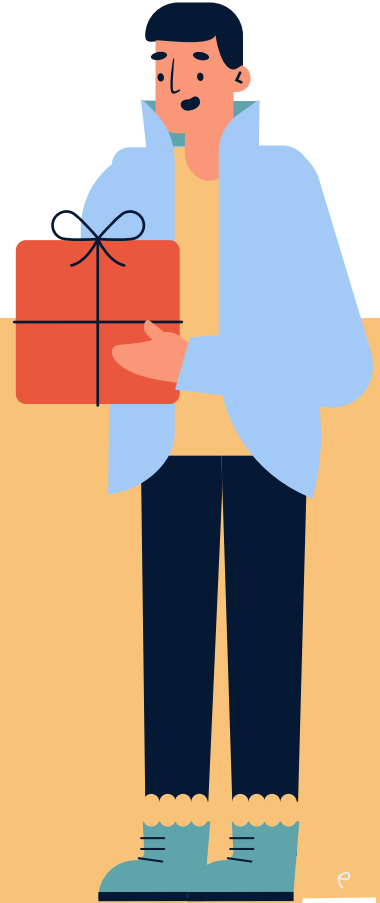
## RECURSOS INTANGIBLES

- Conocimiento
- Tiempo para la creación y diseño de la herramienta
- Hora para Desarrollo de plan de marketing

# 09

## VALOR DIFERENCIAL

¿Cuál es tu valor diferencial,  
que te destaca de las demás  
soluciones.



# MISION

Proveer una herramienta de acceso gratuito a los niños, niñas y adolescentes para que puedan continuar con su educación a pesar de las limitaciones actuales y así poder proveer calidad de vida a las familias.



# GRACIAS!

Información de contacto del proyecto!

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**.

