PLANTILLA MODELO CANVAS		DISEÑADO PARA:	DISEÑADO POR:	FECHA: 26/08/2023	VERSION:	
		MUSEO VIRTUAL WEB	MARVIN MARIN CERA		1.0	
Socios clave Activi	idades clave	Propuestas de valor	Relación con clientes	Segmentos de clientes	Recursos clave	Canales
interesadas en explorar eventos históricos, arte y cultura de manera profunda y enriquecedora. Estudiantes y académicos: Aquellos que buscan recursos educativos en línea para complementar su aprendizaje sobre temas culturales y artísticos. Turistas interesados en explorar desde casa: Viajeros que quieren experimentar la cultura de diferentes lugares antes de visitarlos o después de haberlos visitado. Familias en busca de experiencias educativas: Padres que buscan	nes: Investigar, r y presentar visual y narrativo dor para cada n. g y promoción en señar estrategias de digital para atraer a suarios y mantener a ntes comprometidos. on con la nd y soporte al Responder a	Acceso en línea a exhibiciones interactivas y educativas: Ofrecer exposiciones virtuales que permitan a los usuarios explorar artefactos y obras de arte desde cualquier lugar. Exploración inmersiva de la historia y la cultura: Proporcionar experiencias visuales y narrativas que sumerjan a los usuarios en diferentes períodos históricos y culturas. Experiencia de museo personalizada desde cualquier ubicación: Permitir a los usuarios personalizar su recorrido y experiencia en función de sus intereses. Oportunidad de aprender de manera divertida y atractiva: Hacer que el aprendizaje sobre la historia y la cultura sea atractivo y entretenido a través de medios interactivos y narrativas cautivadoras.	Soporte en línea a través de chat en vivo: Brindar asistencia instantánea a los usuarios que tengan preguntas o problemas técnicos. Boletines informativos y contenido exclusivo para suscriptores: Mantener a los usuarios informados sobre nuevas exposiciones, eventos y contenido exclusivo. Encuestas y comentarios para mejorar la experiencia del usuario: Obtener retroalimentación de los usuarios para identificar áreas de mejora y adaptar la oferta a sus necesidades.	cultura: Personas interesadas en explorar eventos históricos, arte y cultura de manera profunda y enriquecedora. Estudiantes y académicos:	Plataforma web y tecnología de desarrollo: Desarrollar y mantener una plataforma web robusta y fácil de usar para alojar las exposiciones virtuales. Contenido multimedia de alta calidad: Crear y curar imágenes, videos y narraciones atractivas y educativas para cada exposición. Colaboraciones con historiadores, expertos y artistas: Trabajar con expertos en el campo para garantizar la precisión y la calidad del contenido.	Sitio web del museo virtual: Plataforma central donde los usuarios pueden acceder a todas las exposiciones y contenido. Plataformas de redes sociales y marketing digital: Utilizar canales como Facebook, Instagram y Twitter para promocionar nuevas exposiciones, interactuar con la comunidad y compartir contenido relacionado. Colaboraciones con instituciones educativas y sitios turísticos: Establecer alianzas estratégicas con escuelas y sitios turísticos para aumentar la visibilidad y el alcance del museo virtual
Estructura de costos					Fuente de ingresos	
Desarrollo y actualización de la plataforma web: Invertir en programadores y desarrolladores para crear y mantener la plataforma. Gastos de marketing y publicidad en línea: Asignar presupuesto para promocionar el museo virtual y atraer a nuevos usuarios. Honorarios para expertos y colaboradores: Pagar a historiadores, expertos en arte y otros colaboradores que contribuyan al contenido. Costos de servidor y mantenimiento técnico: Cubrir los gastos de alojamiento web y el soporte técnico necesario.				Venta de entradas virtuales para exposiciones Premium: Ofrecer acceso pago a exposiciones especiales y contenido exclusivo. Membresías mensuales/anuales con acceso ilimitado: Proporcionar niveles de membresía con diferentes beneficios, como acceso ilimitado a todas las exposiciones y contenido. Tienda en línea con productos relacionados con las exposiciones: Vender productos como libros, reproducciones de arte y mercancía relacionada con las exposiciones.		