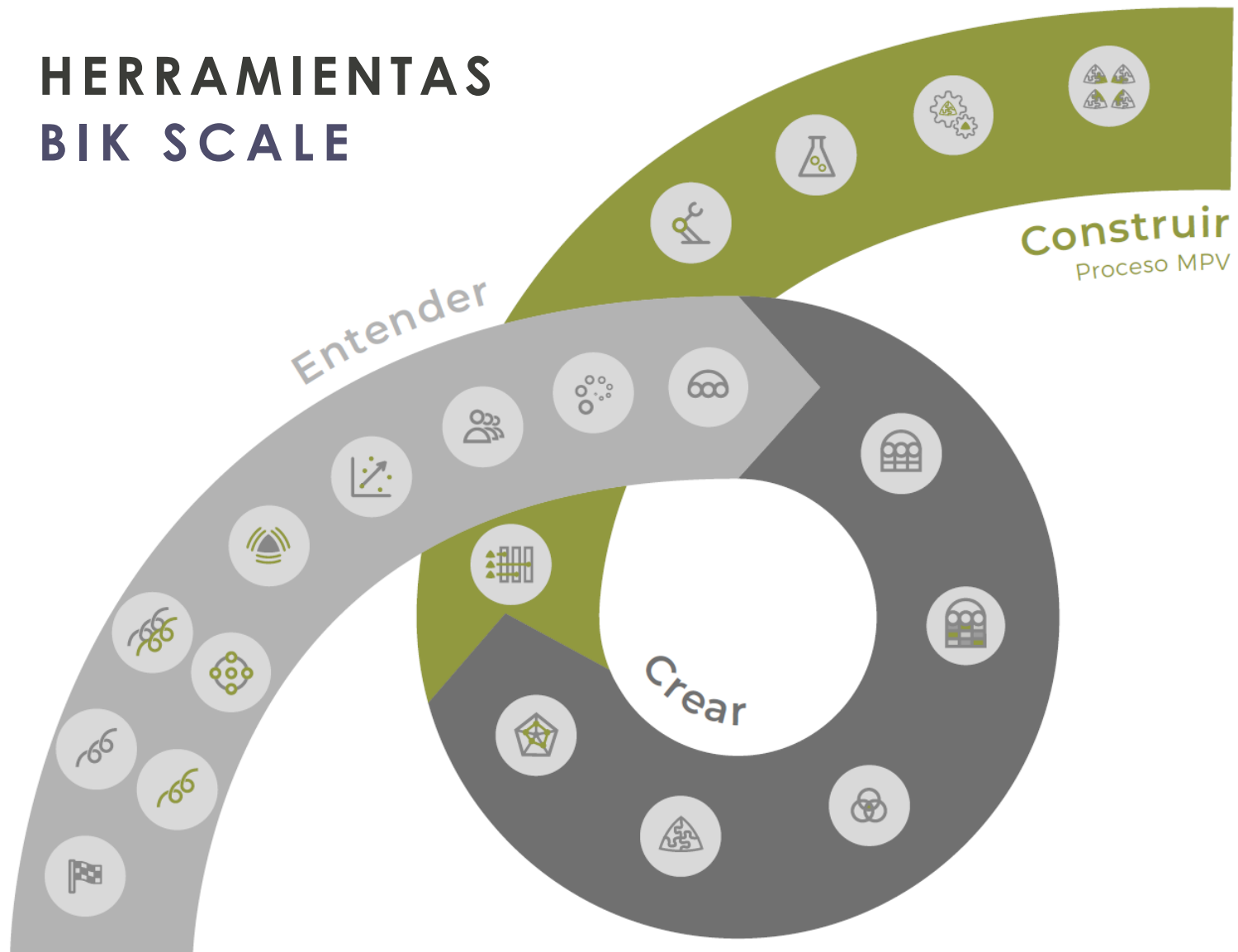


# BIK!

CEEI

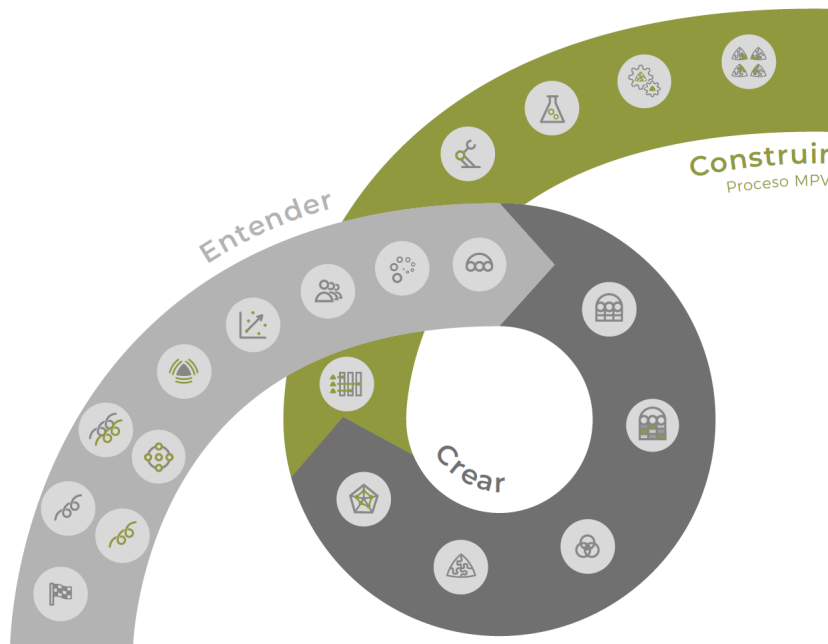


## HERRAMIENTAS BIK SCALE



# HERRAMIENTAS

## BIK SCALE



Es un **ecosistema con una filosofía, método** y unas **herramientas** interdependientes que permiten **entender, crear y construir oportunidades** de mercado traducibles en modelos de negocio para los **diferentes niveles de actuación** (*Empresa, Unidades de Negocio, Productos/Servicios y Atributos*).

Las **conclusiones parciales** en cada una de las **fases y herramientas** del proceso, generan un **marco estratégico estructurado** desde la **concepción hasta la implementación del proyecto**; permitiendo la **trazabilidad e interacción** en **equipos multidisciplinares** de proyecto durante cualquier punto de las fases de desarrollo.

### Entender

- Kick-Off Factores de éxito
- Definición del reto
- Evolución de empresa
- Posición en Benchmark
- Evolución del sector
- Actor/Customer Journey
- Alineación de la empresa y el sector
- Abstracción
- Red de Valor
- Paraguas

### Crear

- Matriz territorio de Oportunidad
- Escenarios de Oportunidad
- Valoración de la Matriz
- Valoración de escenarios
- Tendencias en la Oportunidad

### Construir

- Ponderación
- Productivizar
- Prototipado
- Matriz MPV
- Test de Usuario



# TENDENCIAS

## Sociedad y cultura





# Padres bajo mayor presión digital

- La **velocidad y volumen** de los avances de las llamadas **nuevas tecnologías** hacen que **todos los sectores y públicos** se vean preocupados por la llamada **brecha digital**.
- El fenómeno afecta **no solo a los segmentos de mayores** (Seniors), sino a **regiones, sectores, a profesionales, estudiantes y universitarios**.
- De forma especial está afectando al mundo infantil y **preescolar**, debido a la fuerte **preocupación de los padres**, de que sus **niños no se excluyan** de esta **ola tecnológica**, de **habilidades y capacidades** que ésta genera o que **emergerán a futuro** en los llamados: **nativos digitales**.
- Cantidad no es sinónimo de calidad: según datos de *Appcircus*, las **aplicaciones educativas** ocupan el **segundo lugar** en número, solamente después de los juegos. El volumen de **las descargas ha aumentado en un 80%** en el último año. **Calidad educativa (valores)** de la oferta es la principal **preocupación de los padres**.

Fuente: [Movistar](#) y [Appcircus](#)

