## MODELO CANVAS PACTO DE HONOR 2018-1

Aliados Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relación con el Cliente	Segmentos de Clientes
<ul> <li>Red Ilumino</li> <li>Alianza Sena</li> <li>Compuclub</li> <li>Politécnico gran colombiano</li> </ul>	<ul> <li>Enseñanza de valores institucionales</li> <li>Juego MMORPG</li> <li>Actividades dentro de un modelado virtual de la universidad</li> <li>Video juego</li> </ul>	<ul> <li>Los valores universitarios serán evidenciados</li> <li>Video juego con ultimas tecnologías desarrollado por estudiantes</li> <li>Juego gratuito</li> <li>Aprendizaje experiencial</li> </ul>	<ul> <li>Comunicación voz a voz</li> <li>Redes sociales</li> <li>Comunicación en línea</li> <li>Fidelización con usuarios</li> <li>Con la idea de lograr una excelente imagen como institución universitaria</li> <li>Misiones</li> <li>Específicas que hagan referencia a cualquier valor universitario</li> <li>Soporte/manual de jugador</li> </ul>	<ul> <li>Persona que disponga de internet y computador</li> <li>Estudiantes presenciales/virtu ales</li> <li>Profesores</li> <li>Miembros administrativos del politécnico grancolombiano</li> <li>Persona que disfrute de los videojuegos</li> </ul>

Recursos Clave  Infraestructura tecnologica para un videojuego Computadores Servidor Dominio y hosting Internet	Canales  Facebook  Instagram  Twitch  Portales de videojuegos  Moodle  Aula virtual poli  Pagina Universitaria poli  Pagina propia del videojuego
Estructura de Costes	Estructura de Ingresos      Abono de juego mensual (Después de un tiempo de aceptación por usuarios)      Compra de implementos dentro del juego      Financiamientos por entidades educativas para implementación