



3. Sociedades Clave:

Cada uno de nosotros/as cumplirá una labor concreta para poder desarrollar el proyecto de forma correcta y eficiente.

1. **Hugo**; será el **Diseñador Gráfico**, que con sus estudios de Comunicación Audiovisual y Diseño Gráfico, se encargará de diseñar la página web y la parte gráfica de la aplicación.
2. **Erlantz**; en la aplicación tendrá el papel de **Pedagogo**; es decir, ayudará a los/las estudiantes en su proceso de aprendizaje. A su vez, orientará a los/las tutorizados/as y a los/las tutores/as, con el objetivo de que su camino formativo sea lo más sencillo y cómodo posible.
3. Por último, **Andrea**; cumplirá la función de **Comercial** gracias a sus estudios en Marketing y Relaciones Públicas. Ella intentará vender este servicio a los institutos públicos y privados. Además, será la encargada de gestionar a los/las nuevos/as clientes, el seguimiento de la aplicación y la coordinación entre los/las socios/as de la empresa.





Esta aplicación además necesita de proveedores/as que suministren el material necesario para ofertar el servicio. En principio, serán los materiales que utilizan habitualmente el alumnado de 1. y 2. de la ESO en las diferentes materias, por lo que nos pondremos en contacto con **Editoriales**.

Por otro lado, la aplicación al ser **Creadora** de un software específico (LMS, Learning Management System) podríamos ponernos en contacto con Google como figura de proveedor de plataforma de trabajo. Añadiendo esta aplicación dentro de sus funciones como Classroom o Gmail podría integrar nuestra idea de negocio como otro servicio.

