

# MODELO CANVAS



## PROPÓSITO

- Facilitar a los clientes el acceso a alimentos frescos y de calidad, proporcionando una experiencia de compra conveniente y confiable a través de una aplicación móvil.

## PROBLEMA

Dificultad para encontrar un servicio de distribución de alimentos eficiente y accesible para los clientes.



## ALTERNATIVA EXISTENTE

Compras en tiendas físicas, otros servicios de entrega a domicilio, etc.

## SOLUCIÓN

Desarrollo de una aplicación móvil que facilite la compra de alimentos y su entrega a domicilio.



## INDICADORES CLAVES

- Número de descargas de la aplicación.
- Tasa de conversión de usuarios registrados a compradores activos.
- Tiempo promedio desde la orden hasta la entrega.



## PROPUESTA DE VALOR

- Compra fácil y rápida de alimentos desde la comodidad del hogar.
- Servicio de entrega rápida y confiable.
- Cálculo automático del costo de envío según las reglas de negocio establecidas.



## VENTAJA DIFERENCIAL

- Sistema de monitoreo de temperatura para productos sensibles.
- Integración con cuentas de Gmail para inicio de sesión conveniente.
- Foco en la calidad y frescura de los productos.



## CANALES

- Aplicación móvil para clientes.
- Plataforma web para administradores y seguimiento de pedidos.



## SEGMENTACIÓN DE CLIENTES



- Individuos ocupados que valoran la conveniencia.
- Familias que buscan simplificar la compra de alimentos.
- Personas mayores o con movilidad reducida que tienen dificultades para ir de compras.



## ESTRUCTURA COSTES

- Desarrollo y mantenimiento de la aplicación.
- Costos de marketing y publicidad.
- Costos operativos relacionados con la gestión de inventario y envíos.



## SOSTENIBILIDAD FINANCIERA

- Generación de ingresos a través de las ventas de alimentos y tarifas de envío.
- Estrategias de fidelización de clientes para aumentar el valor de vida del cliente.



## IMPACTO

- Mayor acceso a alimentos frescos y saludables para la comunidad.
- Reducción de la necesidad de desplazamientos para realizar compras.
- Potencial crecimiento económico para la empresa y sus colaboradores.





A mobile application interface for registration. It features a white background with a black border. At the top, there is a status bar with a signal strength indicator, a battery icon, and a lock icon. Below the status bar, there is a horizontal orange line. The main content area contains four light blue rounded rectangular input fields, each with an orange icon on the left: a person icon, a telephone icon, an envelope icon, and a padlock icon. At the bottom, there is a large orange rounded rectangular button with the text "REGISTRARME" in black capital letters.

REGISTRARME









