

ADVENTIO

JISMC | 2019



CONTEXTO

PROBLEMA

Falta de identificación y potencialización de habilidades en edades tempranas de los niños entre 6 y 12 años.

OPORTUNIDAD

- El 40% de los jóvenes se equivocan a la hora de elegir su carrera.
- Cerca del 37% de los estudiantes que comienzan un programa universitario lo abandonan.



ADVENTIO

Juego adaptativo multiplataforma
conectado con un tablero de control que
brinda información oportuna a los padres.



CLIENTES

PADRES



NIÑOS
(6 a 12 años)

Aprox. 9.527.736 en
Colombia
(2018, DANE)



TENDENCIA

Gamificación y Aprendizaje
Basado en Juegos.

COMPETENCIA



lumosity



memrise

VIABILIDAD FINANCIERA

UNIT ECONOMICS

- Recopilar los datos.
- Generar reportes.



**Costo mensual:
4 dólares por usuario.**
(Servidores, y otros)

**Suscripción mensual:
8 dólares por usuario.**

MONETIZACIÓN



Fremium

PROTOTIPO



● VISION A GRAN ESCALA

- Integración de personal relacionados con niños.
(Otros actores).
- Generar adaptavilidad y potencializar habilidades.

