* Parcerias chave
* Empresas que abracem a diversidade
* Instituições governamentais
* Professores com intuito de gamificar a explicação da diversidade
* Atividades chave
* Finalizar produto e corrigir erros
* Apresentar produto final à possíveis investidores
* Conseguir parcerias e/ou investidores
* Recursos chave
* Equipe colaboradora (tanto intelectual quanto prática)
* Canais de distribuição
* Proposta de valor
* O jogo poderá ser gratuito, arrecadando a partir de anúncios visualizados pelos usuários.
* Relacionamento com consumidor
* O uso do aplicativo será intermediado pelo cliente, assim como as "reviews" e os comentarios,.
* O cliente poderá entrar em contato a qualquer momento através de e-mail, da empresa e ou pessoal, dependendo do tipo de contato,
* Canais
* O foco principal é tentar a publicação em diversas plataformas para assim, alcançar o maximo de usarios possiveis.
* O aplicativo em sua versão com anúncios está disponível na GooglePlay gratuitamente, por tempo indeterminado.
* Segmento de Clientes
* Os clientes serão jovens e adultos em uma faixa etaria entre 15 e 25 anos, referente a pesquisa de mercado, visando o maior alcançe possivel.
* Custos e Fontes de Receita
* Não haverá custos para o desenvolvimento do aplicativo, ja que tudo foi provido pela instituição de ensino,apenas os gastos pessoais que terei, assim como tempo, para desenvolvê-lo
* As fontes de receita serão os anúncios dos aplicativos e nada além.