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



NIÑOS (6 a 12 años)

Aprox. 9.527.736 en Colombia (2018, DANE)



PADRES

TENDENCIA

Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos.

COMPETENCIA



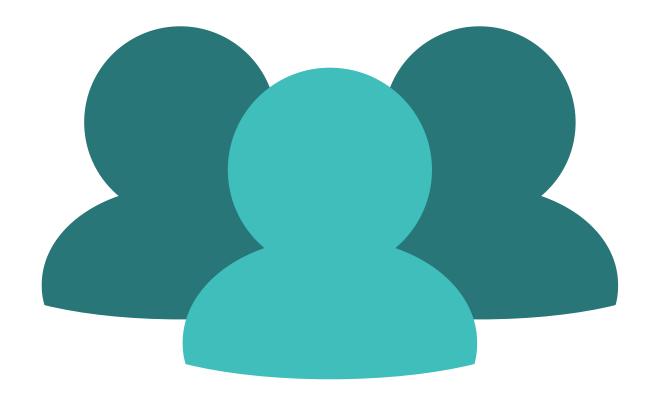


VIABILIDAD FINANCIERA

MONETIZACIÓN

UNIT ECONOMICS

- -Recopilar los datos.
 - -Generar reportes.



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

Suscripción mensual: 8 dólares por usuario.



PROTOTIPO



VISIÓN A GRAN ESCALA

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

