

¿Qué problemas enfrenta el usuario que su producto digital resolverá?

Integrante
1

ahorro
economico

economia
circular

reutilizacion
de objetos

Integrante
2

liquidez
economica

reinversion
de libros en
desuso

rotacion de
libros
educativos por
año escolar

Integrante
3

intercambio
social
educativo

¿Cómo resolverán cada uno de los problemas identificados?

Integrante
1

intercambio
seguro dentro
de una misma
institucion

Integrante
2

Ofrecer
Compra
Venta y
Canje

Publicar
libros para
oferta

Login y
Perfil de
usuario

Integrante
3

Publicar
libros por
año y según
necesidad

¿Qué hace que su producto sea **diferente** y atractivo? ¿Por qué los clientes elegirían su solución y no otra?

Integrante
1

poca
movilidad

facil acceso
a
contenidos
necesarios

Integrante
2

Uso
portátil
(cel, tablet)

Intuitivo

Apunta a
una
economía
circular

Sostenible

Integrante
3

ahorro
economico

¿Qué hace que su producto **no pueda ser fácilmente copiado** por la competencia?



¿Quiénes son los clientes o usuarios clave?

opinion
integrante
1

padres
de
alumnos

Integrante
2

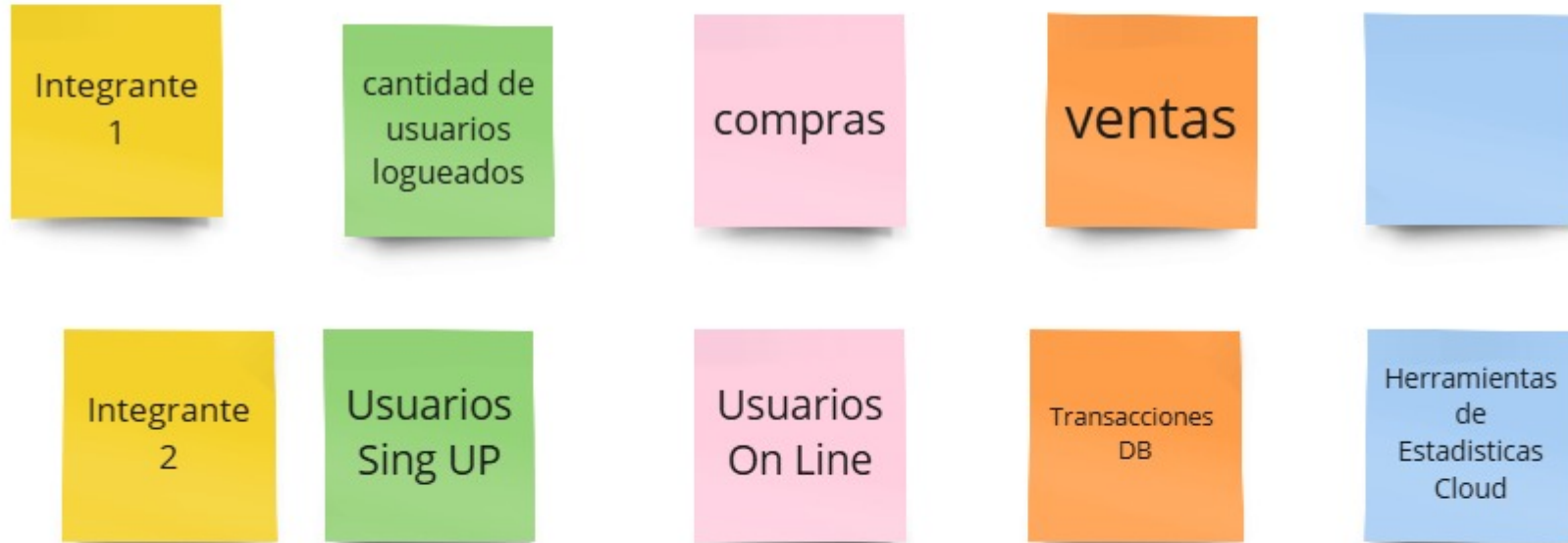
Padres

Alumnos

Docentes

En ese
orden
P-A-D

¿Cómo medirán el éxito del producto? (Ej: usuarios activos, tasa de retención, ingresos generados).



¿Cómo llegarán a sus clientes? (Ej: redes sociales, SEO, app stores, partnerships).



¿Cuáles son los costos clave para desarrollar y operar el producto?

Equipo
tecnológico
Hardware,
Cloud, Hosting

Salarios
No
OpenSource
(Gerencia,
Roles críticos)

Infraestructura

Software,
IDEs
No
OpenSource

Publicidad

Consultoría
Legal

¿Cómo se monetizará el producto? (Ej: suscripciones, publicidad, licencias, etc.)

Integrante
1

suscripciones
premium a
acceso
exclusivo

Integrante
2

Suscripciones
Premium

Patrocinio
y Anuncios
(cursos)

Eventos,
Charlas

Donaciones
(Cafecito)