



Estructura de costes

Costes fijos:

Desarrollo de Producto: Incluye los costes asociados con el diseño y desarrollo del mando, como salario de diseñadores e ingenieros, software, herramientas de diseño, etc.

Producción de Prototipos: Costes para la creación de prototipos iniciales para pruebas y mejoras.

Licencias y Patentes: Costes asociados con la obtención de licencias y patentes necesarias para el producto.

Costes variables:

Materiales de Producción: Incluye el coste de los materiales necesarios para fabricar cada unidad del mando retro.

Fabricación: Costes de producción que incluyen mano de obra, energía, maquinaria y otros recursos directamente relacionados con la fabricación de cada unidad.

Embalaje y Envío: Costes asociados con la creación de embalajes atractivos y seguros, así como el envío de los productos a los clientes.

Economías de escala:

Descuentos por Volumen: A medida que aumenta la producción, es posible negociar descuentos con proveedores de materiales y fabricantes.

Eficiencias de Producción: A medida que la producción aumenta, es posible optimizar procesos para reducir costes unitarios.

Economías de amplitud o alcance:

Diversificación de Productos: Si la empresa planea ofrecer más productos en el futuro, algunos costes (como marketing y distribución) pueden distribuirse entre varios productos.

Uso de Plataformas Existentes: Si es posible utilizar plataformas de producción y distribución ya existentes para productos similares, se pueden lograr ahorros.