

DIGIEDU HACK 2025

28h - DIGIEDU HACK - plantilla Solución

DIGIEDU HACK SOLUTION CANVAS

Título de la solución:	Mindora Bloom	Nombre del equipo:	CyberBloom
DESAFÍO ABORDADO:	Protect your mind and Digital World: Self-Care and Safety Online	Categoría del desafío:	Well - being in digital education
SOBRE EL EQUIPO:	☒ Estudiantes de educación superior ☐ Investigadores ☐ Profesionales ☒ Docentes ☐ Otros (Especificar)		

DESCRIPCIÓN DE SOLUCIÓN

¿Cuál es el producto, servicio, herramienta o actividad final que propone? ¿Cuáles son sus elementos principales, tecnologías y objetivos? ¿Podría incluir un breve plan de implementación con los hitos clave, los recursos necesarios y las posibles dificultades previstas? ¿Cómo podría utilizarse su solución para mejorar la educación digital en la actualidad? ¿Cómo se podría medir su éxito?

Mindora es una app móvil que acompaña a jóvenes estudiantes a cuidar su bienestar emocional y digital. Invita a expresarse libremente, conectar sin presión social y cultivar hábitos offline para encontrar equilibrio en medio del ritmo académico. En lugar de redes llenas de ruido, ofrece espacios seguros de expresión anónimos donde las emociones son validadas a través de reacciones, sin juicios ni comentarios. Además, cuenta con un sistema de “auras” que permite sentirse acompañado de forma relajante y un tracker de hábitos que transforma la desconexión en una experiencia positiva. Está desarrollada en React Native con Firebase, Google Cloud Vision API para moderación de contenido, y AWS Rekognition para verificación segura de edad, todo bajo encriptación local para proteger la privacidad del usuario. El plan de implementación contempla tres hitos principales: Del 1 al 3er mes sería un MVP funcional con módulo de desahogo y sistema de auras; En el 4to y 5to mes serían Pruebas beta con 100 estudiantes para validación; el 6to mes: Lanzamiento público. Requiere equipo de líderes (proyecto, análisis, comunicación), dos desarrolladores full-stack, un diseñador UX/UI y presupuesto de \$5,000. Su mayor reto será la moderación en tiempo real y la retención sostenida de usuarios, requiriendo seguimiento continuo para medir la reducción del nivel de estrés y validación del onboarding durante las primeras semanas. Su propuesta educativa se alinea con la necesidad actual de enseñar límites saludables con la tecnología, privacidad digital y autocuidado consciente. El éxito se medirá por la reducción del 30% en niveles de estrés o ansiedad determinadas por encuestas pre y post uso, porcentaje de usuarios activos semanales del 70%, un incremento del 40% en sesiones de desconexión consciente registradas en la app (pausas digitales autodeclaradas) y una satisfacción de usuario (NPS) superior a 50%. Prototipo: <https://github.com/nicoleabsanchez/mindora-28h>

Video:<https://youtu.be/WkftaD7aW6Q?si=XLm7-q73xAwkYyDA>

CONTEXTO

¿Cuál es el problema actual o futuro que estás tratando de resolver? ¿Cómo su solución se alinea con el tema anual de DigIEduHack 2025? ¿Cómo afronta su solución el desafío que plantea el hackathon organizador y cómo aborda la categoría de desafío?

El problema que buscamos resolver es la saturación emocional y la dependencia digital que afecta especialmente a jóvenes estudiantes. Según datos recopilados, el 75% de los encuestados pasa más de ocho horas al día frente a pantallas. La constante exposición a pantallas, tanto por motivos académicos como por ocio genera fatiga mental, ansiedad y sentimientos de culpa. Aunque los estudiantes reconocen el problema, carecen de herramientas eficaces para autorregularse. Mindora se alinea con el tema de DigIEduHack 2025, al ofrecer una solución empática y tecnológica que promueve el autocuidado emocional, la gestión saludable del tiempo en línea y la seguridad digital. Afronta el reto “Cuida tu mente, protege tu mundo: autocuidado y seguridad en la era digital” mediante herramientas que detectan riesgos psicológicos, fomentan hábitos conscientes y acompañan emocionalmente al usuario.

público objetivo

¿Quién es el público objetivo de su solución y cómo se beneficiarán de ella? ¿Por qué su solución es relevante para ellos? ¿Cómo planea involucrar a estos grupos para satisfacer plenamente sus necesidades específicas?

El público objetivo de Mindora se centra en jóvenes estudiantes de 18 a 26 años que pasan, en promedio, más de 8 horas en la pantalla, combinando actividades académicas y recreativas, dato sustentado en una encuesta realizada. Este grupo enfrenta fatiga mental, saturación digital y desconexión emocional, lo que impacta su bienestar y su capacidad de concentración. La aplicación los beneficia al ofrecer un acompañamiento emocional digital que les permite expresar sus emociones de forma anónima, realizar actividades acompañadas, conectar con otras personas y desarrollar hábitos saludables fuera de las pantallas, en un ambiente seguro. La solución es relevante porque responde a una necesidad real de equilibrio emocional y social en la era digital, promoviendo vínculos positivos. Para involucrar a estos jóvenes, la aplicación se adapta a sus rutinas y emociones mediante una experiencia personalizada, gamificada y empática, facilitando el cambio desde su propio entorno digital. Además, se implementarán mecanismos de feedback continuo y encuestas periódicas que permitirán modificar y adaptar la aplicación según las necesidades reales de los usuarios.

IMPACTO

¿Cómo catalizará su solución los cambios en la educación y qué impactos tendrá a nivel social y ambiental? ¿Podría proporcionar ejemplos o escenarios ilustrando cómo podrían desarrollarse tales cambios e impactos?

Misión:
Mindora busca catalizar un cambio en la educación promoviendo un bienestar digital consciente. Su propósito es que los estudiantes aprendan no solo a usar la tecnología, sino también a cuidarse mientras la usan.

Propuesta de valor:
Mindora integra el bienestar emocional en el proceso educativo, la empatía y la conexión humana en entornos digitales.

- Para los estudiantes, ofrece un espacio seguro para identificar y expresar emociones, reduciendo la fatiga digital y mejorando la concentración.
- Para los docentes y universidades, Mindora actúa como una herramienta complementaria que permite comprender el estado emocional colectivo y fomentar hábitos digitales saludables sin vulnerar la privacidad del alumno. Al ofrecer un espacio donde los estudiantes pueden expresar cómo se sienten de forma anónima y segura, ayuda a los tutores a identificar el clima emocional del grupo y adaptar sus estrategias de acompañamiento de manera más empática y humana.

Impacto social y ambiental

- A nivel social, Mindora fomenta comunidades más empáticas y colaborativas, disminuye el aislamiento y promueve un entorno educativo más humano. Su implementación institucional puede reducir el agotamiento académico y fortalecer el bienestar emocional colectivo.
- A nivel ambiental, al incentivar un uso más consciente y equilibrado de los dispositivos, contribuye a la sostenibilidad digital reduciendo el consumo energético y promoviendo hábitos tecnológicos más responsables.
- Contribuye a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 3: Salud y bienestar, ODS 4: Educación de calidad y ODS 12: Producción y consumo responsables)

En la práctica, podría utilizarse antes de clases o evaluaciones para que los estudiantes expresen cómo se sienten, permitiendo a los tutores adaptar sus estrategias según el clima emocional del grupo. En contextos de educación remota, Mindora funcionaría como un espacio paralelo donde los estudiantes pueden reconectar, liberar tensiones y reducir la fatiga digital. Durante clases virtuales o semanas de exámenes, podrían usar la app para expresarse de forma anónima o activar el modo de auras relajantes, compartiendo una sensación de compañía sin necesidad de chatear. De este modo, se mantiene la cercanía emocional entre compañeros incluso a distancia, sin depender de una exposición constante a pantallas.

DESCRÍBELO EN UN TWEET

¿Cómo describiría su solución de una manera breve y atrayente con un máximo de 280 caracteres?

Mindora es tu jardín emocional en la era digital: expresa lo que sientes, cultiva hábitos conscientes y conecta sin culpa en un ambiente seguro y confiable. Una app que te guía hacia el bienestar, incluso cuando el mundo está en línea 24/7.

INNOVACIÓN 20%

¿Qué hace que tu solución sea diferente y original? ¿Existen soluciones similares o enfoques actualmente disponibles o implementados por los profesionales del sector educativo? Si es así, ¿por qué y en qué medida es mejor su solución?

Mindora ofrece una experiencia emocionalmente segura y tecnológicamente empática que responde directamente a las necesidades reales de los jóvenes estudiantes. A diferencia de otras soluciones que se enfocan en bloquear aplicaciones o medir tiempo de uso o en la productividad, Mindora permite expresar emociones de forma anónima, cultivar hábitos saludables fuera de las pantallas y conectar con otras personas en actividades acompañadas, que responden directamente a la necesidad de conexión emocional, revelada en nuestras encuestas (ordenar según importancia/relevancia). Además, no solo identifica patrones inteligentes de riesgo emocional, sino que actúa como un puente entre el usuario y entidades dispuestas a ayudar como psicólogos, líneas SOS y redes de voluntariado, facilitando el acceso a apoyo especializado. Esta combinación de tecnología empática, diseño emocional y acción concreta convierte a Mindora en una solución original, humana y transformadora.

TRANSFERABILIDAD 5%

¿Puede su solución utilizarse total o parcialmente en otros contextos de educación/aprendizaje o disciplinas? ¿Podría darnos algún ejemplo?

Si Mindora puede adaptarse fácilmente a otros contextos educativos o disciplinas donde el bienestar emocional y la gestión digital sean clave. Por ejemplo, podría integrarse en programas de tutoría universitaria o espacios de acompañamiento docente para medir el clima emocional antes de evaluaciones o entrevistas de trabajo. También puede aplicarse en instituciones de formación artística o técnica, donde los estudiantes enfrentan altos niveles de presión creativa o práctica intensiva, ayudando a fomentar pausas conscientes y una relación más sana con la tecnología.

SOSTENIBILIDAD 15%

Una vez que tenga un prototipo, ¿cuáles son sus planes para un mayor desarrollo, implementación mejorada y replicación de la solución? ¿funciona a medio y largo plazo?

Tras el desarrollo del prototipo, nuestro objetivo es validarlo con usuarios reales para medir su impacto en la reducción del estrés digital y mejorar su experiencia emocional. Realizaremos pilotos con jóvenes estudiantes de primer año, mitad y final de carrera, lo que nos permitirá adaptar la solución a distintas etapas del recorrido académico. A mediano plazo, planeamos optimizar el sistema de inteligencia artificial, que utiliza machine learning para detectar patrones de malestar emocional a partir de interacciones anónimas, y mejorar el motor de recomendaciones personalizadas según los datos obtenidos. También adaptaremos la herramienta a múltiples plataformas (app móvil, extensión web, etc.) para aumentar su accesibilidad. La ciberseguridad es un eje transversal: Mindora ofrece un entorno seguro, con protección de datos y detección temprana de riesgos. A largo plazo, buscamos escalar la solución mediante alianzas con universidades, empresas y programas de bienestar digital, promoviendo una cultura de autocuidado y seguridad emocional en entornos educativos. Creemos que el proyecto puede mantenerse y crecer a medio y largo plazo gracias a su enfoque adaptable, interdisciplinario y su potencial para generar un impacto positivo y sostenido en la salud mental digital.

TRABAJO EN EQUIPO

Presenta a los miembros de tu equipo. ¿Por qué son el equipo perfecto para desarrollar este trabajo y cuáles son las competencias que aportan todos para que la solución se desarrolle con éxito? ¿Cuál es su experiencia dentro del campo temático en cuestión? ¿Están planeando continuar trabajando en equipo en el futuro? Si es así, ¿por qué?

Nuestro equipo multidisciplinario combina conocimientos técnicos, analíticos y creativos que nos permiten abordar el reto del bienestar digital desde una mirada integral. Somos el equipo ideal porque unimos rigor científico, innovación tecnológica y diseño centrado en las personas, desarrollando soluciones que promueven equilibrio, conexión y bienestar en la era digital. En nuestro equipo, están Dina Salazar y Grecia Avellaneda, estudiantes de ingeniería biomédica, que aportan la base científica y emocional para comprender los efectos del uso prolongado de pantallas y diseñar estrategias de autorregulación; Karen Fuentes, estudiante de Diseño Industrial, encargada de crear una experiencia visual y emocionalmente empática que conecte con las necesidades reales del usuario; y Nicole Sanchez, estudiante de Ciencias de la Computación, responsable del desarrollo tecnológico y la seguridad del entorno digital. Además, contamos con la guía de un mentor, Luis Ruyundo, experto en Ciencias de la Computación, quien orienta el proceso técnico y metodológico, asegurando que cada decisión responda a criterios de bienestar y sostenibilidad digital. Planeamos continuar trabajando juntos porque compartimos una misma visión: crear tecnología más humana, que fomente la empatía, la autorreflexión y una relación más equilibrada con el entorno digital. Conocemos de cerca los desafíos que buscamos resolver, porque también los hemos vivido; por eso, desarrollamos Mindora desde la experiencia real y la empatía genuina. Unidas por este evento, hemos descubierto no solo el impacto que genera en cada una de nosotras, sino también el disfrute de participar en un proyecto que puede hacer una verdadera diferencia.



DIGIEDUHACK SOLUTION CANVAS



Title of the solution:	Mindora Bloom	Team name:	CyberBloom
Challenge addressed:	Protect your mind and Digital World: Self-Care and Safety Online	Challenge category:	Well - being in digital education
Background of the team:	☒ Higher Education Students ☒ Researchers ☒ Teachers ☒ Primary School Students ☒ Professionals ☒ Secondary School Students ☐ Others (please specify)		

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?

Mindora is a mobile app that accompanies young students in caring for their emotional and digital well-being. It invites them to express themselves freely, connect without social pressure, and cultivate offline habits to find balance amid the academic pace. Instead of noisy social networks, it offers safe anonymous expression spaces where emotions are validated through reactions, without judgments or comments. Additionally, it features an "auras" system that allows users to feel accompanied in a relaxing way and a habit tracker that transforms disconnection into a positive experience.

It is developed in React Native with Firebase, Google Cloud Vision API for content moderation, and AWS Rekognition for secure age verification, all under local encryption to protect user privacy.

The implementation plan includes three main milestones: Month 1-3: Functional MVP with venting module and puras system; Month 4-5: Beta testing with 100 students for validation; Month 6: Public launch. It requires a team of leaders (project, analysis, communication), two full-stack developers, one UX/UI designer, and a budget of \$5,000. Its biggest challenge will be real-time moderation and sustained user retention, requiring continuous monitoring to measure stress level reduction and onboarding validation during the first weeks. Its educational approach aligns with the current need to teach healthy boundaries with technology, digital privacy, and conscious self-care.

Success will be measured by a 30% reduction in stress or anxiety levels determined by pre and post-use surveys, 70% weekly active users, a 40% increase in conscious disconnection sessions recorded in the app (self-reported digital breaks), and user satisfaction (NPS) above 50%.

Prototype: <https://github.com/nicoleabsanchez/mindora-28h>

Video: <https://youtu.be/WkftaD7aW6Q?si=XLm7-gr3xAwkYyDA>

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?

The target audience of the Mindora app focuses on young students aged 18 to 26 who spend, on average, more than 8 hours on screens, combining academic and recreational activities, data supported by a conducted survey. This group faces mental fatigue, digital saturation, and emotional disconnection, which impacts their well-being and concentration capacity. The application benefits them by offering digital emotional support that allows them to express their emotions anonymously, participate in accompanied activities, connect with others, and develop healthy habits away from screens, in a safe environment. The solution is relevant because it responds to a real need for emotional and social balance in the digital age, promoting positive bonds. To engage these young people, the application adapts to their routines and emotions through a personalized, gamified, and empathetic experience, facilitating change from within their own digital environment. Additionally, continuous feedback mechanisms and periodic surveys will be implemented to modify and adapt the application according to users' real 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?

Mission: Mindora seeks to catalyze a change in education by promoting conscious digital well-being. Its purpose is for students to learn not only how to use technology but also how to take care of themselves while using it.

Value Proposition: Mindora integrates emotional well-being into the educational process, empathy, and human connection in digital environments.

- For students, it offers a safe space to identify and express emotions, reducing digital fatigue and improving concentration.
- For teachers and universities, Mindora acts as a complementary tool that allows them to understand the collective emotional state and foster healthy digital habits without violating student privacy. By offering a space where students can express how they feel anonymously and securely, it helps tutors identify the group's emotional climate and adapt their support strategies in a more empathetic and human way.

Social and Environmental Impact:

- At a social level, Mindora fosters more empathetic and collaborative communities, reduces isolation, and promotes a more humane educational environment. Its institutional implementation can reduce academic burnout and strengthen collective emotional well-being.
- At an environmental level, by encouraging more conscious and balanced use of devices, it contributes to digital sustainability by reducing energy consumption and promoting more responsible technological habits.

It contributes to the Sustainable Development Goals (SDG 3: Health and well-being, SDG 4: Quality education, and SDG 12: Responsible production and consumption).

In practice, it could be used before classes or evaluations for students to express how they feel, allowing tutors to adapt their strategies according to the group's emotional climate. In remote education contexts, Mindora would function as a parallel space where students can reconnect, release tensions, and reduce digital fatigue. During virtual classes or exam weeks, they could use the app to express themselves anonymously or activate the relaxing auras mode, sharing a sense of companionship without the need to chat. In this way, emotional closeness among classmates is maintained even at a distance, without depending on constant screen exposure.

Context

What is the current or future problem you're trying to solve? How does your solution align with DigiEduHack 2025 annual theme?
How does your solution confront the challenge posed by the hackathon organiser and how does it address the challenge category?

The problem we seek to solve is emotional saturation and digital dependency that particularly affects university students. According to collected data, 75% of respondents spend more than eight hours a day in front of screens. Constant screen exposure, both for academic and leisure purposes, generates mental fatigue, anxiety, and feelings of guilt. Although students recognize the problem, they lack effective tools for self-regulation.

Mindora aligns with the DigiEduHack 2025 theme by offering an empathetic and technological solution that promotes emotional self-care, healthy online time management, and digital safety. It addresses the challenge "Protect your mind and Digital World: Self-Care and Safety Online" through tools that detect psychological risks, foster conscious habits, and provide emotional support to users.

Describe it in a tweet

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

Mindora is your emotional garden in the digital age: express what you feel, cultivate conscious habits, and connect without guilt in a safe and trustworthy environment. An app that guides you toward well-being, even when the world is online 24/7.

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?

Mindora offers an emotionally safe and technologically empathetic experience that directly responds to the real needs of young students. Unlike other solutions that focus on blocking apps or measuring screen time or productivity, Mindora allows users to express emotions anonymously, connect with others in accompanied activities, and cultivate healthy habits away from screens, directly addressing the need for emotional connection revealed in our surveys. Additionally, it not only identifies intelligent patterns of emotional risk but also acts as a bridge between the user and entities willing to help, such as psychologists, SOS hotlines, and volunteer networks, facilitating access to specialized support. This combination of empathetic technology, emotional design, and concrete action makes Mindora an original, human, and transformative solution.

Transferability

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

Yes, Mindora can be easily adapted to other educational contexts or disciplines where emotional well-being and digital management are key. For example, it could be integrated into university tutoring programs or teacher support spaces to measure emotional climate before evaluations or job interviews. It can also be applied in artistic or technical training institutions, where students face high levels of creative pressure or intensive practice, helping to foster conscious breaks and a healthier relationship with technology.

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?

After developing the prototype, our goal is to validate it with real users to measure its impact on reducing digital stress and improving their emotional experience. We will conduct pilots with young students from first year, mid-career, and final year, which will allow us to adapt the solution to different stages of the accompanying to detect patterns of emotional distress from anonymous interactions, and improve the personalized recommendation engine based on the data obtained. We will also adapt the tool to multiple platforms (mobile app, web extension, etc.) to increase its accessibility. Cybersecurity is a cross-cutting axis: Mindora offers a secure environment, with data protection and early risk detection. In the long term, we seek to scale the solution through partnerships with universities, companies, and digital well-being programs, promoting a culture of self-care and emotional safety in educational environments. We believe the project can be sustained and grow in the medium and long term thanks to its adaptable, interdisciplinary approach and its potential to generate a positive and sustained impact on digital mental health.

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?

Our multidisciplinary team combines technical, analytical, and creative knowledge that allows us to address the challenge of digital well-being from a comprehensive perspective. We are the ideal team because we unite scientific rigor, technological innovation, and human-centered design, developing solutions that promote balance, connection, and well-being in the digital age. Our team includes Dina Salazar and Grecia Avellaneda, biomedical engineering students, who provide the scientific and emotional foundation to understand the effects of prolonged screen use and design self-regulation strategies; Karen Fuentes, an Industrial Design student, responsible for creating a visually and emotionally empathetic experience that connects with real user needs; and Nicole Sanchez, a Computer Science student, in charge of technological development and digital environment security. Additionally, we have the guidance of a mentor, Luis Raymundo, an expert in Computer Science, who guides the technical and methodological process, ensuring that each decision responds to criteria of well-being and digital sustainability. We plan to continue working together because we share the same vision: creating more human technology that fosters empathy, self-reflection, and a more balanced relationship with the digital environment. We are closely familiar with the challenges we seek to solve because we have also experienced them; therefore, we develop Mindora from real experience and genuine empathy. United by this event, we have discovered not only the impact it generates on each of us but also the joy of participating in a project that can truly make a difference.