

# **Proyecto**

## **“Programming Cloud”**

### **Grupo**

#### **“Braineering”**

### **"Idea del proyecto"**

Hito: 0

Fecha entrega: 21-09-2016

Versión: 1

#### **Componentes:**

- Jesús Sánchez de Pablo
- Antonio Candela
- George Valentin Ututui
- Daniel Belmonte
- Sergio Lazaro
- Rubén Sánchez Cuenca

## Lean Canvas

Problem	Solution	Unique Value Proposition	Unfair Advantage	Customer Segments
Sistema de Aprendizaje Flojo	Uso de E-Learning	Lecciones y Cursos en Formato Audio	Expandir Idiomas	Profesores
Cursos Online de Programación poco Atractivos	Página web Usable y Accesible	Lecciones Interactivas	Gran Abanico de Contenido	Estudiantes de Secundaria
Plataformas de Aprendizaje poco usables	Key Metrics	Ejercicios, Videos, PDFs, ...	Channels	Autodidactas freepay
	Llegar a Instituciones Públicas	Aplicación Móvil	SEO	Autodidactas Premium
	Suplir la Carencia de Cto		Redes Sociales	Empresas
	Suplir la Carencia de Conocimiento de programación en alumnos de Secundaria		Videos de Promoción y Márketing	
			Participar en Ferias Educativas	
			Google Play	
Cost Structure	Revenue Stream			
Horas de trabajo	Hsting, Dominio y Mantenimiento	Patrocinios	Pago de Cursos Premium(Premium)	
		Cursos A MEDIDA!!		

## Segmento de Clientes

Nuestro principal segmento de clientes serán los estudiantes de secundaria de los institutos. Debido a que en ellos se ha introducido la programación como una asignatura obligatoria queremos llegar a ellos para ofrecerles un fácil e interactivo aprendizaje. Como consecuencia, los profesores que imparten dicha asignatura forman parte de nuestro segmento de clientes, ya que son ellos los que deben de dar el visto bueno a los cursos que nuestra plataforma ofrece y los que decidirán incluir o no nuestro producto en su programa de estudios.

Por otro lado tenemos a los Autodidactas Freepay y a los autodidactas Premium. En primer lugar un Freepay es un usuario que entra en nuestra página web por curiosidad o con la intención de cursar uno de nuestros cursos. Si se da el segundo caso, el usuario tiene una parte inicial del curso gratuito para captar a dicho usuario y en caso de que quisiera seguir le ofreceremos la posibilidad de pagar por una ampliación del curso, convirtiéndose de esta manera en un usuario Premium.

En tercer lugar están las empresas. Si alguna empresa estuviera interesada en la creación de un curso de un lenguaje específico de programación, podría ponerse en contacto con nosotros para ello,

siguiendo el estilo característico de nuestra plataforma de aprendizaje.

## Problemas

La falta de un sistema funcional para el aprendizaje de cursos de programación en los Institutos dedicado a los alumnos de la ESO.

Cursos Online poco atractivos. Hoy en día existen una cantidad muy extensa de cursos de programación online pero ninguna que sea interactiva y atractiva para el usuario, de tal forma que quiera seguir aprendiendo y formándose como programador.

Por último hay que decir que los cursos online no ofrecen una forma inicial de aprender cómo funciona y se utiliza la plataforma. Lo que hace que los usuarios pierdan muy rápido el interés.

## Proposición Única de Valor

Nuestra Proposición Única de Valor será ofrecer lecciones y cursos en formato Audio, algo que ninguna plataforma o academia de cursos online ofrece hoy en día. Mediante esta característica de nuestra web podemos enseñar a personas con discapacidad visual y para aquellos que no tienen tiempo, no les gusta leer o quieren hacer multitasking aprendiendo a programar descargando los audios de las lecciones y escuchándolos en cualquier parte.

También vamos a tener una aplicación móvil para poder disfrutar de nuestros cursos en un dispositivo Android en cualquier parte, sin necesidad de un portátil.

El planteamiento de las lecciones de nuestra plataforma será único e interactivo. Cada lección tendrá una serie de diapositivas complementadas por vídeos y ejercicios. Además al final de cada lección el usuario tiene la oportunidad de comprobar si ha comprendido el contenido de la lección mediante un test.

## Solución

Nuestro principal objetivo es que el usuario pueda utilizar nuestro sistema con total facilidad y entendimiento del mismo. Para eso emplearemos las técnicas de e-learning que aprenderemos en la asignatura con el mismo nombre, de manera que nuestros usuarios puedan desarrollar habilidades utilizando las diferentes herramientas que ofrecemos.

La plataforma tendrá un aspecto atractivo, accesible y presentará un uso interactivo de la misma. De este modo un mayor

número de usuarios se verá atraído por el atractivo aspecto de la página, lo usable y accesible que es.

## Canales

El posicionamiento en buscadores y optimización en los motores de búsqueda(SEO) nos permitirá mejorar la visibilidad de nuestro sitio web en los resultados orgánicos de los diferentes buscadores.

Otra forma de llegar a nuestro segmento de clientes va a ser mediante las redes sociales. Mediante Facebook y Twitter podremos anunciar ofertas, cambios en la página web y todo tipo de noticias sobre nosotros o el ámbito que estamos tratando (cursos de programación). A base de mantenerlos informados ofrecerle a nuestros usuarios una razón más para seguirnos en las redes sociales. También estaremos presentes en YouTube con vídeos promocionales de nuestra web y otros de interés común.

Participar en ferias de carácter educativo nos permitirá llegar a nuestro principal mercado, estudiantes de secundaria e instituciones públicas, para que conozcan de cerca el proyecto que estamos creando y ofreciendo como alternativa a las enseñanzas actuales.

También vamos a estar presentes en la plataforma android Google Play ya que tendremos una aplicación de nuestra plataforma web para móviles.

## Flujos de Ingreso

Nuestra principal fuente de ingresos será obtenida mediante el cobro de los cursos online que ofrecemos, ya que un usuario estándar tendrá que hacerse premium para seguir disfrutando de nuestros servicios, aplicando así el concepto de usuarios **Freemium**.

Otro medio para la obtención de ingresos, serán los cursos ajenos a la plataforma, es decir, aquellas empresas que estén interesadas en impartir algún curso particular referido al ámbito de la programación y no tengan medios para crearlo, podrá ponerse en contacto con nosotros para la creación de dicho curso.

Por último hemos pensado que la difusión de publicidad mediante patrocinios, podría ser beneficioso económicamente hablando.

## Estructura de Costes

El mayor “coste” de la creación de nuestra plataforma está en las horas que los distintos componentes del grupo vamos a dedicar en la creación de la misma. La media de horas que cada persona del grupo destinará en cada una de las asignaturas que forman el ABP será de 150.

Por otra parte están los costes económicos para la creación de la misma en caso de que nuestra plataforma salga al mercado. Vamos a necesitar un alojamiento, un dominio y la creación de una base de datos. También vamos a emplear parte del presupuesto al mantenimiento de la web después de sacarla al mercado.

## Métricas Clave

El principal objetivo y el impulso que nos está motivando en la creación de nuestro proyecto es poder hacer llegar nuestra plataforma a Instituciones Públicas de Educación, en concreto a las aulas de los estudiantes de secundaria.

De esta manera vamos a poder suplir la carencia de conocimientos de programación y la falta de material didáctico para estos alumnos.

## Ventaja Diferencial

Una buena forma de hacernos notar y que nuestra web sea más demandada sería la expansión de idiomas, incluyendo en nuestro contenido otras lenguas, de manera que usuarios de otras nacionalidades puedan usar la web sin ningún coste lingüístico.

Si a esto además le añadimos que nuestra web gozará de un gran abanico de contenido, evitaremos cualquier intento de plagio de nuestra plataforma.

## Observaciones

Para la realización del ABP, solo tres de los seis componentes vamos a formar el grupo, seríamos:

- Antonio Candela Ibáñez
- Jesús Sánchez de Pablo Pérez
- George Valentín Ututui



## ITINERARIO

Creación y Entretenimiento digital / Gestión de contenidos

Curso 2016/17

Los otros tres componentes participarán de manera colaborativa, realizando aportaciones puntuales en nuestro proyecto.