

<p>ALIADOS CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> °PLAYSTORE °SERVIDORES °BASE DE DATOS °REDES SOCIALES Y DEMÁS HERRAMIENTAS. °ACCIONISTAS °PSICOLOGOS °PROGRAMADORES 	<p>ACTIVIDADES CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> °OBJETIVO QUE LOS USUARIOS PUEDAN HABLAR DE SUS PROBLEMAS ANONIMAMENTE Y RECIBIR CONSEJOS. °AMBIENTE MANTENER UN AMBIENTE SANO Y AMISTOSO 	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <ul style="list-style-type: none"> °SERVICIO: RED O ENTORNO PARA QUE UNA PERSONA PUEDA HABLAR Y EXPRESARSE LIBREMENTE SOBRE SUS PROBLEMAS. °OBJETIVO: QUE LA PERSONA SE SIENTA ACOMPAÑADA Y REDUZCA EL ESTRÉS QUE GENERE UN PROBLEMA °AUTORES: ADOLESCENTES, DE MANERA QUE LOS AUTORES TAMBIÉN SON EL USUARIO. SU IDENTIDAD SINGULAR ES EL HABLAR DESDE LA EXPERIENCIA DEL REVUELO EMOCIONAL DE LA ADOLESCENCIA. 	<p>RELACION CON EL CLIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> °VINCULO: REDES Y MAIL °COMIENZO: QUEJA O SUGERENCIA °FINAL: SOLUCIÓN O IMPLEMENTACIÓN °FIDELIZAR: EMPATIZAR CON CLIENTE °RESPUESTA: ARREGLO DEL ERROR O IMPLEMETACIÓN DE UNA SUGERENCIA 	<p>USUARIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> °EDAD ESTIMADA: 14 A 21 AÑOS °REQUISITOS: CONEXIÓN A INTERNET °INTERESES: AYUDAR, ACOMPAÑAR, ACONSEJAR °PENSAMIENTOS: SOLEDAD, FALTA DE APOYO, ESTRÉS, PROBLEMAS °USUARIOS: DISPOSITIVOS MÓVILES °PAÍS: ARGENTINA
<p>COSTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> °PAGOS DE LICENCIAS LICENCIAS QUE SE UTILIZARÁN EN LA APP. SE DEBE PAGAR CON EL DINERO DE LAS INVERSIONES. 		<p>INGRESOS</p> <ul style="list-style-type: none"> °PUBLICIDAD PUBLICIDADES NO INVASIVAS EN LA APP °PAGOS PARA HABILITAR LA OPCIÓN PREMIUM °INVERSIONES QUE SE UTILIZARÁN PARA ADQUIRIR LICENCIAS DE APPS. EL DINERO QUE SOBRE SE UTILIZARÁ PARA LOS TRABAJADORES, A MODO DE INCENTIVO 		