



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

Solution description

What is the final product/service/tool/activity you're proposing? What are its main elements, technologies and objectives? Could you please include a brief implementation plan with some key overall milestones, resources required and eventual barriers foreseen?
How could your solution be used to enhance digital education nowadays? How could its success be measured?

Target group

Who is/are the target group/s of your solution and how will they benefit from it? Why is your solution relevant to them? how do you plan to engage these groups so you fully meet their specific needs?

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?

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

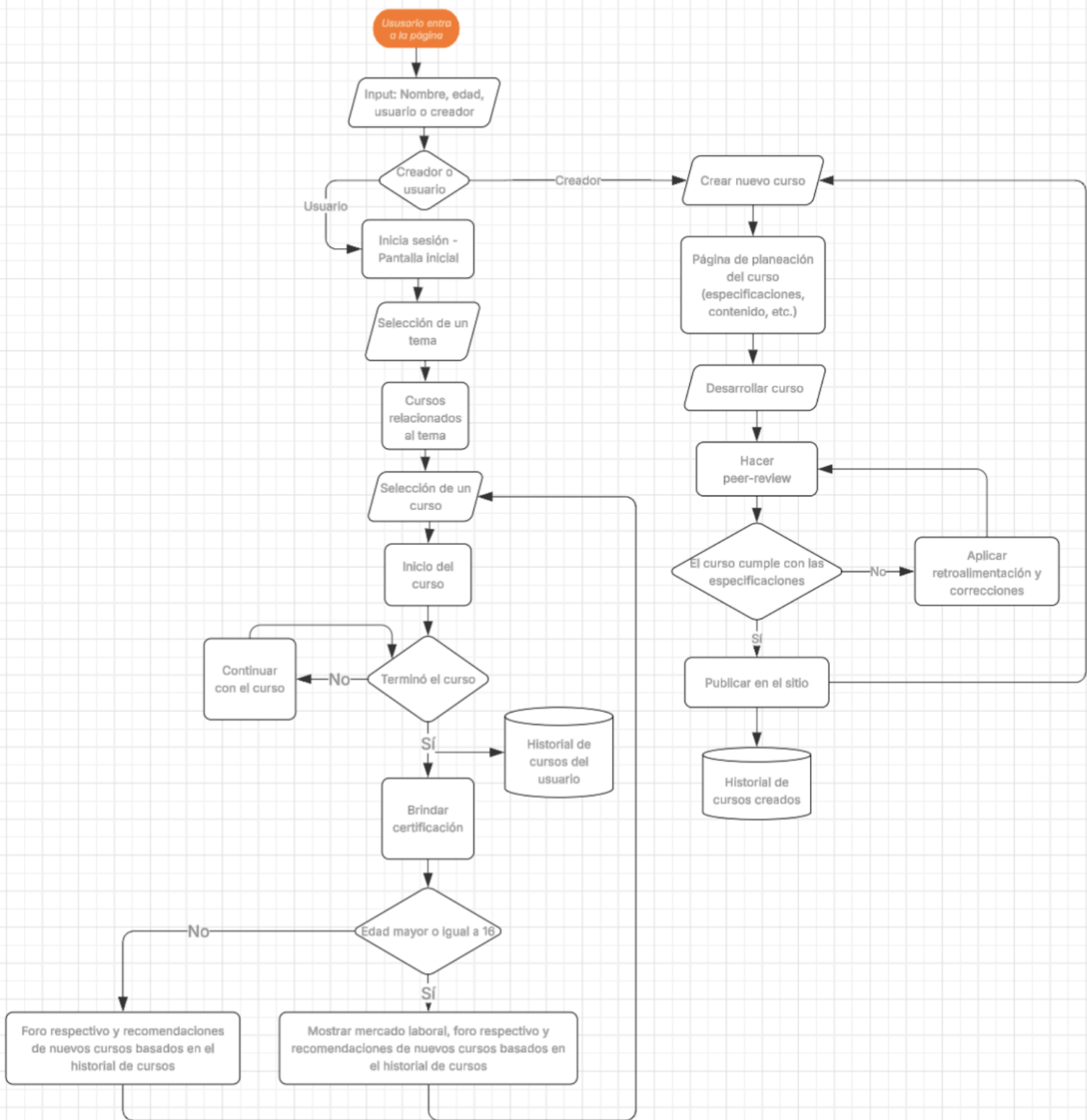
Can your solution partly or fully be used in other education/learning contexts or disciplines? Could you provide any example?

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?

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 hoy

Info.

de una base

Competencias =
Competencias de video

El algoritmo
del YouTube

Curiosidad como
el prompter

Personalización
In — Out

Live-
service

1.0
T-Start

Validen
Oficial

Openings
(S:GO)

El Internet

- Platu
- Domestika
- Masterclass
- Telmex

as lo khe ce t incheh
pero aslo mien
L7 Miguelito 2025

LAMP

☐ mock up
☐ data

Problema/Público!

L7 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!! \leftarrow Global

• 12% \$\$\$

• 11%

Gustos/Intereses

Credenciales

Solución!

L7 Brindar una plataforma web que guíe al público a continuar sus estudios en equilibrio con su nueva situación de vida de manera autónoma y con validéz oficial para acceder a mejores oportunidades

Público meta: 12-18 que vivan el problema

NECESIDADES!!!

Beneficios:

★ Interés

★ Educación ?

★ Credenciales ?

★ Oportunidades laborales y de desarrollo personal

★ Incentivos

★ Salud mental
L7 comunidad?

★ Reconocimientos

Prim → Sec ✓

~~Prep~~ → ~~Uni~~

3rd place
\$46
\$1000

Concursos

platu/MC/DK

~~Escuela~~

cas

12+

Recruiters?

12-18

Validation
skills

Validación
de comp. skills

End-user:

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

Soft
• Lider
• Habil
• Vestise

Hard
• Uni
• Diplomas
• Concursos

↓
Sol. & tech
paste

↓
Cursos



~~Morras → Escuela~~

Escuela → Morras ✓

Solución (ahora sí)

Fiverr (tipo trabajo)
Concursos / Eventos / Chambras

forma de aprovechamiento

AI

• Asistente

L> chatbot de la página

L> dudas generales

• Algoritmo de interés

Cursos para todos, por todos.

↑ gamificación (RPG) ↔

Certificación / evaluación
(credenciales / reputación)
peer-review

... tasa de validez ...

Mutualmente beneficioso
Creador ↔ cons.

EJEMPLO, I PADE, UNAM, APA, HARVARD

Alianza con unis y empresas

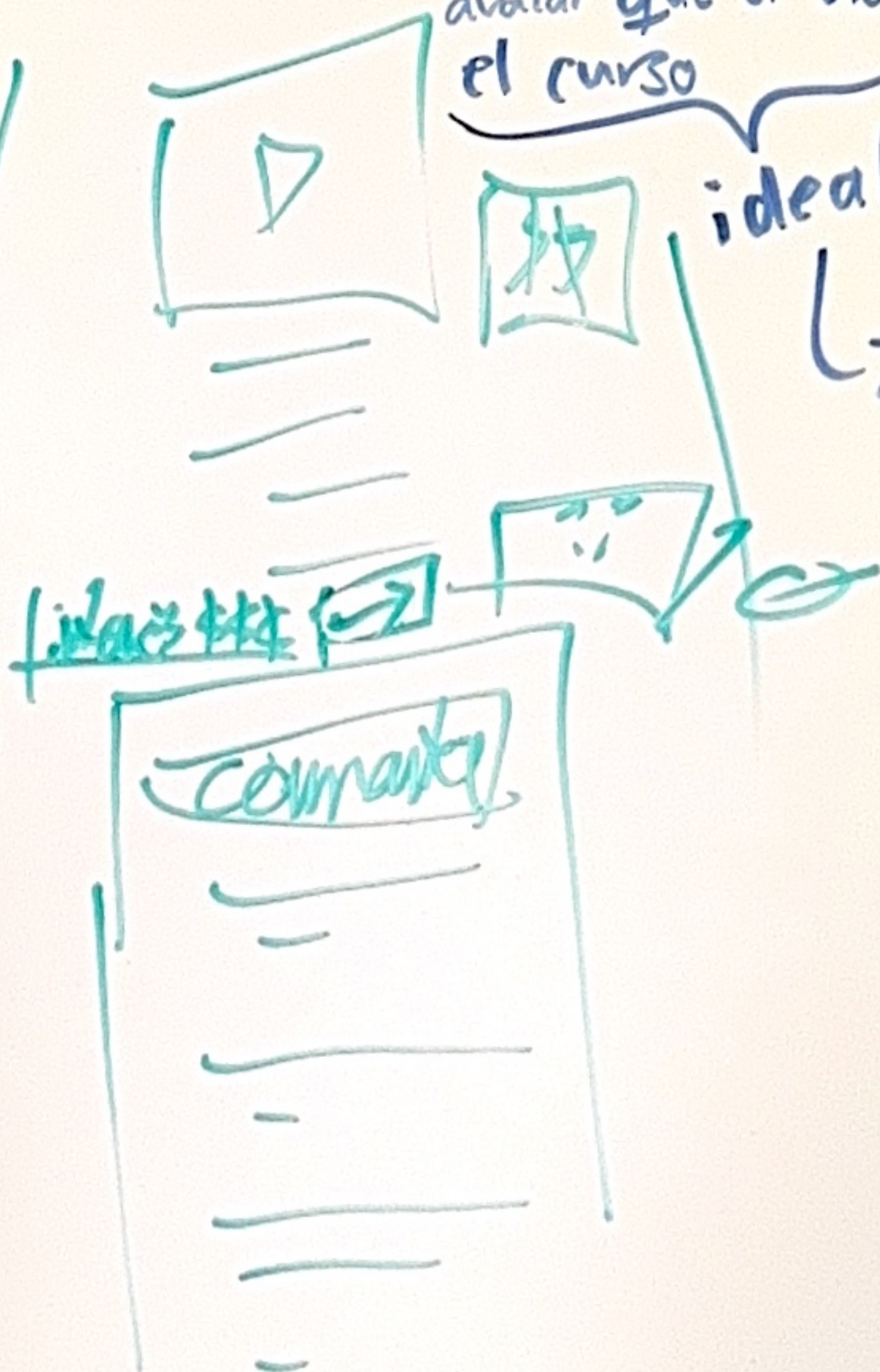
book

Proyecto final
pequeño para
avalar que sí vio
el curso

Todo revisado
por humanos
solo cosas pequeñas
por AI

ideal

L> de inicio un
quiz / examen

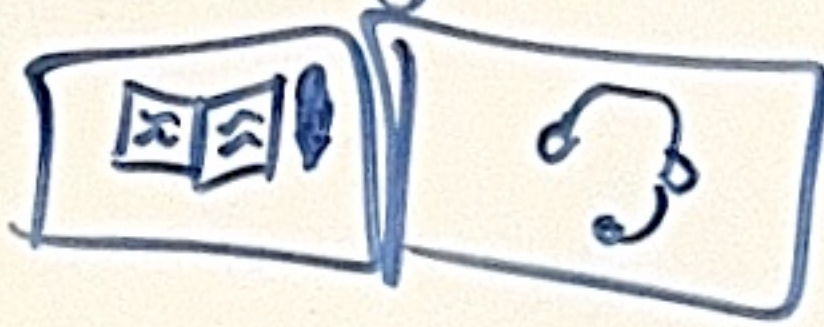


Web de comunidad de aprendizaje

Mapa de empatía

Características:

split segment.



Responsabilidades
ética + interés

Children work
↑ 100%

• Mod. data
• Efect. escuela
• Rarities pulls %

Problema → cliente → importancia

Empoderamiento a través
de la educación

0% trabajo

0% riesgo

Pathway.

Solución

Prod.



resuelve
a corto
plazo y a largo

logos

Platf. → Curso → Validez → Trabajo Escuela

asincrónico
delimitación
de edades

(or)
comunidad

escuelas host

AI

Plataforma de cursos que permite empleo escuela

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

LAMP

☐ mock up
☐ data

32% dejan ser

Problema/Público!

L> El 44% de la población que deja la escuela por falta de interés en el sistema educativo. ¿Y después? No pueden acceder al mercado laboral, mucho menos competir.

Datos (bullet points) search!!!

MX!! L> Global

• 12% \$\$\$

• 14% Gustos/Intereses
Credenciales

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 validéz oficial para acceder a mejores oportunidades

Público meta: 12-18 ^{!!!!!!} que vivan el problema

NECESIDADES!!!

Beneficios:

- ★ Interés
- ★ Incentivas
- ★ Educación ?
- ★ Salud mental
- ★ Credenciales ?
- ★ Oportunidades laborales y de desarrollo personal
- ★ Comunidad?

Reconocimiento