

ESTRUCTURA DE COSTES

- Modelo de Negocio basado en COSTES (75%): Al ser una APP gratuita, su principal objetivo es reducir costes.
- Modelo de Negocio según valor (25%): Necesario para incrementar la COMPETITIVIDAD. Al ser una aplicación nueva necesita crear mayor valor que sus competidores.

Los costes que tendríamos que soportar serían los siguientes:

COSTES FIJOS

- Staff
- Mantenimiento DATABASE
- Soporte clientes
- Conexión Internet
- Equipos informáticos

COSTES VARIABLES

- Actualización diseño App
- Actualización operativa App
- Marketing
- Otras inversiones

Tras un año de actividad económica, en el caso de tener beneficios notables, ampliaremos nuestro ámbito de actuación, es decir, llevaríamos a cabo una economía de campo:

- Incrementando el número de asignaturas de Primaria y Secundaria.
- Implementando asignaturas de Bachillerato.

FUENTES DE INGRESO

Al ser una App gratuita, nuestros ingresos se obtendrán:

- por la inclusión de publicidad: 0,10€/min, que a final de año sumaría un total de 1150€
- por inversiones varias un total de 16000€.

Estamos pensando en ofrecer algún tipo de servicio premium con coste para el usuario, lo que supondría tener más ingresos.

Además, si desea entrar en nuestra página web solo tiene que pinchar aquí:

<https://appstudy5.webnode.es/>

JAVIER REAL DE ASUA

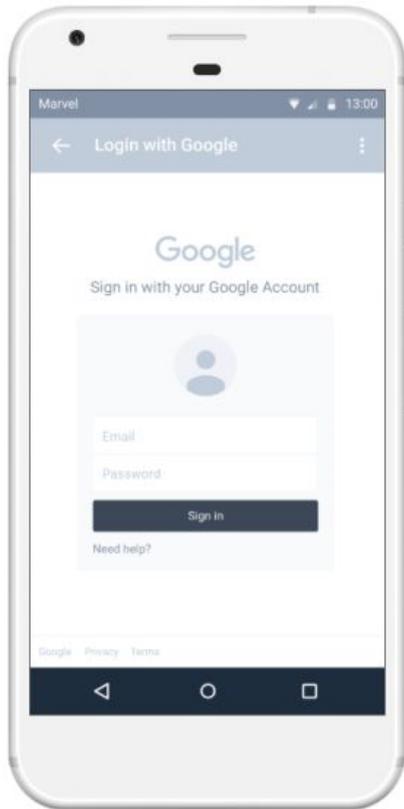
PAUL ODRIOZOLA

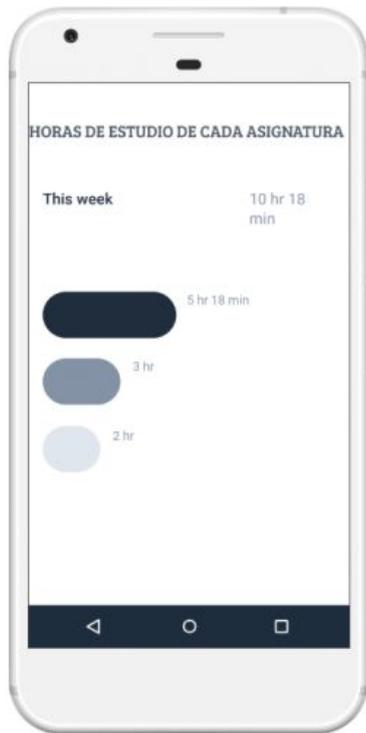
ALEJANDRO PARDO

JAVIER DE LA PEÑA

PABLO GONZÁLEZ

Y he aquí cómo sería el prototipo de la aplicación





RESUMEN PROYECTO

El aprendizaje es una de las etapas más importantes de la vida humana. Para ello es imprescindible mantener una buena educación, y que el alumno ponga cierto interés y esfuerzo en ello. Sin embargo, cada vez más alumnos tienen dificultades en casa a la hora de memorizar o comprender la materia.

Así mismo, hemos logrado desarrollar una nueva aplicación con el objetivo de colaborar con esos alumnos. Mediante este nuevo proyecto los alumnos conseguirán de una forma divertida y dinámica entender lo aprendido en el colegio. Gracias a innovadoras herramientas y juegos el alumno mejorará visiblemente sus resultados. Todo ello agrupado en el eslogan **ENJOY AND STUDY**