

Aprende Jugando - PCR-UC3M

PROBLEM atraer mas alumnos ahorrar costes (papel, aulas, profesores?) ganar prestigio (vanguardia en docencia) EXISTING ALTERNATIVES	SOLUTION Los alumnos serán atraídos por la idea de obtener los mismos conocimientos pero "jugando" para hacerlo. La implantación del producto El uso de la gamificación, una herramienta que estará en auge en tres años, permitirá ser pionero a aquellas universidades que la apliquen.	UNIQUE VALUE PROPOSITION Utilizar gamification para atraer alumnos a la universidad; entorno colaborativo HIGH-LEVEL CONCEPT	UNFAIR ADVANTAGE Experiencia adquirida por el equipo. Datos obtenidos con las implantaciones llevadas a cabo.	CUSTOMER SEGMENTS Empezar por universidades que tengan estudios técnicos o que tengan programas de e-learning EARLY ADOPTERS
	KEY METRICS Crear una demo de la aplicación Mostrarla a distintas universidades y ver que les gusta la idea Ver que en aquellas universidades en las que se va implantado se cumplen los objetivos marcados		CHANNELS Los canales que vamos a usar son: - Reuniones con universidades técnicas. Las reuniones serán con el vicerrector de investigación para plantearle la idea. - Puesta a disposición de las universidades una aplicación	

			<p>demostrativa del uso de la gamificación. La aplicación ayudará a los alumnos en la elección de sus estudios.</p> <p>- Presentar la herramienta en foros sobre gamificación para darla a conocer.</p>	
<p>COST STRUCTURE</p> <p>Los costes iniciales de la aplicación solamente son de personal, ya que hasta que se vaya viendo la aceptación de la aplicación todos los servicios que se van a usar son gratuitos. Por lo tanto solamente es necesario contar con el coste de los dos desarrolladores del producto.</p>			<p>REVENUE STREAMS</p> <p>La venta de la aplicación a las universidades nos retornará la inversión que hemos realizado. Primero distribuiremos de forma gratuita la demo de elección de carrera, y al ver que las matriculas aumentan las universidades compraran una licencia de la aplicación.</p> <p>La aplicación se venderá con una licencia anual por universidad.</p>	

Lean Canvas is adapted from The Business Model Canvas and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License.