

1. OPORTUNIDAD - DESREGULARIZACIÓN

- En Colombia en telecomunicaciones y otros servicios esenciales
- Grandes industrias globales basadas en servicios

¿TE IMAGINAS?

2. FLASH MOBILE

- La primera red social móvil
- Lanzado en noviembre de 2016 y ahora es el MVNO de más rápido crecimiento en México
- Fecha de lanzamiento Colombia: Agosto, 2018



3. RESPALDADO POR ACN

- Inició en EUA en **enero de 1993**
- **26 países en 4 continentes**
- Ingresos generados de **\$4 mil millones** en los últimos 5 años
- **Millones de clientes** adquiridos



La compañía de venta directa **más grande** a nivel mundial de telecomunicaciones, energía y otros servicios esenciales

4. FLASH MOBILE COLOMBIA

- Floreciente mercado de telefonía móvil con 36 millones de suscriptores
- Planes y Paquetes competitivos
- Más de 50,000 centros de recarga



5. NUESTRO MODELO DE NEGOCIO



6. NEGOCIO EN LÍNEA

Costo: \$975,000

FLASH OFRECE:

- Tienda en línea personalizada
- Back Office para Brand Leaders: información de producto, entrenamiento, reportes de clientes
- Servicio al Cliente en Colombia
- Call Center para Brand Leaders

TÚ adquieres clientes y construyes un equipo para tener más clientes **y Flash hace el resto**

7. INGRESO RESIDUAL PERSONAL

Hasta **10%** de tus clientes personales*

8. INGRESO RESIDUAL PERSONAL*

Ejemplo hipotético con fines ilustrativos únicamente

NIVEL	RESIDUAL	CLIENTES
TÚ	1% - 10%	TÚ 40 Clientes
1	1/4%	2 80 CLIENTES
2	1/4%	4 160 CLIENTES
3	1/4%	8 320 CLIENTES
4	1/2%	16 640 CLIENTES
5	2%	32 1280 CLIENTES
6	3%	64 2560 CLIENTES
7	6%	128 5120 CLIENTES

BENEFICIO DE **10,160** CLIENTES

Asume que cada QBL tiene otros **2**. Asume que cada QBL tiene otros **40** clientes personales con una factura mensual de **\$20,000**.

INGRESO RESIDUAL MENSUAL
\$8,284,000+

o **50% - \$4,142,000**
o **25% - \$2,071,000**

9. POSICIONES ALCANZADAS**

Los CABs son bonos ganados con base en los clientes adquiridos por los nuevos BLS

QBL	ETT	ETL	TC	RVP	SVP
TÚ 8	TÚ 10	TÚ 15	TÚ 15	TÚ 15	TÚ 15
Puntos de Clientes con 4 o más Clientes Portados	Puntos de Clientes	Puntos de Clientes	Puntos de Clientes	Puntos de Clientes	Puntos de Clientes
	600 pts TOTALES hasta 200 points	3,000 pts TOTALES hasta 1,000 points	20,000 pts TOTALES hasta 7,000 points		
¡Llega a ETT y a ETL cuanto antes!	CAB hasta \$45,000	CAB hasta \$120,000	CAB hasta \$320,000	CAB hasta \$410,000	CAB hasta \$455,000
ELEGIBLE PARA LOS RETIROS ANUALES					

10. ENTRENAMIENTO Y APOYO

- Soporte de tu Patrocinador
- Entrenamiento para construir tu negocio
- Eventos locales, regionales e internacionales
- Sistema en línea para construir tu negocio y darte soporte



Un negocio para ti, **idonde nunca estarás solo!**

**Se aplicará un Saldo de Servicio Móvil Adicional a tu cuenta en el mes calendario siguiente al mes calendario de consumo. El saldo del Servicio Móvil Adicional que se aplicará a tu cuenta será el consumo promedio del mes calendario de los 5 clientes de mayor consumo que hayas recomendado durante el mes calendario, hasta el monto máximo que sea igual a tu consumo en el mismo mes calendario. Es esencial que los Clientes Recomendados y tú, tengan un consumo mínimo de \$ 20.000 COP durante el mes calendario, para recibir el saldo del Servicio Móvil Adicional. El consumo en servicio móvil puede incluir: planes, paquetes y / o consumo por demanda (tarifa estándar) durante un mes calendario. *Revisa el Plan de compensación actual para más detalles. Las ganancias como Brand Leader de Flash Mobile se basan únicamente en la venta exitosa de productos a los clientes y su uso de esos productos. Las personas incurrirán en gastos en el funcionamiento de su negocio Flash Mobile, como la tarifa de registro y la de renovación, así como otros posibles gastos de operación. Al igual que con cualquier negocio, las ganancias y el éxito en Flash Mobile no están garantizados, pero dependen principalmente del compromiso, la persistencia y el esfuerzo de cada quien. Las personas pueden no ganar ingresos y pueden perder dinero como Brand Leaders.