



VIRTUALSPACE

ÍNDICE

- 1.- Presentación del proyecto.
- 2.- Proposición de valor.
- 3.- Segmentación del mercado.
- 4.- Sociedades Clave.
- 5.- Fuentes de ingresos y estructura.
- 6.- Canales con los clientes.
- 7.- Relaciones con los clientes.
- 8.- Recursos Clave.
- 9.- Actividades Clave.
- 10.- Estructura de costes.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Nuestro proyecto se centra en la realidad virtual, ya que hemos estado observando que la gente busca cada vez más juegos en los que se sienta más introducido y una experiencia más propia.

Esto hará una propuesta única y diferente para los amantes de los videojuegos ya que es algo diferente e innovador.

Nuestro servicio consiste en la mejoría de las gafas VR (realidad virtual) que hay hoy en día convirtiendo las gafas anteriores en un pack completo con una base para correr, chaleco, guantes...

Socios Clave Víctor Ciudad Víctor de Cabo Serghei Volosin Daniel Vicente	Actividades Clave Producción : Creación de las gafas VR con un diseño innovador y llamativo. Venta : Publicidad y Empresas. Soporte : Contrataciones de expertos	Propuesta de Valor Crearemos unas Gafas de realidad aumentada basada en las Oculus Rift implantando chips, sensores de movimiento y una visión 3D para el jugador	Relación con nuestros clientes Podrá ser física, como de manera online. En nuestra página web tendremos el número de contacto, nuestro correo electrónico y demás.	Segmento de clientes Toda persona mayor de edad, de cualquier género, de cualquier parte del mundo y con unos ingresos con los cuales pueda llegar a pagar nuestro servicio podrá acceder.
	Recursos Clave Conocimientos de informática y conocimientos sobre la realidad virtual. Dinero para comprar los materiales necesarios para la fabricación y para pagar a los trabajadores cualificados.		Canales Les mandaremos el pack de las VR por correo a la dirección a la que lo pidan con envíos internacionales pero para la preparación del software tendrán que venir a nuestra empresa a contarnos el proyecto o para las revisiones o reparaciones de este.	
Estructura de costes Materiales para hacer las gafas VR y el equipamiento. Materiales para hacer el software.		Fuente de ingresos La principal fuente de ingresos será la venta de los activos (Las VR y el equipamiento y el software para empresas) .		

