

2. Proposición de valor

Software que automatiza la compra de alimentos y productos de necesidad básica para el cliente.



A) Problemas a resolver.

El problema que este servicio busca resolver es el tiempo que gasta una persona promedio en hacer la compra, según un estudio realizado por *cetelem consumo* en Europa en el año 2015, el tiempo medio que una persona tarda en hacer la compra es de una hora y media a dos horas, suponiendo que hagamos una compra semanal, pasaríamos una media de 78 horas comprando al año. Lo que se traduce en que, una persona promedio de España (teniendo una esperanza de vida media de 83,3 años) estaría 9 meses de su vida en los supermercados. De ese tiempo en el supermercado, aproximadamente el 60% del tiempo lo pasamos caminando por los pasillos buscando los productos deseados.

Nuestro producto, dotaría al cliente de las herramientas necesarias para evitar los siguientes problemas:

- Hacer la lista.
- Ir al supermercado.
- Buscar los productos.
- Hacer la cola.
- Pagar.
- Volver hasta el domicilio.

Además, al no tener que ir presencialmente tantas veces a comprar, minimizamos el riesgo de ser “víctimas” de las estrategias de marketing que usan las empresas para que compremos más productos de los necesarios.

B) Novedad.

La novedad de nuestro servicio radica en que mediante nuestro software podemos identificar los productos agotados y automáticamente realizar una lista de la compra (que podremos editar), además del pedido a domicilio.

C) Factores.

Nuestro servicio consta del software y además de un pequeño lector de código de barras, este lector lo que hará será escanear los productos según los metemos en el frigorífico y añadirlos a una base de datos a la que podremos acceder, editar, compartir y más funciones. Todo esto lo haremos desde la aplicación instalada en nuestro dispositivo móvil, tablet, etc.

Este servicio se podrá obtener mediante una suscripción (compra del lector aparte). La aplicación estará disponible en todos los sistemas operativos y tendrá una UI (interfaz de usuario) y una UX (experiencia de usuario) pensada para todos los públicos.