

## FUNTSEZKO ELKARTEAK:

- Informatikan aditua den norbait kontratatuko dugu gure proiektua finantzatzeko eta gure ideia garatzen laguntzeko. Aldi baterako beharko dugu haren laguntza, ez betirako. Eta noizean behin ere kontaktatuko dugu honekin gure baitan konpondu ez ditzakegun arazoak konpontzen lagunduko gaituelako. Baina aplikazioaren programazioa gure esku geldituko da, badaukagulako horretarako jakinduria.
- Hasieran, Merchandisinga (kamisetak, katiluak, boligrafoak...) ekoiztuko digun enpresa batekin bat egingo dugu. produktuen diseinuak guk egingo ditugu, diseinatutako produktuak ekoiztera dedikatzen den enpresa bati bidaliko diogu eta enpresa honek produktua ekoiztuko digu prezio baten truke. Fruit of the Loom enpresak egiten duen jarduera da honen adibide bat.
- Behin gure aplikazioa ezaguna dela, enpresa batzuekin batera lan egingo dugu haien produktuak promoziona ditzagun, horrela, ordainsari bat irabaziko dugu eta enpresa horren "merchindising" a jarriko dugu eskuragarri, eta ez da gure kontu geldituko hauen ekoizpena. Adb: Ternua enpresak bere kamiseta eta mendiko motxila batzuk ematen dizkigu gure "merchindising" atalean jar ditzagun. Horrela jende gehiagori iritsiko zaie haien

produktua eta guk kostuak murriztuko ditugu. Biontzat da onuragarria.

