



## SOCIAL CANVAS

### ¿QUÉ MEDIMOS CON EL SOCIAL CANVAS?

**VALOR SOCIAL:** valor que podemos aportar a la sociedad con nuestra intervención o proyecto.

#### PRIMER NIVEL

**PROPUESTA DE IMPACTO SOCIAL:** grado en el que podemos determinar cómo resuelve nuestra intervención o solución el problema respecto de la necesidad global que abordamos.

**DIMENSIONAMIENTO:** Coordenadas de la necesidad o problema social sobre el que actuamos

**INTEGRACION STAKEHOLDERS:** grado de involucración e integración social del proyecto (aceptación social/ beneficiarios /colectivos) en los colectivos de interés

**RELEVANCIA:** grado en que la necesidad social que abordamos es de primer nivel (necesidades primarias) o el colectivo sobre el que actuamos está desatendido.

**SOSTENIBILIDAD:** grado en que disponemos de los elementos que pueden asegurar la sostenibilidad del proyecto social

#### SEGUNDO NIVEL

**MERCADO SOCIAL** Capacidad de nuestro proyecto para escalar su intervención sobre áreas potencialmente interesadas, afectadas o donde se puede circunscribir nuestra intervención o soluciones

**VIABILIDAD SOCIAL** Capacidad de nuestra intervención de ser funcional, eficiente y viable en su aporte para la sociedad.



**SAND**<sup>ORG</sup>

## CANVAS SOCIAL MODEL

<i>STAKEHOLDER's INTEGRATION</i>	<i>SOCIAL IMPACT PROPOSAL</i>	<i>SOCIAL DIMENSION</i>
<b>63%</b>	<b>94%</b>	<b>94%</b>
<i>SOCIAL SUSTAINABILITY</i>	<i>RELIABILITY</i>	<i>SOCIAL RELEVANCY</i>
<b>55%</b>	WARNING	<b>63%</b>
<i>SCALABILITY</i>		
<b>70%</b>		
<i>SOCIAL FEASIBILITY</i>	<i>SOCIAL VALUE PROPOSAL</i>	<i>SOCIAL MARKET</i>
<b>72%</b>	<b>80%</b>	<b>89%</b>



**SAND**<sup>ORG</sup>

CANVAS BUSINESS MODEL				
KEY PARTNERS	KEY ACTIVITIES	VALUE PROPOSITIONS	CUSTOMER RELATIONSHIP	CUSTOMER SEGMENTS
100%	OK	NOT DEFINED	50%	60%
<i>PARTNERS DEPENDANCY</i>	KEY RESOURCES	<i>WARNING</i>	CHANNELS	<i>CUSTOMER DEPENDANCY</i>
50%	67%	DOUBLE PROPOSITION	50%	38%
SOCIAL FEASIBILITY		SOCIAL VALUE	SOCIAL MARKET	
55%		80%	89%	
SOCIAL SCALABILITY				
50%				
COST STRUCTURE		REVENUE STREAMS		
26%	<i>SCALABILITY OF MODEL</i>	50%	<i>COMPETITIVENESS</i>	
	43%		45%	