

Canvas Torneos Personalizados Online

Aplicación web, que permite crear torneos online personalizados sobre juegos de vídeo.

<p>Customers Segments Who are we creating value for?</p> <div> <p>Personas que realizan torneos de cualquier índole, constante, periódica o espontáneamente.</p> <p>Personas entre los 20 y 40 años que dediquen su tiempo de ocio y entretenición en los juegos de vídeo.</p> </div>	<p>1</p> <p>2</p>
<p>Value Propositions What value do we deliver to the customer?</p> <div> <p>Aplicación web que permite al usuario crear y personalizar de manera rápida y sencilla torneos online.</p> <p>El problema que se pretende resolver es la personalización de torneos, pues existen pocas aplicaciones que permiten esta característica, esto sucede por que en los juegos de vídeo se presentan diferentes metodologías de juego y tipos de organización diferentes, todo esto hace que usar una aplicación genérica no sea la mejor opción para quien desea crear un torneo.</p> <p>Efocando como principio en el desarrollo de torneos para el juego de video League Of Legends.</p> </div>	<p>2</p> <p>1</p>
<p>Channels How do we reach our Customer Segments?</p> <div> <p>tiendas físicas de juegos de vídeo, universidades, panfletos, faccebok, youtube, twitter.</p> </div>	<p>3</p> <p>1</p>
<p>Customer Relationships What type of relationships do our Customer Segments expect?</p> <div> <p>Creando anuncios personalizados sobre el torneo que se va o se esta realizando.</p> <p>Con medallas o insignias a los equipos que ganen un torneo.</p> <p>Cuando el administrador o el equipo que complete cierta cantidad de puntos ganara un premio real.</p> <p>Promocionando juegos nuevos en el mercado para la realización de torneos.</p> </div>	<p>4</p> <p>1</p>
<p>Revenue Streams What value are our customers willing to pay for?</p> <div> <p>La mayor fuente de ingresos sera la publicidad de los juegos en la aplicación, mientras que un flujo inferior de ingresos viene de los usuarios que deseen mas publicidad de sus torneos u organización por uno de los administradores de la aplicación.</p> </div>	<p>5</p> <p>1</p>
<p>Key Resources What Key Resources do our Value Propositions require</p>	<p>6</p>

<div>Para entregar éste modelo de negocio, los principales recursos son el de la creación de torneos online personalizados, la producción de la aplicación web y la publicidad tanto de juegos como de torneos.</div> <div>Para la realización de la aplicación se usaran recursos como el servicio de logueo auth0 y el servicio de hosting de 000webhost.</div> <div>Se requiere personal especializado en desarrollo web, configuracion web.</div>	1
<div>Key Activities</div> <div>What Key Activities do our Value Propositions require</div> <div>Realizar la producción de la aplicación web. Diseño de publicidad. Mantener actualizada la aplicación, sobre las ultimas novedades de juegos de vídeo. Gestión de recursos para la plataforma.</div>	7
<div>Key Partners</div> <div>Who are our Key Partners</div> <div>Servicio de autenticación Auth0</div> <div>Servicio de hosting 000webhots</div>	8
<div>Cost Structure</div> <div>What are the important costs inherent in our business model?</div> <div>Servicio Hosting \$ 10.000 mensualmente Servicio Auth0 \$ 38.000 mensualmente Arriendo lugar de trabajo \$ 300.000 mensualmente Servicios públicos \$ 200.000 mensualmente Salario programador \$ 84.000 diariamente</div>	9