

LIENZO LEAN CANVAS

<h2>PROBLEMA</h2> <p>Problemas Top 3</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Poco interés 2. La optimización 3. Pocos ingresos <p>(Alternativas)</p> <ul style="list-style-type: none"> Aburrimiento LAG No gastos 	<h2>SOLUCIÓN</h2> <p>3 Características del producto/servicio</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Entretenimiento 2. Adicción 3. Entusiasmo <h2>METRICAS CLAVE</h2> <p>Actividades Clave a Medir</p> <p>Jugadores activos, ingresos, las herramientas a utilizar y popularidad</p>	<h2>PROPOSICIÓN DE VALOR ÚNICA</h2> <p>Brindaremos entretenimiento gratuito, con la oportunidad de mejorar invirtiendo tiempo y esfuerzo, y con recompensas de acuerdo al esfuerzo e inversion</p>	<h2>VENTAJA ESPECIAL</h2> <p>Nuestro juego trae contenido exclusivo, ya que no hay otro sobre esta trama</p> <h2>CANALES</h2> <p>Vía de acceso a</p> <p>Una plataforma llamada ROBLOX</p>	<h2>SEGMENTO DE CLIENTES</h2> <p>Jóvenes de 13 a 20 años</p> <p>(Early adopters)</p>
<h2>ESTRUCTURA DE COSTES</h2> <p>Gastos</p> <p>Programas para el modelado</p>		<h2>FLUJO DE INGRESOS</h2> <p>Micro pagos o transacciones por más contenido o mejoras dentro del juego</p>		