

Proyectos Grupo 4 - Resumen Comparativo

Formatia – Tu Aprendizaje en Cápsulas

Idea	Plataforma de micro-learning con videos cortos (1-10 min) acompañados de preguntas interactivas, badges y certificaciones.
Problema	La educación digital actual es larga, poco dinámica y con baja retención. YouTube y TikTok enseñan, pero sin estructura ni evaluación.
Solución	Combina la agilidad de contenido audiovisual con estructura académica. Aprendizaje rápido, con recapitulaciones y validación de competencias.
Funcionalidades Clave	Upload de videos, preguntas manuales o generadas por IA, recapitulaciones periódicas, insignias, certificaciones, publicidad segmentada.
Innovación	Primer híbrido en LatAm entre micro-learning + social learning + validación formal de skills en tiempo real.
Modelo de Negocio	Publicidad, videos patrocinados, suscripciones premium (sin anuncios + certificaciones), alianzas con instituciones educativas.
Ventajas	Escalable, demanda real, engancha con formatos ya validados (TikTok/Shorts). Retención alta gracias a quizzes y badges.
Desventajas	Competencia indirecta (YouTube, Coursera). Alto costo inicial en marketing para atraer creadores y usuarios.

UNLaM Invaders – Juego y Comunidad Académica

Idea	Videojuego inspirado en Space Invaders, donde los disparos solo funcionan si respondes preguntas académicas o de cultura general. Se integra con rankings por carrera y foros de debate.
Problema	Estudiantes pierden tiempo en juegos poco formativos y la interacción entre carreras es baja.
Solución	Fusiona gaming retro + aprendizaje + sentido de identidad universitaria, generando comunidad y cultura compartida.
Funcionalidades Clave	Ranking global y por carrera, creación de torneos, preguntas aportadas por alumnos/docentes, recompensas digitales, badges por conocimiento interdisciplinar.
Innovación	Edutainment gamificado con identidad institucional: ningún juego actual combina nostalgia retro + cultura general universitaria + comunidad académica.
Modelo de Negocio	Publicidad universitaria, sponsors locales, merchandising digital (skins, power-ups), licencias a otras universidades.
Ventajas	Alta viralidad, engancha por diversión más que por obligación, refuerza la marca universitaria.
Desventajas	Nicho limitado a estudiantes. Necesidad de constante actualización de preguntas y mantenimiento del juego.

Harmonia – Plataforma Social y Educativa de Música

Idea	Red social que conecta músicos profesionales con estudiantes. Combina marketplace de clases, espacios colaborativos y un feed de cultura musical local.
Problema	Difícil acceso a clases personalizadas, comunidad musical fragmentada, poca visibilidad de eventos y profesores.
Solución	Unifica enseñanza, difusión cultural y networking en una sola plataforma. Estudiantes encuentran mentores, y músicos amplían mercado.
Funcionalidades Clave	Marketplace de clases presenciales/online, calificaciones de profesores, feed con eventos locales, foros de discusión, streaming de prácticas/conciertos.
Innovación	Mezcla de LinkedIn + Twitch + Meetup pero aplicado al nicho musical. Espacio integral de educación, networking y difusión cultural.
Modelo de Negocio	Comisión por clases contratadas, suscripción premium para músicos (promoción + analíticas), sponsors de marcas de instrumentos, publicidad segmentada de eventos.
Ventajas	Nicho en crecimiento, fuerte sentido de comunidad, escalable globalmente.
Desventajas	Requiere masa crítica inicial de músicos para ser atractivo. Competencia parcial (TakeLessons, Superprof) aunque sin la parte cultural.