Compra y venta

7: Socios clave

Tiendas
departamentales
o locales que
cuenten con
terminal

8: Actividades clave

Marketing

Gestión de las tiendas on-line

6: Recursos clave

Publicidad

Equipo de desarrollo

1: Propuesta de valor

Poder comprar un producto u objeto mediante el escaneo de códigos y realizar las transferencias en los móviles por medio de los números de cuenta del usuario.

4: Relaciones con los clientes

-Redes sociales

Publicidad on-line

3: Canales de distribución.

Plataforma App Store (Android)

Platafroma App Store (iOS)

2: Seguimientos de clientes

Público en general, mayor de 18 años, con tarjeta de crédito o cuentas en los bancos.

9: Estructura de costos

computadora

-comida

Marketing

Desarrollo

5: Fuentes de ingreso

--Diseño, Color.