The Business Model Canvas

Designed for:

Dominos Franchise

Designed by:

Demi Smit

Key Partners

Jgb.

Kagome.

Dominos.

Starship Technologies.

Visy.

Key Activities



Bestellingen verwerken.

Bestellingen leveren.

Kwaliteitscontrole.

Snelle service leveren.

Key Resources



Bestaande Dominos merkbekendheid en services.

Bezorg scooters en fietsen.

Dominios formule.

Software en analytics.

Value Propositions



Dominos is erkend als wereld leider in pizza bezorging.

Gegarandeerd binnen 30 minuten.

Op maat gemaakte Amerikaanse pizza's en bijgerechten met een hoge kwaliteit.

Regelmatig nieuwe producten.

Unieke recepten en sauzen.

Customer Relationships

Begrip hebben voor klanten loyaliteit en nieuwe technologieën gebruiken.

Elektronische cadeaukaarten.

Klant gericht werken.

Online bestel websites.

Pizza tracker, klanten kunnen in real time zien hoever hun pizza is in het bereidingproces.

Channels

Bestel website.

Fiets bezorgers.

Mobiele apps.

Scooter bezorgers.

Twitter.

Customer Segments

De onderneming heeft als doelgroep consumenten in de leeftijdscategorie van 15 tot 60 jaar oud. Binnen deze leeftijdscategorie worden de mensen met fulltimebanen en een reistijd van meer dan 2 uur getarget. Deze mensen zien koken als een huishoudelijke taak waar ze niet altijd tijd voor willen vrijmaken of energie voor hebben. Ook jongeren en studenten zijn belangrijke doelgroepen die Domino's aan wilt spreken. Gezellig met een groep vrienden pizza bestelen die betaalbaar en lekker is, is belangrijk voor deze doelgroep. Na school of werk is de doelgroep hongerig en willen zo snel mogelijk eten.

Cost Structure

Huisvesting.

Inboedel kosten.

Operationele kosten.

Overige kosten.

Personeels kosten

Revenue Streams

Pizza Verkoop.

Bezorgkosten: consument betaald voor de levering



1