Fecha: 14 de enero de 2015   Iteración: 1		Nueva estructura demográfica y familiar		
<ul> <li>Facebook.</li> <li>Twitter.</li> <li>Empresa para la publicidad web.</li> </ul>	<ul><li>8 Actividades Clave</li><li>Diseño</li><li>Elección de límite de cuenta.</li></ul>	<ul><li>1 Propuesta de valor</li><li>Pago sin necesidad de tarjeta de crédito.</li></ul>	<ul> <li>Personalización de la aplicación.</li> </ul>	<ul><li>2 Segmento de clientes</li><li>Personas que cuenten con alguna cuenta bancaria.</li></ul>
	<ul> <li>6 Recursos Clave</li> <li>Computadora</li> <li>Smartphones</li> <li>Tabletas</li> <li>Cuentas bancarias.</li> </ul>		<ul> <li>3 Canales de distribución</li> <li>La aplicación será recomendada a través de anuncios web.</li> <li>Será anunciada en redes sociales.</li> </ul>	<ul> <li>Personas que puedan acceder a los servicios bancarios.</li> <li>Personas con edad de 18 o mayor que cuenten con alguna cuenta bancaria.</li> </ul>
<ul> <li>9 Estructura de costos</li> <li>Publicidad web</li> <li>Sueldos del equipo de desarrollo, marketing, etc.</li> <li>Costo de equipos de cómputo, licencias de software.</li> <li>Costos de las cuentas bancarias para realizar las pruebas.</li> </ul>			<ul> <li>5 Fuentes de ingreso</li> <li>Venta de la aplicación en las principales tiendas de aplicaciones móviles.</li> <li>Comisión por cada pago realizado por el cliente.</li> </ul>	