

## **Equipo 6:**

Natalia Sofía Guerra Olán A01739287

Ana Isabela Flores Sánchez A01735096

Ximena Martínez Juárez A01737518

Héctor Alonso Valdés Díaz A01736592

Brandon García Toledano A01736581

César Yahir Soto Jiménez A01732629

**LA MEJOR MANERA DE  
CONSERVAR LO  
APRENDIDO ES  
MANTENIÉNDOLO EN  
PRÁCTICA**



# ! / creativ

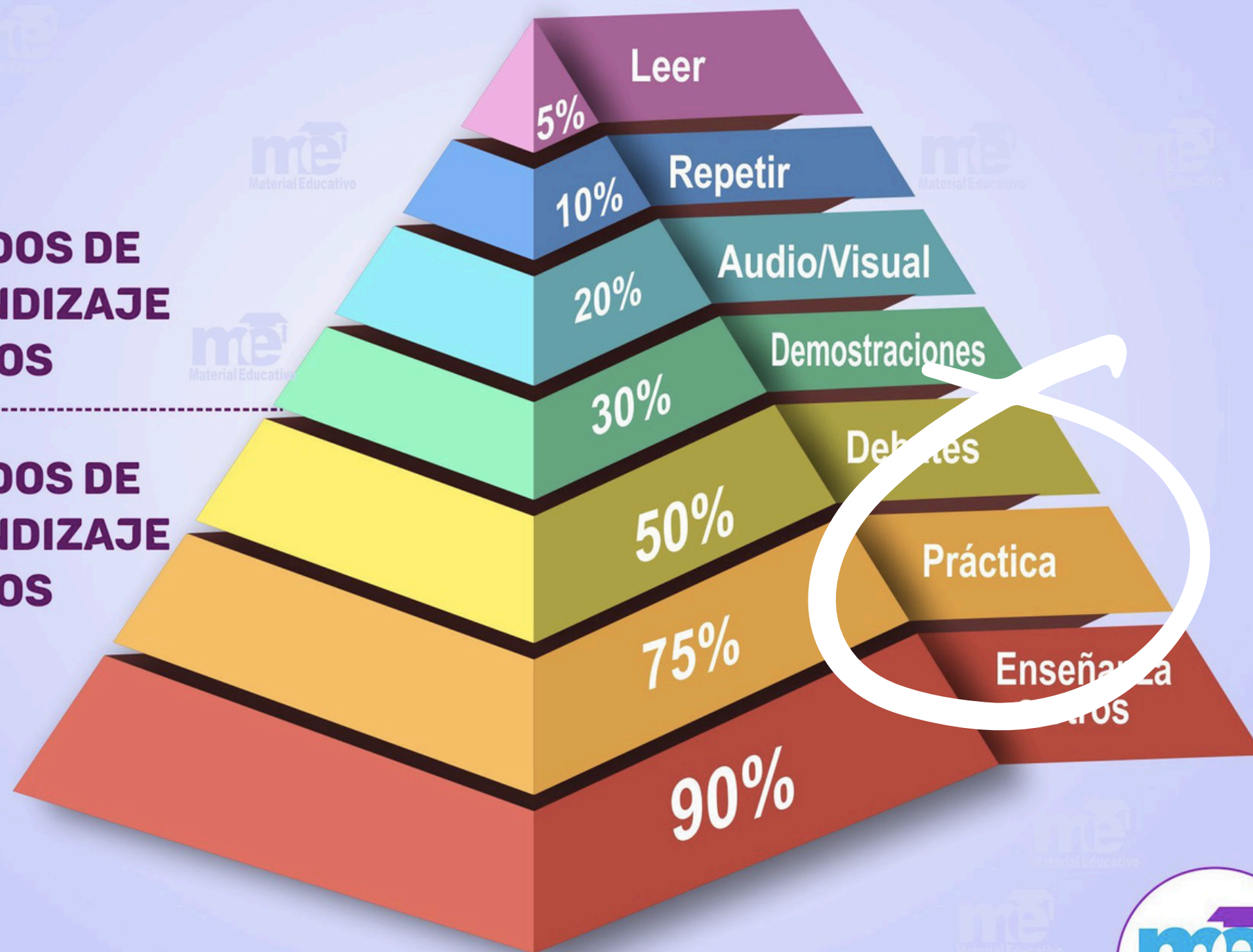
Tu talento, certificado y conectado con el mundo laboral.

# PIRÁMIDE DEL APRENDIZAJE

## ¿CUÁNTO APRENDES CON CADA ACTIVIDAD?

MÉTODOS DE  
APRENDIZAJE  
PASIVOS

MÉTODOS DE  
APRENDIZAJE  
ACTIVOS



<https://materialeducativeope.blogspot.com/>



# CREATIVIDAD

CAPACIDAD DE  
RESOLUCIÓN DE  
PROBLEMAS EN  
DIVERSOS  
ESCENARIOS Y  
CONTEXTOS

Según el INEGI sólo **8 de cada 100 alumnos** que **comienzan** sus estudios universitarios logran **terminarlos**

Las **dos principales causas de deserción a nivel universitario** son el **disgusto o el poco interés en el estudio (37.4%)** y por **situaciones económicas (35.2%)**.

**CUÁNTOS DE ELLOS PODRÍAN HABER  
CONTINUADO SUS ESTUDIOS SI  
HUBIERAN DESCUBIERTO SU POTENCIAL  
A TRAVÉS DE RETOS DEL MUNDO REAL Y  
ADEMÁS PERCIBIR UNA FUENTE DE  
INGRESOS**

# ¿QUÉ?

**Plataforma** que vincula estudiantes para **monetizar** sus habilidades, conectándonos con **pequeñas y medianas empresas** para resolver problemas relacionados con su carrera.

# ¿PARA QUÉ?

**Combatir la deserción universitaria** en México a través de un nuevo modelo educativo que priorice la práctica.

# ¿PARA QUIÉN?

**Estudiantes** a partir de los 18 años con competencias específicas específicas en que puedan monetizarse y realizarse de manera remota..

# ¿CÓMO?

**Conectando** la oferta y la demanda de tareas específicas.

# INGRESOS

- COMISIÓN
- SERVICIOS DE CAPACITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
- PATROCINIOS





# TECNOLOGÍAS APLICADAS MATCHMAKING INTELIGENTE EVALUACIÓN DE HABILIDADES Y ANÁLISIS PREDICTIVO ASISTENTE VIRTUAL





**SOMOS** INTERMEDIACIÓN

**OPORTUNIDAD**

**APRENDIZAJE**



**! reativ**

**DONDE EL TALENTO**

