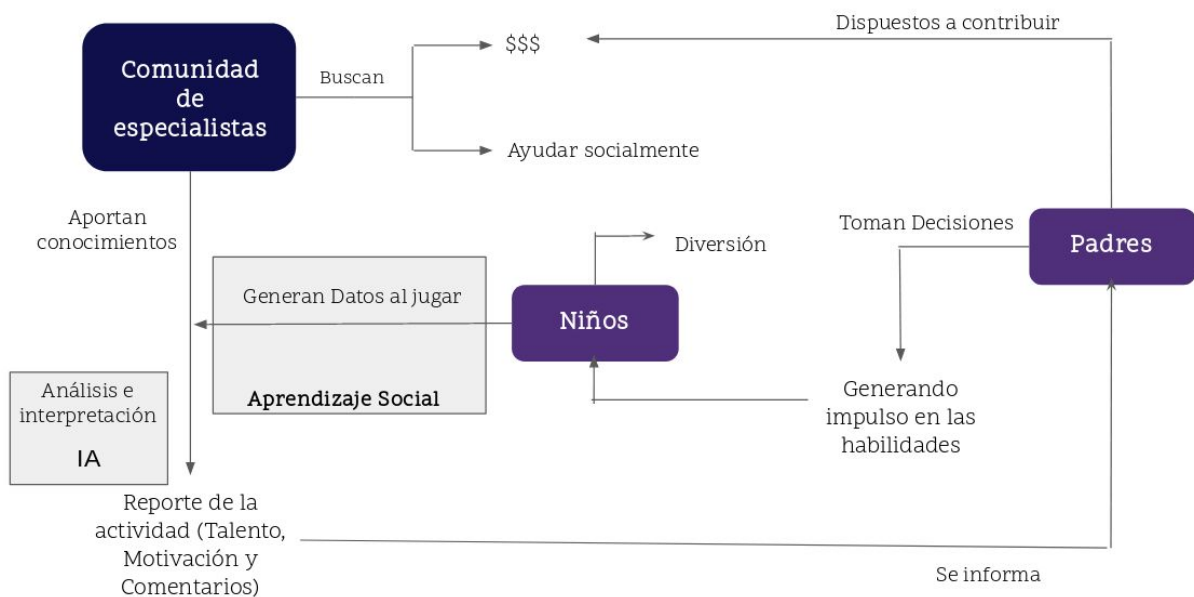


Grademy

Jhonatan Torres
Juan Medina
Juan Pulido

Explicación del ecosistema



Agentes:

Comunidad de Especialistas: Conjunto de profesionales en pedagogía y psicología, los cuales buscan aportar socialmente a niños y asu vez buscan alguna ganancia económica, ellos aportan el conocimiento con el cual realizarán un análisis de Datos correspondiente a actividades de los niños.

Niños: Conjunto de niños entre 6 y 12 años los cuales buscan divertirse usando medios digitales, cumplen el papel de generarnos datos por medio de los distintos juegos de Aprendizaje social presentes en la aplicación (Aprendizaje orientado a la diferenciación), los cuales serán enviados para la revisión de especialistas (Cuenta Gold) o revisado por un modelo de Machine Learning que aproxima la interpretación de dicha comunidad de especialistas (Cuenta Regular Gratuita).

Padres: Conjunto de padres del conjunto de niños los cuales reciben constantemente reporte de las actividades de sus hijos así mismo como analíticas globales que le permitirán tomar decisiones que permitan impulsar el desarrollo en las habilidades de sus niños.

Viabilidad Financiera

Se debe tener en cuenta que para el desarrollo efectivo de la solución web, la contribución hecha por los especialistas soporta en gran medida la idea propuesta, razón por la cual se hace una estimación con respecto al aporte de 10 expertos en el área de la psicología, los cuales recibirán una retribución acorde al número de citas pautadas por los padres. Por otra parte, se debe tener en cuenta que parte del servicio ofrecido tiene como fundamento el uso de servicios de machine learning, los cuales tienen un valor aproximado de 50.000 en un servidor de mediana capacidad. Se espera que a futuro la cantidad de datos que se lleguen a obtener a través de los distintos juegos, permitirá realizar mejoras en las técnicas de analítica y mejores en los sistemas de machine learning, lo cual incrementará sustancialmente el costo de este servicio.

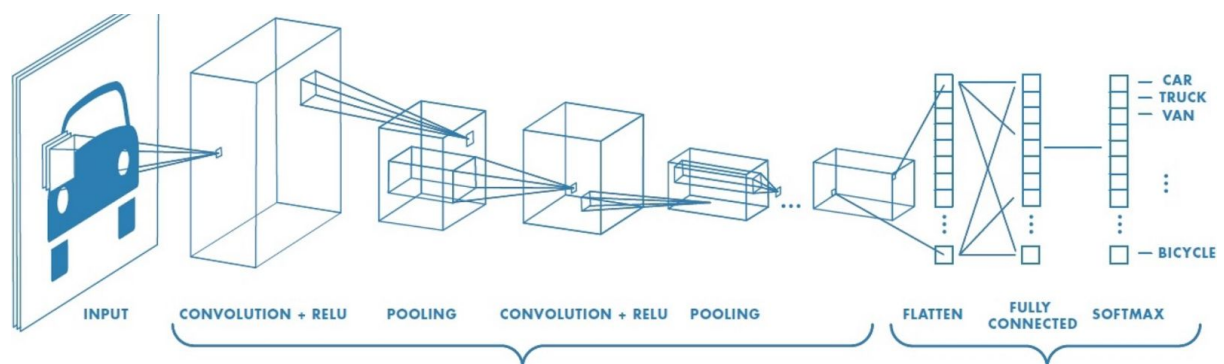
Modelo de Negocio

Se apoya en dos tipos de modelos de negocio, el primero enfocado en el concepto de un tipo de cuenta Gold, el cual será priorizado por la comunidad de especialistas y tendrá la oportunidad de poder comunicarse con el o los especialistas en caso de que la persona quiera una segunda o tercera opinión de un especialista aleatorio, para ello se cobrará un “fee” de aproximadamente 30% del total de la suscripción.

La segunda forma de monetización corresponde a usar los datos de los usuarios para entrenar modelos de Machine Learning que nos permita ofrecer MLaaS (Machine Learning as a Service) o AaaS (Analytics as a Service).



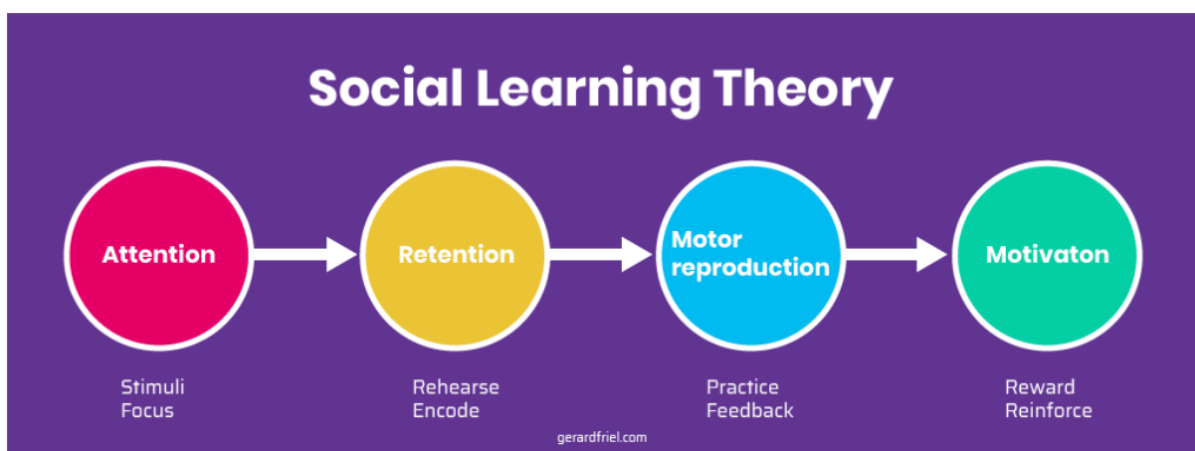
Modelo de Aprendizaje Automático



Consiste en una red neuronal convolucional el cual fue entrenada con un DataSet de Google de dibujos de animales, y la labor de esta es la clasificación multiclases que nos permita identificar patrones de píxeles que se parezcan a la abstracción después del entrenamiento con el conjunto de datos etiquetados para: gatos, perros, erizos, abejas, ovejas, pulpo y jirafas.

El modelo arroja como salida la probabilidad de ser alguno de los animales anteriores, esto con respecto a la similitud que tenga con las imágenes del conjunto de Datos de Google, con este procedimiento podríamos determinar que tan bueno es el niño representando objetos de la realidad, lo cual se puede visualizar como talento (En este caso de poder representar correctamente la realidad).

Aprendizaje social (Observación y diferenciación)



Consiste en el aprendizaje por medio de la comparación y adaptación de contenido proveniente de otro medio, por lo tanto se busca encontrar o enlistar los mejores rasgos característicos entre ambos contenidos y tomar los mejores, así como con los negativos y desecharlos.