

* Se maneja una relación con el usuario de tipo cliente-proveedor; lo cual hace garantizar la fiabilidad y calidad del videojuego, por medio de las opiniones y comentarios que sirven al proveedor para mejorar e innovar cada vez más el videojuego.
* Por medio de la publicidad en el videojuego se obtendrán los ingresos del mismo.
* Modelo impulsado por el costo, es decir, no se invierte mucho, sin embargo, del videojuego se obtendrá el mayor lucro posible.
* Horas de trabajo.
* Un mantenimiento preventivo frecuente para satisfacer las necesidades de los usuarios.
* A distancia, posiblemente por medio de e-mail.
* Por medio de las redes sociales (Facebook, Instagram, etc.).
* En persona por medio de exposiciones.
* Se implementa el uso del programa JAVA.
* Se utiliza un software de control de versiones llamado GIT en el cual al grupo de programadores se les permite editar y colaborar en el proyecto o videojuego.

Se comunicará con los usuarios por medio de:

* Redes sociales.
* El desarrollo de un videojuego que ayuda a reforzar el idioma inglés elaborado en JAVA que tiene como fin que el usuario se divierta mientras aprende.

El juego se diferencia a los demás por aspectos como:

* El video juego, tiene como principal característica la ayuda al enriquecimiento del idioma inglés.
* A diferencia de los otros videojuegos, su programación escucha a las teclas del computador, es decir, la jugabilidad es por medio del teclado.

Usuarios que:

* Tengan interés por los juegos en 2D.
* Jugadores que le gusten los juegos

tipo árcade.

* Que tengan un computador.
* Estén dispuestos a descargar y probar

el juego.

* Buscan divertirse un rato jugando.
* Generación Z (1995 o más).
* Interesados a aprender más del idioma

Inglés.

**Ingresos**

**Costes**

**Canales**

**Recursos clave**

**Clientes**

**Relaciones con los**

**clientes**

**Valor añadido**

**Actividades clave**

**Asociaciones Clave**