

FECHA:
08/ENERO/2015

ITERACION 1

EDUCACION PERSONALIZADA
VITALICIA Y UNIVERSAL

7* Socios Clave	8* Actividades Clave	1* Proyectos de valor	4* Relación con los clientes	2* Segmentos de Clientes
Java Sony	Actividades Interactivas Imágenes, videos, Juegos Niveles de aprendizaje	Aprendizaje de mayor calidad Adquirir mayores conocimientos de acuerdo a las habilidades	Satisfecho con la aplicación	Personas de 12 a 30 años
9* Estructura de los costos	6* Recursos Clave Software Computadora Escritorio y silla Dispositivos móviles			3* Canales de Distribución Escuelas Internet 5* Fuentes de ingresos Aprendizaje de mayor calidad
Publicidad Internet Dispositivos móviles				