

# MVPs BRAINYMAKER

## MVP 1

### RISKIEST ASSUMPTION:

Aumenta el Desarrollo del Pensamiento lógico- Matemático en los usuarios

### FEATURES:

- Curva de aprendizaje breve (Fácil de usar
- Multisensorial
- Compatible con Sw de uso mundial
- Diseñado para jugar y facilitar el aprendizaje de la programación
- Desarrolla el Pensamiento Lógico Matemático

### EXPERIMENTO:

Realizar talleres de Informática Creativa con pre y post test

### EARLY- ADOPTER:

Niños y niñas estudiantes con edades entre 6 a 16 años

### CAPACIDADES:

Contamos con Educadora Diferencial para elaborar test y con tutores para realizar talleres

## MVP 2

### RISKIEST ASSUMPTION:

Los Directores de Establecimientos Educativos están dispuestos a comprar las maletas educativas

### FEATURES:

- Precio de venta menor a la competencia
- Multinivel
- Incluye instructivo y tutorial con actividades para realizar en aula
- Apoyo online para Profesores
- Incluye Kits con material para realizar actividades en aula

### EXPERIMENTO:

Visitar Establecimientos Educac. y presentar videos explicativos además de documentación de los test aplicados con las herramientas de validación aprobadas por el MINEDUC

### EARLY- ADOPTER:

Directores de Establecimientos Educativos Municipales y Particulares

### CAPACIDADES:

Tenemos personas encargadas de contactar a Directores y realizar entrevistas con experiencia

## MVP 3

### RISKIEST ASSUMPTION:

Los profesores están dispuestos a usar el BrainyMaker en el aula como apoyo al aprendizaje de diferentes asignaturas

### FEATURES:

- Fácil de Usar
- Apoyo Online a profesores
- Multinivel
- Multidisciplinario
- Incluye Material y actividades para realizar en el aula

### EXPERIMENTO:

Durante los Talleres que se realizan con los estudiantes, solicitar la participación de profesores para que puedan experimentar y validar in situ la experiencia usuaria. Aplicando test de experiencia.

### EARLY- ADOPTER:

Profesores de Establecimientos educac. donde realicemos los talleres para test de prototipo

### CAPACIDADES:

Los tutores de la Academia están capacitados para realizar intervenciones con docentes

## MVP 4

### RISKIEST ASSUMPTION:

Los padres están dispuestos a comprar el BrainyMaker para sus hijos

### FEATURES:

- Bajo Precio
- Fácil de usar
- Incluye Tutorial
- Apoyo Online
- Compatible con SW de uso Mundial (Scratch)

### EXPERIMENTO:

Realizar encuesta online previa visualización de un video explicativo del dispositivo y con experiencia de uso en niños y niñas.

### EARLY- ADOPTER:

Padres con hijos entre 6 a 16 años

### CAPACIDADES:

Tenemos un Comunity Manager para realizar trabajo de Marketing digital

## MVP 5

### RISKIEST ASSUMPTION:

El producto es susceptible de estandarizar

### FEATURES:

- Amigable con el Medio ambiente
- Fácil de Usar
- Se puede utilizar en cualquier parte del mundo
- Compatible con los Sw de uso mundial para el aprendizaje de la programación

### EXPERIMENTO:

Realizar y elaborar como mínimo 20 dispositivos bajo los mismos estándares y el resultado debe ser similar

### EARLY- ADOPTER:

Niños y niñas estudiantes con edades entre 6 a 16 años

### CAPACIDADES:

Hay un equipo técnico encargado de investigar y realizar modificaciones al dispositivo para mejorarlo