

Fecha: 16 de enero del 2016

Iteración: 2

Nombre: Juegos educativos

7. Socios clave *Google. *Colaboradores. *Especialistas en pedagogía. *Distribuidores de publicidad. *Apple.	8. Actividades clave *Diseño. *Color. *Animación. *Sonido. *Cambio de idioma. *Imágenes.	1. Propuesta de valor *Diversión *Educación *Entretenimiento. *Estrategia. *Habilidades. *Aprendizaje *Mejorar la memoria. *Lógica. *Concentración.	4. Relaciones con los clientes *Personalización de la aplicación. *Elección juegos. *Aplicación económica	2. Segmentos de cliente * Mayores de edad con tarjeta. * Zonas Urbanas. *Niños con autorización de padres.
6. Recursos clave *Computadora. *Dispositivo móvil. *Android Studio. *NetBeans. *SDK. *JDK.			3. Canales de distribución *Redes sociales *Internet *Play Store *Correo electrónico	
9. Estructura de costos *Desarrollo. *Producción. *Salarios. *Transporte. *Marketing.			5. Fuentes de ingresos *Entretenimiento. *Aprendizaje. *Educación. *Concentración y lógica	