

MODELO DE NEGOCIO CANVAS



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.