

<h1>Business Model Canvas</h1>		<i>Designed for:</i> <div></div>	<i>Designed by:</i> <div></div>	<i>Date:</i> <div></div>	<i>Version:</i> <div></div>
Partenaires Nous travaillons principalement avec nos utilisateurs, mais aussi avec des artstes reconnus afin de faire connaître la plateforme	Activités clés Nous avons plusieurs activités clés : <ul style="list-style-type: none">- La gestion de la création d'oeuvres d'art interactives- La vente de ces oeuvres	Proposition de valeur Notre service apporte une nouvelle dimension à l'art, en le rendant interactif et collaboratif. Nous permettons aux artistes de créer des oeuvres d'art interactives et collaboratives, et aux utilisateurs de participer à la création de ces oeuvres. C'est un concept qui a déjà fait ses preuves (1 million dollar page ou r/place sur reddit), mais qui est néanmoins encore assez peu exploité.	Relation client Nous entretenons de bonnes relations avec nos clients, en étant transparents avec eux sur la manière dont nous utilisons leurs données, et en leur permettant de les supprimer à tout moment. Nous leur assurons aussi la sécurité de leurs données, en les stockant sur la blockchain. Nous sommes aussi axés sur la communauté de par l'aspect collaboratif de l'oeuvre.	Segments de marché Nos clients sont séparés en deux catégories : <ul style="list-style-type: none">- Ceux qui achètent des pixels afin de créer une oeuvre d'art- Ceux qui achètent l'oeuvre d'art finale. C'est un marché assez niche, qui attire principalement deux types de personnes : <ul style="list-style-type: none">- Les amateurs de blockchain- Les collectionneurs d'art cherchant à diversifier leur collection	
	Ressources clés Notre service nécessite un hébergeur pour le site web (pas nécessaire si le site est sur la blockchain) et une certaine stabilité de la blockchain sur laquelle nous stockons nos informations. Nous n'avons pas de contenu à créer car il est fait par l'utilisateur		Canaux Nous comptons principalement utiliser les réseaux sociaux pour promouvoir notre service. De plus, en proposant gratuitement à des artistes de faire une oeuvre collaborative, leur influence pourrait nous permettre de nous faire connaître. De plus, nous pourrions faire appel à des streamers afin de faire connaître notre produit.		
Coûts		Sources de revenus			

Il existe deux types de coûts :

- Coûts fixes : Hébergement du site internet, salaire des développeurs
- Coûts variables : Frais de transaction sur la blockchain

Nous proposons deux articles :

- L'article de base est le pixel. Les clients ne sont pas limités dans le nombre de pixels qu'ils peuvent acheter, mais ils ne peuvent pas acheter de pixels qui sont déjà pris.
- L'oeuvre en elle-même.

Une fois l'oeuvre terminée, nous proposons de la vendre aux enchères. Les enchères sont ouvertes à tous, autant aux dessinateurs qu'aux collectionneurs, et le prix de départ sera fixé en fonction du prix des pixels et de leur nombre. Ces enchères sont ouvertes pendant une durée déterminée. A la fin de ces enchères, chaque participant se voit reversé une partie du prix de vente de l'oeuvre proportionnel à plusieurs facteurs :

- le nombre de pixels qu'il a acheté
- sa date d'arrivée dans l'oeuvre

Les clients seraient ainsi attirés par le gain potentiel et cela réduirait le risque de personnes qui achètent des pixels uniquement pour gâcher l'oeuvre.