

Estructura de costes

Los costes iniciales son el factor más importante, ya que desarrollar una aplicación es un proceso que requiere mucho tiempo y dinero.

Pensamos cubrir este coste con una campaña de kickstarter, y hemos invertido muchos recursos en la forma de tiempo, haciendo un buen video y publicidad de el en redes sociales ecologistas.

Los costes fijos serán los de mantener los servidores abiertos, esto serán unos 25 euros mensuales hasta que la compañía se expanda, y necesitamos contratar servicios más amplios de servidores

Los costes variables son de unos 0,50 euros por mil usuarios, al tener que imprimir todos los códigos VR y distribuirlos a nuestros asociados. Cuando la empresa crezca, también lo hará este número dado a costes de mantenimiento y desarrollo adicionales.

Los costes de los descuentos que ofrece nuestra compañía serán cubiertos por nuestros las empresas con las que nos hemos asociado.

Contratar a trabajadores para que se ocupen de la logística y de la publicidad de la compañía será posible una vez lleguemos a una masa crítica de usuarios habituales. El cálculo de cuan grande este número de usuarios tendría que ser, al igual que la tabla de costes e ingresos esperados dependiendo en la cantidad de usuarios está en la sección de Fuentes de ingresos.

Tabla de costes dependiendo en cantidad de usuarios

Usuarios	Costes Iniciales	Costes Fijos	Costes Variables
1	≈ 3500	25	0,0005
10	-	25	0,005
100	-	25	0,05
1000	-	100	5
10000	-	500	50
100000	-	2000	5000
1000000	-	50000	20000