

MODELO CANVAS

Segmentos de mercado

¿Quiénes son nuestros clientes? Personas conscientes del medio ambiente, estudiantes, profesionales, empresas pequeñas con responsabilidad social.

¿Qué segmentos hay? Jóvenes interesados en sostenibilidad, usuarios de apps de salud y bienestar, ciudadanos urbanos, educadores ambientales.

¿Cuáles son sus necesidades? Conocer su impacto ambiental, recibir consejos prácticos, mejorar hábitos de consumo.

Propuesta de valor

¿Qué problema resolvemos? Falta de conocimiento sobre la huella de carbono personal y cómo reducirla.

¿Cómo satisfacemos sus necesidades? Con una app fácil de usar que calcula automáticamente la huella y da tips personalizados.

¿Por qué nos eligen? Por la simplicidad, utilidad, enfoque educativo y compromiso ambiental.

Relación con el cliente

¿Cómo nos comunicamos con ellos? Soporte dentro de la app, correos con tips, notificaciones push, comunidad en redes sociales.

Canales

¿Cómo llega el producto al cliente? A través de tiendas de apps (Google Play, App Store), redes sociales, y colaboraciones con escuelas y ONGs.

Fuentes de ingresos

¿De dónde vienen los ingresos?

Versión premium (más funciones, historial, consejos personalizados).

Publicidad de productos eco-friendly.

Colaboraciones con ONGs o empresas sostenibles.

Venta de reportes personalizados a instituciones educativas.

Actividades clave

¿Qué debemos hacer?

Programar y actualizar la app.

Validar los cálculos de huella.

Crear contenido de tips sostenibles.

Difundir y posicionar la app.

Recursos clave

¿Qué necesitamos?

Equipo de desarrollo (programadores, UX/UI).

Base de datos sobre huella de carbono.

Servidores y almacenamiento en la nube.

Expertos en sostenibilidad.

Socios clave

¿Qué colaboradores son esenciales?

ONGs ambientales (para validar contenido).

Escuelas o universidades (para promover la app).

Influencers verdes.

Plataformas tecnológicas (para hosting y distribución).

Estructuras de cosas

¿Cuáles son los costes?

Desarrollo y mantenimiento de la app.

Marketing y publicidad.

Servidores y almacenamiento.

Sueldos del equipo.

Licencias de software o datos.