

ACTIVIDADES CLAVE

1. **Desarrollo del videojuego**, Diseño y programación del juego educativo, creando los niveles, personajes y tanto los vídeos como las preguntas de matemáticas e inglés, además de actualizarlo regularmente y mejorar su funcionamiento.
2. **Investigación educativa**, Análisis de los contenidos escolares y principales dificultades para adaptar el juego al nivel de los alumnos, asegurando que sea útil para aprender y no solo para entretener.
3. **Atención al cliente**, Resolución de dudas y problemas técnicos de los usuarios, además de recoger sugerencias para mejorar el videojuego. En caso de fallo , habría también una recompensa virtual.
4. **Creación de comunidad**, Fomento de una comunidad de jugadores mediante redes sociales, retos, encuestas y participación de eventos, para aumentar la motivación y fidelidad.
5. **Alianzas estratégicas**, Colaboración con colegios, academias y empresas tecnológicas para mejorar el juego y facilitar su difusión. En un futuro también podrían unirse colaboraciones con diferentes empresas tanto de entretenimiento como de parentizaje.