

Como?

8. Parceiros Chave

Empresas de tecnologia, instituições educacionais, e comunidades de desenvolvedores.

7. Atividades Chave

Manutenção do site, suporte ao usuário, e promoção de eventos de jogos.

6. Recursos Chave

Servidores para hospedagem e ferramentas de desenvolvimento.

O que?

2. Valores

Oferecer uma plataforma acessível e fácil de usar para alunos da ETEC hospedarem e compartilharem seus jogos de TCC, promovendo a criatividade e a inovação.

Para quem?

1. Segmentos de Clientes

Alunos da ETEC, professores, e potenciais empregadores que buscam talentos em desenvolvimento de jogos.

4. Canais de Relacionamento

Suporte técnico, fóruns de discussão, e feedback contínuo para melhorias.

3. Canais de Comunicação

Site da ETEC, redes sociais, e eventos de tecnologia e educação.

9. Estrutura de Custos

Custos de servidores, manutenção do site, e marketing.

5. Fontes de Receita

Taxas de hospedagem, patrocínios, e parcerias com empresas de tecnologia.

Quanto?