

## MODELO DE NEGOCIO CANVAS



### 8. SOCIOS CLAVE

Los socios clave del proyecto están formados por entidades, profesionales y organizaciones que aportan experiencia, recursos y legitimidad para garantizar que la plataforma cumpla con los estándares de accesibilidad, impacto social y calidad educativa. Su participación permite fortalecer el desarrollo tecnológico, validar los contenidos y asegurar que la propuesta llegue de forma efectiva a los colectivos que más la necesitan.

- Centros educativos y asociaciones locales.
- Ayuntamientos y organismos sociales.
- Expertos en accesibilidad, psicología y educación especial.
- Empresas tecnológicas y proveedores de software libre.

En primer lugar, destacan los centros educativos, asociaciones y organizaciones comunitarias, que facilitan espacios, grupos de usuarios y contextos reales para desarrollar actividades intergeneracionales, validar contenidos y ajustar metodologías inclusivas. Su colaboración permite conectar el proyecto con familias, personas mayores y colectivos neurodivergentes de forma directa y sostenida.

También son socios esenciales los expertos en accesibilidad cognitiva, psicología, pedagogía y neurodiversidad, cuyos conocimientos garantizan que la plataforma, las actividades y los materiales cumplan criterios de calidad, seguridad y adecuación a distintos perfiles de usuario. A ellos se suman empresas tecnológicas, proveedores de software libre y equipos especializados en infraestructura digital, que aportan herramientas, soporte y servicios que permiten mantener la plataforma operativa, actualizada y accesible.

Por último, el proyecto se apoya en ayuntamientos, instituciones públicas y organizaciones con responsabilidad social corporativa, que contribuyen con financiación, difusión, espacios y programas orientados a reducir la brecha digital. Estas alianzas estratégicas permiten ampliar el impacto, mejorar la sostenibilidad y asegurar que la plataforma forme parte de iniciativas educativas y comunitarias consolidadas.