**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.