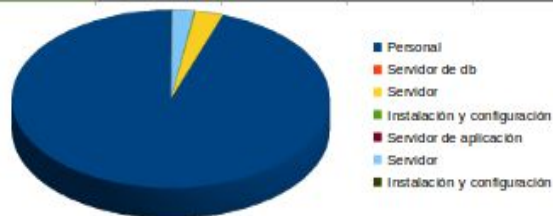


Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
<p>RED ILUMINO</p> <p>ALIANZA SENA</p> <p>COMPUCLUB</p> <p>BIBLIOTECA VIRTUAL DE LA UNAM</p> <p>60 INSTITUCIONES NACIONALES</p> <p>CONVENIOS EMPRESARIALES</p>	<p>Motivación por el aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje más significativo</li> <li>- Compromiso o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas.</li> <li>- Resultados más medibles (niveles, puntos y bonificaciones o recompensas).</li> <li>- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.</li> <li>- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online</li> </ul>	<p><b>Ventajas de la gamificación desde la perspectiva estudiantil:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Premia y reconocer el empeño académico del estudiante.</li> <li>- Identificar fácilmente avances y progresos del propio aprendizaje.</li> <li>- Ayuda al estudiante a mejorar su desempeño académico.</li> <li>- Acerca al estudiante a las tecnologías y dinámicas integradoras.</li> <li>- La gamificación como estrategia metodológica propone una ruta clara sobre la comprensión de las áreas académicas cambiando el paradigma tradicional desarrollar por clases gamificadas.</li> </ul> <p><b>Desde la perspectiva del docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la dinámica de aprendizaje colectivo en el del aula.</li> <li>- La gamificación dosifica el aprendizaje con gran efectividad -promueve el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación en línea</li> <li>- Facebook</li> <li>- Comunicación voz a voz</li> <li>- Clases virtuales y presenciales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Universidad Politécnico Grancolombiano.</li> <li>- Estudiantes virtuales</li> <li>- Estudiantes presenciales</li> <li>- Profesores</li> <li>- Monitores</li> <li>- Administrativos</li> <li>- Empresas</li> </ul>
	<p><b>Key Resources</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipos de computación y servidores.</li> <li>- Profesores y estudiantes del campus universitario.</li> <li>- Cursos virtuales y presenciales.</li> <li>- Silabus y planes de estudio de asignaturas.</li> <li>- Instalaciones y sedes del campus universitario.</li> </ul>		<p><b>Channels</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moodle</li> <li>- Campus virtual</li> <li>- Facebook</li> <li>- Página de la universidad</li> <li>- Página de la biblioteca</li> <li>- chat (Sisnab)</li> <li>- Mail</li> <li>- Club de amigos sisnab</li> <li>- Puntos letras sisnab</li> <li>- News (noticias)</li> </ul>	

**COST STRUCTURE**

Costos Gamificación	
Personal	\$502.479.147,00
Servidor de db	
Servidor	\$14.900.000,00
Instalación y configuración	\$700.000,00
Servidor de aplicación	
Servidor	\$11.900.000,00
Instalación y configuración	\$700.000,00



**Revenue Streams**

El politécnico actualmente ofrece carreras en los niveles técnico, tecnológico, profesional y posgrados a nivel presencial y virtual con casi 600 tutores y más de 15.000 alumnos con unos ingresos por estudiantes de casi \$64.500.000.000 semestrales