# **BUSINESS MODEL EPIFLIX**

# La synthèse de notre Business Model

#### **PARTENAIRES**

- Studios de production et distributeurs de contenu.
- Fournisseurs de technologie pour le streaming et l'analyse de données.
- Partenaires de marketing et influenceurs pour accroître la visibilité.

#### ACTIVITÉS CLÉS

- Acquisition et négociation de contenu
- Développement de la technologie de la plateforme et gestion de l'expérience utilisateur.
- Marketing nu mérique et campagnes publicitaires.

#### RESSOURCES CLÉS

- Accords de licensing avec des studios de cinéma et de production.
- Équipe de développement technologique pour la plateforme.
- Équipe de marketing et de contenu pour l'originalité et les promotions.

# PROPOSITION DE VALEUR

- •Accès illimité à un large catalogue de films, séries et documentaires, incluant des contenus originaux exclusifs.
- •Interface utilisateur intuitive et personnalisée.
- •Options multi-utilisateurs et recommandations basées sur l'intelligence artificielle.

#### **RELATION CLIENTS**

- •Service client réactif via chat en direct et FAQ en ligne.
- •Notifications per sonnalisées pour les nouvelles sorties et recommandations.
- •Programmes de parrainage et d'abonnement familial.

#### **CANAUX**

Application mobile et site web pour l'accès au contenu.
Campa gnes sur les réseaux sociaux pour attirer de nouveaux abonnés.
Partenariats avec des téléviseurs intelligents et des appareils de streaming.

### SEGMENTS DE MARCHÉ

- •Amateurs de cinéma et de séries télévisées.
- •Familles à la recherche de contenu diversifié pour tous les âges.
- •Jeunes adultes cherchant à découvrir de nouvelles productions.

## STRUCTURE DE COÛTS

- •Coûts d'acquisition de contenu et de licensing.
- •Développement et maintenance de la plateforme technologique.
- •Frais opérationnels, y compris le service client et le marketing.

# SOURCES DE REVENU ET MODÈLE DE PRICING

- •Abonnements mensuels ou annuels avec différents niveaux d'accès (par exemple, standard, HD, ultra-HD).
- •Publicité pour les utilisateurs de la version gratuite (si applicable).
- •Vente de produits dérivés ou de contenus exclusifs à l'achat.