

#### SOCIOS CLAVE

- Jugadores de video juegos (gamers).
- Politecnico Grancolombiano.
- Estudiantes del politecnico Grancolombiano.

#### ACTIVIDADES CLAVE

- Proporcionar un buen juego, entretenido y con fácil jugabilidad.
- Amistoso visualmente.

#### PROPUESTAS DE VALOR

- Juego gratiuto.
- Entrenido.
- Enseñanza de valores eticos.

#### RALACION CON CLIENTES

- Facil jugabilidad
- Soporte a los jugadores
- Enseña de una forma interactiva a los usuarios a no hacer trampa.

#### SEGMENTOS DE CLIENTES

- Toda clase de usuario que disponga de un computador que soporte la calidad de las gráficas.
- Usuarios dispuesto a pasar un buen rato jugando.
- Usuario a los que les llame la atención los vídeo juegos.

#### RECURSOS CLAVE

- User el mismo software para difentes platafromas.

#### CANALES DE DISTRIBUCION

- Redes de comunicacion, sitios web, propaganda por medio de volantes y la emisora de la universidad.

#### COSTO DE ESTRUCTURAS

- Propagandas
- Compra de assets.
- Desarrollo