

Learning Drawords Canvas

Diseñado por: Stephanie Torres Jiménez
Andrés Corso Pinzón

Diseñado para:
Desarrollo de Aplicaciones
para dispositivos Móviles

En: 09/09/2019

Iteración
#1

Asociados Clave

-Institutos de Idiomas
-Organizaciones relacionados al aprendizaje de idiomas

Actividades Clave

Diseño de interfaces gráficas, programación móvil y entrenamiento de una red neuronal

Propuesta de Valor

Aplicación móvil para aprender vocabulario de diferentes idiomas través del dibujo de conceptos utilizando técnicas de Machine Learning

Relación con los Clientes

- Modelo Freemium
-Sección de PQR en la página de Facebook

Segmento de Clientes

Niños entre 7 y 15 años que tengan un vocabulario básico en otro idioma diferente al español.

Adultos interesados en aprender nuevo vocabulario de un idioma diferente al español

Recursos Clave

-Conjunto de datos QuickDraw de Google
-Procesamiento de datos en una red neuronal en la nube

Canales

-Descarga de la Play Store de Google,
-Sugerencias y comentarios a través de la página de Facebook y en Play Store

Estructura de Costos

Costos de una arquitectura de Cloud Computing para entrenar la red neuronal

Costos del almacenamiento de datos

Vías de Ingreso

Ganancias de uso de la aplicación por el desbloqueo de nuevos conceptos