



Redes Latinoamericanas para el emprendimiento educativo

Clelia Hernández Orta

Diciembre, 2019

Agenda

I. Contexto

II. Objetivo

III. Trayectoria de EBTIE hi

IV. Modelo Business Design

V. Modelo Company Building

Objetivo del programa

Fomentar el espíritu emprendedor, principalmente en profesores investigadores, a través de un proceso de diseño acelerado de **empresas base tecnológica de alto impacto en innovación educativa (EBTIE hi)**, que incluya la identificación de oportunidades empresariales actuales y futuras (megatendencias y tecnologías digitales) para partir de figuras de propiedad intelectual en el sector educación.

Características de un emprendimiento educativo

A. Impacto

- Que posea una misión social, la cual atienda problemáticas reales en uno o varios países de América Latina.
- Que conozcas a tus beneficiarios y que tu impacto positivo en ellos sea demostrable (p.e. The Hult Prize)

B. Innovación

- Que generes soluciones a problemáticas desatendidas, o que ofrezcas soluciones nuevas o mejores que las ya existentes.
- Que te diferencies de tu competencia u organizaciones similares a la tuya.
- Que involucre tecnología digital.
- Buscar que tenga figura de propiedad intelectual.

C. Sostenibilidad

- Que tengas prevista tu continuidad y viabilidad en el tiempo.

D. Potencial de escalamiento

- Que tu organización o empresa, y/o sus productos o servicios, tengan potencial de replicabilidad o escalamiento (territorios, tiempo)

Trayectoria de EBTIE hi



Temas Business Design

1. Propiedad industrial e Inteligencia competitiva
2. Product/Market Fit en tecnología educativa
3. Modelos de negocios de tecnología educativa
4. Prototipo y validación con usuarios
5. Evaluación financiera del proyecto
6. Elevator pitch/ Evaluación final

Temas Company Building

1. Capacidad de Talento humano
2. Capacidad de Marketing
3. Capacidad de Identidad corporativa
4. Capacidad de Comercialización de tecnología educativa
5. Capacidad de Propiedad intelectual

Ejemplo de visibilidad y reconocimiento



GLOBAL EDTECH STARTUP AWARDS (GESA)

Accelerate your growth with international recognition

COMPETITION CRITERIA

The product or service will be judged according to the following criteria

1. Address a clear pain point, relevant to the market
2. Provide an innovative pedagogical approach
3. Have an outstanding user experience
4. Show potential for tremendous growth in its user base
5. Operate in the context of a sustainable business model

GESA LATAM 2018

[Colegium](#) (Chile): Colegium es la empresa líder de gestión escolar y desarrollo pedagógico de Latinoamérica con presencia en Chile, Argentina, México, Colombia, Perú, Brasil y Uruguay. COLEGIUM se estructura en diversas líneas de negocio que abarcan el desarrollo tecnológico y pedagógico para colegios públicos y privados, mejorando la gestión global de los colegios y presentando soluciones para docentes, administradores, directores, funcionarios, alumnos y padres de familia.

[Digital House](#) (Argentina): Digital House es una organización educativa que transforma la vida de las personas, desarrollando competencias digitales para que generen impacto en la sociedad. Con dos campus en Buenos Aires, Argentina y uno en San Pablo, Brasil, ofrece capacitaciones bajo una metodología innovadora basada en la práctica. Su propuesta académica se compone de numerosos programas tales como: Programación Web Full Stack y Mobile para los sistemas operativos iOS y Android, Gestión de Negocios Digitales, Diseño de Experiencia de Usuario (UX); Data Science, Data Analytics, Marketing Digital e Inteligencia Artificial, entre otros.

[BabySparks](#) (Colombia): BabySparks es una plataforma móvil que le ayuda a nuevos padres a dar apoyo a las necesidades de sus hijos, sintiéndose como si tuvieran un equipo de expertos en desarrollo temprano junto a ellos. El programa tiene tres componentes clave: apoyar, dar seguimiento y evaluar el desarrollo infantil. A través de una tecnología adaptativa inteligente, BabySparks ajusta su programa al perfil específico de desarrollo de cada niño.

[Crehana](#) (Perú): Crehana es una plataforma de aprendizaje bajo demanda para profesionales creativos y digitales. Con su aplicación para iOS y Android, el propósito de Crehana es llegar a más personas que buscan aprender habilidades como diseño gráfico, ilustración digital, gráficos en movimiento y modelado 3D, de una manera rápida y práctica.

GESA LATAM 2018

[Leaducate](#) (México): Leaducate es la plataforma líder en Latinoamérica que ayuda a futuros alumnos a encontrar la universidad ideal según su perfil, necesidades y preferencias. Al mismo tiempo, Leaducate ayuda a las instituciones de educación superior a captar alumnos con un modelo de pago por resultados que minimiza su gestión y riesgo.

[Bedu](#) (México): Bedu es una academia de educación mixta para el desarrollo de habilidades de programación y de negocios digitales. En Bedu se aprende a través del modelo semipresencial, estudiando la teoría en línea y asistiendo a clases para fortalecer y aplicar el conocimiento adquirido.

[Eidos Global](#) (Argentina): EIDOS Global diseña soluciones educativas a medida, orientadas al impacto y escalables para gobiernos y empresas que necesitan capacitar a las personas con las habilidades y el conocimiento para el futuro del trabajo.

[Ludibuk](#) (Chile): Ludibuk convierte los libros regulares en experiencias más atractivas. Ludibuk cuenta con una biblioteca digital, accesible a través de computadoras y aplicaciones móviles, que ofrece una experiencia de lectura revolucionaria para estudiantes de habla hispana, trabajando para mejorar sus tasas de lectura y nivel de comprensión.



Proyecto Red Latinoamérica EBTIE hi

A nivel regional

- 5 países

A nivel país

- 8-10 proyectos por país
- 3 personas por proyecto

Proyectos que resuelvan
problemas/dolores/necesidades para una población a
nivel regional:

Impacto: mínimo 1'000,000 personas

Participantes potenciales

Profesores investigadores de las instituciones de educación superior públicas y privadas de países latinoamericanos.

Investigadores de los centros de investigación latinoamericanos

Profesionistas con actividad empresarial.

Emprendedores.

Estudiantes de último tercio de programas académicos de profesional de las IES públicas y privadas de países latinoamericanos.

Organización de los participantes

8 proyectos base tecnológica de alto impacto en innovación educativa

- 3 personas por proyecto = 24 participantes
- Roles por equipo de proyecto:
 - Rol tecnológico: una persona responsable del desarrollo de la tecnología.
 - Rol comercial: una persona responsable de identificación de clientes potenciales.
 - Rol administrativo: una persona encargada de la administración general del proyecto en ingresos/gastos.

8 profesionistas/emprendedores/estudiantes (externos)

TOTAL: 8 proyectos de 3 personas (roles) + 1 persona externa = 32 participantes

Muchas gracias!!!!

ING. CLELIA HERNÁNDEZ ORTA. MA, MTI, MIE
HER.CLELIA@GMAIL.COM



Clelia Hdezo



@Clelia_Hdezo



cliahdz