MODELO DE NEGOCIO CANVAS

Actividades Relaciones con · Desarrollo y mantenimiento de la · Acompañamiento personalizado y soporte plataforma técnico continuo nline que promueve la Socios clave Propuesta de valor Testeo y mejora continua. Segmento de clientes Centros educativos y Personas mayores con necesidades · Ayuntamientos y organismos Ayuntamientos y organismosociales. Expertos en accesibilidad, psicología y educación especial. Empresas tecnológicas y proveedores de software libre. Fomentar autonomía digital e Familias con infancia neurodivergente. Recursos clave Canales Equipo técnico (ASIR, desarrolladores y diseñadores). Infraestructura tecnológica y mantenimiento web. Conocimientos en accesibilidad, UX/UI y programación. Colaboración con expertos en pedagogía y neurodiversidad. Redes sociales y comunidades locales. Talleres presenciales de formación y dit en certores educativos, asociaciones y pedagogía y neurodive Estructura de costos Desarrollo y mantenimiento web. Diseño y producción de contenidos digitales. Hosting, licencias y soporte técnico. Campañas de difusión y formación. Subvenciones públicas o europeas vinculadas a innovación social y digital Colaboraciones con instituciones (educativas, sociales o municipales). Servicios premium (personalización o formación específica). • Donaciones o patrocinios de empresas con responsabilidad social corporativa (RSC). Costes administrativos y de gestión

2. CLIENTES

- Personas mayores con necesidades especiales.
- Familias con infancia neurodivergente.
- Centros y asociaciones inclusivas.
- Entidades públicas y sociales.

Los clientes del proyecto abarcan a personas y entidades que buscan apoyo para participar de forma plena e inclusiva en la vida digital y social. En primer lugar, se dirigen a personas mayores que necesitan acompañamiento para adquirir competencias digitales y superar barreras tecnológicas que afectan a su autonomía.

También incluye a familias con hijos o miembros neurodivergentes, que buscan recursos accesibles y adaptados para facilitar el aprendizaje, la comunicación y la participación en actividades digitales de manera segura y comprensible.

A nivel comunitario, el proyecto también se orienta a centros educativos, asociaciones y entidades sociales que trabajan con diversidad cognitiva o con colectivos vulnerables, y que requieren herramientas y metodologías inclusivas para sus programas formativos o sus actividades intergeneracionales. Por último, también atiende a ayuntamientos y administraciones públicas interesadas en promover la inclusión digital, la cohesión social y la participación ciudadana a través de iniciativas innovadoras y accesibles.