



Tienda en Línea de Videojuegos y Equipo de Computo

KEY PARTNERS

-Las Empresas que proporcionan los videojuegos, como son:

Sega
Sony
Microsoft
Atari
Ubisoft
Capcom
Valve

-Los Proveedores que proporcionan el Hardware, como son:

Intel
Ryzen
Nvidia
Toshiba
Western Digital
Razer

-El servicio de paquetería DHL que realiza la entrega de los productos.

KEY ACTIVITIES

- Envío exprés por DHL para entrega de productos.
- El buen trato y atención hacia nuestros clientes.
- Trato directo con las principales marcas de videojuegos y hardware.
- La actualización y mantenimiento regular de la tienda en línea (pagina web) y aplicación móvil.
- Capacitación mensual al personal sobre atención al cliente y ventas de productos.
- Mantenimiento al servidor y base de datos

KEY RESOURCES

- Tener Stock disponible de todos los videojuegos y periféricos que se venden en el negocio.
- El buen funcionamiento de la aplicación móvil y tienda en línea (pagina web).
- Asegurar las entregas el mismo día del pedido, cumpliendo con lo prometido a nuestros clientes.
- El recurso intelectual de todos Empleados de la empresa.
- El Servidor de base de datos que contiene toda la información de los clientes y productos de la tienda.
- El servicio contratado de Internet.
- El Local en donde se tiene establecido físicamente el negocio.
- Las Computadoras que ocupan los colaboradores para realizar las ventas.

VALUE PROPOSITIONS

- Los clientes tienen su producto al día siguiente de la compra.
- Los clientes evitan hacer filas al realizar sus compras en la tienda en línea (pagina web)
- Se garantizan Juegos 100% originales en formato físico.
- Las personas evitan trasladarse hasta el local para comprar sus productos.
- Los clientes realizan las compras desde la comodidad de su casa.
- Ofertas especiales a Gamers e Influencers,(como descuentos, artículos, juegos).
- Los videojuegos y productos que vende la tienda son muy competitivos en calidad-precio.
- El ambiente del local y tienda en línea (entorno, decoración, música) acorde a la experiencia de videojuegos.

CUSTOMER RELATIONSHIP

- Se tiene un foro en la tienda en línea(pagina web)
- Presencial, modulo de atención directa en el local.
- Relación por Redes sociales (Facebook, YouTube, Instagram).
- Se otorga soporte técnico en redes sociales, Email, teléfono y en local.
- Membresía anual con envíos gratis y otros descuentos.
- Reembolso del 3% en monedero electrónico (\$5,000 compra mínima).
- Eventos y competencias de videojuegos en varias categorías.

CHANNELS

- Ventas y promociones desde la tienda en línea (pagina Web).
- Ventas desde el local donde se tiene a la venta los productos.
- En la aplicación móvil para IOS y Android y en la tienda en línea, se utiliza estrellas para calificar el servicio y obtener feedback.
- Se tienen Anuncios en redes sociales como YouTube, Facebook y/o Instagram para promocionar la tienda y productos.
- Reseñas de Gamers e Influencers.
- En los Foros se promocionan los productos de mayor venta y ofertas.
- El servicio de paquetería DHL se encargara de realizar la entrega del producto al día siguiente.

CUSTOMER SEGMENTS

- Personas que realizan reseñas de videojuegos (Influencers).
- Personas que transmiten en vivo su experiencia durante el juego a otras personas (Streamer).
- Jugadores de videojuegos en diferentes plataformas.
- Hombres y mujeres entre 12 a 30 años.
- Aficionados a los videojuegos. Jugadores estudiantes y trabajadores.
- Personas con afinidad a experimentar nuevas tecnologías Jugadores ubicados en México.

COST STRUCTURE

- Pago de salarios de los empleados.
- Pago de renta del servidor.
- Pago de mantenimiento de base de datos y servidor.
- Pago del Servicio de paquetería.
- Pago de servicio de luz, telefonía e internet.
- Pago de renta del local en donde se encuentra la tienda física.
- Pago de publicidad en los diferentes medios, como redes sociales.
- Gastos de los eventos y competencias.
- Pago de impuestos.
- Costo de videojuegos, consolas y demás productos.

REVENUE SOURCES

- Venta de Videojuegos.
- Venta de Consolas de videojuegos y equipos VR
- Venta de controles, audífonos, adaptadores, revistas, figuras de acción y otros.
- Venta de membresías.
- Cobro de inscripciones para eventos y competencias de videojuegos.
- Venta del servicio para el cambio y venta de videojuegos usados.