



ZINEZKUNTZA

Eider Trigueros, Olatz Salguero, Ekaitz Olaiz eta Irene Beti

SARRERA

Aplikazio bat egin nahi dugu filmen, zerien, dokumentalen eta podcasten bitartez ikasitakoa konplimentatzeko eta modu entretenigarri batean gauza berriak ikasteko.

Aplikazioan sartzean agertuko dira ikasgai desberdinetako izenak, adibidez: Biologia edo historia. Bertan sartzean agertuko dira hainbat filma, dokumental, etc.

Adibidez: Historian klikatzen baduzu eta gero bertan Napoleon bilatzen baduzu, Napoleonei buruzko edukia izango duzu.

Hau denaz euskaraz izango da hizkuntzaren erabilera sustatzeko.

BALIO PROPOSAMENA

Plataforma bat **filmak, serieak, podcast** eta **dokumentalak** eskaintzen dituena eskolako hainbat ikasgaien inguruan.

Helburua da modu ikus-entzunezko batean **ikasketen** interesa eta informazioa **osatzea**.

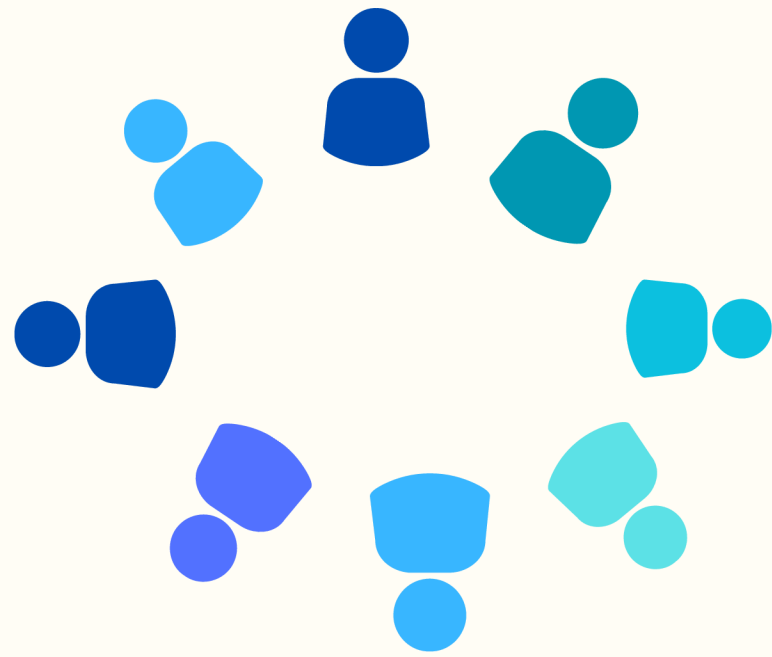


MERKATUAREN SEGMENTAZIOA

Edozein adinetako **ikasleei** dago zuzenduta produktua edota gehiago ikasteko prest dagoen edonorentzako. Bere adimena zuztatu nahi duen edonorentzako da erabilgarria aplikazio hau.

DBH. ko ikasleentzako dago bideratuta plataforma hau. Gainera Euskal Herrian erabilgarria egongo denez dena euskeraz izango da.





FUNTSEZKO ELKARTEAK

- **Eduki ekoizleak:** Pictures, Sony Pictures, Warner Bros, Paramount Pictures elkarteekin kontratuak sinatu.
- **Plataformak ordaintzeko:** Pay-Pal-ekin elkartzea.
- **Hornitzaile teknologikoak:** Amazon Web Services (AWS) eta Google Cloud.
- **Hezkuntza-erakundeak:** Eskolekin elkartzea hezkuntza-dokumentalak banatzeko
- **Datuak aztertu:** Enpresa bat laguntzen duena aztertzen kontsumitzaileen jokabideak.



DIRU ITURRIAK

Oinarrizko plana: 5-10 € hilean, gai espezifikoetako oinarrizko edukietara sartzeko aukera ematen du.

Premium plana: 15-20 € hilean, eduki eksklusiboetara sartzeko aukera eskaintzen du.

ORDAINKETA-METODOAK DESBERDINAK ETA ESKURAGARRIAK

- **Hileko harpidetza:** ordainketa txiki eta erregularrak egiteko eroso.
- **Talde edo familia deskontuak:** ikasleen edo familien artean partekatzea sustatzeko programa bereziak.

KANALAK

Estrategia digitalak eta funtsezko lankidetzak aprobetxatuko ditugu gure produktuak sustatzeko.



Iragarki eta argitalpen erakargarriak egingo ditugu Instagramen, TikTok-en eta LinkedIn-en bezalako sare sozialetan.



Ikastetxeekin eta irakasleekin lan egingo dugu plataforma gomendatzeko, webguneak antolatu eta doako probak eskaintzeko.



Internet-en bidez erabiliko da zeren eta aplikazio bat da

BEZEROEKIKO HARREMANAK



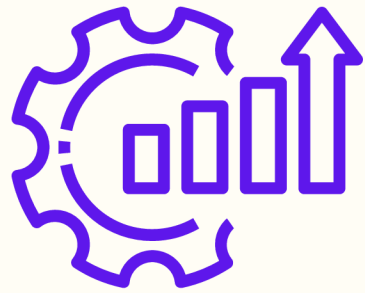
- Zerbitzu, laguntza eta orientazio bikainak eskainiko dizkiegu interneten bidez.
- Posta elektronikoko marketina eta bezeroarentzako arreta pertsonalizatua ere erabiliko ditugu bezeroekin harreman zuzena mantentzeko, konfiantza sortzeko eta gure zerbitzuen erabilera sustatzeko.
- Zalantza oso urgentea bada, telefono zenbaki bat edukiko dugu eta horrela hobeto komunikatu ahalko dira gurekin eta gure harremana hobeagoa izango da.
- Gurekin hitz egin ostean inkesta bat agertuko zaie gmailean beraien iritzia ipintzeko eta horrela guk enpresa moduan gauzak hobetzeko eta hurrengoan akats horiek ez izateko.
- Sare sozialen bidez publizitatea egingo dugu.



FUNTSEZKO BALIABIDEAK

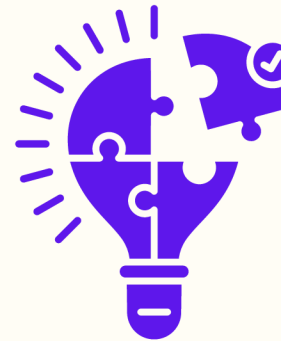
- **BALIABIDE FISIKOAK:** ekipamendu teknologikoa (ordenagailuak) bezeroekin komunikatzeko eta webgunea kontrolan izateko.
- **BALIABIDE INTELEKTUALAK ETA GIZA BALIABIDEAK:** webgunea egiteko profesionalak eta materiala, marketin talde bat publizitaterako eta filmak eukitzeko baimena.
- **FINANTZA-BALIABIDEAK:** gure aurrezkiak eta mailegua edo diru laguntza bat.

FUNTSEZKO JARDUERAK



1. Ekoizpena

- Softwarearen garapena
- Hezkuntza-edukia sortzea
- App-a erakargarria, erabilerraza eta eraginkorra dela ziurtatzea
- Aplikazioa akatsik gabea dela ziurtatzea



2. Arazoak konpontzea

- Feedback-az aplikazioen arazoak konpontzea
- Euskarri teknikoa
- Etengabeko optimizazioa



3. Plataforma edo sareko jarduerak

- Plataformaren kudeaketa
- Marketina eta erabiltzaileen erakarpena
- Datuen kudeaketa



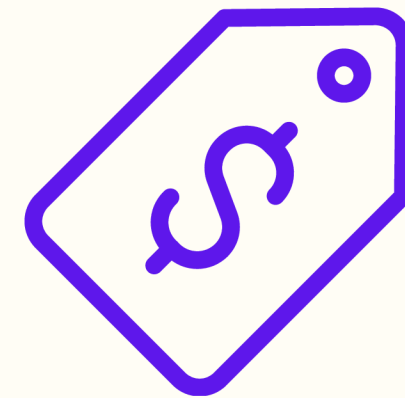
KOSTUEN EGITURA



1. Kostu finkoak

2. Kostu aldakorrak

3. Hedapen ekonomikoa





1. Kostu finkoak



- **Oinarrizko taldearen soldatak** (garatzaileak, diseinatzaileak, kudeatzaileak, etab.).
- **Oinarrizko azpiegitura teknologikoa:** zerbitzarien kostuak, hodeian biltegiratzea eta garapen-tresnak.
- **Garapenerako eta diseinurako erabilitako software-lizentziak** (adibidez, diseinu grafikoko tresnak, garapen-ingurune integratuak, etab.).
- **Hasierako marketina:** App-a merkatuan kokatzeko publizitate-kanpainetako gastuak.
- **Lege- eta administrazio-kostuak:** enpresaren erregistroa, araudia eta ideia patentatzeko kostua.



2. Kostu aldakorrak



- **Banda-zabalera eta hodeiaren edukiera:** Handitu egiten da erabiltzaileen hazkundearekin.
- **Bezeroarentzako euskarria:** Langile gehigarriak edo hirugarrenen zerbitzuak kontratatzea, erabiltzaile gehiagok laguntza behar duten heinean.
- **Edukia eguneratzea:** Ikasteko eduki berriak ikertzea eta app-ara igotzea ahalik eta azkarren eduki berriak eta zabalak izateko.
- **App-en denden komisioak:** Aplikazioa Google Play edo App Store bidez monetaritzen bada, plataforma horiek komisio bat kobratzen dute.
- **Ordainketak prozesatzeko kostuak:** Suskripzioengatiko edo erabiltzaileek egindako ordainketengatiko tarifak.



3. Hedapen ekonomikoa



- **Ikastaro gehigarriak edo espezializatuak eskaintzea:** Plataforma berak maila desberdinetarako ikastaroak har ditzake (lehen hezkuntza, bigarren hezkuntza, unibertsitatea) edo ikasketa arlo desberdinetan.
- **Funtzionalitate berriak integratzea:** foroak, lineako tutoretzak edo ebaluazio pertsonalizatuak bezalako tresnak gehitzea, azpiegitura teknologiko bera erabiliz.
- **Monetizazio anizkoitza:** Harpidetzez gain, publizitateagatik, premium materialen salmentagatik edo ziurtagiriengatik diru-sarrerak lor daitezke.