



# PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

**Balam Castillo Páramo**

**Ingeniería de Software**

**Grupo: 7iti2**

**Periodo: Enero – Abril 2016**

AUTOR:

Adrián de Jesús Flores García

## Cuentos para niños con realidad aumentada

(Virtualidad cotidiana)

FECHA	ITERACIÓN
21/01/2016	3

7. SOCIOS CLAVE - Google Play - Banco HSBC - Internet y Telefonía IZZI - Facebook	8. ACTIVIDADES CLAVE - Crear una cuenta bancaria. - Crear una cuenta en Google play - Realizar encuestas a personas con niños menores de 10 años.	1. PROPUESTA DE VALOR ✓ Entretenimiento personal ✓ Aprendizaje a través de nuevas tecnologías ✓ Introducción con nuevas tecnologías ✓	4. RELACION CON LOS CLIENTES  -- A través de internet	2. SEGUIMIENTO DE CLIENTES  - Personas con niños menores de 10 años. - Personas que quieren entretenimiento educativo para sus hijos. - Personas que cuentan con dispositivos ya sean SamartPhone o tabletas.
	6. RECURSOS CLAVE Internet Equipos de cómputo Escritorio Comidas Material de imprección		3. CANALES DE DISTRIBUCIÓN  Sitio Web Google Play	
9. ESTRUCTURA DE COSTOS - Internet - Cuenta en google Play - Materiales de inprección - Alimentos y bebidas		5. FUENTES DE INGRESO - Libros vendidos - descargas realizadas a través de google play - Aprendizaje a través de nuevas tecnologías - Entretenimiento personal		