

AR-CHIMEDES

- ADALBERTO AMAYA GARCÍA
- IRON NATHANIEL ÁNGELES FORTIER
- GABRIELA ESTRELLO GUADARRAMA
- JOHAN ALEJANDRO MELCHOR ZETINA
- VÍCTOR EDUARDO SARDANETA GARCÍA



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Necesidad de mejorar la experiencia educativa para estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación para uso educativo que utilice tecnología de **realidad aumentada** para facilitar el aprendizaje a los alumnos de secundaria.

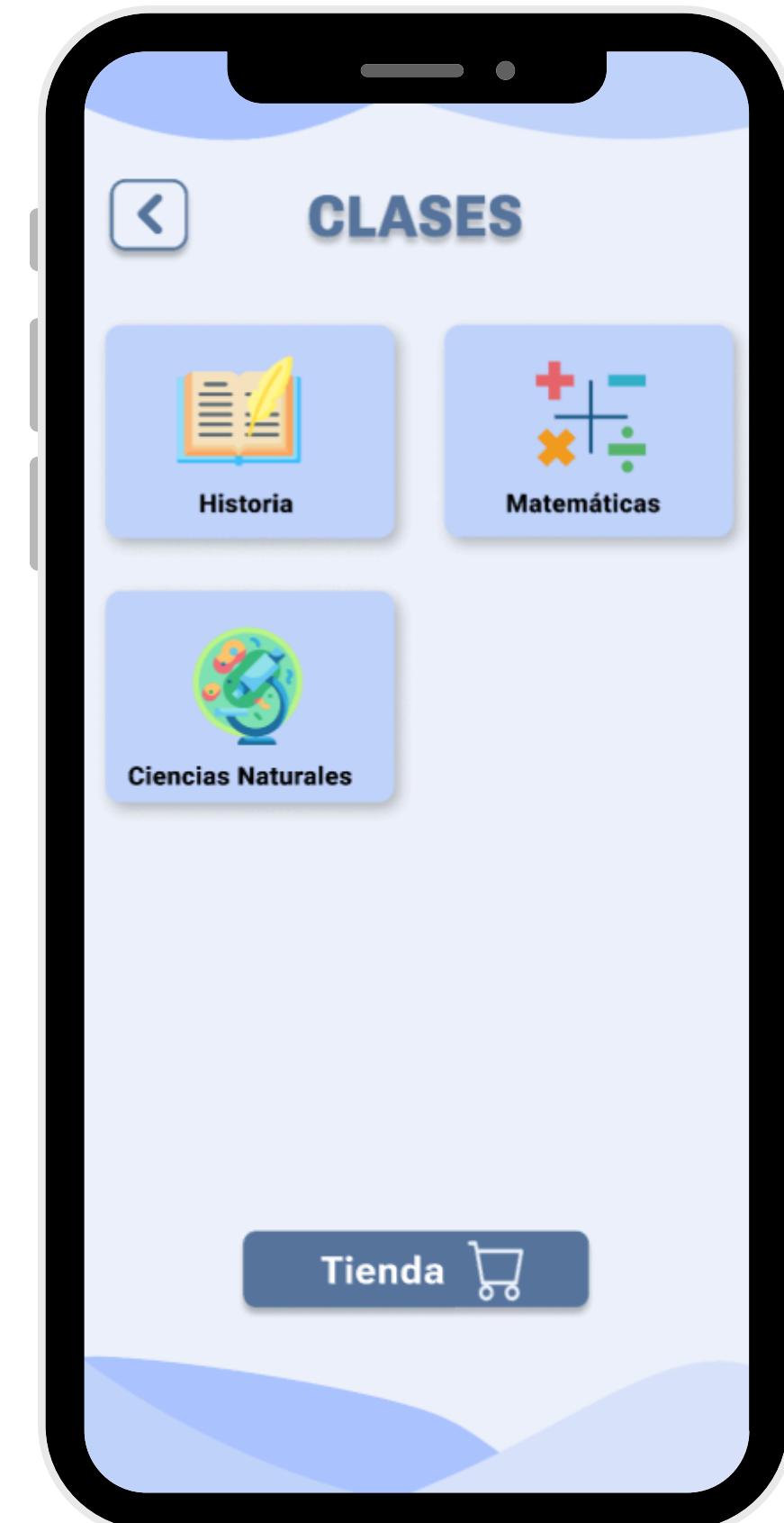
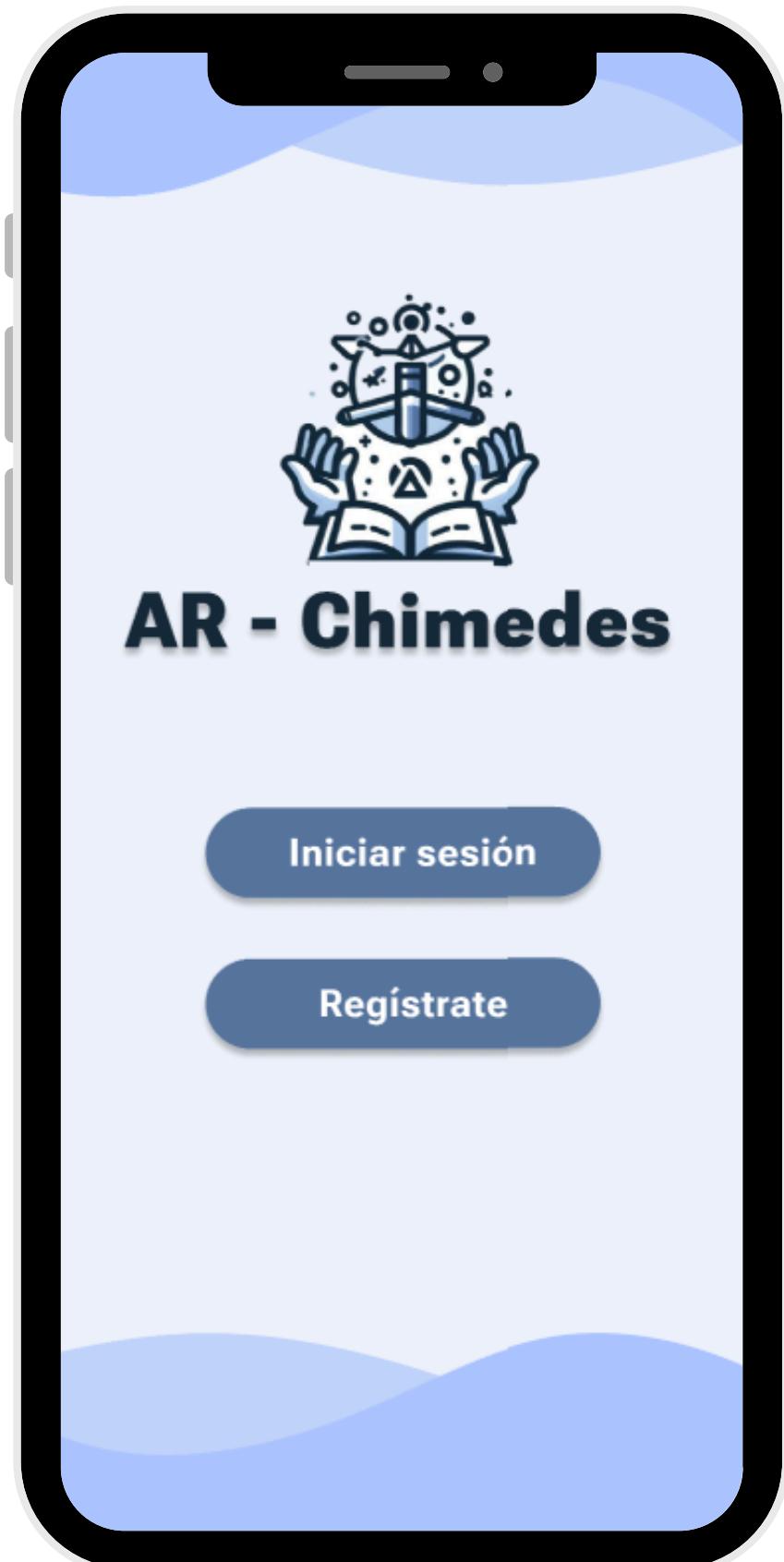
PROPUESTA DE VALOR

Ofrece **modelos visuales interactivos**.
Tiene un diseño **intuitivo y accesible**

ANÁLISIS DE VIABILIDAD

Conocimientos técnicos
Herramientas tecnológicas
Asesorías de expertos

DISEÑO DEL MVP



DISEÑO DEL MVP

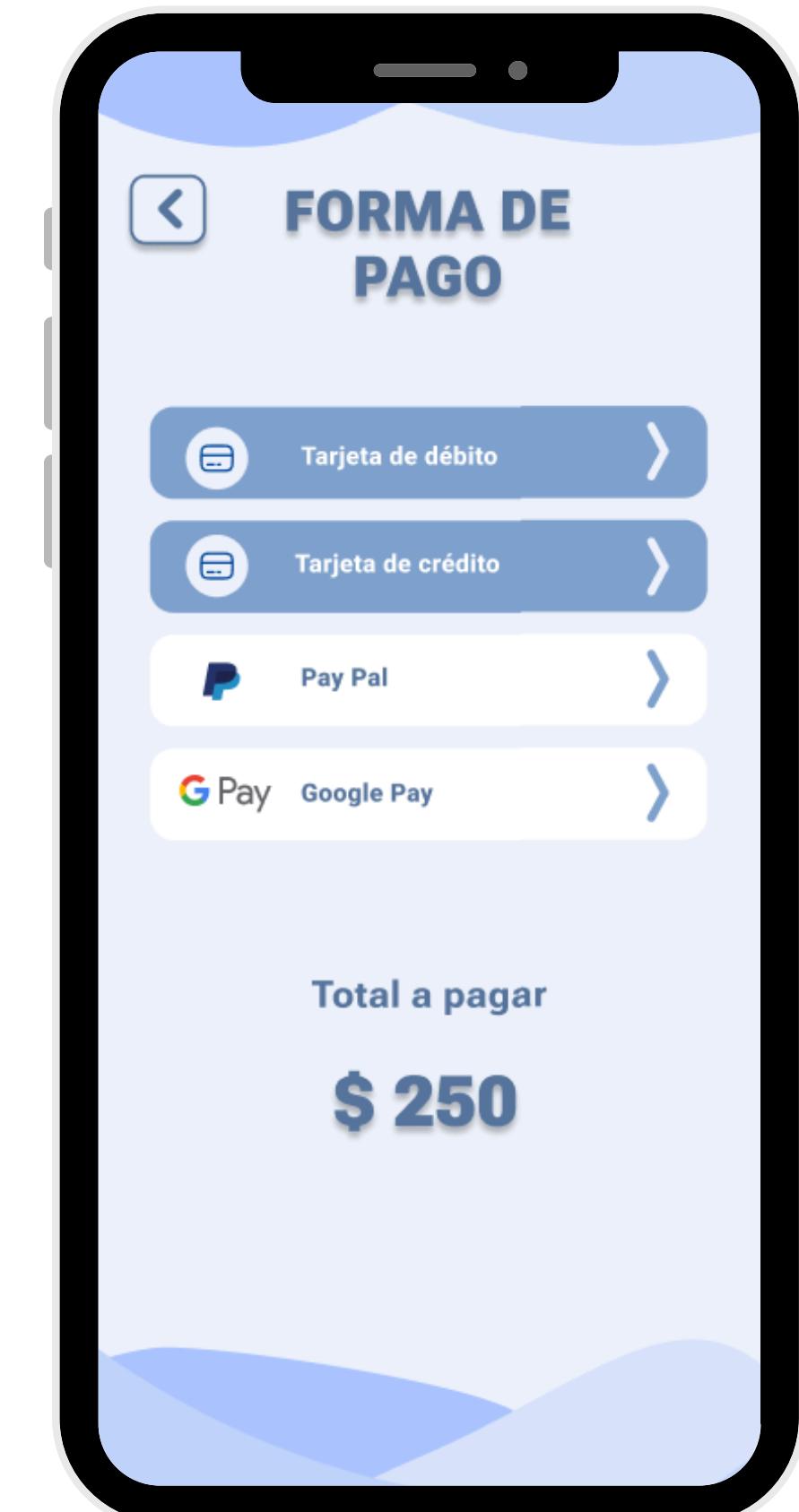
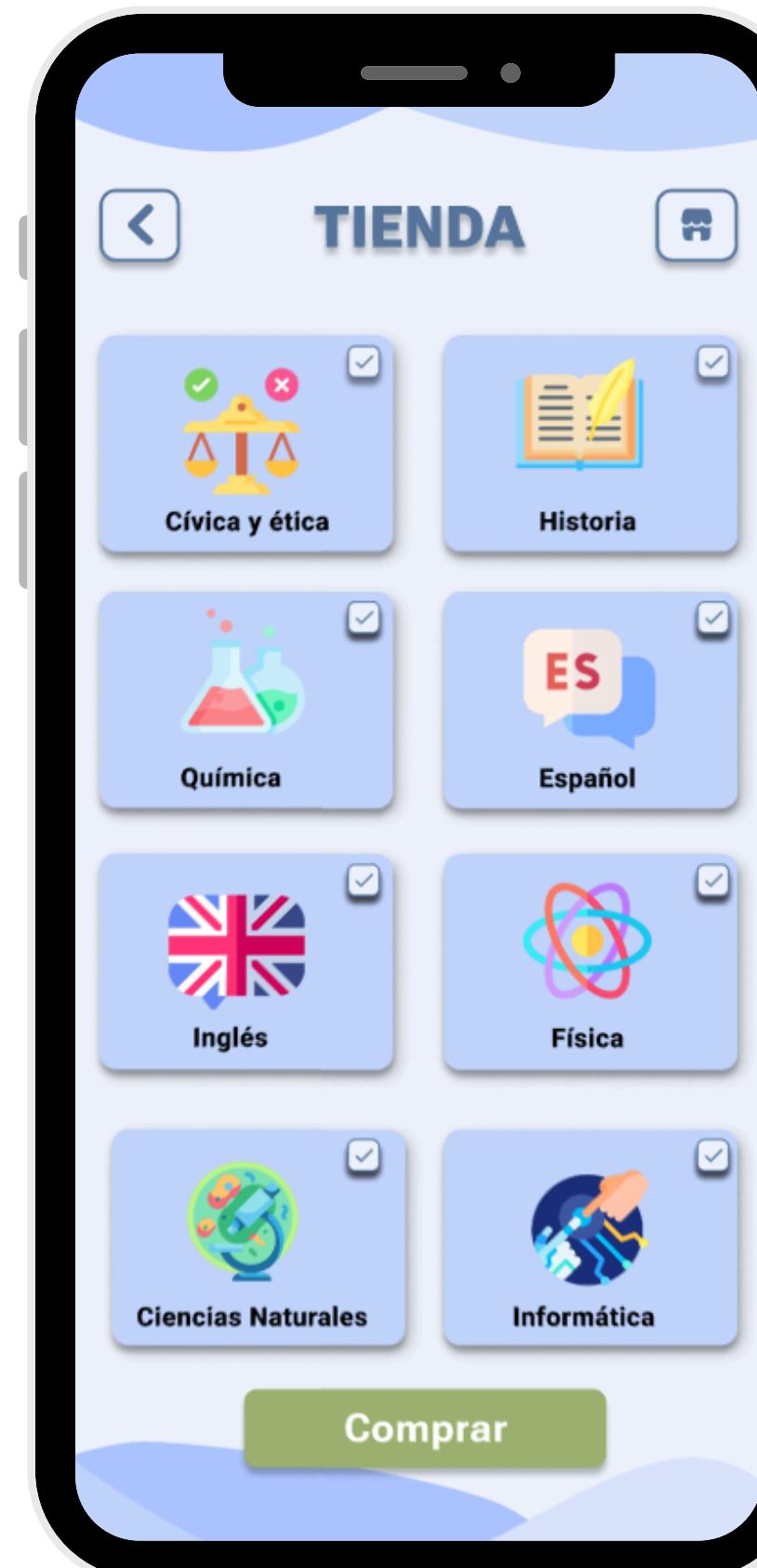


Figura 5. Previsualización de los modelos gratuitos.

Figura 6. Pantalla de paquetes.

Figura 7. Pantalla de tienda .

Figura 8. Pantalla de cobro.

DISEÑO DEL MVP



Figura 9. Clases completas.



Figura 10. Modelos de una clase completa.



Figura 11. Selección de visualización.

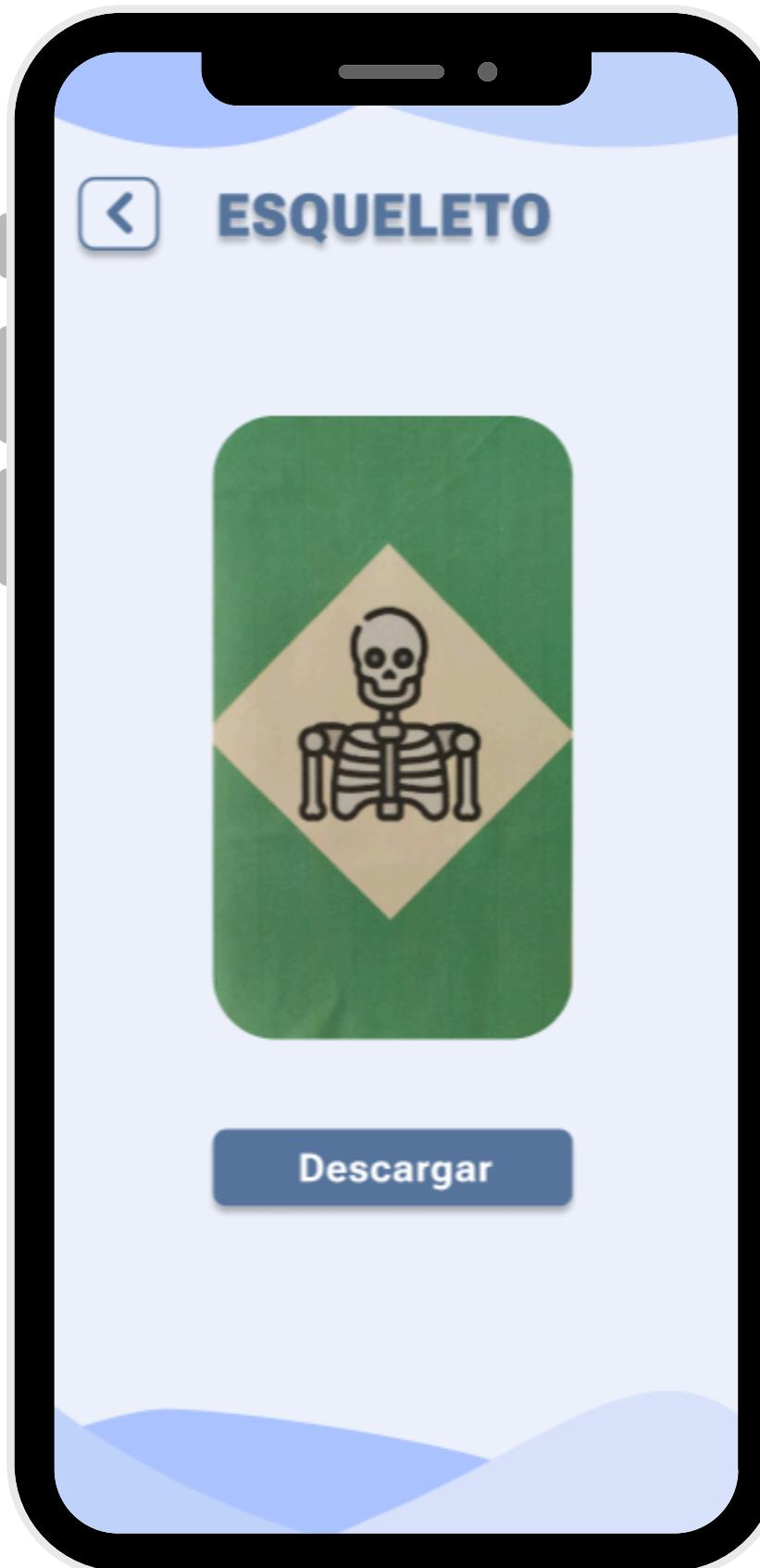


Figura 12. Descarga de tarjeta.

MODELOS PRELIMINARES



Figura 13. Modelo de fotosíntesis.

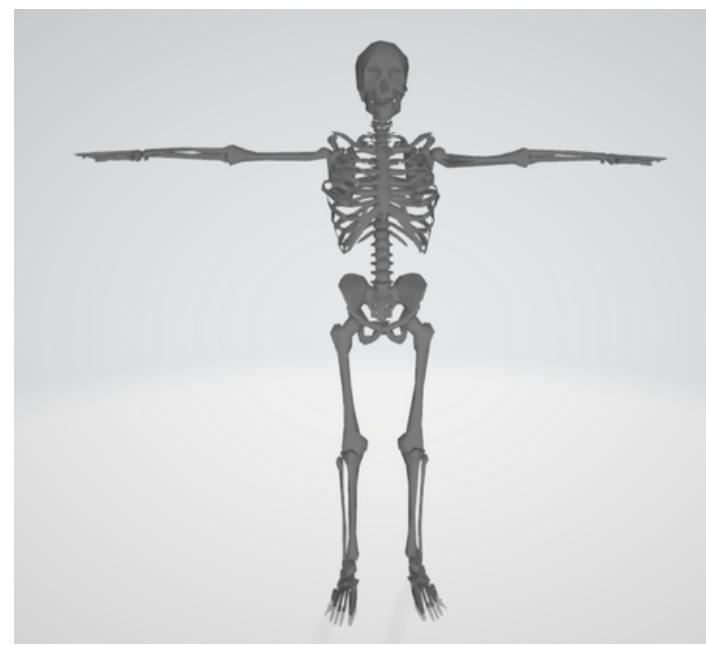


Figura 14. Modelo del esqueleto.

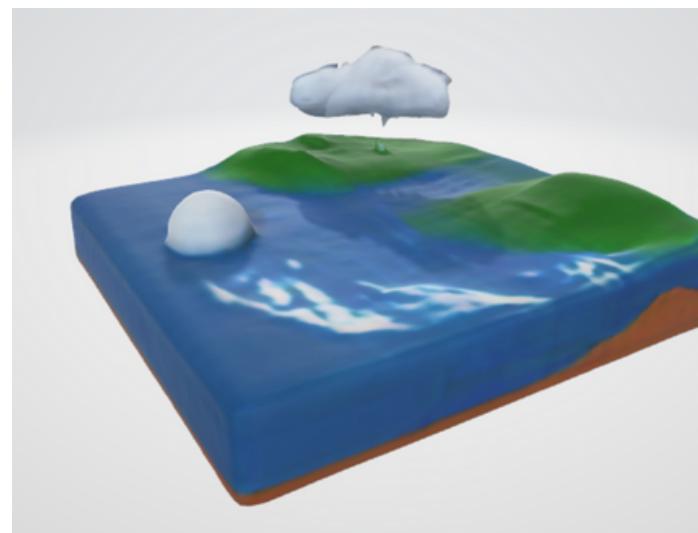


Figura 15. Modelo del ciclo del agua.



Figura 16. Modelo de hongo.

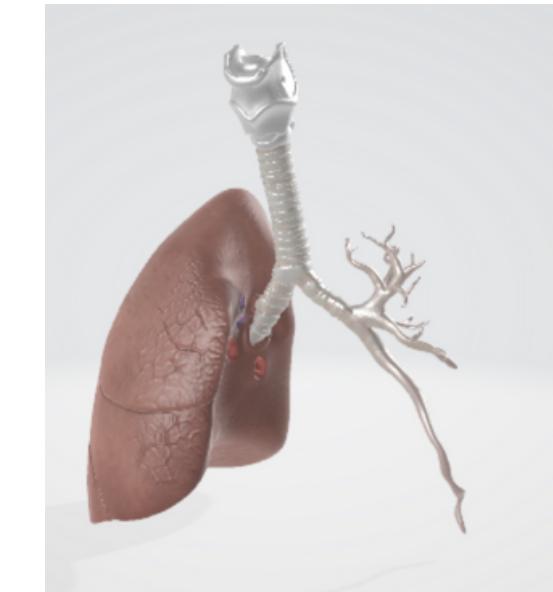


Figura 17. Modelo de sistema respiratorio.



Figura 18. Modelo del ADN.



Figura 19. Modelo del ARN.



Figura 20. Modelo del sistema digestivo.

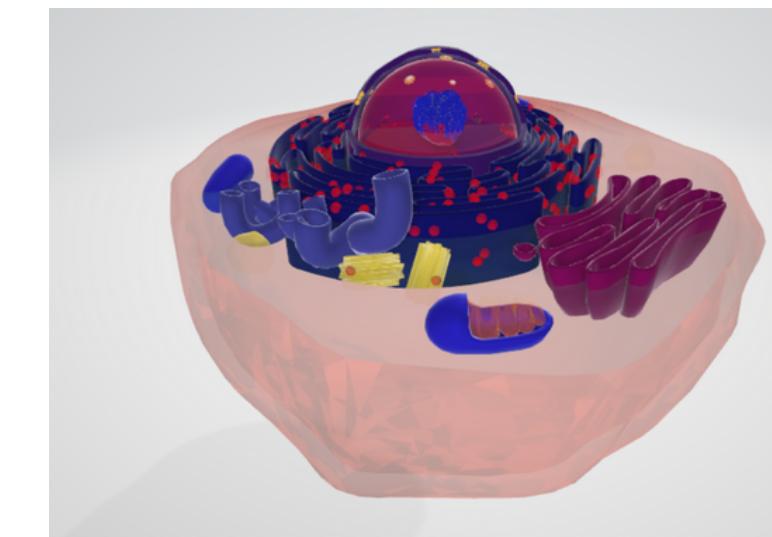


Figura 21. Modelo de célula eucariota.

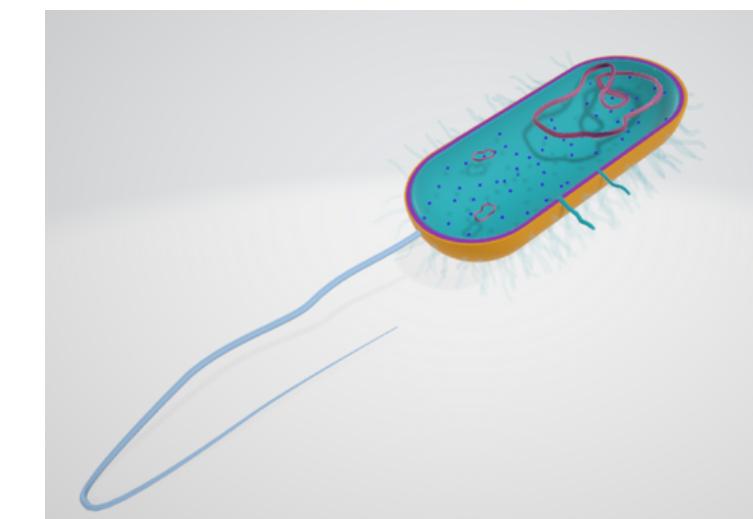


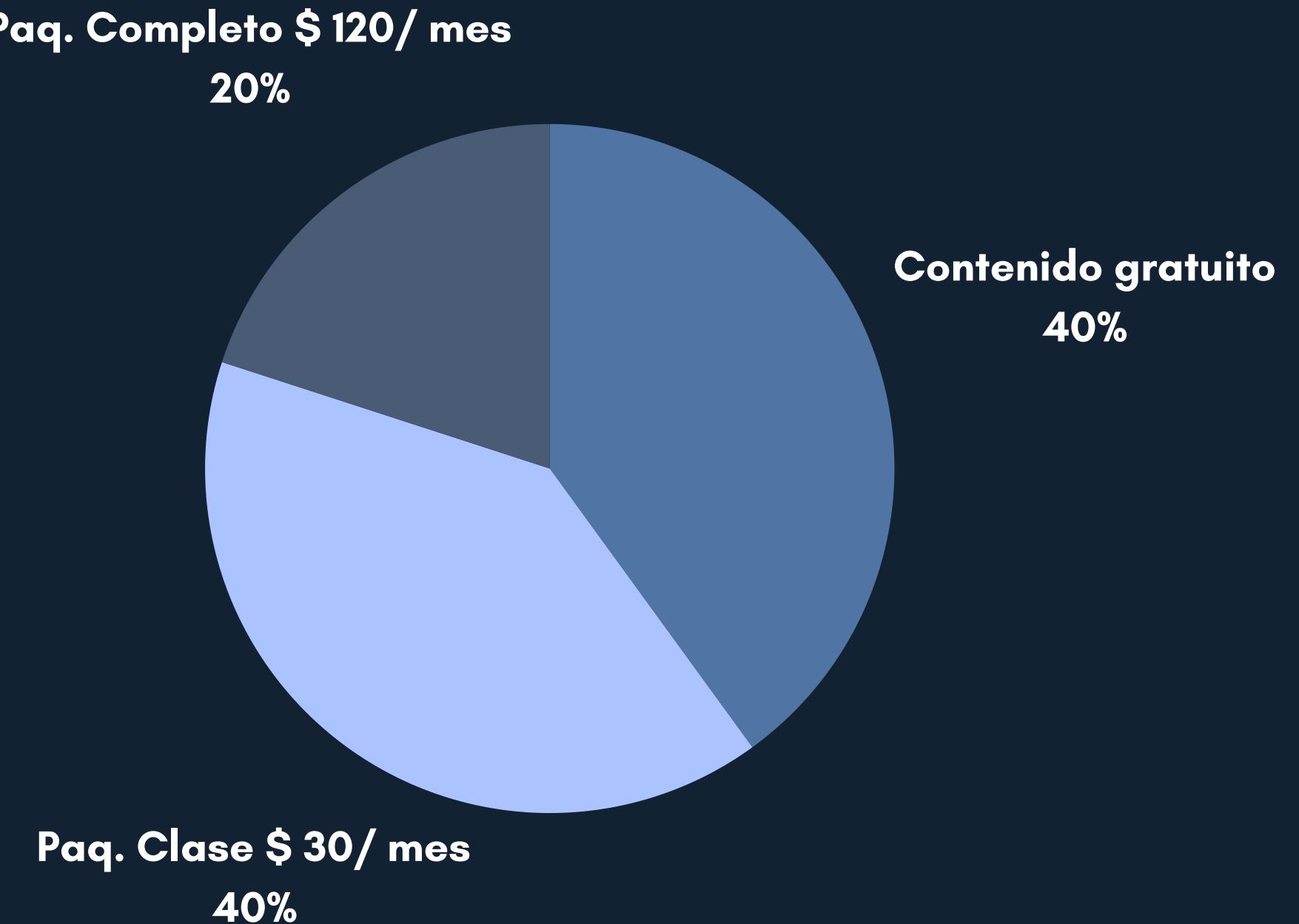
Figura 22. Modelo de célula procariota.

COSTOS Y MODELO DE NEGOCIO

COSTO TOTAL **\$413,660** (6 MESES).

A SEIS MESES DE LANZAMIENTO:

- **1,000** USUARIOS ACTIVOS.
- **\$216,000** GANANCIAS.
- **2 - 3 AÑOS** PARA RECUPERAR INVERSIÓN.



¡MUCHAS GRACIAS!