

# GUREPURSE

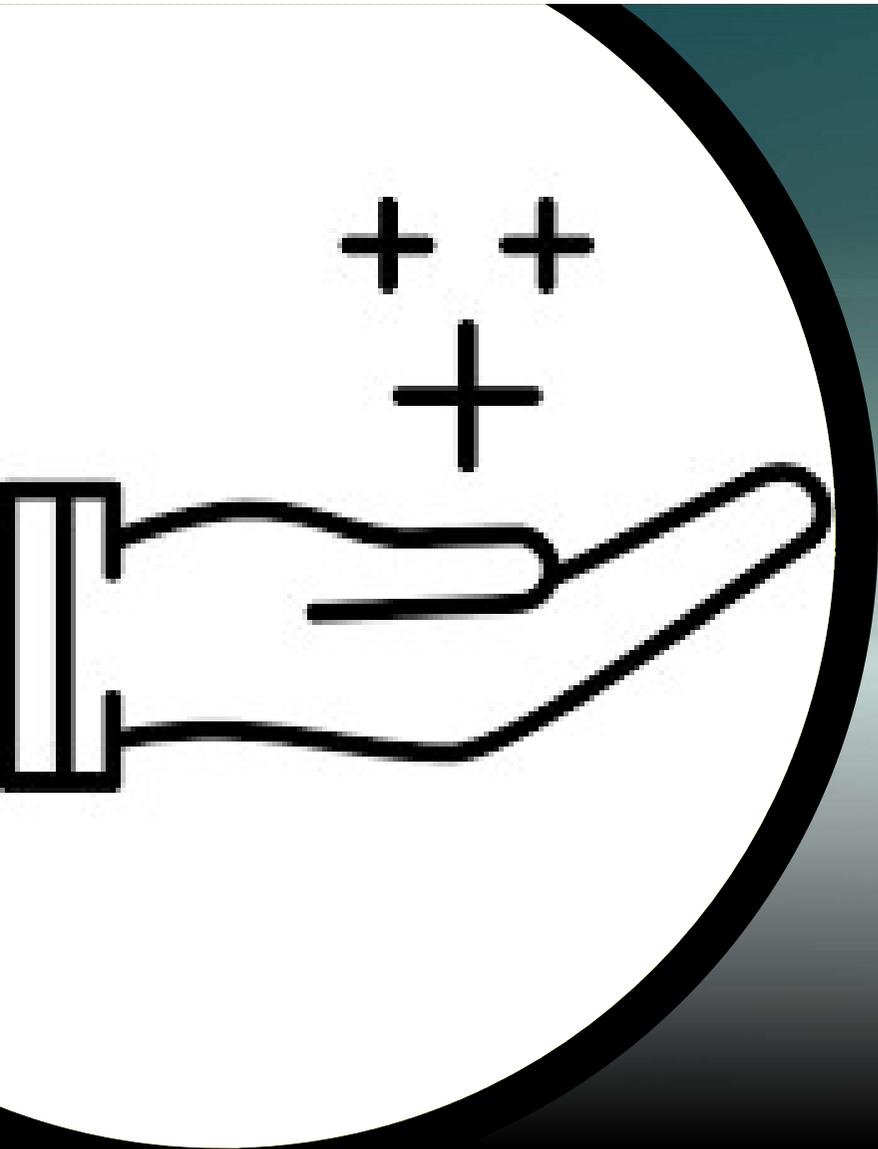


## GUREPURSE: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Nuestra cartera (monedero) está dirigida a todo aquél que tenga discapacidad visual o dificultades para controlar el gasto, calcular las vueltas o que no consigue ahorrar.

Se trata de una cartera inteligente que facilitará la vida de nuestros clientes.





## PROPOSICIÓN DE VALOR

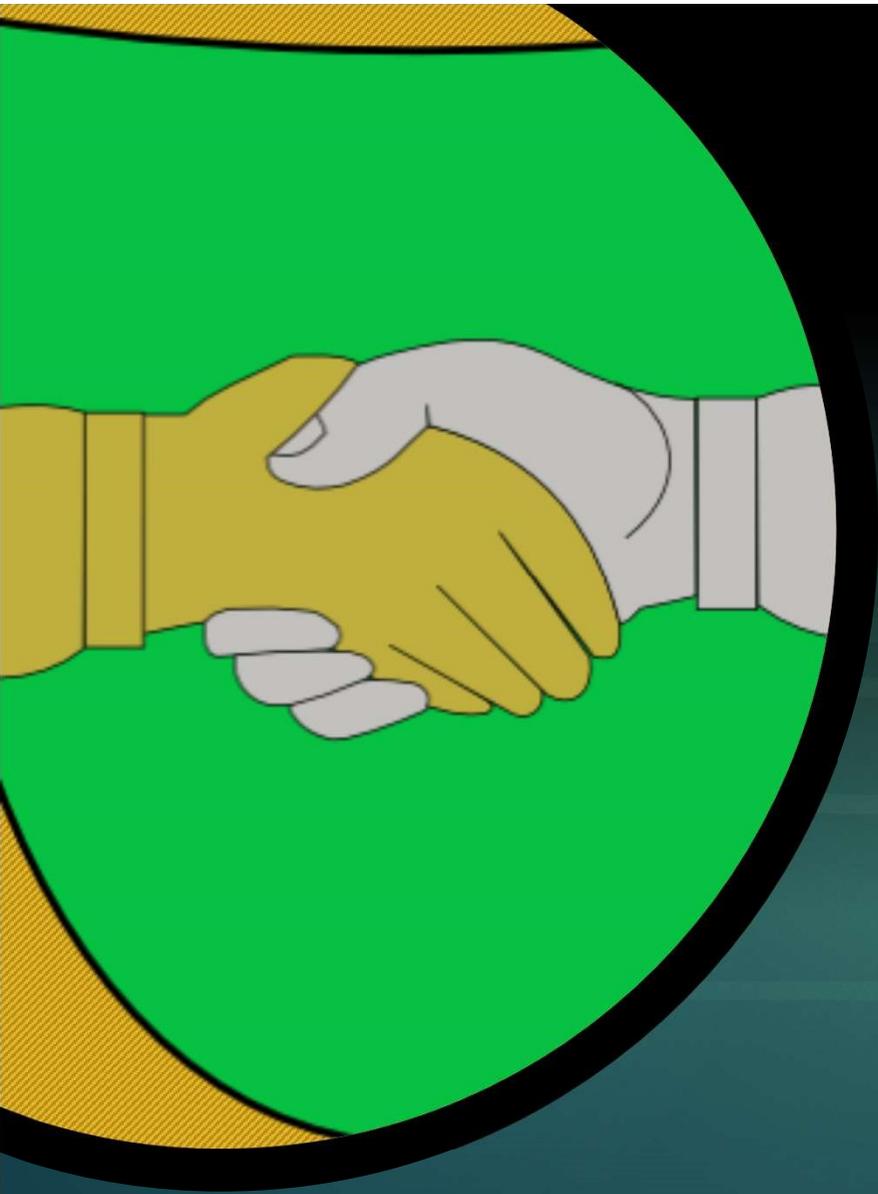
Para gente de todas las edades que tienen discapacidad visual, dificultades para ahorrar (compra sin control) o tiene problemas a la hora de dar/recibir cambios, GUREPURSE es una cartera inteligente que permite controlar el gasto y los cambios, y, que, a diferencia de otras carteras, ofrece la posibilidad de gestionar (racionar) nuestro dinero



## SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Nuestro producto está dirigido a personas de todas las edades, de cualquier clase social para gente con discapacidad visual, dificultades para ahorrar (compra sin control) o tiene problemas a la hora de dar/recibir cambios.

Nuestro producto está dirigido a todos los mercados a los que trataremos de llegar mediante las redes sociales.



## SOCIEDADES CLAVE

Identificación de las alianzas para el desarrollo de nuestro producto:

### **Individuales:**

Lorena: Imaginación

Julen: diseño

Iker: redes sociales (dar a conocer nuestro producto)

Nagore: Sabe coser

### **Alianzas:**

Tecnología: alianza. Empresa tecnológica. Quizás Gureak se quiera aliar con nuestro proyecto



## FUENTES DE INGRESOS

Identificación de los ingresos:

**Precio:** fijo (no regateos, no amiguismos,...).

**Precio según prestaciones:**

- ▶ cartera solamente
- ▶ cartera inteligente



## CANALES

Identificación de los canales:

**Propios:** no tenemos

**Asociación:** estancos, ópticas del pueblo, librería, papelería, tiendas de ropa pequeñas, centros de belleza pequeños, gimnasio.

En general, pequeño establecimiento



## RELACIONES CON LOS CLIENTES

Online: gente joven, y en general, gente usuaria de internet

Personal: tanto presencial como por teléfono para todo aquel que prefiera el trato individualizado



## RECURSOS CLAVE

**Recursos físicos:** el local, el material, suministros, ordenador y el teléfono.

**Recursos intelectuales y humanos:** son los recursos la imaginación de Lorena, el diseño de Julen, los conocimientos de costura de Nagore y las habilidades comerciales y organizativas de Iker.

**Recursos financieros:** nuestros ahorros (propios), financiación familiares y/o bancos (externos)



## ACTIVIDADES CLAVE

Actividades:

**De producción:** Realización de las carteras (diseño personalizado), ensamblaje de los chips con la app y entrega al cliente.

**De solución de problemas:** Atención al cliente.

**De plataforma o de red:** Comunicación, atención al cliente y publicidad online (redes sociales, email,...)



## ESTRUCTURA DE COSTES

### Fijos

Alquiler local y suministros

Licencia del programa informático contenido en el chip

Cuota del alojamiento de la página web

Conexión a internet

Sueldos y salarios

### Variables

Equipo informático

Materiales

