

DIGIEDUHACK SOLUTION CANVAS

Title of the solution:	Rooms	Team name:	SantaFenomenal
Challenge addressed:	"How might we push human flourishing through disruptive emerging tech-based education?"		
Background of the team:	<div>Higher Education Students</div> <div>Teachers</div> <div>Others (please specify)</div> <div>Researchers</div> <div>Primary School Students</div> <div>Professionals</div> <div>Secondary School Students</div>		

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?

Rooms es un ecosistema educativo inteligente que personaliza completamente la experiencia de aprendizaje mediante IA y machine learning, permitiendo que cualquier persona aprenda a su ritmo, desde su celular, y obtenga microcredenciales verificables con blockchain que fortalezcan su empleabilidad.

Elementos principales de la solución:

- IA adaptativa: genera rutas personalizadas basadas en objetivos, conocimientos previos y estilo de aprendizaje.
- Machine Learning: ajusta contenido según avance, desempeño y engagement.
- Blockchain: credenciales inmutables verificables por reclutadores.
- Gamificación: badges, streaks, XP y retos que reducen el abandono.
- Co-creación comunitaria: contenido creado y validado por expertos y usuarios.

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?

El problema que atendemos es la deserción escolar vinculada a la calidad educativa desigual en México. Rooms responde directamente al reto del hackathon: crear soluciones digitales inclusivas que eleven la calidad educativa mediante tecnología emergente (IA, ML y blockchain).

La plataforma aborda la necesidad crítica de conectar educación digital con las necesidades del usuario a través de oportunidades reales de empleabilidad.

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?

Usuarios principales:

- Personas de 15–45 años en niveles socioeconómicos C– a C+.
- Estudiantes, profesionistas emergentes, trabajadores administrativos y personas con educación trunca.
- Usuarios con poco tiempo, recursos limitados y necesidad de upskilling/reskilling.

Justificación basada en datos:

- 45% de jóvenes 18–24 no accede a educación superior.
- 2.1 millones abandonan el sistema educativo cada año.
- 67% de empresas no encuentra talento con habilidades adecuadas.
- 95–96 millones poseen un celular con internet, y 99% de hogares C– tienen conectividad.

Engagement del usuario: onboarding personalizado, comunidad, gamificación y micro-momentos de aprendizaje.

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?

Rooms cataliza cambios profundos en educación y empleabilidad:

Impacto social:

- Democratiza acceso a educación de calidad para NSE C– y D+.
- Reduce la brecha digital mediante diseño mobile-first y bajo consumo de datos.
- Aumenta oportunidades laborales con certificaciones verificables.
- Reduce abandono educativo al ofrecer aprendizaje flexible y gamificado.

Impacto económico:

- Aumento salarial proyectado del 20–35% en usuarios activos.
- PyMEs pueden capacitar empleados 10x más barato que métodos tradicionales.
- Microcredenciales fortalecen movilidad social y productividad nacional.

Escenarios:

Una usuaria como Andrea (27 años, administrativa) puede ascender, certificarse en liderazgo y habilidades digitales en 3–4 meses, elevar su salario y acceder a mejores oportunidades.

Describe it in a tweet

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

“Rooms: aprende a tu manera desde tu celular con rutas personalizadas por IA y microcredenciales blockchain que sí cuentan en el mercado laboral.”

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?

Rooms integra tres innovaciones clave que hoy no existen juntas en ninguna solución EdTech mexicana:

- Personalización profunda con IA basada en datos reales del usuario.
- Microcredenciales blockchain, evitando fraudes y aumentando la confianza laboral.
- Accesibilidad masiva, optimizada para celular (95–96 millones de mexicanos tienen smartphone con internet).

A diferencia de plataformas tradicionales (Coursera, Platzi, Udemy), Rooms no es un catálogo; es una experiencia adaptativa que traduce el aprendizaje en experiencia valiosas para los usuarios y oportunidades laborales verificables.

Transferability

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

Rooms puede aplicarse en:

- Educación media superior y superior (rutas académicas y reforzamiento).
- Programas de capacitación docente y actualización profesional.
- Formación corporativa accesible para PyMEs.
- Universidades que deseen complementar programas con microcredenciales.
- Iniciativas públicas de inclusión digital.

Ejemplo: una empresa puede capacitar y retener a sus empleados con Rooms, una preparatoria puede usar Rooms para reforzar materias clave adaptadas al nivel de cada estudiante.

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?

Escalamiento técnico:

- Arquitectura cloud escalable.
- Integración de IA para automatizar recomendaciones.
- Blockchain híbrido para certificaciones públicas.

Mediano y largo plazo:

- Integración con SEP/ CONOCER para reconocimiento oficial.
- Expansión a LATAM (Colombia, Chile, Argentina).
- Marketplace educativo autosostenible con miles de creadores.

Escalamiento de mercado:

- Modelo freemium para crecimiento masivo B2C.
- Oferta B2B y B2B2C con PyMEs y universidades.
- Monetización mediante suscripción y marketplace de creadores.

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?

Somos un equipo que combina visión estratégica, investigación profunda y diseño centrado en el usuario, articulado desde una perspectiva integral que abarca innovación, educación y tecnologías emergentes. Contamos con experiencia en análisis de mercado, desarrollo de soluciones y generación de prototipos funcionales; además, integramos conocimientos en pedagogía digital, blockchain aplicado a certificaciones y diseño de experiencias de aprendizaje altamente personalizadas. Nuestro enfoque ha sido construir una solución sólida, coherente y escalable desde la conceptualización hasta la estructura técnica, manteniendo una narrativa clara y una ejecución consistente durante todo el proyecto. La coordinación, el desarrollo y la visión convergen en un liderazgo unificado que ha permitido que Rooms evolucione como una propuesta integral lista para avanzar.