

1. PROPUESTA DE VALOR (VP)

Nuestro producto, **Hereditas** es una **aplicación educativa** que permite que “**Heredes**” los **apuntes de otros estudiantes** para obtener un apoyo en las diferentes asignaturas.

La aplicación estará disponible en toda España y se podrá descargar en diferentes idiomas gracias a una inteligencia artificial, que tendrá incorporada y traducirá los apuntes que necesite el usuario. El contenido estará ordenado por regiones, asignaturas y cursos. Encontrarán apuntes válidos desde 1º de ESO, hasta 2 de Bachillerato, incluyendo todas las modalidades (sociales, humanidades, ciencias, tecnológico y biosanitario) y le sumamos un apartado donde no solo están los apuntes para descargar sino que también una Inteligencia Artificial que ya tiene todos los conocimientos necesarios sobre las asignaturas que curses, esto no sustituirá el estudio si no que sea una ayuda para ello.

Cuando los apuntes se suban a Hereditas, la inteligencia artificial, generará tarjetas de preguntas sobre el contenido publicado, lo cuál ayuda a la hora de estudiar.

Antes de que los apuntes se suban definitivamente, pasarán por un proceso de revisión hecha por la IA, para comprobar si el contenido es apto o no apto, garantizando un material cualificado para el estudio.

¿Qué nos hace únicos?

Lo que diferencia a Hereditas frente a las diferentes aplicaciones de estudio o de la inteligencia artificial, es nuestro enfoque, de priorizar el aprendizaje y ayudar con el rendimiento académico dando a entender a las instituciones educativas que no somos sus enemigos si no sus aliados.

¿Cuál es nuestro ADN?

Hereditas se basa en que el conocimiento no se pierde si no que se hereda. y ¿Por qué decimos esto o por qué es nuestro lema?

→ No permitimos que los apuntes de otra persona sean utilizados un rato y luego se desechen, preferimos que otra persona pueda utilizarlos y así ayudar con el aprendizaje.

→ Somos solidarios. Al compartir estos apuntes estás ayudando a otras personas que sabes que no suelen tener el tiempo suficiente o se les dificulta crear los suyos propios.

→ El usuario que suba sus apuntes no solo estará ayudando a otros, sino que también se estará beneficiando a sí mismo ya que se podrá apoyar de las tarjetas de repaso.

→ Aprendizaje en varios idiomas.

Nuestro objetivo es que cualquier estudiante pueda encontrar de forma rápida el contenido de las asignaturas que necesita.

2. SEGMENTACIÓN DEL MERCADO

Nuestra aplicación está pensada para quien quiera usarla, pero sobre todo para estudiantes. La aplicación la pueden usar chicos y chicas de secundaria, bachillerato o universidad que necesiten ayuda para estudiar, o más información sobre algún tema. También sirve para gente que quiere estudiar sola y busca apuntes fáciles de entender. Los padres pueden usarla para apoyar a sus hijos y los colegios lo podrían recomendar como un recurso extra. También tenemos acuerdos con empresas que ponen publicidad de nuestra aplicación y nosotros hacemos lo mismo con la suya, así más gente nos conoce.

3. SOCIOS CLAVE

Para que nuestro proyecto funcione, colaboraremos con principalmente centros educativos (institutos) para dar a conocer la aplicación, empresas tecnológicas y cooperativas digitales para el desarrollo y mantenimiento de la aplicación y Redes de la Economía Social y Solidaria (ESS) para asesoramiento y apoyo en la gestión del proyecto.

Nuestra aplicación busca establecer alianzas con la ESS, principalmente con:

- Cooperativas tecnológicas
- Asociaciones educativas sin ánimo de lucro
- Plataformas colaborativas de conocimiento libre

Priorizaremos las alianzas donde las mujeres tengan puestos de responsabilidad y tomen decisiones para fomentar la igualdad de género, la diversidad y la inclusión.

Apoyaremos la creación y el crecimiento de empresas que trabajen dentro de la ESS, especialmente en aquellas relacionadas con la educación y la tecnología, ya sea colaborando o contratando sus servicios.

Queremos mantener una relación cercana y colaborativa con otras entidades locales. Trabajamos con asociaciones juveniles para adaptar la aplicación a las necesidades del alumnado.

(También tenemos convenios con otras empresas para ellas puedan poner anuncios en nuestra app y nosotros en la de ellos sin costes)

4. FUENTES DE INGRESOS

FINANCIACIÓN <i>(Es el dinero que utilizamos crear nuestro proyecto)</i>	INGRESOS <i>(El dinero que el proyecto empieza a generar por sí solo)</i>
<p>Hereditas como todos los proyectos necesitas el capital económico para poder empezar con el proyecto. Ya que es un nuevo emprendimiento, contamos con financiación para poder empezar con la parte económica de nuestra aplicación. Este, puede ser: propio o ajenos. En este caso Hereditas cuenta con ambas.</p> <p>Por un lado, los primeros costos del desarrollo, como la creación de la plataforma y la inteligencia artificial, irán por parte propia, es decir que será financiada por nosotras. Por otro lado, la financiación ajena, la obtendremos a través de inversores, préstamos de bancos y subvenciones gubernamentales. Esta combinación de financiaciones nos permitirá comenzar con el proyecto y tener las bases para nuestro crecimiento en el futuro.</p>	<p>Después de fijar esa financiación, los ingresos llegarán tras algunas estrategias, tales como:</p> <p>Suscripción premium → permitirá que los estudiantes accedan a funciones exclusivas como apuntes adicionales, herramientas avanzadas, exención de anuncios, un mejor uso de la inteligencia artificial, poder descargar y preguntar todas las veces que se requiera.</p> <p>Sistema de comisiones → los estudiantes que tengan unos apuntes de calidad muy alta recibirán un pequeño porcentaje por cada venta realizada, ya que esos apuntes tendrán un precio diferente.</p> <p>Instituciones educativas → podrán adquirir licencias para poder darle acceso a todos los estudiantes de su centro, porque como habíamos dicho antes, no somos sus enemigas, sino sus aliadas.</p>

(BIBLIOGRAFÍA)

Cómo conseguimos financiación ajena está sacado de Google.

5. CANALES

Teniendo en cuenta que nuestra aplicación está pensada para estudiantes, la comunicación será sobre todo por online, usaremos herramientas que los jóvenes usan a diario como:

- Las redes sociales como Instagram, TikTok, que son las que más suelen utilizar.
- En anuncios que le salgan a través de otras aplicaciones.
- Una página web donde se explique como es la app y cómo funciona.
- El correo electrónico, solo para cosas importantes (Avisos o cambios).

Las comunicaciones no las transmitiremos a cualquier hora sino, en un tiempo donde veamos que los estudiantes suelen mirar el móvil, tablet, ordenador etc.

- Por las tardes, cuando suelen salir del colegio.
- Por las noches, donde se suelen hacer deberes o estudiar.
- Los fines de semana, sobre todo antes de los exámenes.

Al igual de como lo transmitiremos también es importante como lo hacemos, ¿con qué tipo de lenguaje?

- Será un lenguaje claro y sencillo, sin palabras difíciles.
- Será respetuoso.
- Y será pensado para que lo entienda todo el mundo, aunque no tenga conocimiento de algún tema.

Además, no todos los estudiantes tienen las mismas facilidades, por eso esta aplicación será fácil de usar, se explicará todo paso a paso y no hará falta tener conocimientos avanzados para entenderla.

Un dato positivo es que gracias a esta aplicación no se usará papel ya que todo será digital lo cual no afectará al medio ambiente.

6. RELACIONES CON CLIENTES

Nuestra aplicación está pensada para poder dar facilidades a los estudiantes. Desde 1a de eso hasta Bachiller, nuestro objetivo es poder ayudar en las asignaturas y tener apoyo.

USUARIOS

Estas personas serían las que lo usan para buscar, leer o subir sus propios apuntes. En este caso serían; los estudiantes de bachillerato, tanto de ciencias como de sociales, humanidades, tecnológico y biosanitario.

Podrán ser alumnos de distintas comunidades autónomas, ya que los contenidos pueden variar según su región. Habrá personas de diferentes edades y géneros.

Nuestra aplicación es muy accesible porque permite usarlas en varios idiomas, gracias a una inteligencia artificial que traduce los apuntes. Es muy sencillo de usar y esta aplicación intenta adaptarse a todo tipo de estudiantes, incluyendo a las personas que tienen dificultades con el aprendizaje y al acceso a recursos educativos.

CLIENTES

Los clientes en nuestro caso son los que nos ayudan a que la aplicación pueda mantenerse económicamente bien. Que son:

- Los estudiantes o familias que pagan una versión de pago en este caso el “premium” para obtener más funciones.
- Academias, centros educativos y profesores que pueden utilizar la aplicación como apoyo para el estudio.

En conclusión los usuarios son los que utilizan la aplicación y los clientes son los que aportan ingresos para que la aplicación vaya avanzando y funcionando.

7. RECURSOS CLAVE

Para iniciar con la aplicación necesitaremos recursos técnicos y humanos para poder desarrollarla.

La financiación podría venir de ayudas al emprendimiento social y priorizaremos el uso de finanzas éticas como bancos que puedan apoyarnos.

Los recursos que necesitaremos serán:

- Físicos:** Ordenadores y dispositivos, espacio de trabajo compartido, software libre y servidores web

- Habilidades y conocimiento:** Programación, organización de contenidos educativos, trabajo en equipo y comunicación y gestión del proyecto.

- Recursos intelectuales:** Necesitaremos un nombre para la aplicación, permitir que los apuntes se compartan libremente, cuidar la información personal del usuario y que la aplicación sea de todo el grupo.

8. ACTIVIDADES CLAVE

Las actividades clave de Hereditas se concentran en dar ayudas con inteligencia artificial por lo tanto es necesario seguir un mantenimiento ya que es necesario que no falle en ningún momento para dar una información cualificada.

Por otro lado, es necesario que tengamos un control de la información, ya que nuestra aplicación se diferencia por la organización de regiones, cursos y asignaturas.

Es esencial tener una vía de comunicación donde podamos tener comunicación con nuestros usuarios, por si en algún momento llegan a tener algún problema con la aplicación.

Por último, es importante fomentar la colaboración y la empatía entre los estudiantes, así que los animaremos a que sigan publicando sus apuntes ya que así podrán ayudar a quien lo necesite.

9. COSTES

INVERSIÓN INICIAL (Costes necesarios para empezar el proyecto)	GASTOS (Salidas mensuales durante el proyecto)	¿Cuáles son fijos y cuáles son variables?
<p>Esta inversión engloba todos los gastos que tenemos que hacer para poder diseñar, desarrollar, y lanzar nuestra aplicación por primera vez.</p> <p>Entre estos costes están:</p> <p>Diseño de la aplicación → cuál sería el aspecto visual de Hereditas y cómo se movería el usuario dentro de la aplicación siguiendo nuestros enfoques.</p> <p>Desarrollo y programación de la aplicación → creación de los códigos para que la app pueda ser descargada, se puedan crear usuarios, además de subir y descargar apuntes. Por lo tanto, implica pagar a programadores.</p> <p>Inteligencia Artificial en la aplicación → cómo la utilizamos para traducir apuntes, revisarlos, generar tarjetas de preguntas y ofrecer apoyo académico, debemos pagarles a plataformas de IA como Open AI, para que nos den permiso de acceder a sus servicios.</p> <p>Pruebas y correcciones iniciales → como cualquier aplicación, a la hora del lanzamiento podemos tener algún desliz. Por lo tanto, debemos tener mantenimientos antes del lanzamiento oficial.</p> <p>Publicación en tiendas de aplicaciones → para que nuestra aplicación sea lanzada es necesario pagarles a aplicaciones como app store o google play para que pueda ser instalada desde aquellas aplicaciones.</p> <p>Estos son costes que son necesarios para poder crear nuestra aplicación y que hereditas se ponga en funcionamiento.</p>	<p>Estos gastos corresponden a los costes fijos, necesarios para poder mantener la aplicación activa y con un buen funcionamiento.</p> <p>Entre estos costes están:</p> <p>Mantenimiento de la aplicación → para mantener la aplicación sin ningún inconveniente necesitamos hacer actualizaciones, mejoras de funciones y correcciones de errores.</p> <p>Servidores y almacenamientos → todo lo que se sube a la aplicación necesita espacio. Por lo tanto, necesitamos pagarlo.</p> <p>Soporte técnico → antes cualquier problema que puedan tener los usuarios necesitamos tener un respaldo rápido para solucionarlo.</p> <p>Marketing y difusión → a pesar de que tengamos un trato con otras aplicaciones para poder darnos a conocer unas a las otras, tendremos que tener en cuenta el pago que nos daremos.</p> <p>Seguridad y protección de datos → tenemos que garantizar que nuestra aplicación no tendrá ningún tipo de virus y que podamos garantizar la privacidad y seguridad de la información de los usuarios.</p>	<p>Fijos →</p> <p>Soporte técnico → Siempre se tendrá que pagar un valor fijo, para poder tener un respaldo siempre que se necesite.</p> <p>Seguridad y protección de datos → Tendremos que garantizar la seguridad así que siempre pagaremos un coste fijo, para poder asegurarnos de que no hay ningún riesgo.</p> <p>Variables →</p> <p>Mantenimiento de la aplicación → Es variable ya que a pesar de que siempre vamos a tener que pagar un valor, si hay que hacer correcciones de algún error tendrá más coste que otros meses.</p> <p>Servidores y almacenamientos → Cada mes se subirán distintos documentos y algún mes serán más o menos que otros, por lo tanto, el precio variará.</p> <p>Marketing y difusión → Depende de lo que nosotras queramos hacer para darnos a conocer, como alguna campaña adicional, o carteles.</p>

(BIBLIOGRAFÍA)

<https://isvisoft.com/cuanto-cuesta-crear-una-app/>