



# EasyStore

— ONLINE STORE BUILDER —



# CONTENIDO

**01**

Resumen

**02**

Objetivos

**03**

Brief

**04**

AEIOU

**05**

Perfiles

**06**

Entrevistas

**07**

Mapas de  
empatía

**08**

Definición del  
proyecto

# RESUMEN



El proyecto EasyStore busca facilitar el acceso a mercados digitales, permitiendo a los dueños de negocios configurar y personalizar su propia tienda en línea sin requerir conocimientos técnicos avanzados.



EasyStore se dirige a emprendedores y empresas que desean profesionalizar su presencia en línea



# OBJETIVOS

- 01** ¿Desarrollar un MVP (Producto Mínimo Viable) en un plazo de un año.
- 02** Realizar pruebas piloto con al menos 5 PyMEs antes del lanzamiento oficial
- 03** Garantizar que el 80% de los usuarios puedan crear su tienda en menos de 1 hora sin asistencia externa.
- 04** Implementar un sistema de soporte técnico con respuesta en menos de 24 horas.



# BRIEF

**Elemento clave:** Facilitar el Comercio Electrónico para las PyMEs en Guatemala

**Problema:**

- Las PyMEs enfrentan barreras como la falta de conocimientos técnicos, costos elevados y percepción de complejidad del comercio electrónico.
- Esto limita su competitividad y acceso al mercado en crecimiento.

**Oportunidad:**

- Permite a las PyMEs digitalizarse sin conocimientos avanzados ni grandes inversiones
- Aumenta la competitividad y la adopción del comercio electrónico.
- Promover el crecimiento económico y reducir la brecha digital.

# AEIOU FRAMEWORK

**A** Publicación manual del catálogo en redes sociales, Seguimiento y registro de órdenes de compra por mensajes.

**I** Mensajes y comentarios en publicaciones para confirmar pedidos. Ajustes constantes en inventarios mediante interacciones manuales

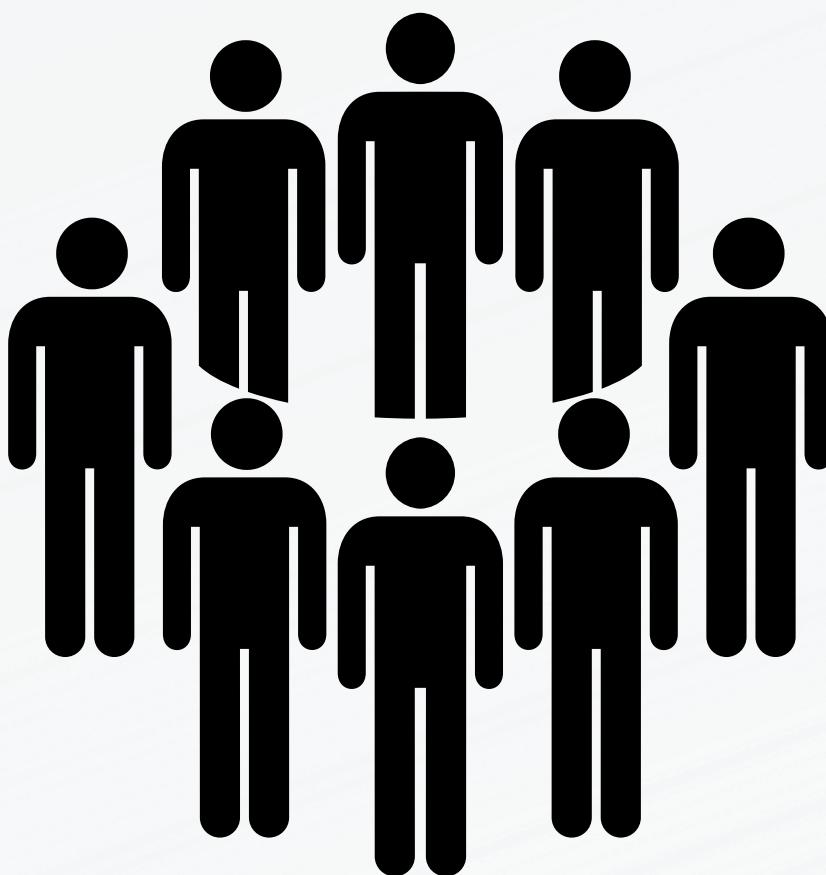
**E** Registros físicos y manuales en el lugar de trabajo. Dependencia de dispositivos móviles y apps de mensajería

**O** Fotografías, descripciones de productos, teléfonos móviles. Apps de mensajería, hojas de papel, bolígrafos, notas físicas

**U** Propietarios de pequeñas empresas y clientes finales. Usuarios gestionan catálogos, órdenes y pedidos manualmente

# PERFILES Y ENTREVISTAS

- 01** Microempresas: Pequeños negocios con recursos limitados, usualmente gestionados por una sola persona
- 02** PYMEs: Empresas de tamaño mediano con mayor capacidad operativa y necesidades más avanzadas
- 03** Usuario Final: Clientes que visitan y compran en las tiendas creadas con la plataforma



# MAPAS DE EMPATÍA

Empathy Map

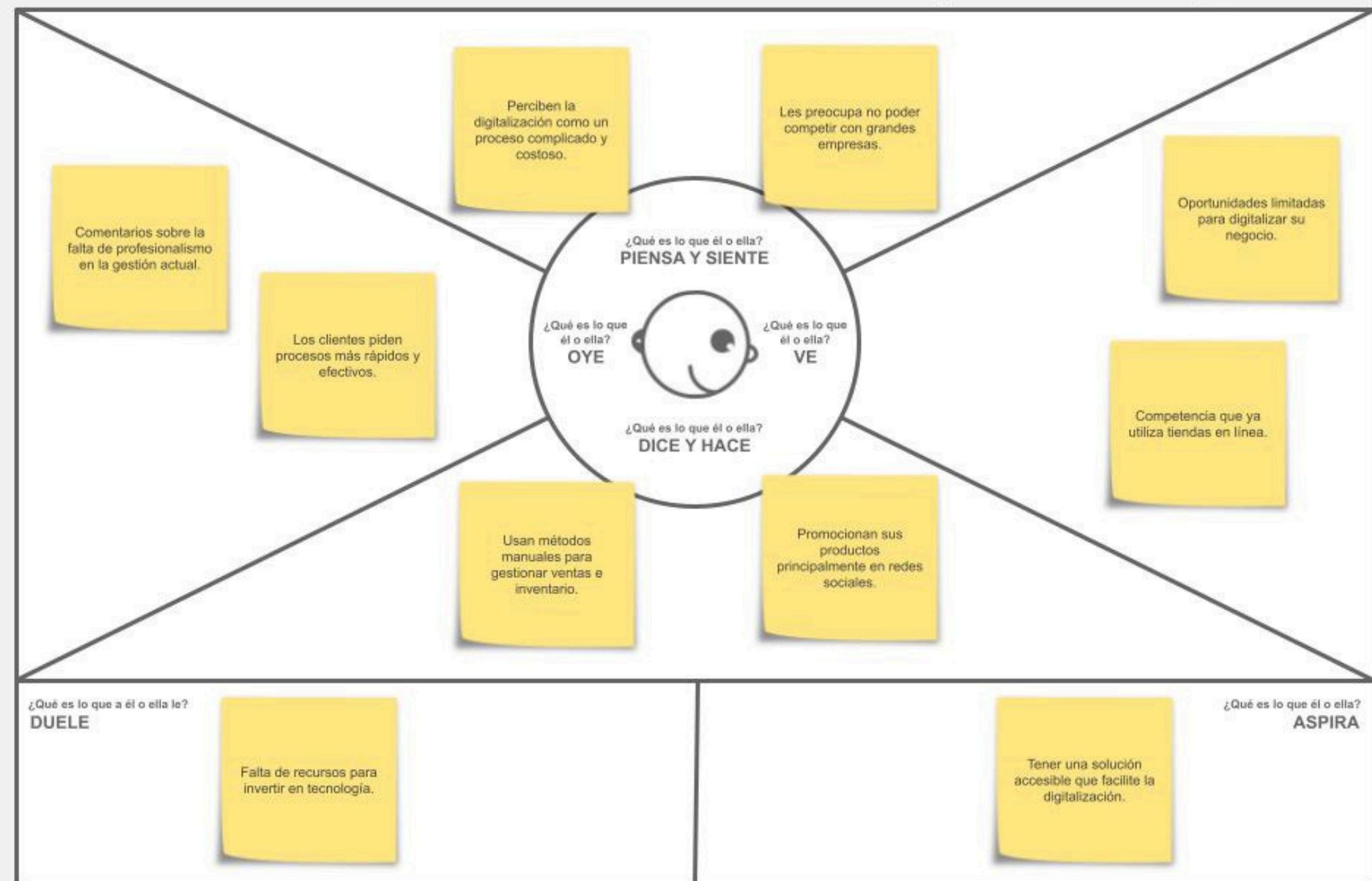
Nombre del Usuario / Cliente:

Microempresas

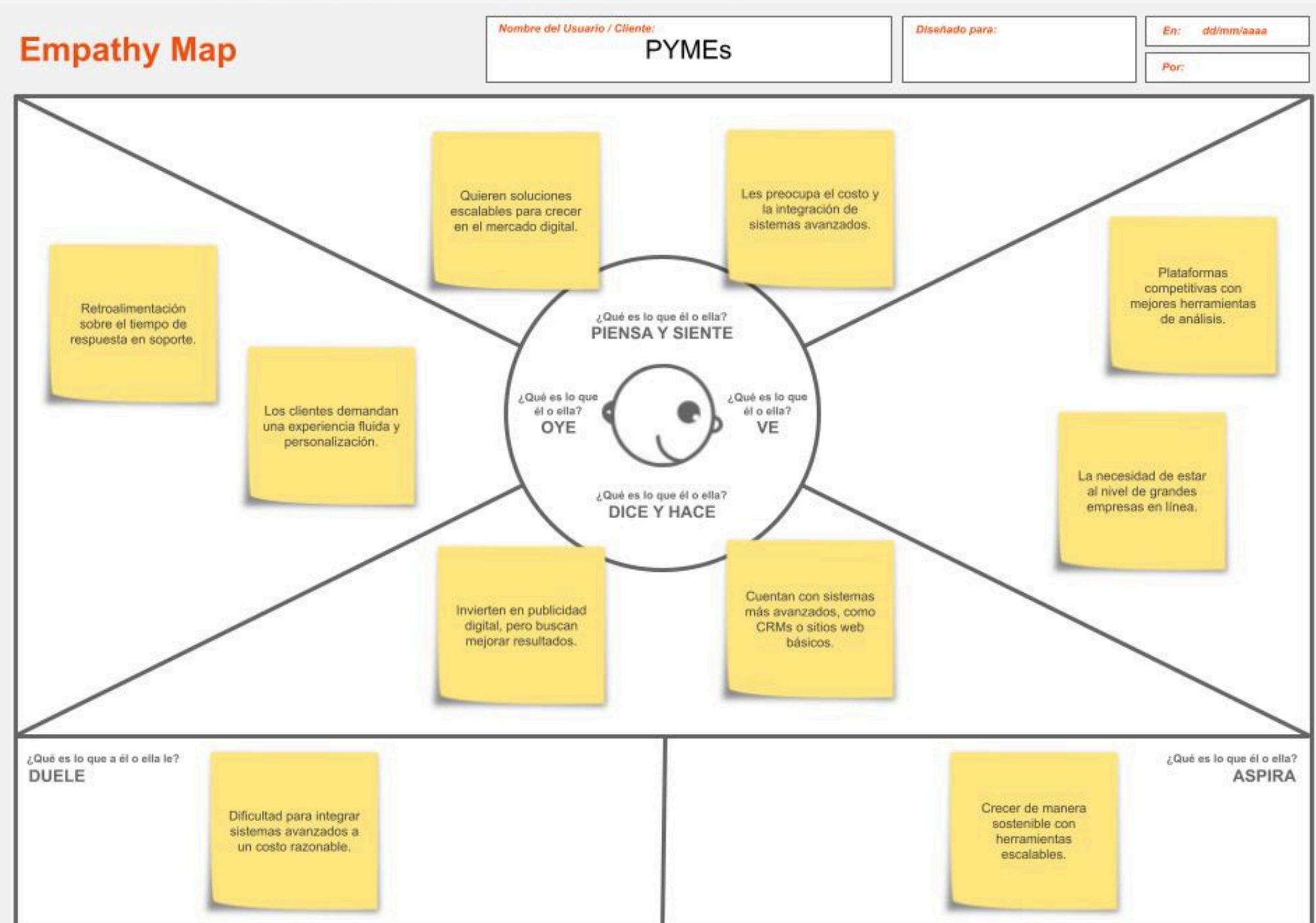
Diseñado para:

En: dd/mm/aaaa

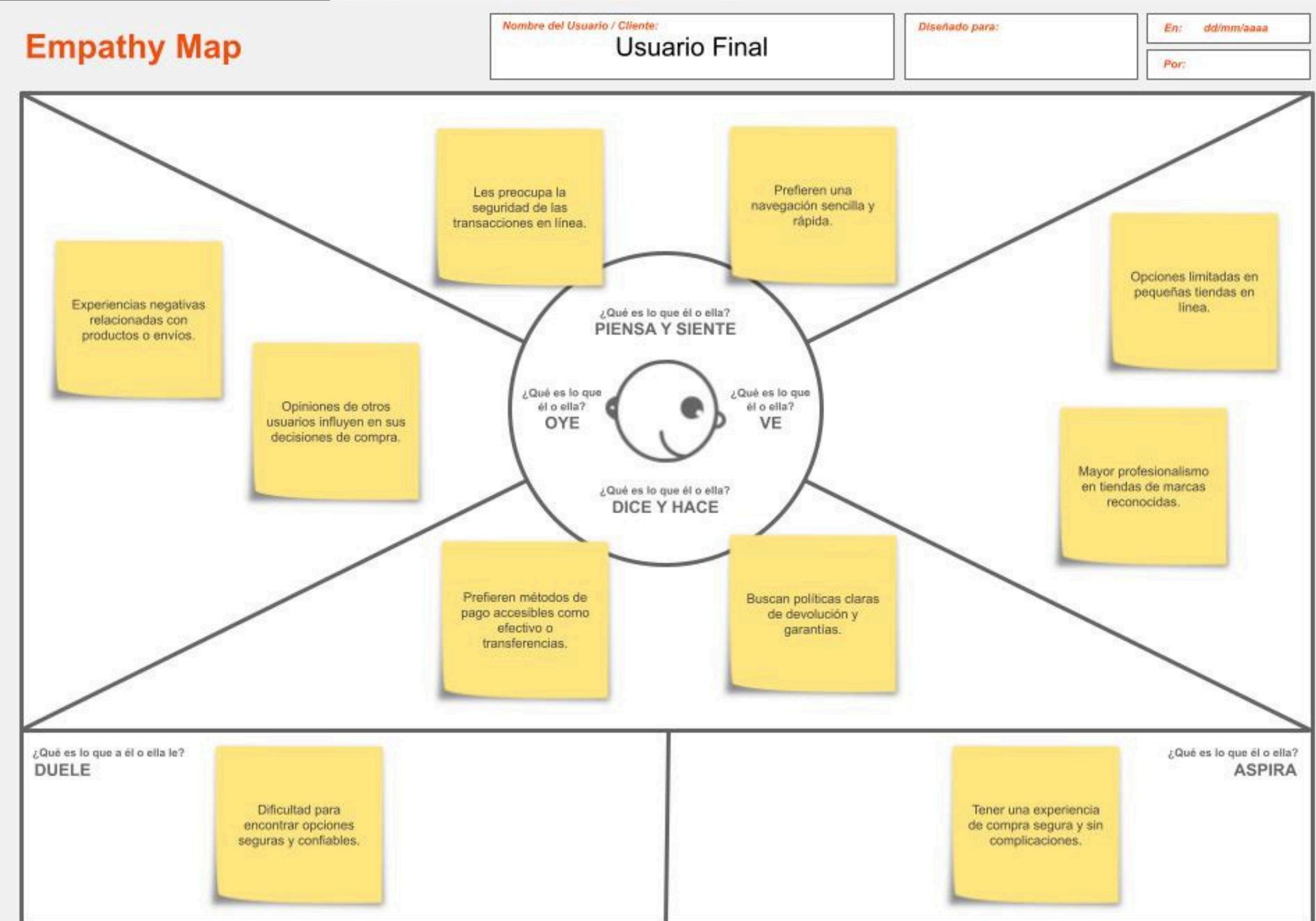
Por:



# MAPAS DE EMPATÍA



# MAPAS DE EMPATÍA



# INSIGHTS

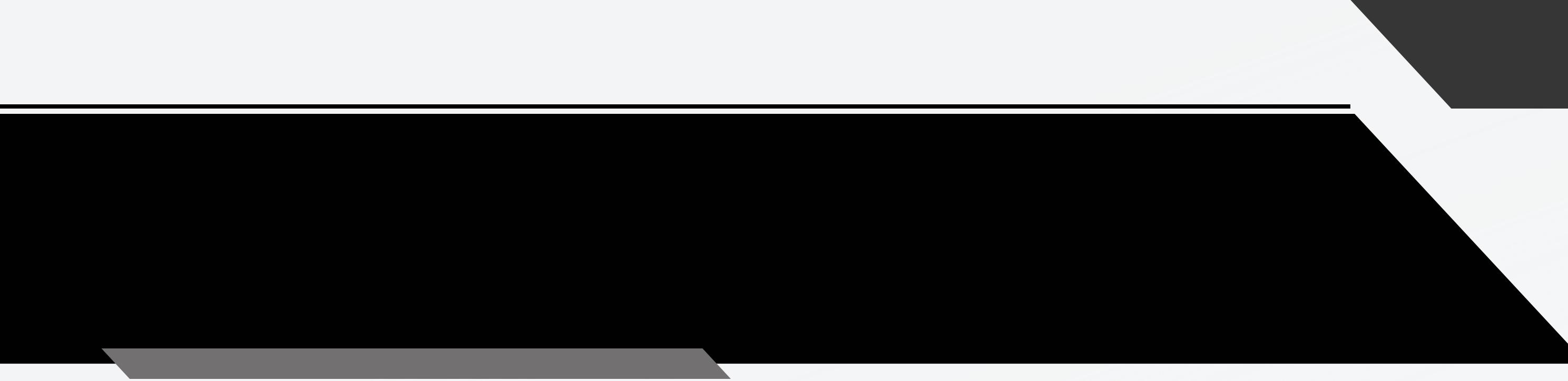
- 01** Falta de conocimientos técnicos y accesibilidad
- 02** Gestión ineficiente del inventario y ventas
- 03** Desafíos logísticos y distribución
- 04** Dificultades en marketing y posicionamiento digital



# DEFINICIÓN DEL PROYECTO

EasyStore surge como una solución para democratizar el comercio electrónico, permitiendo a pequeños negocios crear su propia tienda en línea de manera sencilla, accesible y sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.

Con EasyStore, buscamos empoderar a las PyMEs y emprendedores guatemaltecos, brindándoles una plataforma flexible, escalable y adaptada a sus necesidades, asegurando que cualquier persona pueda vender en línea sin barreras tecnológicas ni económicas.



*i* Muchas Gracias!