



ESTRUCTURAS DE COSTES



Las oficinas en las que se ubicará nuestra sede nos darán 300 euros al mes. El crear una aplicación en todas las plataformas 200. Para poder guardar los datos de la aplicación y poder desarrollarla se necesitaran servidores. Empezaremos con dos, estos nos costarán 5574 euros. A su vez necesitaremos a profesionales que se encarguen del mantenimiento de los servidores que será un trabajador que cobrará 1000 euros al mes. Las reformas necesarias para el local nos costarán un capital aproximado de 10000 euros. Para posibles costes adicionales necesitaremos 10000 euros. Ya que los impuestos dependen del beneficio de la empresa no puedo sacar exactamente lo que necesitamos.

	Gastos el primer año
Local	300€ al mes / 3600€ al año
Servidores	5574€ los dos primeros
Mantenimiento de los Servidores	1000 al mes es decir 12000 al año
Aplicación	200€
Reformas	10000€
Costes Adicionales	10000€
Primer año	41374€
Crédito necesario	45000
	Gastos el primer año

Los costes estarán divididos en dos: Costes fijos o variables.

Los costes fijos serán: El alquiler del local y mantenimiento de los servidores.

Los costes variables serán: La creación de la aplicación, reformas y costes adicionales

Los dos recursos claves más importantes serán: La creación de publicidad que promocioe la aplicación y el capital necesario para mantenerla operativa.

En nuestro caso la actividad clave no será la más costosa: Ya que no dependerá de lo que nosotros hagamos sino de los propios consumidores.

Para sacar el proyecto adelante solo necesitamos una cosa: Patrocinadores o socios. Ellos nos darán capital o más importante aún nos tendremos que dar a conocer a base de anuncios o difusión en medios de comunicación e incluso en ferias deportivas. Así nos daremos a conocer ya que cuanto más importantes nos hagamos más clientes tendremos.

Así pues los patrocinadores y socios son esenciales.

Nuestro objetivo como empresa es ganar capital pero si una empresa cobra de forma excesiva a sus clientes estos dejan la empresa. nuestra empresa tendrá dos clientes diferentes de los cuales tendrán formas diferentes de pago. Nosotros no solo ganaremos dinero cobrando al consumidor sino que lo ganaremos a base de diferentes formas en pequeñas cantidades, es decir, ganaremos dinero de muchas formas:

Suscripción: Cuando un cliente se registre tendrá que pagar una suscripción. Si es un club serán cinco euros. Pero si es un jugador pagará dos. Mensualmente se le cobrará al club 2 euros en cambio el jugador empezará a pagar solo si está en un equipo y pagará 1 euro al mes.

Anuncios: Cobraremos los anuncios a las empresas. Los jugadores tendrán más anuncios que los clubes pero no será una diferencia acusada.

En el caso de que un club fiche a un jugador por medio de nuestra aplicación cobraremos de dos formas: O el 10% de la cláusula o el 5% del sueldo del jugador durante un año.

Otras formas de pago: Esta última forma de pago será opcional. A los clubes les saldrá una serie de perfiles de distintos jugadores “los jugadores de la semana” estos jugadores abran pagado entre 1 y 5 euros por estar encima de la clasificación pero no se alterarán sus resultados ni su perfil en general, toda la información que salga en su perfil será fiable y verdadera.

Al ser una aplicación su acceso será muy fácil. Lo único que necesitamos es darnos a conocer para tener más consumidores y a su vez dar más opciones a los jugadores y clubes.

Los clientes vendrán para darse a conocer, tener más oportunidades y empezar en el mundo del deporte profesional. Nosotros le facilitaremos el camino para que se haga un gran futbolista y le encontraremos un buen equipo y viceversa, a un equipo le encontraremos lo mejor para su plantilla.

Los recursos más importantes que necesitamos son: Capital, mano de obra (poca pero cualificada) y patrocinio.

Para que este gran proyecto salga adelante necesitamos captar la atención del consumidor para que se sienta atraído y convencerle que nos necesita.

No haremos grandes obras ni nada de lo que necesitemos licencia sin contar con la creación de la aplicación como tal.