



ESTRUCTURA DE COSTES

Si bien estamos tratando de minimizar costes, no sabemos hasta qué punto podemos apretarnos el cinturón en este proyecto. Conocemos el mundo de las aplicaciones en profundidad, pero tan solo a nivel usuario. Queremos embarcarnos en este reto de desarrollar una red social innovadora, pero debemos admitir que necesitaremos pasar primero por un proceso de aprendizaje para conocer en detalle todos y cada uno de los pasos a dar en esta empresa.

Por lo que hemos podido averiguar, el desarrollo de una aplicación como la nuestra requeriría de una inversión de entre 10.000€ y 20.000€, presupuesto que iría dedicado primordialmente a:

- **Programador:** se encargará de que la aplicación funcione tal y como tenemos planeado. Trabjará mano a mano con el diseñador, realizando los cambios y actualizaciones del sistema para que HUB siga mejorando.
- **Diseñador:** creará una interfaz atractiva para la app, un aspecto fundamental. Con la empresa ya en marcha trabajará conjuntamente con el programador para integrar las actualizaciones y nuevos contenidos. Contamos con miembros del equipo que creemos capaces de llevar a cabo este trabajo, pero al no haberlo realizado nunca, desconocemos si tendremos que externalizar esta tarea.
- **Servidor:** lugar donde almacenar todos los datos y desde el que dar servicio.

Si pasamos a definir la estructura de costes, podemos hablar de:

- **Los costes fijos:** los sueldos de los trabajadores, el mantenimiento del servicio y, si bien ahora que estamos comenzando trabajamos desde nuestras casas, en el futuro aquí se incluirían los gastos de una oficina.
- **Los costes variables:** siendo nuestro servicio una aplicación, los costes no aumentarían por el número de descargas o registros que se efectuarán.

Al no producir algo físico, no hemos tenido en cuenta economías de escala ni de amplitud o alcance.