

Lienzo De Modelo De Negocios

Diseñado para:

XO Rivals

Diseñado por:

Virtual RavenS Games

En: 28 09 2021

Iteración

Socios Clave



Quiénes son nuestros socios clave? ✓
Quiénes son nuestros proveedores clave? ✓
Que recursos clave estamos adquiriendo de nuestros socios clave? ✓
Que actividades realizan nuestros socios clave? ✓

motivaciones para realizar alianzas:
Optimización y economía
Reducir riesgos e incertidumbre
Adquisición de recursos y actividades particulares

Proveedores

- Github - nuevas sugerencias albergar nuestro código
- Unity - crear el proyecto y modificarlo
- Itch.io - dar a conocer el juego/albergar código
- Redes Sociales - Marketing del juego.
- Socios
- Docentes de la URJC → Conocimiento y sugerencias

Actividades Clave



Que actividades clave requiere nuestra propuesta de valor?
Nuestros canales?
Nuestras relaciones con los clientes?
Nuestras fuentes de ingresos?

Actividades

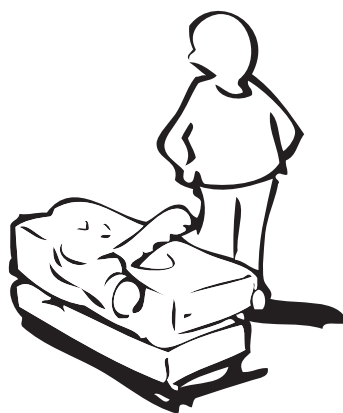
- Programar
- Diseñar
- Publicitar
- Coordinar
- Crear
- Innovar

Monetización

Relación con clientes

- Atender sus necesidades
- Comunicarnos por DRESS

Recursos Clave



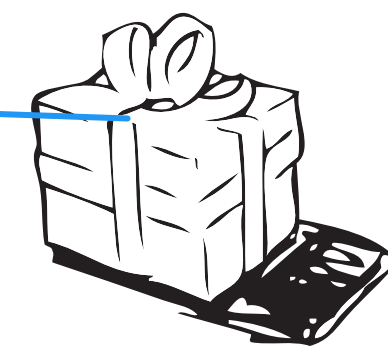
Que recursos clave requiere nuestra propuesta de valor?
nuestros canales?
nuestras relaciones con los clientes?
nuestras fuentes de ingreso?

tipos de recursos
Físicos
Intelectuales (Marcas, patentes, derechos de autor, datos)
Humanos
Financieros

Recursos

- Informáticos
- Software (Unity)
- Hardware (ordenador / móviles)
- Internet
- Humanos → trabajadores
- Intelectuales → derechos de autor → copyright

Propuesta de Valor



Que valor estamos entregando a los clientes?
Cual problema estamos ayudando a resolver?
Cual necesidad estamos satisfaciendo?
Que paquetes de productos o servicios estamos ofreciendo a cada segmento de clientes?

Nueva forma de entretenimiento

- Ayudar a entretener
- Proponer otras formas de toma de decisiones

Estamos ofreciendo un mismo servicio en distintas plataformas

Relación con Clientes



Que tipo de relación espera que establezcamos y mantengamos cada uno de nuestros segmentos de clientes?
Que relaciones hemos establecido?
Cuan costosas son?
Como se integran con el resto de nuestro modelo de negocio?

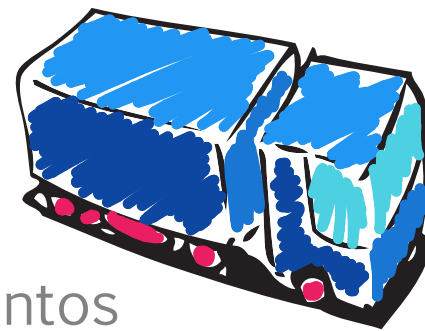
ejemplos
Asistencia Personal
Asistencia Personal Dedicada
Auto Servicio
Servicios Automatizados
Comunidades

Buscamos una relación cercana con los usuarios.
Atendiendo a su retroalimentación sobre el juego

- Establecida a través de
 - formularios
 - redes sociales

Se integran a la hora de ofrecer retroalimentación.

Canales



A través de que canales nuestros segmentos de clientes quieren ser alcanzados?
Como los estamos alcanzando ahora?
Como están integrados nuestros canales?
Cuales Funcionan Mejor?
Cuales son los mas rentables?
Como podemos integrarlos a las rutinas de nuestros clientes?

fasas del canal:
1. Crear conciencia
Como creamos conciencia de los productos y servicios de nuestra compañía?
2. Evaluación
Como evaluamos a que nuestros clientes evalúan nuestra propuesta de valor?
3. Compra
Como podemos permitir que nuestros clientes compren productos o servicios específicos?
4. Entrega
Como proveemos servicio Post venta?
5. Post Venta
Como estamos entregando la propuesta de valor a los clientes?

Itch.io
Twitter
Youtube

Publicidad

Para distribuir el juego → Twitter mejor

→ Gracias a itch.io se monetiza el juego

Estructura De Costos

Cuales son los costos mas importantes en nuestro modelo de negocio?
Cuales recursos clave son los mas costosos?
Cuales actividades clave son las mas costosas?

Su negocio es mas:
Enfocado al costo (estructura de costos conservadora, propuesta de valor de bajo costo, máxima automatización, mucho outsourcing)
Enfocado al valor (enfocado a la creación de valor, Proposiciones de valor premium)

Ejemplo de características:
Costos fijos (Salarios, rentas, Utilidades)
Costos Variables
Economías de escala
Economías de alcance

Tiempo de los miembros

- Programas (Photoshop, Illustrator, Unity, Audition.)
- Coste del servidor
- Chatting multiplayer
- Actualizaciones



Fuente De Ingresos

Por cual valor nuestros clientes están dispuestos a pagar?
Actualmente por que se paga?
Como están pagando?
Como prefieren pagar?
Cuanto aporta cada fuente de ingresos a los ingresos generales?

tipos:
Venta de activo
Carga por uso
Carga por suscripción
Préstamo/Aquiler/Arrangamiento
Licenciamiento
Carga de corretaje
Publicidad

Precios fijos
Lista de precios
Según características
Dependiendo del segmento
Dependiendo del volumen

Precios dinámicos
Negociación
Gestión del rendimiento
Mercado en tiempo real
Subastas

Fuentes de ingresos

- Donaciones
- Anuncios
- Conseguir vida

