

Definir clientes en el contexto de la implementación de la realidad aumentada en el aprendizaje de Ingeniería en Logística del ITSOEH implica identificar claramente los grupos específicos que se beneficiarán directamente del proyecto y que serán el foco principal para obtener valor y justificar la inversión.

El segmento principal de clientes son los alumnos de Ingeniería en Logística, quienes utilizarán la realidad aumentada como herramienta educativa para mejorar su comprensión de conceptos complejos, simular escenarios logísticos reales y potenciar su aprendizaje práctico. Estos estudiantes buscan recursos innovadores que faciliten su formación y les preparen mejor para el mercado laboral.

Además, otro segmento relevante son los docentes y profesores del programa, quienes se verán beneficiados al contar con una plataforma tecnológica que les permita diseñar y ejecutar clases más interactivas y efectivas, mejorando así la calidad de la enseñanza.

También se pueden considerar como clientes indirectos a las autoridades académicas y administrativas del ITSOEH, quienes tienen interés en modernizar y elevar el nivel educativo ofrecido, buscando mejorar la competitividad de la institución y su atractivo para futuros estudiantes.

Finalmente, a mediano o largo plazo, el proyecto puede extenderse para incluir a otras carreras o instituciones educativas que deseen adoptar esta tecnología, ampliando así el mercado potencial.