**Modelo de negocio**

**Segmento de mercado**

Nuestro segmento estará dividido en dos vertientes

Niños

De entre 5 y 14 años de edad cuyos padres estén dispuestos a pagar por su diversión y entretenimiento-recreacion

Jóvenes

De entre 16 y 25 años, Cuyos padres o ellos mismos estén dispuestos a pagar por el servicio de diversión que ofreceremos el cual ningún parque de este tipo esta ofertando.

**Propuesta de valor**

Tres propuestas de valor son las que harán la diferencia en el lugar que las desarrollemos.

**Eco parque**

Un parque que no dependa de la energía suministrada por CFE, es decir el parque generara su propia energía eléctrica suficiente para suministrar la iluminación, audio, computadoras, refrigeración, etc. ¿De qué manera? a través de los saltos en los trampolines es como nosotros convertiremos ese movimiento/fuerza en energía eléctrica.

Ahorrar en energía eléctrica genera un impacto altamente efectivo y más si esa energía es generada por los mismos clientes quienes además de pagar por el uso del parque, pagan por generar la energía que este utilizamos.

**Automatización**

Los sistemas de control, ingresos de clientes, conteo de tiempo etc.… Incluso inventarios no tienen por qué seguir siendo análogos, ni generar una carga de trabajo y mucho menos personal innecesario.

A través de una combinación de elementos de software, crearemos una plataforma capaz de controlar el ingreso de los clientes y el tiempo que tienen para disfrutar del parque al punto de que no tenemos que revisar bitácoras sino que el mismo sistema indicara cuando el tiempo se agote así mismo el cliente se dará cuenta pues llevara una pulsera que se iluminara de cierto color cuando el tiempo este agotado, además de contar con pantallas que indicaran el tiempo que tiene cada persona, esta pulsera también servirá para acumular puntos, realizar compras y tener beneficios como, promociones, fila preferencial premios etc.. Además también se contara con una aplicación móvil en la cual se puede realizar la compra del tempo con anticipación evitar llegar a hacer fila para pagar.

**Juegos e interacción virtual/física**

Sabemos que es difícil que un niño hoy día salga y haga actividad física, pues este será el lugar indicado, ya que desarrollaremos Juegos que incluyan la actividad física y la implementación virtual

Todos los parques ofrecen un servicio similar trampolines), sin embargo esto hará la diferencia y atraerá más clientes además de mantener a los que tenemos y generar publicidad de boca en boca, pues sabemos que la atracción que ofreceremos será una experiencia única!

**Canales de distribución**

**(Estrategia de introducción)**

Nuestros canales de distribución con el cliente final serán de manera digital, generar un público meta y desarrollar campañas en facebook y youtube donde a través de un video publicitario mostraremos las atracciones que ofrece el parque, precios, promociones, etc.

Negociar con algunos negocios clave para que reproduzcan el video cierta cantidad de veces por cierto tiempo en sus pantallas.

**Relaciones con los clientes**

La relación que tendrá el personal del parque con los clientes del parque buscamos que sea de autoservicio, esta relación combina una forma más sofisticada de autoservicio con procesos automáticos.

Donde el cliente pueda apartar su lugar o realizar su compra desde antes y pagar para solamente llegar checar y comenzar a hacer uso del parque

**Fuente de ingresos**

La principal fuente de ingresos es la cuota por uso, es decir lo que el cliente paga por usar el parque.

¿Por que estarán dispuestos a pagar por este valor?

En primera instancia, se contara con una app donde el cliente podrá realizar su registro y comprar su tiempo anticipadamente y pagarlo.

Podrá apartar el lugar para eventos desde la app sin necesidad de ir o llamar.

No solo se contara con los trampolines, sino que dentro del parque se tendrán Juegos interactivos que combinen el uso de los trampolines y el entretenimiento virtual.

**Recursos clave**

Nuestros recursos importantes son todos los componentes que se utilizaran para la instalación y la puesta en marcha del sistema de generación eléctrica así como la implementación del sistema controlador.

Para la gestión de venta y juegos, nuestros recursos serán los servidores y nuestro software el cual será el punto más importante y donde más daremos peso para que funcione a la perfecciona si como la app que se desarrollara y vinculara con este sistema.

**Actividades clave**

**Generación de energía**

Atreves de los saltos en trampolines estratégicos colocaremos un mecanismo, el cual con el salto del trampolín lo convertirá en movimiento lineal para que este a través de un generador, convertirá ese movimiento en energía misma que se llevara a un inversor y después a los bancos de baterías, para que llegue a la red de CFE y suministre nuestra energía, esto claro con los parámetros establecidos por la comisión.

**Punto de venta**

Un punto de venta desarrollado por nosotros, el cual el cliente tendrá como control su propia pulsera la cual servirá para entrar al parque y tener el conteo de su tiempo, puntos, promociones, compras etc. partiendo de esta manera:

El cliente tendrá dos maneras de comprar tiempo para uso del parque, el podrá pagar el tiempo que desea desde la aplicación, si es un cliente nuevo, deberá realizar su registro en la aplicación y el pago, para después solo pasar al modulo de prepago a recoger la pulsera, si no lo hace a través de la aplicación, deberá llegar al modulo de registro y pago, donde se le solicitaran los datos de la persona que usara el parque: nombre, edad, domicilio del padre, aceptación de términos y condiciones.

La pulsera el cliente tendrá que devolverla al término de su tiempo esto será a la hora de su salida,

En caso de que realice el pago en línea podrá llegar, solicitar su pulsera y entrar en automático al parque solo colocando su pulsera en el lector RF-ID, el cliente puede colocar saldo a favor en su pulsera para que pueda realizar compras dentro del parque. como se manejara el tiempo? en el momento en que el cliente coloque su pulsera en el lector el tiempo comienza a correr, el cual será mostrado en las pantallas y su pulsera se iluminara de color verde mientras este dentro de su tiempo, cuando el tiempo se le termine la pulsera encenderá una luz roja indicando la finalización, así mismo esta estará vinculada al servidor el cual realizara el registro en computadora de que el tiempo ya se termino. Tmbien será mostrado en las pantallas del lugar

Por medio de la aplicación se podrá apartar el área de fiestas detallando la cantidad de personas, nombres, edades y tiempo para poder tener listas las pulseras de los que entraran al parque

El punto de venta tendrá ventajas muy variadas tales como, corte de caja, control de inventario, control de tiempos, control de empleados….

**Juegos**

Se instalara en dos de los trampolines grandes que están frente a la pared, dos sensores de movimiento y dos proyectores , los cuales seran para proyectar dos juegos diferentes, uno constara en tener que realizar saltos grandes para ir escalando obstáculos y recoger monedas para llegar hasta lo mas alto o lejos posible , quien llegue a lo más alto o recoja mas monedas se le generaran puntos en su usuario los cuales podrá cambiar por tiempo o productos, otro de los juegos consistirá en ir esquivando obstáculos con los brincos y tomar objetos valiosos que de igual manera el que llegue más lejos y consiga mas objetos generara puntos y beneficios