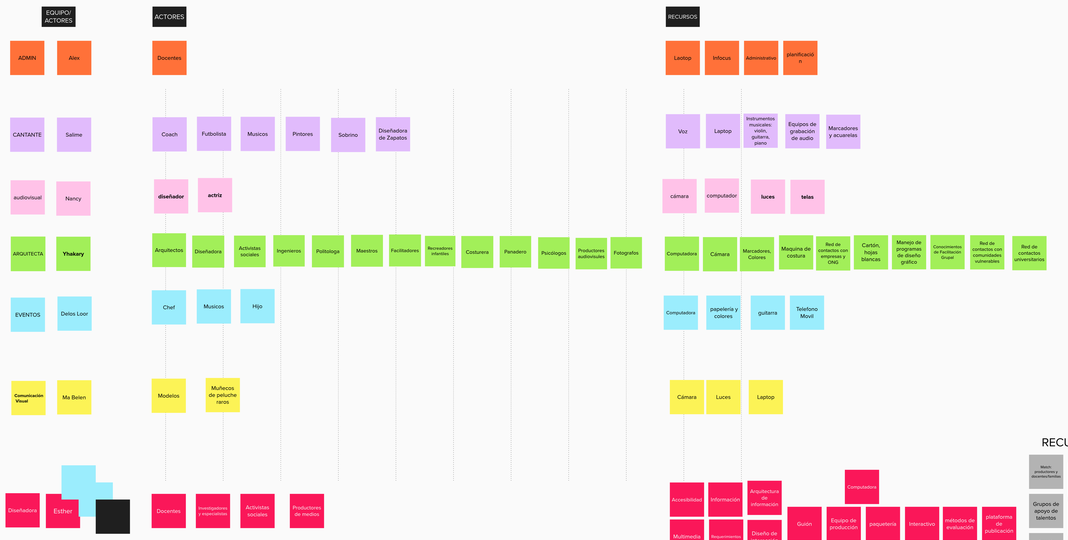
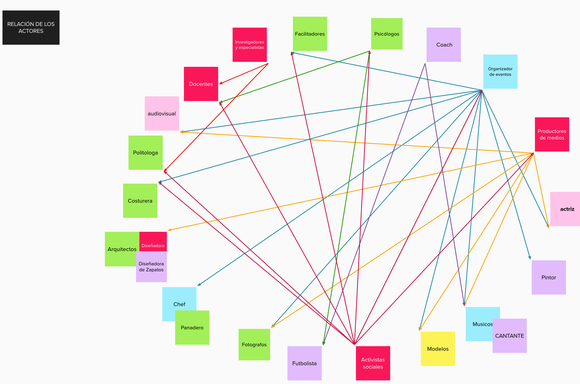
MVS 3 - Hero Quest

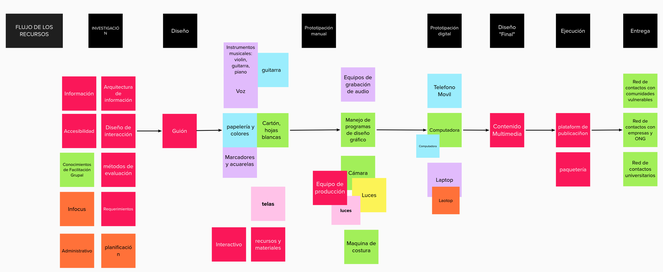
Use this template to become familiar with the steps your user takes to accomplish their tasks.

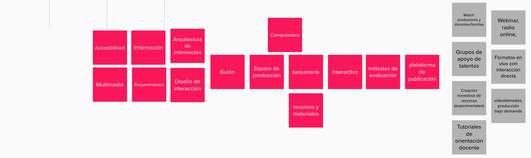
1

Map out the journey of your principal user.



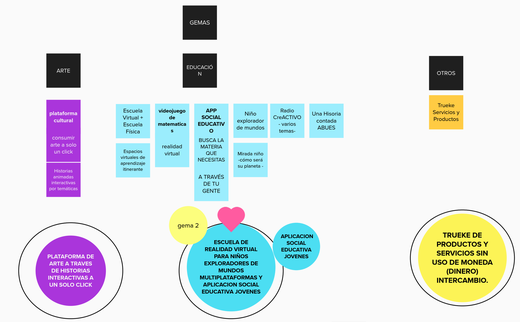






Problema

La desiguadad educativa en los niños, niñas y adolescentes por la abrupta evolución tecnológica de la educación a consecuencia de la pandemia, afectando el rol profesional de docentes y padres



gema 1

qué pasaría si hacemos una aplicación educativa que conecte a profesores con alumnos que necesiten aprender una materia.

por medio de un celular

dirigido a jóvenes ente 18 y 28 años.

gema 2

Qué pasaría si hacemos una escuela virtual inversiva, abierta a todo publico con materias alternativas, para combinar la escuela física con la escuela virtual y así disminuir los días de escuela.

por medio de lentes de realidad virtual

dirigido a niños de 5 a 11 años

gema 3

¿Qué pasaría si hacemos? Que los lugares estén al alcance de los niños para que descubran y aprendan sobre temas escolares

Por medio de: plataforma y escenarios inmersivos -2D, 3D-

Dirigido a: niños entre 6 y 12 años.

gema 4

¿Qué pasaría si hacemos? que todos seamos nietos de los abuelos al compartir sus historias

Por medio de: audios, videos, dibujos, animaciones

Dirigido a: público de todas las edades

gema 5

¿Qué pasaría si hacemos? Una radio preguntón, donde los niños pregunten a los maestros sobre temas de sus materias

Por medio de: plataforma virtual, llamadas, videos

Dirigido a: niños de primaria

gema 5

¿Qué pasaría si...? los niños imaginan los cambios que desean ver en el planeta

Por medio de: plataforma virtual, ideas ilustradas de niños y animadas por creativos

Dirigido a: Todos

GEMAS

gema 6

qué pasaria si hacemos un videojuego con realidad virtual de matemáticas

por medio de un celular con lentes de realidad virtual

para niños yjovenes entre 8 y 13 años

gema 7

Qué pasaría si hacemos mundos virtuales donde los niños aprendan como funcionan las cosas y que sea itinerantes para que vaya recorriendo zonas de escasos recursos.

por medio de lentes de realidad virtual

dirigido a niños de 5 a 16 años

gema 8

que pasa si hacemos una plataforma cultural para ver obras de teatro, conciertos, manualidades etc donde se pague una suscripcion

por medio de una app inmersa en TV, celulares etc.

dirigido a adultos de 24 años hasta 65+

gema 9

2 puntos cuando la respuesta es creo que si
1 punto cuando la respuesta es no
¿Esta gema resuelve el reto propuesto?

	PLATAFORMA DE ARTE A TRAVES DE HISTORIAS INTERACTIVAS A UN SOLO CLICK	ESCUELA DE REALIDAD VIRTUAL PARA NIÑOS EXPLORADORES DE MUNDOS MULTIPLATAFORMAS Y APLICACION SOCIAL EDUCATIVA JOVENES	TRUEKE DE PRODUCTOS Y SERVICIOS SIN USO DE MONEDA (DINERO) INTERCAMBIO. 3 puntos cuando la respuesta es si
	GEMA 1	GEMA 2	GEMA 3
2 Esta gema resuelve el reto propuesto	2 0	3 0	2 3 1
3 ¿Esta gema aprovecha los talentos y recursos del equipo?	3 0	3 0	2 1
¿Esta gema se puede materializar de hoy a man ana?	3 0	3 0	3 1
¿Me gusta y quiero trabajar para materializar esta gema?	2 0	3 0	3 0
	41	53	47