

Business Model Canvas

Videojuego educativo de historia

Partners Clave

- GAMLP
- Ministerio de Gobierno
- Ministerio de educación

Actividades Clave

hosting del juego online, con buena calidad de descarga, y capacidad de recordar el progreso de cada jugador

Propuesta de Valor

El jugador puede aprender historia a medida que va progresando en un videojuego que le plantea retos de habilidad motriz y estrategia

Relación con los Clientes

Entregar constantemente nuevas secuelas con nuevos segmentos de historia, y jugabilidades novedosas, causará que los jugadores quieran siempre jugar las nuevas secuelas.

Segmento de Clientes

Colegios
Padres de familia

Recursos Clave

hosting

Canales de comunicación y distribución

- Puma Katari
- Ministerio de comunicación
- **Portales web de juegos**
- Kongregate
- Newgrounds
- Armor Games
- Playing History
- Twitter

Estructura de Costes

one-game-dev: 1200 Bs. al mes

Ingresos

financiamiento gubernamental
compra de adaptaciones a medida