

# Business Model Canvas

## Problème



Distraction facile quotidienne freinant la productivité

Manque d'attention -> perte de temps

## Communication



Réseaux sociaux pour les utilisateurs

Bouche à oreille

Pop-up annonce sur l'app

## Prop. valeur unique



N'est pas un **bloqueur** de distraction, car on ne peut tous les bloquer mais un outil d'apprentissage afin de pallier à ce problème et non pas l'ignorer.

Suivi de statistiques de son développement personnel face à ce problème quotidien

## Unfair advantage



Principale concernée par la problématique -> Vision appropriée du sujet.  
Contact journalier avec des personnes expérimentant le même problème

## Customer Segments



- Early adopters -> Jeunes (16-25) adeptes des réseaux sociaux
- Utilisateurs de téléphone susceptible aux distractions faciles

## Solution



Application mobile ludique contribuant à l'amélioration de la concentration et la baisse de distraction

## High-level concept

Le Duolingo de la concentration

## Key metrics



Exercices journaliers réalisés  
Nombre d'abonné mensuel

Observation des évolutions utilisateurs (Baisse de la déconcentration au fil du temps)

## Coût de la structure



Stockage d'informations clients, informations de compte et statistiques personnels de jeu.  
Hébergement maintenance de l'application mobile.

## Source de revenu



Abonnement mensuel des utilisateurs offrant une version complète de l'app.