

ALIADOS CLAVE

Escuela

Profesores

Amigos programadores

Junior

Familias

8.

ACTIVIDADES CLAVE

Selección del contenido

Investigación

Desarrollo del código y de la interfaz gráfica

Producción del libro

7.

RECURSOS CLAVE

Mano de obra

Materias primas

Recursos tecnológicos: computadora, celular.

6.

PROPUESTA DE VALOR

Es un proyecto creado y diseñado por jóvenes emprendedores que ofrecen una forma de aprendizaje dinámica y entretenida para los más chicos.

2.

RELACIÓN CON LOS CLIENTES

Tendremos un mail de contacto para feedback.

Generar contenido de valor y llamativo en las redes.

Relación formal. Buscamos capacitarlos en el uso de la aplicación.

4.

DISTRIBUCIÓN

Redes sociales: facebook, instagram, twitter y youtube.

Página web

Venta directa

3.

USUARIOS

Cientes: padres y madres.

Usuarios: niños y niñas de 3 a 6 años de edad.

Escuelas que priorizan enseñanzas diferentes.

1.

COSTOS

Mano de obra

Sueldos

Insumos

9.

INGRESOS

Venta del producto.

5.