

## TRABAJO PRÁCTICO I – CURSO APPS










En este primer eje del curso, mediante la lluvia de ideas que vamos a hacer, el alumno definirá su apps de acuerdo a **la identificación de problemas, para que con nuestra apps brindemos posibles soluciones, sea del ámbito que sea.** El objetivo durante este primer encuentro es que puedan comenzar a pensar en problemas y conocer la herramienta con la que trabajarán a lo largo de todo el club: el Canvas.

PROBLEMA	INVESTIGAR	SOLUCIONES EXISTENTES
<p>Lo que queremos solucionar</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Cuál es el problema? ¿Cómo lo describirían?</li><li>- ¿Quién/quienes tienen ese problema? (mujeres/varones, niños/adolescentes/jóvenes, dónde viven, qué actividades realizan)</li><li>- ¿Dónde sucede el problema? (contexto)</li></ul> <p>Causas y consecuencias del problema</p>	<p>Describir y conocer mejor el problema con datos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Por qué según datos, estadísticos, históricos es importante este problema?</li><li>- ¿Dónde investigarían o piensan que van a encontrar esta información?</li><li>- Causas y consecuencias del problema con datos</li></ul>	<p>¿Cómo lo solucionaron otros?</p> <p>Investiguen aspectos positivos y negativos de las soluciones de otros. [Analizar la potencial competencia]</p>
		<p><b>SOLUCIÓN PROPIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Si te pusieras en el lugar de los que tienen el problema ¿Cómo te gustaría que se solucionara?</li><li>- Si tuvieras en cuenta la información que encontraron ¿Se les ocurre alguna solución?</li></ul>

**ACTIVIDAD:** el alumno deberá enviar en un archivo Word que contenga la lluvia de ideas para realizar su apps, también deberá realizar el modelo de canvas sobre sus posibilidades elegidas, Debajo dejo un modelo a modo de ejemplo. Cada alumno deberá ir pensando en el nombre de su aplicación, a quien estará apuntada, que solución o servicio va a brindar. Enviar a: [nataliarossetti@live.com.ar](mailto:nataliarossetti@live.com.ar) / Whatsapp: 3584907327 / Skype: natalia.rossetti1

# Ejemplo de un modelo de canvas en diseño de apps

## MODELO CANVAS

<p><b>Socios Clave</b> </p> <p>Nuestros aliados claves se dividen en dos sectores: <b>Aliados técnicos.</b> Universidades que tengan centro de investigación y desarrollo en proyectos para aplicaciones digitales. <b>Aliados comerciales.</b> Proveedores del servicio de televisión digital y servicios teleinformáticos. Socios de telecomunicaciones de cualquiera de las empresas grandes que hay en Colombia. Productoras públicas y privadas de contenidos digitales. Entidades gubernamentales interesadas en el apoyo de estos tipos de proyectos.</p>	<p><b>Actividades Clave</b> </p> <p>Investigación y desarrollo de aplicaciones interactivas y estáticas para televisión digital. Investigación de frameworks y herramientas que aprovechen el medio digital como proveedor de distintos productos. Acompañamiento a empresas productoras de contenidos digitales para identificar necesidades o productos. Análisis de medio, clientes, mercado para identificar la mejor infraestructura tecnológica que permita aprovechar al máximo los medios digitales como medio de distribución de aplicaciones</p>	<p><b>Propuesta de Valor</b> </p> <p>Diseño y desarrollo de aplicaciones para televisión digital que permitan la interacción de los usuarios finales con los distribuidores de contenido (proveedores del servicio de televisión) o con los creadores de contenido (productoras de televisión). Acompañamiento a empresas con necesidades de soluciones interactivas que les permitan mejorar la productividad y utilidad de su negocio.</p>	<p><b>Relación con Clientes</b> </p> <p>La relación con los diferentes segmentos se dará mediante la atención personalizada, atención en oficina donde se presentarán los diferentes paquetes de productos y servicios. Así mismo, se llevaran a cabo por medios interactivos que permitan realizar teleconferencias o reuniones aprovechando la tecnología de comunicaciones que se tiene disponible actualmente.</p>	<p><b>Segmentos De Clientes</b> </p> <p>Empresas proveedoras del servicio de televisión digital y servicios teleinformáticos. Empresas productoras de contenidos públicas y privadas, que produzcan televisión digital o estén en el proceso de implementación tecnologías de digitalización en sus contenidos. A futuro, cuando todo el sistema y servicio este implementado los usuarios finales serán clientes potenciales ya a través de una alianza con determinados proveedores se podrán ofrecer productos directos a clientes específicos.</p>
	<p><b>Recursos Clave</b> </p> <p><b>Intelectuales.</b> Personal con conocimiento en manejo de frameworks actuales para el desarrollo de aplicaciones para televisión digital con conocimiento en herramientas de simulación para las mismas. Personal con conocimiento en infraestructura y nuevas tendencias en el negocio de servicios de contenidos digitales e interactivos. <b>Financieros.</b> Inversión inicial que solvete el proceso de investigación y desarrollo de aplicaciones que permita un primer acercamiento al mercado. Inversión en conferencias para dar a conocer nuestros servicios</p>		<p><b>Canales</b> </p> <p>Teniendo en cuenta que es una solución de carácter tecnológico, y que es un servicio que apenas esta incursionado en el mercado de nuestro país, se deben realizar conferencias a las distintas compañías o potenciales clientes para dar a conocer las distintas necesidades y posibles opciones de negocio que podemos llegar a ofrecer a través de nuestros servicios. Esto debe ir acompañado de otros medios de divulgación como canales de internet, prensa y otros medios digitales usados.</p>	
<p><b>Estructura De Costos</b> </p> <p>Se debe tener en cuenta que ya existen herramientas para el desarrollo de aplicaciones interactivas, por lo tanto un costo clave sería la asesoría y consultoría de expertos en herramientas, arquitecturas y estándares que se requieren para la implementación de servicios de aplicaciones interactivas. Se debe comparar los equipos necesarios para la estructuración de un laboratorio donde se pueda probar nuestras soluciones.</p>		<p><b>Fuente De Ingresos</b> </p> <p>Se ofrecerán los servicios por medio de paquetes teniendo en cuenta el número de suscriptores del servicio específico que ofrezca el proveedor. Dichos paquetes tendrán una serie de configuraciones de productos de acuerdo a la temática del programa. Existen otros productos de son de servicio en línea en tiempo real (ej. sistemas de votación por canal interactivo), estos servicios se facturaran por tiempo en línea. Para aplicaciones genéricas se definirá una cuota moderadora del servicio.</p>		