

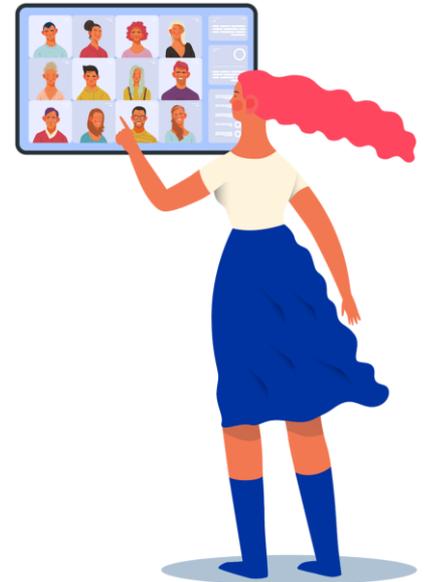


NANOHACKERS

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

Ante la dificultad de las empresas para contratar expertos en tecnología y la evidencia del poco conocimiento tecnológico que se pudo visualizar en el actual momento de la Emergencia Sanitaria, nos parece importante comenzar por un cambio educativo que nos lleve a un desarrollo en el área tecnológico.

Brindar la posibilidad a las nuevas generaciones de acceder a este tipo de conocimiento en los primeros años lectivos, ya sea en escuelas públicas tanto como privadas, con el objetivo de que no haya desigualdad en el acceso a la información.



Solución



Nuestra propuesta es la creación de una herramienta de aprendizaje tipo software que no requiera exclusivamente conexión en línea.

Este software idealmente será incluido dentro de la currícula de los niveles iniciales, brindando nuevas oportunidades de empleabilidad y conocimientos tecnológicos a los mas jóvenes.

Estará disponible gratuitamente para las entidades educativas de carácter publico.

Mercado

Los **usuarios** de este software podrán ser no solamente las instituciones educativas y estudiantes, sino también aquellas personas que se encuentren interesadas en obtener aprendizajes tecnológicos, sin importar edad y conocimientos previos.

Por ejemplo, usaríamos tutoriales para los conocimientos básicos del uso de herramientas tecnológicas, tales como correo electrónico y manejo de redes sociales.

Los **clientes** de este software serán aquellas empresas interesadas en formar parte del proyecto y el gobierno.



Impacto

A corto plazo, generar mayor interés en la tecnología por parte de los mas jóvenes y actualización del plan de estudios.

A mediano plazo, mayor cantidad de profesionales en áreas tecnológicas.

A largo plazo, tener aportes significativos a la industria tecnológica desde Argentina.



Aliados

Empresas tecnológicas: Quienes a futuro podrán acceder a mayor cantidad de recursos humanos capacitados.

Consultoras educativas: que funcionarán como nexo para las entidades educativas.

Entidades educativas: a quienes le brindaríamos el software para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Gobierno: a quien presentaríamos el proyecto de actualización de la currícula educativa.

Inversionistas privados: departamentos de RRHH, específicamente área de Responsabilidad Social Empresarial .



Valor diferencial

Es especial porque para entidades educativas públicas y estudiantes de las mismas sería un software sin costo económico.

Podría funcionar como nexo entre empresas y futuros talentos.

Brindaríamos acceso al conocimiento en diversas áreas de la industria tecnológica, como por ejemplo, desde uso básico de mails e internet hasta programación, robótica, impresiones 3-D, etc.



Proyección temporal

Esto dependerá no solo de la resolución de la situación actual (Emergencia sanitaria), si no de la captación de clientes, por lo que estimamos, que una vez conseguido lo último, en 6 meses podríamos tener una app versión Beta.



Financiamiento



- *Financiamiento en RRHH: empresas que puedan poner a disposición a sus trabajadores para la realización del proyecto, a modo de colaboración. A cambio, se les brindaría publicidad en la aplicación y acceso gratuito a la publicación de búsquedas laborales.*
- *Financiamiento económico: inversionistas privados que no puedan poner a disposición a sus trabajadores, pero que sí quieran involucrarse en el proyecto.*
- *Gobierno: actuarán como inversionistas colaborando con el desarrollo del software que luego se brindará sin costo en las entidades educativas públicas.*

Equipo

El proyecto fue ideado por profesionales de diversas áreas, entre ellas, licenciados en recursos humanos, profesores, programadores, ingenieros y diseñadores.



Capacidades



Contamos con las capacidades necesarias para desarrollar la solución apoyándonos en diversos profesionales externos como especialistas en temas educativos y programadores.

¡Muchas gracias!

