

DIGIEDUHACK SOLUTION CANVAS

Title of the solution:	Tichmi	Team name:	Tichmi
Challenge addressed:	Educatia personalizata accesibila	Challenge category:	Learning Experience Reimagined
Background of the team:	Higher Education Students Teachers Others (please specify) Researchers Primary School Students Professionals Secondary School Students Liceeni		

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?

Propunem o platformă educațională care combină lecții interactive cu AI și sesiuni de mentorat cu profesori voluntari/profesioniști, destinată elevilor din Moldova. Aceasta platformă va include un AI conversațional pentru lecții personalizate de [x] minute cu teste adaptive, sistem de booking pentru sesiuni de [x] minute cu profesori, marketplace pentru lecții plătite, și algoritm de personalizare bazat pe feedback. Sistem de programare integrat cu orarul școlar. Implementare: Faza 1 (3 luni) - MVP cu AI și bază de date de curriculum pentru Moldova, Faza 2 (2 luni) - recrutare 50 profesori voluntari din licee/universități, Faza 3 (2 luni) - marketplace și sistem de plăți. Bariere sunt: calitatea profesorilor voluntari, costurile API la scară, adaptarea la curriculum. Soluția îmbunătățește educația digitală prin personalizare AI combinată cu interacțiune umană autentică, reducând izolarea învățării online. Succesul se măsoară prin: rate de completare lecții, îmbunătățire scoruri teste, satisfacție profesori și impact social (nr. ore voluntariat, certificări acordate).

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?

Problema actuală în Moldova: educația de calitate e scumpă și inaccesibilă pentru majoritatea elevilor, mai ales din mediul rural, iar meditațiile costă ~300 lei/oră, imposibil pentru multe familii. Soluția noastră răspunde temei DigiEduHack 2025 prin combinarea tehnologiei cu conexiune umană, oferind educație accesibilă, adaptată fiecărui elev. Abordăm provocarea organizatorului de a folosi tehnologia pentru a face educația mai inclusivă și sustenabilă: AI reduce costurile și personalizează învățarea, iar mentorii oferă validare umană și motivație.

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?

Platforma vizează trei grupuri țintă principale: elevi din clasele 5-12 din Moldova care beneficiază de educație personalizată accesibilă și pregătire continuă conform programei școlare, reducând dependența de meditații costisitoare; studenți și tineri profesioniști (18-25 ani) care primesc certificări de voluntariat valoroase pentru CV și experiență de predare prin mentoratul elevilor; profesori profesioniști care accesează un marketplace pentru venit suplimentar flexibil. Soluția răspunde nevoilor critice din Moldova: acces limitat la educație de calitate în zone rurale, costuri ridicate ale meditațiilor (300-400 lei/oră), forma de predare generică în sistemul clasic, și nevoia tinerilor de experiență practică certificată. Engagement: pentru elevi - gamification prin progres vizibil, teste adaptive și interacțiuni sociale cu mentori; pentru voluntari - certificări oficiale recunoscute de universități, comunitate de peer teachers

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?

Platforma democratizează accesul la educație de calitate în Moldova, reducând dependența de meditații scumpe și oferind șanse egale elevilor din sate și orașe. Social: un elev din Cahul poate învăța gratuit cu AI și vorbi cu un student-mentor din Chișinău, primind modele pozitive și motivație să rămână în țară pentru studii, nu să plece. Tinerii voluntari câștigă experiență practică și certificări valoroase pentru carieră, creând o cultură a ajutorului reciproc. Profesorii pot lucra flexibil de acasă, câștigând suplimentar fără birouri sau deplasări. De mediu: învățare online înseamnă zero hârtie, fără transport zilnic la meditații (reducere emisii), fără spații fizice consumatoare de energie. Exemplu concret: 1000 elevi care fac 2 lecții/săptămână online vs deplasare fizică = economie de ~50,000 km/an și tone de manuale tipărite. Impact sistemul întreg: schimbă mentalitatea de la "educație = costuri mari" la "educație = drept accesibil".

Describe it in a tweet

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

Democratizăm educația în Moldova prin AI care predă lecții personalizate de [x] min + mentori voluntari pentru sesiuni live. Elevii învață în ritmul lor, AI identifică lacunele, iar studenții-mentori primesc certificări. Educație accesibilă pentru toți!

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?

Platformele existente oferă fie doar AI (Khan Academy - pasiv, fără feedback real-time), fie doar profesori (Preply - scump, 15-30€/oră, fără pregătire prealabilă). Noi combinăm ambele strategic: AI-ul predă gratuit și identifică lacunele, profesorul intră doar 15-20 min pentru validare și motivație. Rezultat: cost minim (voluntari gratuit), eficiență mare (elevul vine pregătit), certificări pentru mentori (inexistent altundeva), și curriculum adaptat la Moldova cu sincronizare la orar școlar.

Transferability

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

Da, platforma se adaptează ușor la alte contexte. Pentru învățământ profesional: studenți la medicină, inginerie sau drept pot învăța cu AI despre proceduri, legislație sau calcule tehnice, apoi discută cazuri reale cu practicieni voluntari sau experți plătiți. Pentru training corporativ: angajați noi învață procese interne cu AI, apoi au sesiuni scurte cu colegi mentori pentru clarificări, primind certificări interne.

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?

După prototip, testăm 3 luni cu 200 elevi din 2-3 licee din Chișinău și 30 studenți voluntari, colectăm feedback și ajustăm. Apoi extindem la toată Moldova în 6 luni - parteneriate cu Ministerul Educației pentru includerea în program școlar oficial, recrutare 500 voluntari din universități. Pe termen mediu - posibilă expansiune în România și Ucraina cu adaptare la conținut local, construire piață de profesori plătiți, granturi europene. Pe termen lung expansiune către învățământ profesional, universitar și corporate training.

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?

Echipa noastră are 6 membri: Cristi, Gheorghe, Ion, David, Siluan și Mihai. Suntem echipa potrivită pentru acest proiect deoarece aducem experiență diversă și complementară. Avem membri cu abilități tehnice în programare și dezvoltare web, alții cu experiență în educație și predare, plus cunoștințe în design și comunicare. Fiecare dintre noi a trăit direct problema pe care vrem să o rezolvăm - am avut nevoie de ajutor suplimentar la materii după absențe de la școală din cauza bolii sau alte motive, și știm cât de greu e să recuperezi fără sprijin personalizat.

DIGIEDUHACK SOLUTION CANVAS

Title of the solution:

Tichmi

Challenge addressed:

Accessible personalized education

Background of the team:

(multiple selections possible in case of mixed teams)

Higher Education Students

Teachers

Others (please specify)

High school students

Team name:

Tichmi

Challenge category:

Learning Experience Reimagined

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?

We propose an educational platform that combines interactive lessons with AI and mentoring sessions with volunteer/professional teachers, aimed at students in Moldova. This platform will include a conversational AI for personalized lessons of [x] minutes with adaptive tests, booking system for sessions of [x] minutes with teachers, marketplace for paid lessons, and personalization algorithm based on feedback. Scheduling system integrated with school timetable. Implementation: Phase 1 (3 months) - MVP with AI and curriculum database for Moldova, Phase 2 (2 months) - recruitment of 50 volunteer teachers from high schools/universities, Phase 3 (2 months) - marketplace and payment system. Barriers are: quality of volunteer teachers, API costs at scale, adaptation to curriculum. The solution improves digital education through AI personalization combined with authentic human interaction, reducing the isolation of online learning. Success is measured through: lesson completion rates, improvement in test scores, teacher satisfaction and social impact (number of volunteer hours, certifications awarded).

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 current problem in Moldova: quality education is expensive and inaccessible for most students, especially from rural areas, and tutoring costs ~300 lei/hour, impossible for many families. Our solution addresses the DigiEduHack 2025 theme by combining technology with human connection, offering accessible education adapted to each student. We tackle the organizer's challenge of using technology to make education more inclusive and sustainable: AI reduces costs and personalizes learning, while mentors provide human validation and motivation. Retry

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 platform targets three main target groups: students in grades 5-12 from Moldova who benefit from accessible personalized education and continuous preparation according to the school curriculum, reducing dependence on expensive tutoring; students and young professionals (18-25 years) who receive valuable volunteer certifications for CV and teaching experience through mentoring students; professional teachers who access a marketplace for flexible supplementary income. The solution addresses critical needs in Moldova: limited access to quality education in rural areas, high costs of tutoring (300-400 lei/hour), generic teaching format in the classic system, and young people's need for certified practical experience. Engagement: for students - gamification through visible progress, adaptive tests and social interaction with mentors; for volunteers - official certifications recognized by universities, community of peer teachers

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?

The platform democratizes access to quality education in Moldova, reducing dependence on expensive tutoring and offering equal opportunities to students from villages and cities. Social: a student from Cahul can learn for free with AI and talk to a student-mentor from Chişinău, receiving positive role models and motivation to stay in the country for studies, not to leave. Young volunteers gain practical experience and valuable certifications for their career, creating a culture of mutual help. Teachers can work flexibly from home, earning supplementary income without offices or travel. Environmental: online learning means zero paper, no daily transportation to tutoring (emission reduction), no physical spaces consuming energy. Concrete example: 1000 students who take 2 lessons/week online vs physical travel = savings of ~50,000 km/year and tons of printed textbooks. Impact on the entire system: changes the mentality from "education = high costs" to "education = accessible right".

Describe it in a tweet

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

Democratizăm educația în Moldova prin AI care predă lecții personalizate de [x] min + mentori voluntari pentru sesiuni live. Elevii învață în ritmul lor, AI identifică lacunele, iar studenții-mentori primesc certificări. Educație accesibilă pentru toți!

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?

Existing platforms offer either only AI (Khan Academy - passive, without real-time feedback), or only teachers (Preply - expensive, 15-30€/hour, without prior preparation). We combine both strategically: the AI teaches for free and identifies gaps, the teacher comes in only 15-20 min for validation and motivation. Result: minimal cost (volunteers free), high efficiency (student comes prepared), certifications for mentors (non-existent elsewhere), and curriculum adapted to Moldova with synchronization to school timetable.

Transferability

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

Yes, the platform adapts easily to other contexts. For professional education: students in medicine, engineering or law can learn with AI about procedures, legislation or technical calculations, then discuss real cases with volunteer practitioners or paid experts. For corporate training: new employees learn internal processes with AI, then have short sessions with colleague mentors for clarifications, receiving internal certifications.

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 the prototype, we'll test for 3 months with 200 students from 2-3 high schools in Chişinău and 30 student volunteers and collect feedback. Then we'll expand throughout Moldova over 6 months - partnerships with the Ministry of Education for inclusion in the official school program. In the medium term - possible expansion to Romania and Ukraine with adaptation to local content, building a marketplace of paid teachers, European grants. In the long term, expansion toward professional education, university and corporate training.

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 team has 6 members: Cristi, Gheorghe, Ion, David, Siluan and Mihai. We are the right team for this project because we bring diverse and complementary experience. We have members with technical skills in programming and web development, others with experience in education and teaching, plus knowledge in design and communication. Each of us has directly experienced the problem we want to solve - we needed extra help with subjects after absences from school due to illness or other reasons, and we know how hard it is to catch up without personalized support. Retry

Slideshow

<https://www.canva.com/design/DAG4IpL2KV0/XoCeGBpu8ia4-FceylacAQ/edit>

Source code

<https://github.com/Ion08/digieduhack>

Live Demo

<https://dig-chi.vercel.app>