



La interacción escolar



Hack LATAM 2021



La idea



Este proyecto surge a partir de la dificultad que hemos notado, como estudiantes, de poder interactuar con nuestros compañeros de clase en la modalidad a distancia.

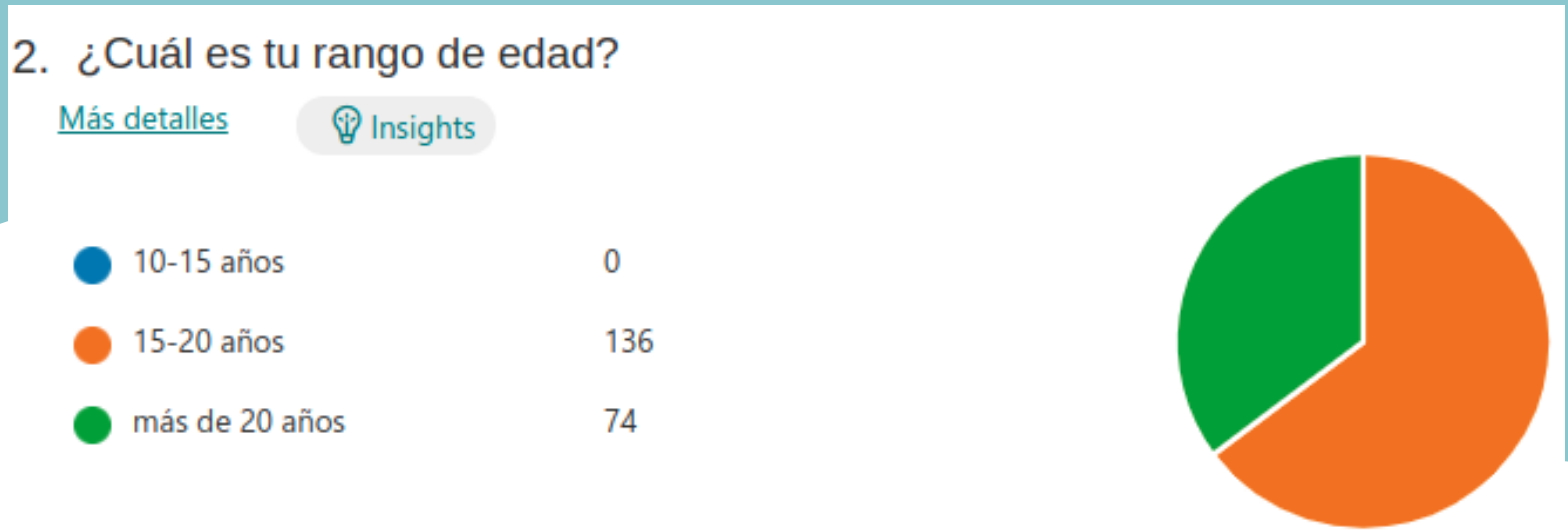


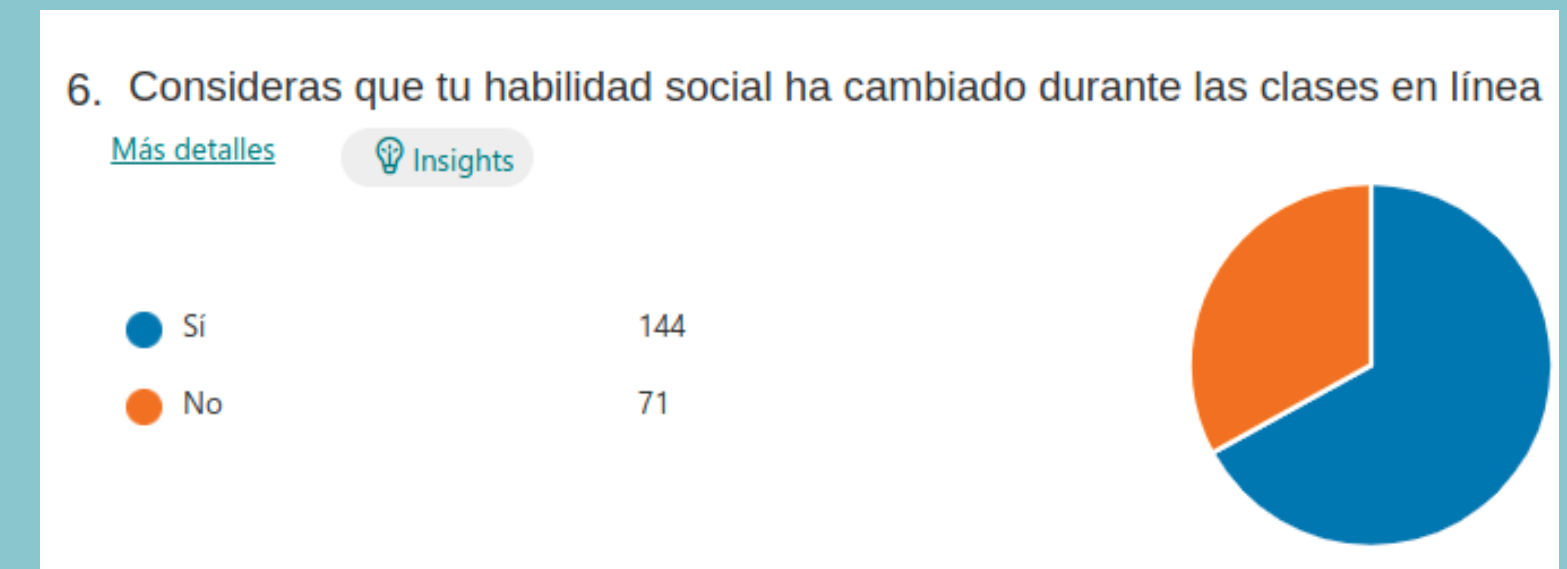
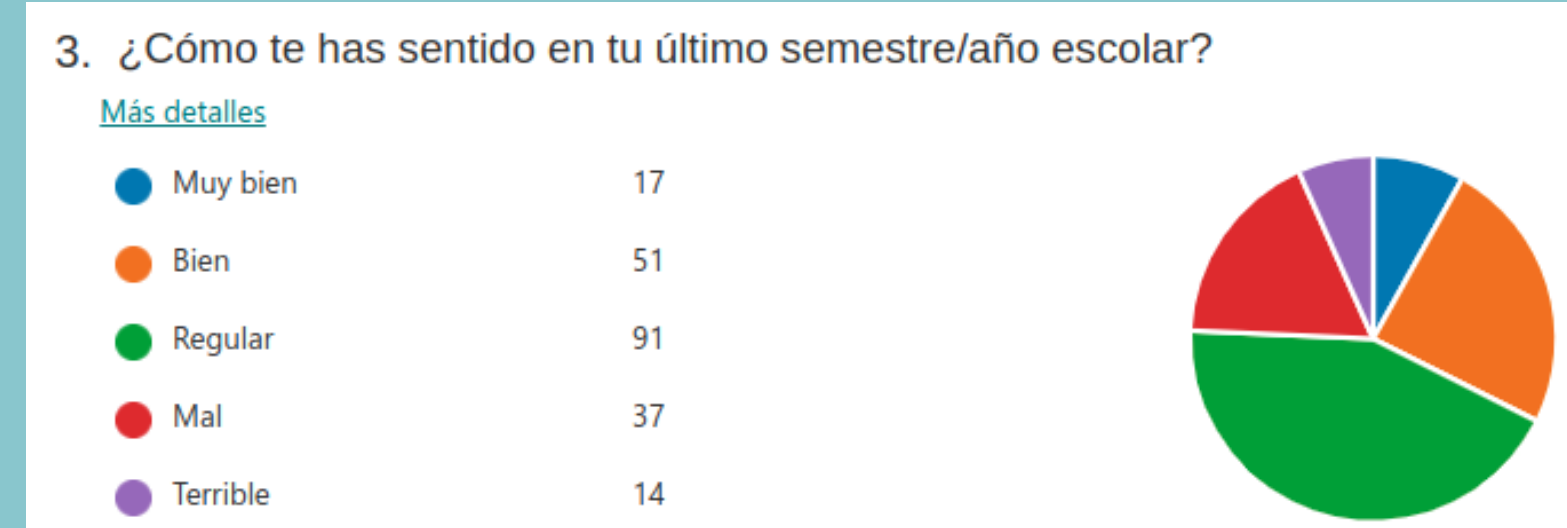
Observaciones



Para orientarnos mejor, realizamos una encuesta en pro obtener información acerca de cómo los estudiantes se sentían respecto a la situación escolar actual.

A continuación, mostramos algunos de los resultados:







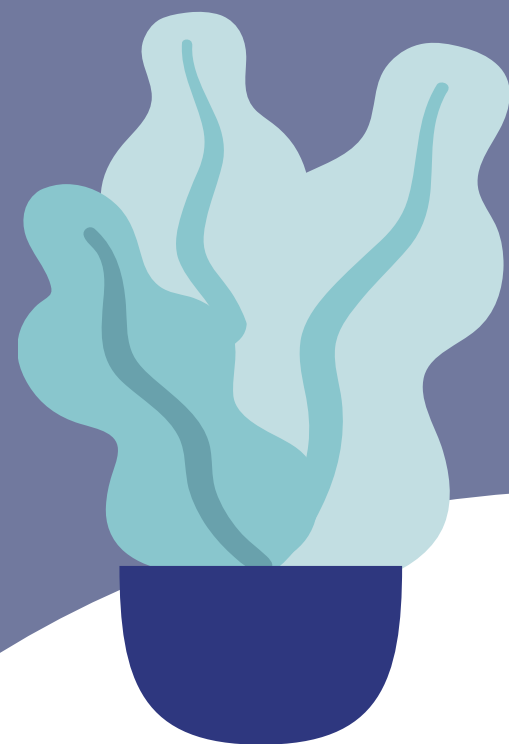
¿Qué hacer?





UNA PLATAFORMA PARA ACERCARSE

Nuestro proyecto se basa, a partir de la información obtenida de la encuesta, en la creación de una plataforma que haga más sencillo a los estudiantes y profesores el organizarse, colaborar e interactuar aún a distancia complementando sus clases.





SchoolGames

Un lugar para competir e interactuar en equipo a la
par de aprender



¿Cómo funcionaría?

La idea detrás de esto, es crear una plataforma donde profesores puedan diseñar minijuegos a base de plantillas pre-diseñadas para hacer más fácil crear actividades; los estudiantes, organizados en equipos, pueden reforzar sus conocimientos a través de esos minijuegos y, además, hacer más interactiva la convivencia escolar.

¿Cómo sustentarlo?

Para poder perdurar en el tiempo, la plataforma basa su modelo de negocio en el **"In-app Purchase"**, pues sabemos que no todos los profesores y estudiantes pueden permitirse pagar una suscripción anual/mensual; otorgamos plantillas limitadas y funcionalidades restringidas; al pagar por una suscripción, se puede acceder a mejores funcionalidades y plantillas ilimitadas y de mayor calidad.



Características a futuro



Algunas opciones de esaclabilidad para futuras versiones

AVATARES

Para hacer más interactiva la plataforma, agregar una opción de creación de avatares es una buena idea para personalizar aún más la identidad en la plataforma.

MULTIJUGADOR

La implementación de modalidades que soporten a más de un jugador en los juegos hará más interactiva.

AUTOMATIZACIÓN

Hacer práctica la creación de las plantillas es posible mediante la automatización con ayuda de, por ejemplo, una IA.

Integrantes



Ui Chul Shin



Kary García



Alberto Piña

Equipo Enigma

