

# **CANVAS**

## **SOCIEDADES CLAVE:**

- **¿Cuáles son los principales socios y proveedores que necesitáis para que vuestro proyecto funcione?**

Centros educativos, papelerías o librerías y creadores de contenido para patrocinar nuestra aplicación o merchandising.

- **¿Por qué son importantes para nosotros?**

Para llegar a más público joven que lo necesite.