LEAN CANVAS *(Replico y amplío)*

IMPACTO MAKER

Este mapa se construirá a lo largo del proyecto. Es importante que en cada etapa se revisen los ítems anteriores, pues nuevos descubrimientos pueden modificarlo.

TENDENCIAS

¿Qué se está diciendo de mi tema?
Diseño, tecnología, nuevas prácticas,
nuevos hallazgos

PROBLEMA

¿Cuál es el problema? ¿Qué necesidades no se están supliendo?

SOLUCIÓN

¿Qué características debe tener la solución que plantearé?

MÉTRICAS CLAVES

¿Cuál es el objetivo del proyecto? ¿Cómo mediré que se cumpla? ¿Qué actividades clave se deben medir?

PROPUESTA DE VALOR

¿En qué consiste el proyecto? ¿Por qué es diferente a lo que ya hay? ¿Para quién es útil?

VENTAJA ESPECIAL

¿Qué hace especial el proyecto? ¿Qué lo hace competitivo?

CANALES

¿Con qué canales debo comunicarme con el usuario? ¿Cuál es el tono que debo usar?

SEGMENTOS DE USUARIO

COMPETENCIA

¿Qué otras soluciones similares a mi idea existen? ¿Qué puedo aprender de ellas? ¿Por qué son una competencia a mi idea?

REFERENTES

¿Qué otra soluciones interesantes existen? ¿Cuáles han sido efectivas? ¿Cuáles adoptó la comunidad? ¿Qué puedo rescatar de ellas?

Con el apoyo de Google.org

ESTRATEGIA PAÍS

AtlanttiCO