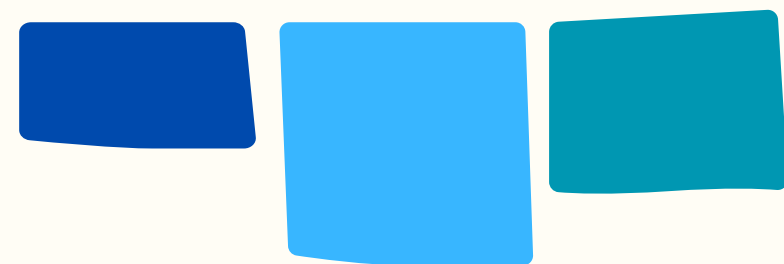




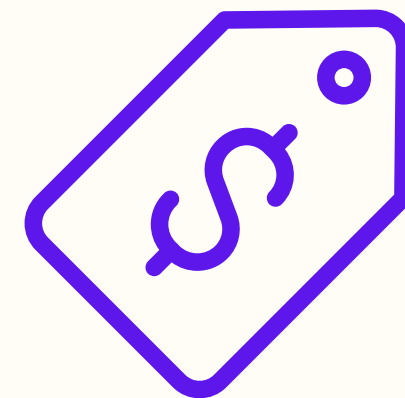
KOSTUEN EGITURA



1. Kostu finkoak

2. Kostu aldakorrak

3. Hedapen ekonomikoa





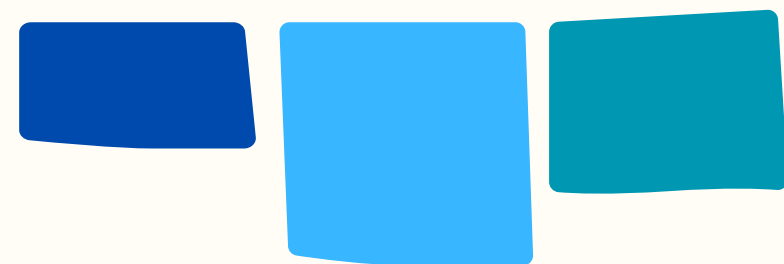
1. Kostu finkoak



- **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.