

# RETO GRUPO 1895

CultuApp promueve el contenido educativo e innovador que caracteriza a muchos de los creadores de contenido que se han visto afectados por esta situación, también entrega un contenido variado, novedoso y de calidad que atrae a las familias en pro del aprendizaje y la difusión de la cultura autóctona de cada posición territorial.

Dado que la utilización de una app puede ser accesible para todos, nuestro público es transversal, por ello decidimos contar cuatro pequeñas historias de como es la interacción de cada una de las etapas etáreas con nuestro contenido personalizado.

## CASO 1:

Eric, con tan solo 9 años decide incursionar en las aplicaciones del teléfono y se encuentra con esta app donde tiene que escoger una casita que lo encasilla en un sistema de recompensas, mientras más cosas busque sobre el mismo tema, la casita se va llenando por niveles, A Eric le gusta la magia y por ello quiere aprender a dibujar magos, busca en la app y le aparecen sugerencias de libros con ilustraciones de magos, al terminar de ver los libros de ilustración se da cuenta de que su tiempo de permanencia fue premiado y avanzó de nivel, esto le dio una selección de contenido patrocinado adicional a gusto y la posibilidad de incursionar en temas que podrían ser de su interés.

## CASO 2:

Juan, estudiante universitario, sabe por los anuncios de fb la app, donde aparece un juego con una trivia y esta se transforma en la puerta de entrada a la selección de contenido que se visualizará y aquí se encuentra con un sistema de recompensas que te premia por consumir cultura dentro de la app.

## CASO 3:

Bruno esta muy interesado en conocer sobre temas de usos del bambú para la construcción, navegando por su celular encuentra un APP que le ofrece una guía de iniciación al mundo del bambú . esta guía habla sobre temas puntuales de selvicultura , preservación y manejo del material de manera gratuita. la inscripción es gratuita y las lecciones son explicadas de una forma didáctica con ejemplos a manera de graficos y un video de introducción explicando los temas a tratar . para acceder a cada lección se le enviara un link por cada tema y tendrá un tiempo limitado lo suficiente par que bruno pueda tomar nota y someterse a una evaluación que le permita acceder a la siguiente clase y al final del curso pueda rendir un examen que lo premiara con poder descargar información gratuita de temas similares y/o acceder a un descuento para certificar su conocimiento . esta APP le ofrece a bruno poder acceder al conocimiento de manera gratuita, didáctica y participativa.

## CASO 4:

Jorge es un señor de 53 años, que siempre quiso saber acerca de mecánica, pero no tuvo acceso a estudios superiores. Sin embargo su sobrino Juan le comentó acerca de una App en la cual puede aprender cursos cortos, ganar puntos y ganar un descuento en un curso avanzado de mecánica automotriz, adicionalmente puede ganarse también un kit completo de herramientas para empezar su propio taller.

# FORMULACIÓN DEL RETO

A hand is holding a black smartphone in the center of the frame. The phone's screen displays a challenge in Spanish. The background is a light green color with several large, vibrant paint splashes in shades of red, orange, yellow, and blue. The text on the phone screen is centered and reads: 

**¿CÓMO CREAR UNA  
APP QUE PUEDA UNIR  
CULTURALMENTE A  
LATINOAMÉRICA EN  
UN PLAZO DE 2  
MESES?**