

DIGIEDUHACK SOLUTION CANVAS


Title of the solution:
Team name:
Challenge addressed:
Challenge category:
Background of the team:

(multiple selections possible in case of mixed teams)

Higher Education Students
Teachers
Others (please specify)
Researchers
Primary School Students
Professionals
Secondary School Students

Describe it in a tweet

How would you describe your solution in a short catchy way with maximum 280 characters?

Innovativeness

What makes your solution different and original? Are there similar solutions or approaches currently available or implemented by education sector practitioners? If so, why and to what extent is your solution better?

Transferability

Can your solution partly or fully be used in other education/learning contexts or disciplines? Could you provide any example?

Sustainability

Once you have a prototype, what are your plans for a further development, implementation upscale and replication of the solution? How do you see it working in the mid- and long term?

Impact

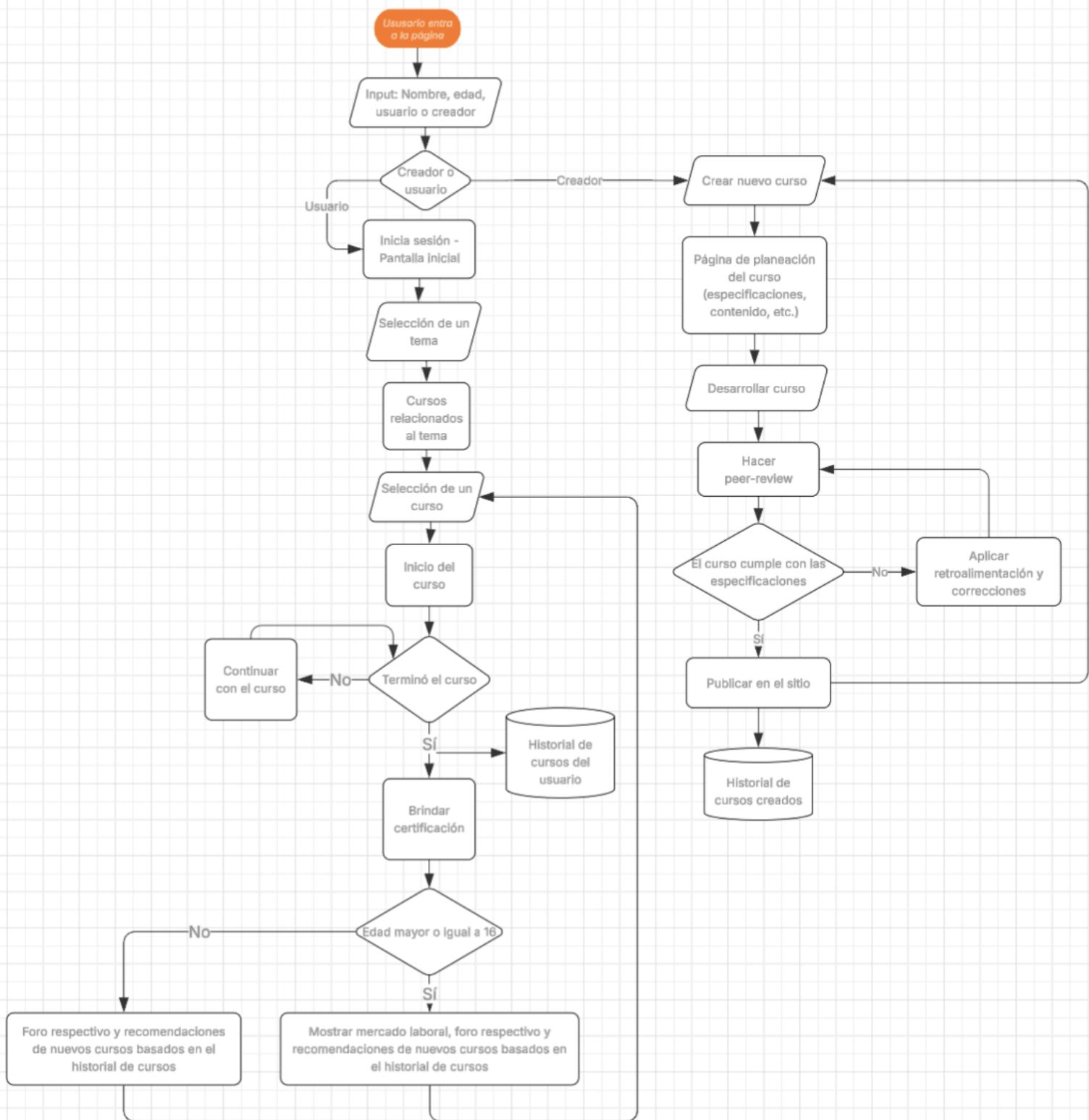
How will your solution catalyse changes in education and what impacts will it have at social and environmental level? Could you provide examples or scenarios illustrating how such changes and impacts might unfold?

Context

What is the current or future problem you're trying to solve? How does your solution align with DigiEduHack 2024 annual theme?
How does your solution confront the challenge posed by the hackathon organiser and how does it address the challenge category?

Team work

Present the members of your team.
Why are you the perfect team to develop this work and what are the competencies you all bring in so the solution is developed successfully? What is your expertise within the thematic field concerned? Are you planning to continue working as a team in the future? If so, why?



CAMP

WEB → CASA

NOKIA

THE
BOX

Bolsa ^{de busi}

Info.

de una base

Competencias =
Competencias de vid.

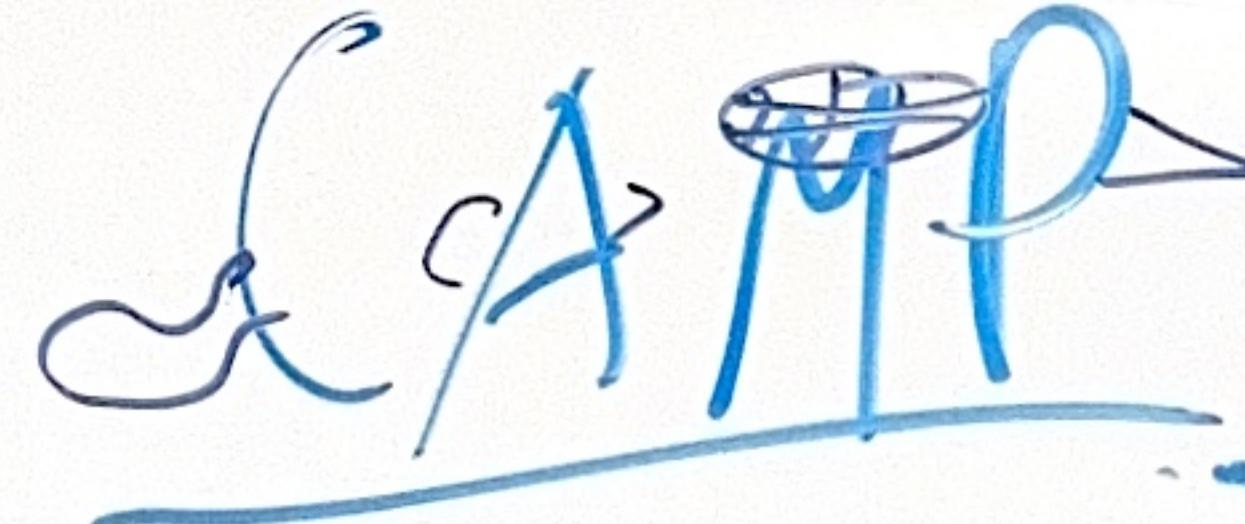
El algoritmo
del YouTube

Curiosidad como
el prompter

Personalización
In - Out

- Dopeamine & success
- (Si. Go) Validen Official
- Platzi
- iT-Statistik
- Bonestika
- Masterclass
- Telmex

as lo khe ce t incheh
pero aslo mien
L>Miguelito 2025



mock up
 data

Problema/Público!

↳ Una parte importante de la población mexicana no tiene la oportunidad de concluir sus estudios básicos y medios superiores por motivos

Datos (bullet points) search!!!

MX!! ↳ Global

• 12% \$%

• 11% ↳ Gustos/Intereses ↳ Hedonistas

Solución!

↳ Brindar una plataforma web que guie al público a continuar sus estudios en equilibrio con su nueva situación de vida de manera autónoma y con validos oficial para acceder a mejores oportunidades

Público meta: 12 - 18

NECESIDADES!!! que viven el problema

Beneficios:

- ↳ * Interés
- ↳ * Educación
- ↳ * Credenciales
- ↳ * Oportunidades laborales y de desarrollo personal
- ↳ * Reconocimientos

↳ * Incentivos
* Salud mental
↳ comunidad?

Prim → Sec ✓ platz/MC/DK

Prep → ~~Escuela~~

3rd place
Gymn

Conversos

12+

12-18
Recruiters

Validation
skills

Soft
• Lider
• Habla
• Vestirse

↓
Ed. & work
post

↓
Comp.
socia.
skills

Hard
• Uni
• Diplomas
• Conversos

↓
Yurcos

Moros → Escuela
Escuela → Moros ✓

End-user:

Personas que no terminaron
ed. media / general por razones
socioeconómicas y buscan seguir
aprendiendo para mejorar
acceso a oportunidades.

10

Solución (ahora sí)

Fiverr
(tipos de trabajo) Concursos/
Eventos/
Chambas

forma de
aprovechamiento

AI

- Asistente
 - ↳ chatbot de la página
 - ↳ dudas generales
- Algoritmo de interés

Cursos para todos, para todos.

↑ gamificación
↔ PRO

↑ Certificación/
evaluación
(credenciales/
certificación)
peer-review
... test de validez ...

Mutuamente
beneficioso
Creador ↔ cons.

EGADE, IPADE,
UNAN, APA, HARVARD

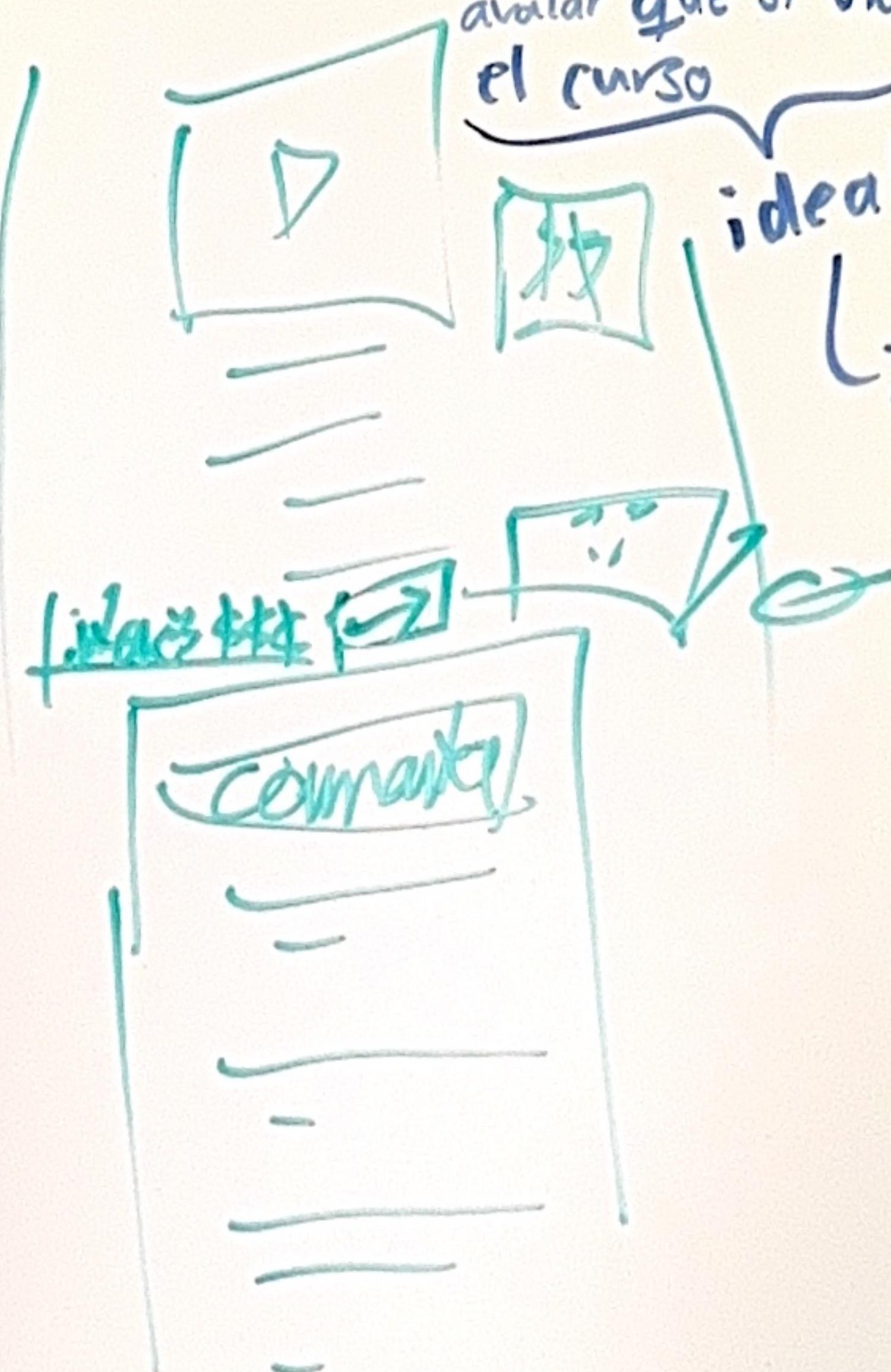
Alianza con unis
y empresas

book

Proyecto final
pequeño para
avalar que sí vio
el curso

Todo revisado
por humanos
solo cosas pequeñas
por AI

ideal
↳ de inicio un
quiz/examen

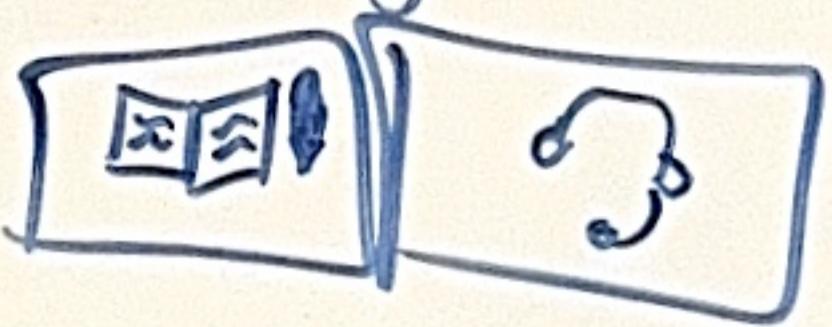


Mapa de empatía

Web de comunidad de aprendizaje

Características:

split segment.



Responsabilidades éticas + interés

- Mod. datos
- Efect. escolar
- Razones pols %

Problema → cliente → importancia

Empoderamiento a través de la educación

90 trabajo

90 riesgo

Pathway.

Solución

Prod.

resuelve a corto y a largo plazo



Platf. → Curso → Validez* → Trabajo Escuela

asincrónico
delimitación
de edades

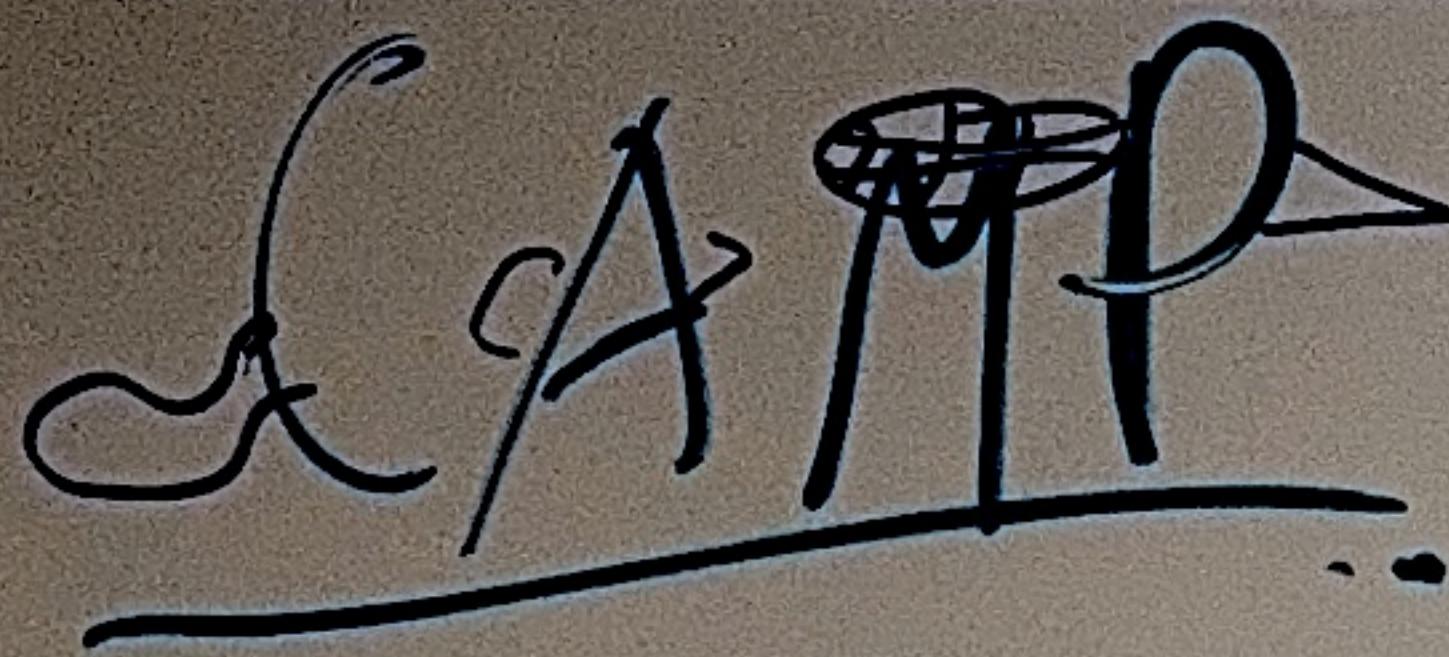
(ON) -

comunidad

escuelas host

AI

Plataforma de cursos que permite empleo escuela



32% dejan seru

Problema/Público!

L> El 99% de la población que dejan la escuela es por falta de interés en el sistema educativo. ¿Y después? No pueden accesar al mercado laboral, mucho menos competir.

Datos (bullet points) search!!!

MX!! ↳ Global

• 12% \$%

• 11% ↳ Gustos/Intereses ↳ Hedonistas

Solución!

L> Brindar una plataforma web que guie al público a continuar sus estudios en equilibrio con su nueva situación de vida de manera autónoma y con validación oficial para acceder a mejores oportunidades

Público meta: 12 - 18 !!!!!!

NECESIDADES!!!

que viven el problema

Beneficios:

- ★ Interés
- ★ Educación ? }
- ★ Credenciales ↳ }
- ★ Oportunidades laborales y de desarrollo personal

* Reconocimientos