


LEAN CANVAS MODEL

<div>Problema</div> <ul style="list-style-type: none"><li>Los venezolanos sufren de xenofobia, lo que causa que ellos se sientan incomodos en los lugares donde ellos concurren y no se sientan aceptados por los ecuatorianos, ya sea por su forma de hablar, costumbres, tradiciones y hechos que sus compatriotas han cometido en él país.</li><li>Un problema habitual que sufren los venezolanos al llegar a Ecuador es que al momento de prestar sus servicios no les pagan según lo estipulado en la ley, es decir, sufren de explotación laboral.</li><li>Los venezolanos por lo general trabajan en la informalidad o trabajan en un área que no les compete, debido a que algunos no tienen papeles y existe escasez de plazas laborales.</li></ul>	<div>Solución</div> <ul style="list-style-type: none"><li>Concientizar a las personas sobre el daño tanto emocional y físico que sufren los venezolanos al ser objeto de actos xenofóbicos.</li><li>Informar mediante apps los derechos y obligaciones que tienen los venezolanos al llegar al Ecuador, sobre todo en los aspectos laborales, es decir, salarios, horas de trabajo, entre otras.</li><li>Crear una app que conecte únicamente a venezolanos para que así, la información sobre plazas disponibles pueda llegar a ellos y no trabajen en la informalidad o en áreas en las que no sean preparado.</li></ul>			<div>Propuesta de Valor única</div> <p>Nuestra propuesta es crear un videojuego que fomente la concientización sobre la xenofobia, creando experiencias de juego únicas y ofreciendo la facilidad para que puedas disfrutar de momentos entretenidos con tus colegas de juego.</p> <div>Juega, aprende y disfruta</div> 	<div>Ventaja Competitiva</div> <p>La ventaja especial que tiene nuestro videojuego se basa en la narrativa de la historia, ya que se basa en un problema social que constantemente está inmerso en la vida de las personas, por lo tanto, nuestra ventaja sería que de una u otra manera concientizamos a las personas y por esa acción nosotros seríamos aceptados por el público objetivo. Además, la experiencia de juego va a ser envolvente para mantener cautivo al usuario, en cuestión de gráficas, jugabilidad, entre otras.</p> <p>Otra ventaja es que el tamaño del juego no abarca mucho al almacenamiento y no se necesitan de grandes componentes para disfrutar el juego. Gracias a su software y herramientas anti-cheat hace que sea difícil para los hackers interferir en el juego.</p>		<div>Segmentos de Clientes</div> <p><b>Segmentación demográfica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>Edad y etapa del ciclo de vida:</b> El rango de edad la cual va dirigido nuestro videojuego va a ser de 12 años hasta los 40 años</li><li><b>Nivel de ingresos:</b> El estatus socioeconómico, se enfocará en un nivel medio y medio alto debido a que se deberá de pagar un monto para la adquisición del videojuego.</li><li><b>Género:</b> Este videojuego va dirigido tanto para personas de género masculino como femenino</li></ul> <p><b>Segmentación en función del comportamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>Según el momento de uso:</b> Gamers que se dediquen a realizar compras de videojuegos de manera ocasional.</li><li><b>Según el nivel de frecuencia:</b> Gamers que tengan hábitos de jugar durante tiempos prolongados, es decir, que jueguen con frecuencia durante todo el día.</li></ul>
	<div>Métricas</div>						
	Perspectiva	Objetivos	Indicador				
	Finanzas	Aumentar utilidades, reduciendo costos y aumentando ventas en la respectiva tienda del juego	Rentabilidad Neta				
	Mercado	Alcanzar una mayor participación en el mercado, mejorando aspectos del videojuego para que sea del agrado de nuestros usuarios	Participación de mercado				
	Procesos y Calidad	Reducir el tiempo de respuesta ante inquietudes, problemas, y usuarios que necesiten soporte técnico	Tiempo				
Aprendizaje	Capacitar constantemente a los colaboradores para que estén a la vanguardia sobre aspectos técnicos	Capacitación					
<div>Estructura de Costes</div> <div><div>Costo Fijo</div><div>Costo por plataformas digitales Costo por publicidad Sueldos de desarrolladores</div></div> <div><div>Costo Variables</div><div>Costo del diseño y producción del juego Costo por servidores Costo por servicios básicos</div></div>			<div>Flujo de Ingresos</div> <p>La manera que en que redituaremos ingresos, será mediante la compra de artículos para el juego como: skins, pases de acción y mejoras en el juego. En este sentido, los gamers deberán de adquirir monedas dentro el juego, previo a un pago con tarjetas tanto de crédito como de débito.</p>				