

Modelo de Negocios: Code Defenders

Fuentes de ingresos

- **Anuncios dentro del videojuego:** El juego podría correrse en navegadores que permitan anuncios. Una posibilidad es el sistema que ofrece “Google Ads”, el cual monetiza las impresiones del sitio web, es decir, las veces que una persona ve la página en la que está implementada el juego y por consiguiente los anuncios. Este sistema ofrece un estimativo de ingresos de \$1920 dólares anuales por cada 50.000 visualizaciones.
- **Futura implementación de micro-transacciones:** se plantea ofrecer una tienda dentro del juego donde el jugador pueda adquirir distintas skins para la nave y los proyectiles normales.
- **Futura implementación de modo sin anuncios:** Esta versión del juego será paga y se ofrecerá a un precio que pueda compensar en promedio lo que genera las visualizaciones de un jugador con el juego.
- **Donaciones**

Aclaración: Se planea un alcance global. Además del Español, el juego estará disponible, también, en Inglés. Extendiendo el alcance de jugadores a un nivel prácticamente global. Ofreciendo de esta manera, el producto a un público con un poder adquisitivo mucho mayor y en divisas extranjeras incluso.

Estructura de costos

- Costos de mantenimiento
- Costos de soporte
- Publicidad y patrocinio del videojuego
- Sprites y diseños únicos y mejorados que le den identidad propia al juego

Propuesta de Valor

- Usabilidad
- Dificultad desafiante
- Explicación clara de la temática en cuestión
- Niveles únicos e inspirados en la música
- Producto escalable

- Una aplicación clara de los conocimientos para resolver el problema

Segmentos de Clientes

- Cualquier persona que desee aprender conceptos será parte del segmento objetivo del juego.
- Jugadores que buscan una experiencia desafiante con una base en la música

Relaciones con el cliente

- Perfil personal
- Foro de consultas
- Asesoramiento directo abierto a consultas y/o sugerencias

Canales

- Redes sociales
- Foros especializados en el tema
- Influencers del sector
- Publicidad

Socios Clave

- Instituciones que utilicen el juego como herramienta educativa
- Plataformas y tiendas de videojuegos on-line

Recursos Clave

- Interfaces y sprites modernos
- Música y efectos que atraen a los usuarios
- Masificación del producto final

Actividades Clave

- Publicitar el juego en sitios y plataformas especializadas
- Ofrecer el juego en sitios donde se dictan cursos de Teoría de la información.