

~ THE "B" CANVAS BUSINESS MODEL ~

CADENA DE VALOR



Tus partners y/o Shareholders

Proveedores de insumos de impresión 3D (3D Insumos).
 Proveedores de componentes electrónicos (casas de electrónica).
 Proveedor de servicios Envío (MercadoEnvíos).
 Proveedor de empaquetados para envíos (Maranz).
 Instituciones educativas como promotores.

ACTIVIDADES CLAVES



Para lograr tu propósito

Diseño web.
 Promoción de concursos de proyectos.
 Cursos/tutoriales sobre robótica.

RECURSOS CLAVES

Imprescindibles para lograr tu propósito



Hosting web.
 Insumos para Impresión 3D.
 Insumos kit de robótica/computación/ electrónica.

PROBLEMA IDENTIFICADO



Describeo en una frase

El analfabetismo tecnológico sobre las nuevas tecnologías presentes en las nuevas generaciones laborales futuras.

PROPÓSITO



Poner el poder de las nuevas tecnologías en manos de las nuevas generaciones.

El motivo de tu modelo de negocio de impacto

A corto, mediano o largo plazo

TU PROPUESTA DE VALOR

Los productos y/o servicios que escalan la solución



Kits de robótica y computación (hardware), plataforma web (software) de educación, robótica mediante proyectos lúdicos.

RELACIONES



Con los clientes y la comunidad de impacto

Relación directa con los padres, centros educativos, privados o públicos.
 .
 Relación personalizada con los infantes de esta.

CANALES



Plataformas web
 E-commerce (Mercadolibre, etc).
 Plataformas web de contenido audiovisual (Youtube).
 Redes Sociales.
 Promoción instituciones educativas.

SEGMENTOS



A quienes les resuelves el problema.
 A quienes le vendes tu propuesta de valor

Nuestros clientes son padres, madres o tutores con hijos transitando edad preescolar y escolaridad primaria.

Nuestros usuarios son personas dentro de la pre escolaridad y escolaridad primaria.

ESTRUCTURA DE COSTOS



Bobinas para impresión 3D (\$2.500 c/u).
 Componentes electrónicos (\$1.000 c/u).
 Raspberry Pi 3 (\$10.000 c/u).
 Hosting web (Anual - \$800)
 Coordinadores (Mensual - \$20.000)

MÉTRICAS DE IMPACTO



ambientales y/o sociales esperadas

Existe un índice de alfabetización informática de un 30%. Queremos agregar un 1.8% de forma paulatina anualmente.

FUENTES DE INGRESOS



kit computación grande (\$22.000) - 3 uni.
 kit mecánica y electrónica (\$12.000) - 6 u.
 kit electrónica chico (\$6.000) - 9 u.