



*La compra me gusta y
ATIC?*



STARTINNOVA

ÍNDICE

1. Propuesta de valor:	
1.1. Problema.....	Pág. 3
1.2. Novedad.....	Pág. 4
1.3. Diseño.....	Pág. 5-7
1.4. Ventajas.....	Pág. 8
2. Segmentación del mercado.....	Pág. 9
3. Recursos clave.....	Pág. 10
4. Flujo de ingresos.....	Pág. 11
5. Canales.....	Pág. 12
6. Actividades clave.....	Pág. 13
7. Relaciones con los clientes.....	Pág. 14
8. Alianzas clave.....	Pág. 15
9. Estructura de costes.....	Pág. 16-17

PROPUESTA DE VALOR

PROBLEMA

Diariamente nos encontramos con **interminables colas** a la hora de ir a comprar un producto, especialmente en centros comerciales.



A todos nos resulta una situación agobiante que aparentemente carece de solución. Optamos por intentar ir en momentos en los que no se da este problema, sin embargo, en muchas ocasiones, resulta imposible. De hecho, incluso preferimos no comprar el producto

en vez de soportar largas esperas, lo cual resulta perjudicial para el consumidor y para el empresario o vendedor.

Por una parte, el consumidor se ve obligado a **perder largos períodos de tiempo** en colas, tiempo que podrían estar invirtiendo en otras actividades o realizando otras compras. Además, a la hora de ir a realizar estas compras, el comprador necesita llevar un gran volumen de dinero, el cual puede extraviarse o ser robado. El llevar dinero físico supone también tener una cantidad de dinero limitada para gastar. En el caso de las tarjetas de crédito, puede darse su pérdida o robo.



Por otro lado, el vendedor sufre en su tienda una lenta rotación de sus productos, provocando que descienda la cantidad de beneficios económicos que obtenga por día de trabajo. Además, parte de ese beneficio tendrá que destinarlo a la contratación de más personal para poder abarcar la cantidad de clientela, y así intentar minimizar el tamaño de las colas en vano. Las cajas también pueden resultar un problema, ya que pueden averiarse en los momentos de más afluencia de clientes, y no poder utilizarse hasta que se hayan arreglado. Esto provoca que se formen colas aun mayores, y en el peor de los casos, que el consumidor se decida a no comprar.





NOVEDAD

Nuestro proyecto es un **nuevo método de pago** rápido, en el cual se sustituyen los métodos convencionales de pago (cola para pagar, paso por caja, entrega del dinero físico y desmantación de la alarma de seguridad para poder marcharse). En su lugar, proponemos una aplicación, la cual utilizará la **cuenta bancaria personal del cliente**, para realizar compras sin que sea necesario ningún tipo de paso intermedio (paso por caja). Su eliminación, supondría también la eliminación de colas y situaciones de estrés por pérdida de tiempo. Se trata de una aplicación sencilla, la cual también está al alcance de aquellos que sean menos hábiles en el uso de las tecnologías.

La compra se realizará sencillamente aproximando su **dispositivo móvil** al producto. En la misma aplicación, tras haber ingresado en ella, aparecerá una ventana en la que se muestre el producto que desea comprar y la información sobre él, como por ejemplo su procedencia, cuantas unidades hay en stock o si existen productos de características similares que nos interesen más. También le preguntará si desea hacer efectiva la compra en cuyo caso confirmaremos la pasarela de pago electrónica asociada a nuestra aplicación. La misma aplicación inmediatamente enviará un comunicado al banco para que realice la transacción oportuna y reportará esta operación al comercio donde se ha efectuado la compra.

Otra novedad de nuestra aplicación es la **supresión de los engorrosos tickets** que recibimos en cada compra y que acumulamos cuando son necesarios para realizar una devolución, u ocupan espacio innecesariamente en nuestras casas o monederos. En su lugar, se guardará un historial de compras en la aplicación y se enviará un ticket digital al propio smartphone desde el que realiza los movimientos bancarios como comprobante de estos.

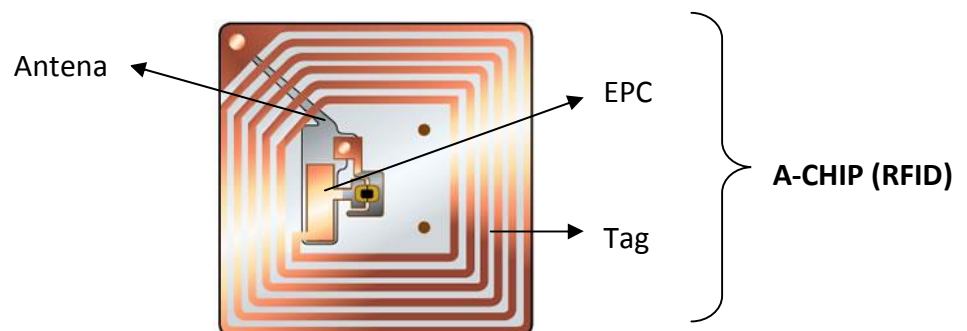
Por otro lado ATIC permitirá concentrar en una sola aplicación los múltiples programas de registro y fidelización al que actualmente "obligan" las distintas cadenas para que sus clientes puedan operar electrónicamente. Por esta razón, ya no será necesario tener una aplicación para cada una de las tiendas a las que vayamos a comprar, lo cual ocupa mucho espacio de la memoria el dispositivo, y resultan ser demasiadas para utilizarlas todas.

Sin embargo, la mayor novedad reside en que **se sustituye el hecho de hacer cola sin prescindir de la experiencia de comprar en persona**, de la cual muchas personas disfrutaban. Esta es la principal diferencia entre ATIC y otros tipos de pago electrónico.

DISEÑO

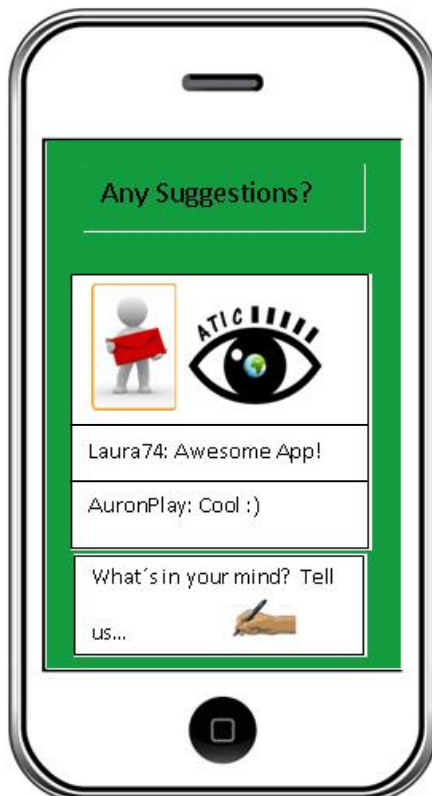
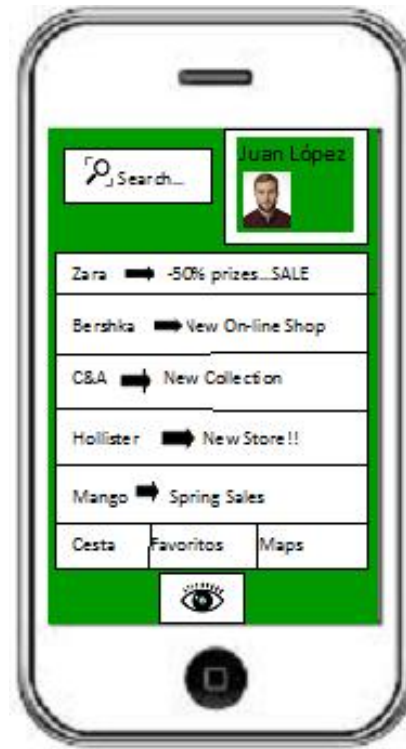
Nuestro proyecto consta de dos partes: la aplicación; y la manera por la cual se identifica cada producto- que cada uno lleve un tipo de chip denominado tag.

- **Tag:** se trata de un chip, el cual transmite información de forma pasiva, es decir, no emite ningún tipo de señal por sí mismo, si no que necesita que se le aproxime un dispositivo que le transmita la energía que necesita a través de pulsos electromagnéticos (el smartphone u otros dispositivos móviles). Esto provoca que no sea necesario ningún contacto, si no que por simple proximidad, de entre 10 cm. a 1m. del producto, podamos acceder a su información. Además, al ser de baja frecuencia y de tipo pasivo, no supone ningún riesgo para la salud humana. Para transmitir la información utiliza el **sistema RFID** (Radio Frequency IDentification- identificación por radiofrecuencia) de tipo anticolidión, lo cual permite que varios tag estén al alcance del comprador y puedan ser identificados con facilidad. Esta identificación se realiza mediante el **EPC** (Electronic Product Code- código electrónico del producto), por el cual se le asigna un número concreto a cada tag. En su fabricación cumplirán el **protocolo de comunicación ISO/IEC14443**, el cual garantiza la seguridad de los datos de la compra. El tamaño de los tag es de 1cm x 1cm, y son más finos que una hoja de papel. Su coste será de 0´20 cents. por el lote de 2.000 tags.





- **Aplicación:** se trata de una simple aplicación que será posible **descargar de manera gratuita** a través de Internet u otras plataformas para descarga de aplicaciones. Para poder utilizarla será necesario registrarse y abrirse una **cuenta**. Para ello, habrá que introducir el nombre, apellidos, cuenta bancaria y el pin de dicha cuenta, para poder verificar que se trata de su dueño, el correo por el que accederá a la cuenta, y una contraseña propia para evitar problemas de suplantación e identidad, como información mínima. Todos los datos que se den estarán sujetos a la **ley de protección de datos**. Tras haber ingresado, aparecerá la página de inicio en la que están las pestañas para poder ver el historial de compras(un registro en el que te aparecen todas las compras realizadas a través de la aplicación), los tickets de dichas compras, un buscador de tiendas y marcas, y dos pestañas, una para promociones y descuentos, y otra para las novedades que hay en tiendas que los usuarios pueden decidir si enviar, y adaptadas a sus compras(serán promociones sobre productos que el consumidor suela comprar). Además contará con una pestaña especial en la que aparezcan tus datos. Para acceder a ella será necesario introducir de nuevo la contraseña por motivos de seguridad. Como ya se ha descrito anteriormente, al entrar en contacto con un A-CHIP, aparecerá una ventana con información sobre el producto: tipo de producto, modelo, submodelo, cantidad disponible en tienda, etc., superando ampliamente la actual tecnología de los códigos de barras. Tras aceptar la compra, y que se haya realizado la transacción bancaria, el A-CHIP se desmantará y se anulará. De esta manera, al pasar por las barreras de las puertas no sucederá nada. Si por el contrario, se trata de un robo, el tag emitirá una señal acústica como aviso del robo. En caso de que se quieran realizar devoluciones, el tag, al poderse programar tantas veces como se quiera, se le insertará de nuevo el protocolo de funcionamiento anterior.





VENTAJAS

BENEFICIOS PARA LOS PARTICIPANTES

- **Cliente** (dueño del comercio): comprando los chips se reduce el número de empleados que es necesario contratar para que se sitúen en la caja cobrando a los clientes. Al reducir el número de personal se reducirían los costes de contratación. También se ahorra el dinero empleado en costear las maquinas de caja, que suponen un gasto más para el empresario. Incremento de ventas.
- **Proveedor** (creador de los chips): se verá beneficiado ya que aumentará la producción de los chips para poder abastecer a todos los comercios que demanden nuestra aplicación.
- **Usuario** (quien descargue la aplicación): aquel que haga uso de esta nueva forma más fácil y rápida de realizar la compra, es sin duda el que más se beneficia. No solo el ahorrar tiempo al realizar la compra si no también tener un historial sobre sus compras realizadas. Además, el usuario evitará tener que ocupar espacio de almacenamiento innecesario en su dispositivo, ya que la aplicación ATIC permite la compra en los comercios que incorporen los chips en sus prendas.

BENEFICIOS GENERALES

- Reduce la economía sumergida.
- Reducción o eliminación en su caso del coste asociado a la TPV.
- Reducción de personal destinado a operación de cajas.
- Incremento en el tiempo de atención al cliente en su compra.
- Posibilidad de realizar la compra online desde el dispositivo electrónico en caso de que no se encuentre la prenda deseada en la tienda. Además del envío gratuito al domicilio.
- Información útil que proporcionan los chips al usuario de la aplicación:
 1. Identificación del producto.
 2. Modelo.
 3. Submodelo.
 4. Talla.
 5. Color.
 6. Almacén.
 7. Imagen del producto en 3D para una mejora en la visualización.
 8. Mejora de la seguridad.