



# OneSchool

**Hackatón**  
EL FUTURO CUENTA CON VOS

# Índice

1. **Desafío:** *¿qué problemática resuelven, presente en el mundo post-pandemia?*
2. **Solución:** *¿cuál es su propuesta de solución?*
3. **Mercado:** *¿cuál es el mercado de su emprendimiento?*
4. **Impacto:** *¿cuál es el impacto social y/o ambiental medible que genera el emprendimiento?*
5. **Aliados potenciales:** *¿quiénes pueden ser sus aliados?*
6. **Valor diferencial:** *¿por qué su solución es especial? ¿Cuáles son sus beneficios?*
7. **Proyección temporal:** *¿en qué lapso de tiempo va a estar disponible su solución para ser implementada?*
8. **Financiamiento:** *¿cuáles son sus posibles fuentes de financiamiento?*
9. **Equipo:** *¿quiénes están detrás del proyecto?*
10. **Capacidades:** *¿qué capacidades tiene el equipo para desarrollar la solución?*



# Desafío



Oneschool busca generar un espacio digital donde estudiante y educadores puedan acceder a todas las herramientas necesarias para llevar a cabo las tareas de educación a distancia de forma cómoda, intuitiva y global.

Actualmente, para el desarrollo de una actividad educativa de forma virtual, estudiantes y educadores deben recurrir a **numerosas plataformas**: email, mensajería instantánea, campus, herramientas de video, pizarras, calendarios... Existen miles de herramientas, pero la cantidad y variedad en vez de simplificar, vuelven tediosa y compleja la tarea, de aprender y enseñar.

Por otro lado, mientras vemos que existen incontables y variadas aplicaciones que invitan al aprendizaje de forma natural y que captan la atención tanto de jóvenes como adultos durante horas, durante la pandemia profesores y estudiantes se vieron obligados a recurrir a métodos de aprendizaje y evaluación tan tediosos como ineficientes.

# Solución



OneSchool busca generar una **única plataforma virtual** que cumpla con todas las necesidades de estudiantes y docentes para llevar a cabo esta nueva forma de enseñanza. OneSchool es un espacio donde encontrar información de clases, comunicarse con docentes y compañeros, acceder a complementos como pizarras online y videollamadas de forma rápida, intuitiva y segura. Al mismo tiempo cuenta con un apartado dedicado a mantener información actualizada sobre fechas de entrega, clases de docentes, proyectos educativos y todas las actividades que se llevan adelante en un establecimiento educativo.

Por otra parte, es una **herramienta funcional para docentes** en la carga de contenido y que incluye, complementos asociados a formas de evaluación y herramientas de aprendizaje eficientes para poder garantizar una **educación virtual de calidad**.

Tener todas estas características y más en una sola plataforma genera una centralización de la información, permitiendo el fácil acceso a diferentes estadísticas tanto al alumno como a los directivos, quienes podrán tener un mayor control de las actividades que se estén llevando a cabo.

# Mercado

Los usuarios para los cuales este proyecto está pensado son **estudiantes y docentes**.

Los **clientes** serían los establecimientos educativos de todos los niveles y/o áreas.



# Impacto



Esta plataforma **facilita la tarea de aprender en línea** convirtiéndose en una herramienta muy útil para aquellos estudiantes que no pueden acceder a capacitaciones presenciales, sea por cuestiones personales, laborales o por condicionamientos generales como los que se viven durante este período de pandemia.

Brindar esta plataforma distintiva generaría una educación virtual más accesible sin dejar de lado la **calidad de aprendizaje**, ni la experiencia de convivir en un entorno académico con compañeros y colegas, al mismo tiempo que propone explotar todas las ventajas que la virtualidad y los avances tecnológicos ofrecen.

# Aliados

Dado que la plataforma debería incluir numerosas herramientas, la idea no sería crear todas desde cero sino que aquellas que cubran las necesidades de la plataforma y estén actualmente en funcionamiento puedan ser acopladas a Oneschool y utilizadas de forma rápida e intuitiva.

Además se propone un intercambio de opiniones de los usuarios de forma constante. La idea es generar una plataforma pensada por y para estudiantes y educadores que cubra con todas sus necesidades por lo que se requiere de una participación activa de estos en el desarrollo de la plataforma.



# Valor diferencial



Los beneficios de utilizar Oneschool es la **facilidad en el acceso a la información**. Hoy en día sabemos que las distintas plataformas triunfan por ofrecer servicios a los usuarios de forma fácil e intuitiva y ese es su valor principal.

Oneschool quiere llevar la educación a distancia a otro nivel, facilitando el acceso a estudiantes y poniendo al alcance de los docentes las herramientas que actualmente existen y no están siendo explotadas en el ámbito educativo.

Creemos que la educación es el pilar fundamental para construir un mejor futuro y Oneschool facilita el **acceso a la educación**.

# Proyección temporal

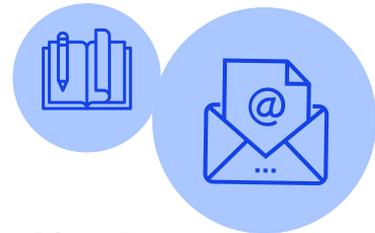
En principio el desarrollo de esta aplicación necesitará al menos un mes de trabajo intensivo para su planificación, esta etapa consta de diversas entrevistas con diferentes docentes y estudiantes de todo el país para poder comprender más a fondo las problemáticas que existen hoy en día.

Posteriormente el desarrollo del diseño y la programación es una tarea que consideramos que puede llevar al menos tres meses. Aunque durante este tiempo también se planea construir un prototipo y comenzar a publicitar y ofrecerlo a diferentes entidades educativas. También se comenzaría a hablar con las diferentes plataformas existentes que quieran aportar al proyecto.

Creemos que en un período de 4 a 6 meses la plataforma podría estar en línea completamente funcional.



# Financiamiento



En términos de **inversión inicial**, se pensó en un sistema de financiación crowdfunding para poder solventar los gastos de desarrollo de la plataforma, ofreciendo algún tipo de beneficio posterior a las entidades que participen, como puede ser el acceso premium, publicidad, etc.

Posteriormente, se plantea como fuente de **ingresos** a los establecimientos educativos, sean privados o públicos, que decidan adquirir el servicio de la plataforma educativa para todos sus alumnos. Por otra parte, se evalúa la inclusión de publicidad y/o diferentes planes de servicios.

Los **costos** de desarrollo del proyecto son:

- En la inversión inicial, los asociados a la programación y diseño de la plataforma.
- Durante el funcionamiento de la plataforma, los asociados almacenamiento de la información online, servicios de ciberseguridad para mantener los datos de las instituciones seguros, publicidad de la plataforma, mantenimiento en línea y el soporte del sitio.

# Equipo

Este proyecto necesita de la colaboración de múltiples sectores.

Por un lado, tenemos a desarrolladores de servicios en línea y diseñadores, quienes construirán un producto funcional e intuitivo.

Por otro lado, queremos contar con el apoyo de diferentes servicios existentes que quieran sumarse a la propuesta (servicios de almacenamiento de datos, videollamadas, mensajería instantánea, pizarras online, juegos educativos, etc.)

Además nos gustaría tener un feedback constante con los usuarios de la plataforma para poder generar un contenido que sea 100% funcional, pensado por y para estudiantes y educadores.



# Capacidades



Nuestro equipo cuenta con varios años de experiencia inmersos en sistemas educativos tanto públicos como privados. Somos dos ingenieros recientemente recibidos, por lo que, conocemos de primera mano las necesidades y dificultades involucradas en la educación tanto presencial como virtual al día de hoy.

Consideramos que una buena experiencia educativa motiva e invita al aprendizaje constante, por lo que ser parte de la solución para alcanzar esta meta nos impulsa y entusiasma.

Nos une un gusto por el diseño, el uso constante de aplicaciones y plataformas y la necesidad de emplear nuestros conocimientos para crear soluciones innovadoras.

¡Muchas gracias!

