

GLOBAL EDTECH STARTUPS AWARDS

GUÍA PARA FINALISTAS

DESCRIPCIÓN DEL EVENTO	
<p>Día: Miércoles</p> <p>Fecha: 15 de diciembre</p> <p>Hora: 16:30 - 18 hrs México</p>	<p>Las 10 empresas de innovación educativa más destacadas de América Latina, seleccionadas entre más de 100 aplicaciones, presentarán sus soluciones de tecnología educativa al público en general y a nuestro panel de jueces.</p> <p>Después de las presentaciones los jueces evaluarán cada Startup y utilizando la información proporcionada previamente y la revelada en sus discursos, seleccionarán a las 2 mejores en un primer y segundo lugar.</p> <p><u>Nota: el evento será en español, pero las presentaciones en inglés con subtítulos</u></p>
<p>Día: Jueves</p> <p>Fecha: 16 de diciembre</p> <p>Hora: 17:00 - 17:45 hrs México</p>	<p>NETWORKING</p> <p>Para dar a conocer la solución educativa con otros profesionales y asistentes al congreso se les invita a participar en una dinámica de networking en citas rápidas.</p> <p>Durante el evento, lo estaremos rotando de una sala a otra cada 10 minutos, lo que le permitirá conocer, compartir e interactuar con diferentes emprendedores e innovadores en cada iteración y establecer numerosas conexiones iniciales. Lo que suceda después de estas primeras interacciones depende de usted. Recuerde, la clave para hacer que las redes rápidas funcionen es tomar esos contactos y desarrollarlos con el tiempo en relaciones creíbles que conduzcan a sociedades</p>

	productivas.
--	--------------

AGENDA DEL EVENTO

16:30 - 16:40 Introducción al evento, explicación de la dinámica y palabras del Rector de Universidad y Posgrado Juan Pablo Murra

16:40 - 17:24 Video pitch de 4 minutos de los emprendedores en el siguiente orden:

- FractalUp
- Poliglota
- BraveUp
- BrainwithStudios
- Cresi
- Collective Academy
- Vinco
- Pathbooks
- HackU
- Smartraining.

17:24 - 17:42 De manera simultánea se hará la evaluación de jueces y presentación de AWS y preguntas de la audiencia para los emprendedores

17:42 - 17:50 [José Escamilla de los Santos](#), anuncia a los ganadores.

17:50 - Cierre del evento

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterio	Descripción
Innovación	¿Aborda un claro problema educativo relevante para el mercado ?, ¿en qué se diferencia y / o mejor que otras soluciones utilizadas para abordar este problema? ¿Qué evidencia tiene de la eficacia del producto, es decir, la mejora de los resultados del aprendizaje? ¿Sabe si su producto está teniendo un impacto positivo? ¿Cuál es la propuesta de valor única de la empresa y cómo la utilizaría para desempeñarse mejor que sus rivales a lo largo del tiempo?
Equipo	Los fundadores y miembros del equipo muestran: Experiencia emprendiendo Pasión por el problema y la solución Nivel de empatía con el cliente Capacidad para llegar a los clientes Habilidad para construir la tecnología. Experiencia de trabajar juntos en equipo.
Escalabilidad	¿Cómo han logrado o planean alcanzar en el próximo año un ingreso anual estimado igual o superior a US \$ 1 millón? ¿Cuál es su visión o plan para lograr un crecimiento 10 veces mayor?
Ecosistema	¿Cuáles son las asociaciones y alianzas estratégicas que han establecido o están en proceso de establecer para crecer y generar el impacto deseado? ¿Han participado en otros concursos de startups o programas de emprendimiento de renombre mundial? ¿Cómo están ayudando al crecimiento del ecosistema Edtech en América Latina?

JURADO INVITADO

- [Marta Forero](#) fundadora de [UBITS](#), YC Alumni 2018 y emprendedora Endeavor.
- [Lauro García](#) es Gerente de Programas para el Sector Gobierno en México. Líder en México del programa AWS EdStart, la aceleradora EdTech de AWS
- [Fernando Valenzuela](#), uno de los 100 mayores influencers en Edtech de Latinoamérica y fundador de Global Impact Edtech Alliance
- [Marcelo Burbano](#), Managing Partner and Board Member at [Prismapar](#)
- [José Escamilla de los Santos](#), Director Asociado del Institute for the Future of Education en el [Tecnológico de Monterrey](#)

PREMIOS

El ganador de la final LATAM calificará directamente a la final global en Londres en [Bett Londres Show](#) que representará a América Latina durante el evento. El 1° lugar recibirá apoyo con su vuelo de ida y vuelta, dependiendo de las condiciones sanitarias y regulatorias del país.

Bett Londres Show es uno de los eventos más importantes en cuestión educativas en Londres, Inglaterra. El evento es del **19 - 21 de enero de 2022**. Previo a la final global, los jueces globales evaluarán para decidir quiénes participan. La final de **GESA GLOBAL es el 20 de enero de 2022**.

En caso de que el ganador decida no ir puede hacer su intervención en línea.

Además, **GESA GLOBAL** organiza un [bootcamp](#) para del **17 - 18 de enero de 2022**, tanto el primer como el segundo lugar podrán participar, tanto presencial como en línea.

PREMIOS COMPETENCIAL GLOBAL

Ganador: créditos en la nube de USD 100.000, patrocinados por AWS para respaldar el crecimiento de su startup.

Primer y segundo finalistas: créditos de nube de USD 20 000 y USD 10 000 respectivamente, patrocinados por AWS

Elección de la gente: créditos de nube de USD 10,000, patrocinados por AWS

Finalistas: 4.000 dólares en créditos para la nube, patrocinados por AWS

FINALISTAS 2021

Finalista		Descripción
FractalUp	Marcos Vargas	<p>FractalUp es un SaaS todo en uno flexible y autoconfigurable instrumentado en la nube para MOOC sincrónicos en VIVO a asincrónico para aplicar metodologías personalizadas, basadas en nuestro motor de recomendación de IA.</p> <p>Ofrece a las escuelas una transformación totalmente digital. Evaluaciones acreditadas y medición en tiempo real.</p>
Poliglota	José Sánchez	<p>Poliglota es una plataforma de enseñanza de idiomas. El método Poliglota utiliza tecnología para combinar las mejores prácticas de la industria con un enfoque totalmente social. La plataforma permite a las personas aprender en línea a través de una experiencia inmersiva de aprendizaje, en sesiones grupales personalizadas, dirigidas por entrenadores expertos. Las personas eligen sus grupos a través de una plataforma completa, donde también pueden seguir su progreso, acceder a material y actividades adicionales, teniendo la posibilidad de interactuar con la comunidad estudiantil global en las sesiones de práctica.</p>
BraveUp	Álvaro Carrasco	<p>Según el informe de UNICEF, el acoso escolar interrumpe la educación de 150 millones de jóvenes. En Chile, según el Ministerio de Educación, 1 de cada 3 estudiantes es víctima de bullying. BraveUp es una plataforma web y móvil compartida con el personal de la escuela para administrar las relaciones de la comunidad escolar. Las escuelas pueden prevenir, predecir y detectar en tiempo real el acoso y el ciberacoso en solo unos pocos pasos.</p>
BrainwithStudios	Andrés Reyes	<p>'You VS Drugs' es la primera saga de videojuegos basada en el cerebro en el mundo diseñada para prevenir el uso de drogas y la adicción al empoderar a las personas para que tomen decisiones informadas en sus propias vidas: logrando la compleja solución planteada por los Institutos Nacionales de Abuso de Drogas (EE. UU., 2020), aborda las tres 'estrategias del Cuadro de Acción Comunitaria' que recomiendan los</p>

		Institutos Nacionales de Salud. 'You VS Drugs' no solo puede llegar a la audiencia de niños de 12 a 13 años que, lamentablemente, están expuestos a las drogas más temprano que tarde y captarán su atención, sino que también busca ingresar al mercado educativo llegando a padres, educadores y escuelas y gobiernos de todo el mundo.
CRESI	Rosario Castillo	Busca solucionar la falta de información sobre educación sexual en adolescentes y jóvenes. Con el propósito de reducir la tasa de embarazos en la adolescencia y el aumento de infecciones de transmisión sexual. CRESI es una plataforma online de educación sexual. A través de esta plataforma ofrecemos la posibilidad de adaptar todo el contenido para diferentes instituciones escolares. Ofrecemos un espacio educativo a la medida de cada colegio, para que sus alumnos puedan disfrutar de un aprendizaje pleno y didáctico.
Collective Academy	Patricio Bichara	<p>Collective Academy está cerrando la brecha de talento entre las necesidades de la empresa y las capacidades de los tomadores de decisiones en la era digital. El mercado son gerentes de alto potencial que buscan acelerar su crecimiento y empresas tecnológicas que se ocupan de la transformación digital.</p> <p>Collective busca aprendizaje empresarial: programas de negocios, tecnología y liderazgo para gerentes a través de ejecutivos, actualmente trabajan con 10 de las empresas más grandes de México.</p>
Vinco	Lissy Giacomán	<p>Vinco ayuda a las empresas en América Latina a ofrecer educación como un beneficio a sus empleados (enfocándose en la base operativa / de primera línea).</p> <p>Con Vinco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Los empleados obtienen recomendaciones personalizadas del programa, acceso a mentores y una comunidad para ayudar a impulsar la finalización del programa. 2) Las empresas obtienen una herramienta para ejecutar los beneficios de la educación a escala, comprender el ROI del gasto y alinear los beneficios de la educación con las prioridades comerciales. 3) Las universidades obtienen acceso a un grupo continuo de estudiantes y pueden ajustar mejor sus ofertas a la demanda del mercado

Pathbooks	Jorge Caballero	<p>Pathbooks es una biblioteca digital interactiva con texto, audio e imágenes donde el lector puede tomar decisiones para cambiar la historia y descubrir diferentes finales. Todos los libros tienen 3, 5, 7 o más de 10 finales diferentes. Con esta metodología interactiva, el alumno aumenta el tiempo de lectura voluntario en un 45%.</p> <p>Cuentan con audiolibros interactivos, libros académicos, planes semanales para maestros, material didáctico y estadísticas de lectura</p>
HackU	Santiago Salazar	<p>HackU ayuda a las empresas que no encuentran soluciones relevantes para educar al 80% de la población (empleados manuales y de primera línea). A través de metodología especializada, utiliza WhatsApp para la educación de empleados con salarios bajos.</p>
Smartraining	Carlos Villalpando	<p>Smartraining tiene como objetivo reducir y eliminar el rezago educativo en la región de América Latina mediante el uso de tecnología de punta y técnicas de x-Learning en los programas de capacitación tanto universitarios como laborales.</p> <p>Smartraining detecta, analiza y entrega las mejores opciones formativas para cada una de las necesidades específicas de los clientes. Ofrecen recursos personalizados de una variedad de tecnologías, que van desde realidad virtual inmersiva hasta herramientas simples de aprendizaje en video, con inteligencia artificial, análisis de aprendizaje y m-Learning en el medio.</p>

¡Felicidades por ser parte de los finalistas del Global Edtech Startup Awards 2021!