

SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE**DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

Nombre de la entidad	FunTech Rocket
CIF	B05290382
Dirección	Avenida de Asturias 103
CP	28248
Población	Madrid
Provincia	Madrid
Email	
Web	https://www.funtechrocket.education/

Redes sociales

Instagram	https://www.instagram.com/funtech.rocket/
Linkedin	https://www.linkedin.com/company/funtechrocket
Twitter	https://x.com/FunTech_Rocket
Otra	

Fecha de creación de la entidad: 26/03/2021

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

En el año 2030, el 90% de los trabajos requerirán conocimientos de programación y apenas un 15% de los niños están aprendiendo esta habilidad. Como el inglés en nuestra generación, los conocimientos de programación serán capaces de abrir (o cerrar) puertas a las mejores oportunidades. ¿Estamos preparando a los niños con las habilidades que les demandarán en el futuro?

FunTech Rocket nace para democratizar el aprendizaje de programación en niños/as y ponérselo fácil a niños, padres y profesores: mediante juegos, de forma divertida, los niños desarrollan su pensamiento computacional a través del aprendizaje de programación y código, de manera estructurada, gradual, autónoma y flexible. ¡Desde casa! De cero a aprender código real. Todo con nuestra plataforma, con FunTech Rocket.

Una plataforma que les permitirá formarse a tope en la habilidad más demandada y así tener acceso a las mejores oportunidades laborales.

Pero con la que también adquirirán beneficios de manera inmediata, como la mejora de la competencia matemática, la mejora de resolución de problemas, mejora del pensamiento crítico o mejora de la capacidad de atención y concentración (tan necesaria a día de hoy) entre otros.

Categoría a la que te presentas Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

Descripción del proyecto (Misión)

Nuestra misión es revolucionar la educación tecnológica en niños/as, democratizando el acceso al aprendizaje de programación y empoderando a las futuras generaciones con habilidades fundamentales para el mundo del mañana. En un futuro donde el 90% de los trabajos requerirán conocimientos de programación, nosotros estamos comprometidos a cerrar la brecha entre los niños y las oportunidades del futuro.

Creemos que la educación no tiene que ser aburrida ni complicada. Con nuestra plataforma, los niños pueden aprender a programar de forma fácil, divertida y flexible, dedicando solo 15' al día. A través de juegos y retos, se adentran en el mundo del código de manera autónoma y estructurada, desarrollando habilidades que serán clave en su vida profesional y personal.

Pasarán de ser consumidores a creadores, ya que no solo aprenderán conceptos teóricos sino que además los pondrán en práctica, siendo capaces de diseñar y programar sus propios videojuegos y páginas web.

FunTech Rocket existe para democratizar y garantizar que todos los niños, sin importar su contexto, tengan acceso a las oportunidades que abrirán las puertas del futuro digital. Con nuestro enfoque innovador, logramos que aprender a programar sea accesible, equipando a los niños con herramientas que les permitirán liderar el mundo tecnológico que viene.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Los beneficiarios de FunTech Rocket se agrupan en tres categorías:

- Niños y niñas (6-14 años): son el principal foco del proyecto, accediendo a una plataforma educativa que les permite desarrollar el pensamiento computacional a través del aprendizaje de programación de manera divertida, autónoma y estructurada. Adicionalmente, desarrollan habilidades clave como el pensamiento lógico y la resolución de problemas, preparándose para un futuro en el que la tecnología será fundamental.
- Padres y familias: se benefician al poder ofrecer a sus hijos una educación tecnológica de calidad sin necesidad de tener conocimientos previos en programación. La plataforma permite que los niños aprendan de manera independiente, reduciendo la carga de supervisión para los padres, así como flexible y sencilla
- Profesores y centros educativos: apoyamos a los centros educativos y docentes, facilitando la integración de la programación en sus planes de estudio, aunque no sean expertos en la materia. Ofrecemos formación para enseñar programación con FunTech Rocket, así como herramientas para monitorizar el progreso de los estudiantes y modernizar el enfoque pedagógico. Actualmente contamos con alrededor de 1500 usuarios en nuestra plataforma.

Justificación de impacto positivo del proyecto

Contribuimos a la consecución de los siguientes ODS:

1. Educación de calidad: garantizamos que los niños, independientemente de su ubicación geográfica o recursos económicos, tengan acceso a una educación innovadora y de calidad, en las habilidades que se les exigirán cuando accedan al mundo laboral.

Resultados previstos:

- a) Mayor acceso a una educación innovadora y de calidad en la programación, especialmente para los niños de zonas rurales y comunidades desfavorecidas.
- b) Mejora de las habilidades técnicas y creativas de programación de los niños, que fomentarán su capacidad de resolución de problemas y de pensamiento lógico, y los prepararán con las habilidades que serán demandadas en el futuro.
- c) Desarrollo de una comunidad educativa en línea donde los docentes puedan compartir mejores prácticas y recursos para mejorar sus habilidades de enseñanza de programación.

2. Igualdad de género: reducimos la brecha de género en la participación de las niñas en los campos STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), especialmente en el área de programación.

Resultados esperados:

- a) Un aumento significativo de la participación de las niñas en la plataforma de aprendizaje de programación mediante campañas específicas de sensibilización y promoción.
- b) Creación de modelos femeninos destacados en el campo de la tecnología, destacando a mujeres exitosas en roles de liderazgo en la industria de la programación.
- c) Implementación de programas de mentoría que empoderen a las niñas en su aprendizaje de programación

y les brinden el apoyo necesario para desarrollar su potencial.

3. Trabajo decente y crecimiento económico: preparamos a los niños para futuras oportunidades laborales en un mundo cada vez más tecnológico y digitalizado.

Resultados previstos:

- a) Fomento del emprendimiento en los niños, enseñándoles a aplicar la programación para desarrollar sus ideas y proyectos.
- b) Adquisición de habilidades técnicas en programación que mejoren las perspectivas laborales futuras de los niños, independientemente de su elección profesional.
- c) Contribución al crecimiento económico mediante la formación de una generación capacitada en innovación tecnológica y creación de soluciones digitales.

4. Reducción de las desigualdades: reducimos la brecha digital y económica, brindando oportunidades equitativas para el aprendizaje de programación.

Resultados previstos:

- a) Dotación de acceso a dispositivos y conectividad a comunidades de recursos limitados, para que puedan acceder a la plataforma de aprendizaje.
- b) Implementación de programas de becas o descuentos para niños en situación de desventaja económica, garantizando su inclusión y participación.
- c) Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre niños de diferentes orígenes y culturas, promoviendo la diversidad y la tolerancia.

5. Industria, innovación e infraestructuras: promovemos la formación de una nueva generación de innovadores y creadores de tecnología.

Resultados previstos:

- a) Inspiración de la creatividad y la imaginación en los niños, fomentando la creación de proyectos innovadores a través de la programación.
- b) Desarrollo de soluciones tecnológicas que aborden problemas sociales y ambientales, demostrando el poder de la tecnología para el bien común.
- c) Empoderamiento de un ecosistema emprendedor que impulse la creación de startups y empresas tecnológicas lideradas por jóvenes.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

Por supuesto nos apoyamos en la digitalización y conectividad para nuestro desarrollo. A través de una plataforma 100% digital, los niños pueden aprender programación de forma autónoma y divertida, accediendo desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

La conectividad es clave para hacer el aprendizaje accesible desde cualquier lugar, eliminando barreras

geográficas y ofreciendo flexibilidad. Los estudiantes pueden aprender desde casa o en cualquier entorno, y recibir soporte remoto del equipo docente cuando lo necesiten.

El proyecto no solo se beneficia del desarrollo tecnológico, sino que también lo promueve, formando a las nuevas generaciones en habilidades esenciales para el futuro digital. Esta integración de tecnología tanto en su funcionamiento como en la enseñanza posiciona nos posiciona como un proyecto innovador y transformador.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 5 _____

Ingresos 2023 20000 EUROS _____

Principal fuente de los ingresos

- B2C: venta de suscripciones a familias que quieren que sus hijos aprendan programación
- B2B:
 - Empresas: FunTech Rocket para los hijos/as de sus empleados
 - Colegios: utilización de FunTech Rocket en las aulas.
 - Fundaciones: proyectos de carácter educativo con Fundaciones
 - Academiar: aprendizaje de programación con FunTech Rocket

Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto

El crecimiento y estabilidad de FunTech Rocket están respaldados por una sólida base de ayudas públicas, privadas y estratégicas alianzas que refuerzan nuestro compromiso de democratizar la enseñanza de la programación a niños y niñas.

En primer lugar, hemos asegurado una ronda de inversión FFF de 68.000 EUR, lo que nos ha permitido dar los primeros pasos hacia la creación y expansión de nuestra plataforma. Este respaldo inicial refleja la confianza en el potencial del proyecto.

Además, hemos sido beneficiarios de una financiación pública clave a través de ENISA , también por 68.000 EUR. Esta ayuda nos proporciona no solo estabilidad financiera, sino también el apoyo de una entidad de referencia en el ámbito de la innovación empresarial en España.

Por último, hemos recibido el prestigioso Premio Mujeres Emprendedoras al Mejor Proyecto STEAM con una dotación de 5.000 EUR, un reconocimiento que subraya nuestro impacto en la educación tecnológica y el valor de nuestra misión. También hemos recibido el Premio Mujeres a Seguir Desafío Digital por nuestra contribución al aprendizaje de programación desde edades tempranas. O la reciente nominación en los Women StartUp Awards, en la categoría de Divulgación.

Por último, para nosotros es muy importante poner nuestro granito de arena para visibilizar que las habilidades STEM son para todos, fomentar el aprendizaje de habilidades STEM desde pequeños a todos e impulsar que las profesiones STEM son para todos.

Es por esto que unimos fuerzas con otras organizaciones e iniciativas con las que compartimos valores y objetivos como el de contribuir a disminuir la brecha de género. Colaboramos por ejemplo con Inspiring Girls, Fundación ASTI o Fundación Sanders.

Estas ayudas, sumadas a nuestras alianzas, garantizan el crecimiento y sostenibilidad del proyecto, permitiéndonos seguir ofreciendo educación tecnológica accesible e innovadora para las futuras

generaciones.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto En marcha, es un proyecto recurrente o está en ejecución actualmente

Medición de impacto

Indicadores utilizados:

Número de usuarios activos registrados.

Número de colegios y acuerdos firmados con instituciones educativas.

Tasa de retención (porcentaje de niños que completan hitos de aprendizaje).

Nuevas funcionalidades lanzadas (medición del uso y satisfacción).

Número de alianzas estratégicas cerradas.

Objetivos a corto plazo (6-12 meses):

Incrementar el número de usuarios activos en la plataforma, alcanzando los 2.000 niños registrados y activos en el aprendizaje de programación.

Expandir presencia en colegios, integrando FunTech Rocket en 30 nuevos Centros Educativos permitiendo la enseñanza de programación en sus currículos.

Mejorar la retención de usuarios, logrando que al menos el 75% de los niños complete un uso de 3 meses.

Objetivos a medio plazo (12-24 meses):

Escalar a nivel nacional, con el objetivo de llegar a 5.000 niños y tener presencia en al menos 100 colegios en toda España.

Lanzar nuevas funcionalidades en la plataforma, incluyendo herramientas de inteligencia artificial personalizadas que mejoren la experiencia de aprendizaje de los niños.

Consolidar alianzas estratégicas con entidades públicas y privadas, garantizando al menos 3 nuevas colaboraciones que fortalezcan el impacto y expansión del proyecto.

¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?

El premio +O sería un catalizador para acelerar nuestro crecimiento, fortalecer nuestra red de apoyo y asegurar que más niños y niñas tengan acceso a una educación tecnológica de calidad, ayudándonos a cumplir nuestra misión de democratizar el aprendizaje de programación.

- Credibilidad y legitimidad: ser premiados por una entidad de prestigio como +O validaría públicamente la calidad y el impacto de FunTech Rocket, generando confianza en inversores, aliados estratégicos, centros educativos y familias. Esto reforzaría nuestra imagen como líder en educación STEAM para niños/as.
- Mayor visibilidad y difusión: el reconocimiento nos ayudaría a llegar a potenciales usuarios, aliados y colaboradores. Esto podría acelerar nuestra expansión, no solo en España sino también en otros mercados.
- Oportunidades de financiación y alianzas: ganar el premio podría atraer a nuevos inversores interesados en apoyar proyectos con impacto social, así como a entidades públicas y privadas dispuestas a colaborar o financiar nuestras iniciativas. Esto aseguraría la sostenibilidad a largo plazo de FunTech Rocket.
- Impacto en la comunidad educativa: el reconocimiento también facilitaría la integración de nuestra plataforma en más centros educativos, ya que los profesores y directivos verían el valor de contar con una solución premiada y avalada por expertos del sector.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

Crecimiento del proyecto Desde nuestro lanzamiento, en FunTech Rocket hemos experimentado un crecimiento constante en la base de usuarios y en el reconocimiento del sector educativo. Con el objetivo de expandir nuestra plataforma a nivel nacional, planeamos incrementar el número de usuarios activos a 5.000 en los próximos 24 meses, además de integrar a 100 colegios en nuestro programa. La satisfacción y retención de nuestros usuarios son prioritarias, y estamos enfocados en mejorar continuamente la experiencia de aprendizaje a través de actualizaciones regulares y nuevas funcionalidades.

Escalabilidad La naturaleza digital de FunTech Rocket permite una escalabilidad significativa. Si hay algo que nos hace MUY diferentes nuestro método de enseñanza y gamificación único, creado por nosotros, el único que les permite aprender a los niños código real de manera autónoma, sin necesidad de un adulto al lado. Y conseguir ese método es lo más complicado, una vez hecho, toca replicar el modelo en diferentes países y escalar, para hacernos con el inmenso mercado disponible.

Nuestra plataforma está diseñada para adaptarse a un número creciente de usuarios sin comprometer la calidad del servicio. Con el desarrollo de herramientas de inteligencia artificial y personalización del aprendizaje, podremos atender a una diversidad más amplia de estudiantes, desde principiantes hasta aquellos con más experiencia. Además, el modelo de negocio se puede replicar fácilmente en otros países, facilitando la expansión internacional a medida que crecemos.

Monetización Nuestra estrategia de monetización incluye diversas fuentes de ingresos, tales como:

Suscripciones individuales: ofrecemos planes trimestrales, semestrales y anuales para que los padres inscriban a sus hijos en la plataforma.

Licencias para colegios y academias: las instituciones educativas pueden adquirir licencias para utilizar FunTech Rocket en sus aulas, permitiendo que múltiples estudiantes accedan al contenido.

Empresas y beneficios para empleados: empresas que están apostando por la educación tecnológica y

empiezan con los hijos de sus empleados, dándoles acceso al aprendizaje de esta habilidad. Y para ello, eligen FunTech Rocket como la mejor opción para su propósito. Hemos cerrado acuerdos con empresas de la talla de SAP, Volkswagen, Civica Software, Accenture, Ilunion Hoteles

Talleres y cursos adicionales: Ofreceremos talleres en línea y cursos avanzados que se pueden adquirir como complementos, creando una fuente adicional de ingresos.

Futuras alianzas Estamos comprometidos en establecer alianzas estratégicas con:

Centros educativos: buscamos colaborar con colegios y centros educativos que compartan nuestra visión de educación tecnológica.

Organizaciones sin fines de lucro: colaborando con fundaciones que promueven la educación y la igualdad de oportunidades, lo que nos permitirá llegar a comunidades desfavorecidas.

Empresas tecnológicas: establecer acuerdos con empresas interesadas en promover la educación tecnológica con el fin de que, con su apoyo, cada vez más niños/as puedan beneficiarse del desarrollo del pensamiento computacional a través del aprendizaje de programación

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Esther _____
Apellido Elías Alonso _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Esther _____
Apellido Elías _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

Nombre _____
Apellido _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

plantillaresumen_2024.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

newlogos_(1800 x 1080 px)_ (3).png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

funtech_rocket.png
