

# ANEVIA:

## Índice de contenidos:

1. Presentación del proyecto “Anevia”
2. Proposición de valor.
3. Segmentación del mercado.
4. Sociedades clave.
5. Fuentes de ingreso.
6. Canales.
7. Relación con el cliente.
8. Recursos clave.
9. Actividades clave.
10. Estructura de costes.

### 1. Presentación del proyecto Anevia

Este producto ha sido ideado por Ander, Nerea, Virginia e Irene. **Anevia** es un proyecto innovador dentro del ámbito de la tecnología con realidad aumentada o 3D, centrado en la **relajación personal**, para la **resolución de problemas humanos de tipo interno** (ansiedad, nerviosismo) y externo (comportamiento hacia los demás, alteración de la vida diaria). La idea surgió de la necesidad de obtener un respiro y disminuir el estrés provocado por el ritmo del día a día, debido a que vivimos en una sociedad en continuo movimiento y es difícil encontrar un rato en nuestra rutina diaria para dedicarlo a la **introspección** personal.



El objetivo principal del proyecto es proporcionar **bienestar físico y emocional** durante el tiempo en que se utilicen las gafas **Anevia**. Aunque queda fuera de nuestras posibilidades de análisis, sería interesante medir su efecto a largo plazo en la salud física y mental de las personas, derivado del uso constante y regular, ya que probablemente contribuyan a paliar las consecuencias provocadas por la manera de vivir que tenemos actualmente. El estrés y la ansiedad suelen derivar en **consecuencias a corto** plazo, como alteraciones de sueño, dolores musculares, cambios en comportamiento, problemas cutáneos o a **largo** plazo, como envejecimiento prematuro, depresión y problemas circulatorios.

El **producto** consiste en unas **gafas que se podrán adquirir con una aplicación incluida**. Su tamaño será parecido al de unas gafas de sol, aunque habrá diferentes modelos y opciones a elegir.

