

Fecha: 15 de enero del 2016

Iteración: 1

Nombre: Vídeo Juegos educativos

<b>7. Socios clave</b>  *Google. *Colaboradores. *Bloggers. *Distribuidores de publicidad	<b>8. Actividades clave</b>  *Diseño. *Color. *Animación. *Sonido	<b>1. Propuesta de valor</b>  *Diversión *Educación *Entretenimiento. *Estrategia. *Habilidades. *Aprendizaje	<b>4. Relaciones con los clientes</b>  *Personalización de la aplicación. *Elección juegos. *Aplicación económica	<b>2. Segmentos de cliente</b>  * Mayores de edad con tarjeta. * Zonas Urbanas. *Niños con autorización de padres.
<b>6. Recursos clave</b>  *Computadora. *Dispositivo móvil. *Android Studio. *NetBeans. *JDK			<b>3. Canales de distribución</b>  *Redes sociales * Volantes *Internet *Play Store * Publicidad *Correo electrónico	
<b>9. Estructura de costos</b>  *Desarrollo. *Insumos de prodcción. * Salarios. * Publicidad. *Transporte.			<b>5. Fuentes de ingresos</b>  *Entretenimiento. * Aprendizaje. *Educación.	