



TALLERES DOCENTES
EMPRENDER EN LA ESCUELA
CURSO 2019-2020
Dirigido a alumnado de Ciclos Formativos,
Bachillerato y ESO

Título:

Como convertir tu sueño en una App

Temática

- Habilidades y competencias emprendedoras
- Innovación, creatividad y oportunidades de negocio
- Estrategia, ventas y marketing
- Plan de negocio
- Creación de microempresas sostenibles
- Cuestiones prácticas en la creación de la microempresa
- Viabilidad Económica-financiera
- Comunicación eficaz de proyectos y presentaciones
- Redes sociales, web y venta online
- Motivación y Cuenta experiencias emprendedoras

Objetivos:

Conocer cómo se empieza un negocio basado en una App

Descubrir los pasos que se siguen desde que se tiene una idea hasta que se hace realidad.

Índice de Contenidos y descripción:

Define tu idea Para llevar adelante el proyecto, es muy importante definir bien la idea. ¿Qué quieres que haga? ¿Es una tienda online? ¿Un canal de atención al cliente? ¿Un juego? La respuesta a esta pregunta determinará qué tipo de tecnología necesitas para llevarla a cabo.

Elige tu público objetivo Como en cualquier negocio, debes conocer bien cuál es tu target. Para que te hagas una idea, si tu app se dirige a mayores, tal vez sean necesarios ajustes extra de usabilidad, la posibilidad de aumentar el tamaño de letra o simplificar el diseño.

El objetivo de tu app ¿Que quieres obtener con la App?

Estrategia de monetización Si quieres ganar dinero con tu app, como ocurre con cualquier otro tipo de negocio, necesitas un plan de negocio. Aquí aprenderán las estrategias que existen para ganar dinero con ella.

Preparar un boceto Aquí crearan el primer prototipo de su app. De esta forma conseguirán transmitir su idea y las funcionalidades que quieren que tenga su app

El desarrollo Aprenderemos las posibilidades que existen para que ellos mismos puedan dar vida a su App

El lanzamiento La creación de una app no finaliza con el desarrollo. Ahora llega lo más importante: lanzarla y que comiencen las descargas- Roles de aprendizaje, de organización y de construcción. - Dinámicas, herramientas y estrategias para que cada rol genere ideas que aporten valor, creatividad e innovación en beneficio del equipo y de un proyecto. - Aplicación y funcionamiento de la maquinaria de innovación

Datos del consultor que lo imparte

Miguel Quilez

direccion@factoryapps.es