

Nombre:

ASÍ SI

VOY A VERLO

Climbcode 5,3, 5,

4,3

¿QUE PASA ORNITORRINCO

ORNITORRINCODING

ILLO LO DEL TOGGL NO ME SALE NA EN EL INFORME CREO QUE ES PQ HAY QUE

METER EL PROYECTO DE ISPP DE ALGUNA FORMA

PORTADA

Hacer en la presentación

ÍNDICE

Hacer en la presentación

PRESENTACIÓN DEL EQUIPO

Hacer en la presentación

EXPLICACIÓN DE LA IDEA

Presente en el documento de la anterior reunión

VIABILIDAD ECONÓMICA DE LA IDEA

Presente en el documento de la anterior reunión

PROS Y CONTRAS

PROS:

- La competición directa es reducida al existir sólo aplicaciones que hacen parte de nuestra funcionalidad (Codeschool, etc.).
- El acceso a los clientes es sencillo, lo cual beneficia el feedback que ellos nos puedan dar.
- Las posibilidades de ampliar el elenco de servicios ofrecidos es elevada.

CONTRAS:

- Dificultad de implementación con la tecnología que podamos usar
- El mercado es sólo de la enseñanza (colegios, academias, institutos)
- Difícil de vender sin confundir al usuario (Sin que el usuario interprete que es algo como Codeschool)

TECNOLOGÍA USADA

Usaremos Angular, un framework de JavaScript. Pendiente de ampliar las tecnologías.

COMPETIDORES

Los competidores existentes se centran únicamente en enseñar programación, como por ejemplo CodeSchool o pyschools, mientras que nosotros ofrecemos un complemento educativo a las asignaturas de los institutos y colegios con el que apoyar las materias y a la vez empezar a introducir la programación en esos niveles.

MANEJO DEL CONOCIMIENTO

Usaremos un repositorio de git alojado en github, organizándolo para almacenar toda la documentación y los elementos que vayamos desarrollando.