

# Grow innova



A medida que íbamos creando la idea del proyecto nos fuimos dando cuenta que 8 de cada 10 personas no tienen educación financiera, generalmente la gente del sector agrícola.

según las entrevistas un 70% de las personas que trabajan en el campo sobreviven durante el año solo con las ganancias del trabajo de temporada.

como educar financieramente a las personas que viven del trabajo agrícola

la oportunidad se presento que la gente del área agrícola no tiene educación tecnológica o no están muy familiarizados con la tecnología, con ese conocimiento nosotros podríamos darle por medios de una app la enseñanza tanto como financieramente y una pequeña educación con la tecnología



gente desperdiciando dinero y tiempo, por no tener la idea correcta de la educación financiera, perdiendo tiempo en el que podía invertir y poder hacer crecer sus negocios

con nuestro proyecto, cambiaremos la economía y la administración de los campos mejorando exponencialmente los terrenos tanto en su cosecha y planes futuros al igual aprovechando el máximo potencial del dinero para las inversiones para otros ámbitos y a la vez mejorando todos los terrenos a disponibilidad del dueño

## Prototipo

Nuestro prototipo mas allá de ser un algo físico o material, es una App que será apoyada de IA(Inteligencia Artificial), con esto nos adaptamos a la actualidad usando de buena manera los recursos digitales

la mayor característica que tendrá la app es cuando la persona introduzca sus datos económicos tanto ganancias, gasto al año por la temporada de cosecha y al final cuanto dinero le queda por la temporada contando con los gastos.

Con el beneficio que la app le aconsejará en que activos invertir para que tenga una mayor ganancia a largo y corto tiempo dependiendo de la situación económica del cliente.