



PINET

Nueva forma educativa

Hackatón
EL FUTURO CUENTA CON VOS

Índice

1. **Desafío:** *¿qué problemática resuelven, presente en el mundo post-pandemia?*
2. **Solución:** *¿cuál es su propuesta de solución?*
3. **Mercado:** *¿cuál es el mercado de su emprendimiento?*
4. **Impacto:** *¿cuál es el impacto social y/o ambiental medible que genera el emprendimiento?*
5. **Aliados potenciales:** *¿quiénes pueden ser sus aliados?*
6. **Valor diferencial:** *¿por qué su solución es especial? ¿Cuáles son sus beneficios?*
7. **Proyección temporal:** *¿en qué lapso de tiempo va a estar disponible su solución para ser implementada?*
8. **Financiamiento:** *¿cuáles son sus posibles fuentes de financiamiento?*
9. **Equipo:** *¿quiénes están detrás del proyecto?*
10. **Capacidades:** *¿qué capacidades tiene el equipo para desarrollar la solución?*



Desafío

Según nuestro análisis el analfabetismo tecnológico, que existe actualmente en la generación más infantil sobre las nuevas tecnologías, serán una de las causas para la obsolescencia del futuro mercado laboral.



Solución



Nuestra solución abarca, diferentes componentes de robótica en conjunto a herramientas de computación además de una plataforma virtual educativa con una serie de ejercicios de robótica y tecnología mediante proyectos lúdicos y colaborativos.

Mercado

Nuestro público se divide en clientes y usuarios diferentes:

Nuestros clientes mediatos son padres, madres o tutores con hijos transitando la educación preescolar y escolaridad primaria, además de instituciones/centros educativos tanto privados como públicos.

Nuestros usuarios son personas dentro de la pre escolaridad y escolaridad primaria.



Impacto

Al día de hoy se estima que existe un índice de alfabetización informática estimada de un 30%, según los datos recolectado del INDEC, con nuestra solución queremos reducir esta alfabetización en un 2% de forma anual.

De esa forma podríamos potenciar en él futuro nuevos lugares de trabajo, con gente capacitada en estas áreas.



Aliados

Proveedores de insumos de impresión 3D (ej: 3D Insumos SRL)

Proveedores de componentes electrónicos (casas de electrónica).

Proveedor de servicios de envío (MercadoEnvios, Glovo, rappi).

Proveedor de empaquetados para envíos (Maranz).



Valor diferencial



En general, la oferta de talleres y/o cursos relacionadas a la robótica, impresión 3D y programación suelen darse de manera independiente.

Nuestra propuesta es brindarle a nuestros usuarios una solución física que permitirá a los mismos a llevar a cabo proyectos lúdicos propuestos en nuestra plataforma educativa y comunitaria relacionada a la interrelación de la robótica, la impresión 3D, programación, todo en un solo producto.

Nuestro fuerte es unir tanto disciplinas del mundo del hardware como del software para brindar así a nuestros futuros trabajadores una mejor educación.

Proyección temporal

El proyecto va a estar terminado dentro de los 3 meses;

Nuestro estado de desarrollo de plataforma está dentro del 50%; creación de contenido para las redes sociales entorno al 30%.



Financiamiento

Plataformas de crowdfunding (Kickstarter, Idea.me)

Concursos gubernamentales de proyectos/emprendimientos educativos.

Centros e instituciones educativas públicas y privadas.



Equipo

Eduardo Miguel Virgilio (CTO - Co-Founder)

Martín Juárez Brizzi (CEO - Co-Founder)

Nicolás Martín González Sosa (Manager de relaciones y comunicación - Co-Founder)



Capacidades

1. Diseño gráfico.
2. Desarrollo Íntegro de plataformas de software.
3. Programación.
4. Diseño CAD de productos para impresión 3D.
5. Producción de contenido audiovisual.
6. Servicio educativo especializado en robótica.
7. Orientación pedagógica educativa.
8. Conocimientos: Impresión 3D, Diseño CAD para impresión 3D, Desarrollo de Software, QA, Pedagogía, Diseño UX.



¡Muchas gracias!

