

2.- Necesidades (Objetivos)	5.- Métricas (Sistema de evaluación)	3.- Propuesta de Valor (Competencias)	8.- Valores unicos (avales, socios ,validadores, innovación).	1.- Usuarios (arquetipos, personas)
Pedro necesita optimizar el tiempo que pasa en las tiendas, ya que como es medico anda todo el dia liado y desea estar en casa cuanto antes.	Sistema de 1 al 5, para que el usuario valore si la formación o la información proporcionada le ha parecido de utilidad.	Enseñanza paso o paso cómo realizar compras con nuestra aplicación, explicando de una forma sencilla como hacer cada una de las acciones que permite nuestra aplicación.	Es el unico medio que explica el funcionamiento de nuestra aplicación.	Am@s de casa, Solter@s, Personas con cuenta de ahorro o tarjeta de credito Pedro es medico, sabe de tecnologia y valora mucho no tener que hacer cola en las tiendas y perder tiempo. Julia es ama de casa y no entiende mucho el manejo de las nuevas tecnologias, compra muy a menudo y desconfia de los pagos por internet.
	Formulario de evaluación, para que los usuarios puedan transmitir sus sugerencias para mejores cursos.			
	<div>6.- Propuesta didáctica</div> <div>7.- Propuesta tecnologica</div>			
Julia necesita confiar en las nuevas tecnologias y en los nuevos metodos de pago.	Propondremos un sistema basado en preguntas frecuentes, Una guia completa de navegacion paso a paso.	Usaremos un MOC de google (Course-builder).		
	El usuario sera libre de elegir cada uno de los ¿Metodo de aprendizaje?			
4.- Estructura del Curso			9.- Propuesta de sostenibilidad	
Estará estructurada por estas tres ramas: Una serie de preguntas frecuentes sobre nuestra aplicación. Guia paso a paso de la navegación. Una serie de minijuegos de cómo interactuar con nuestra aplicación.			Como estamos construyendo un sistema de apoyo para nuestra aplicación principal, no buscamos retorno de nuestra inversion, ni obtencion beneficios.	