

FUENTES DE INGRESOS

1. PRECIO DE LA ENTRADA

El proyecto cuenta con múltiples fuentes de ingresos que aseguran su sostenibilidad y crecimiento a largo plazo. Los más importantes de ellos son los siguientes:

Inscripción a eventos educativos: Los participantes, ya sean estudiantes o escuelas, pagan una tarifa de entrada a la sala de escape histórica. Esto se aplica a los costos asociados con el diseño y mantenimiento de la plataforma.

- Crowdfunding: Colaboración entre empresas tecnológicas, editoriales educativas y organizaciones culturales que pueden recaudar dinero para un proyecto. Como resultado, reciben visibilidad y presencia de marca en eventos y plataformas.

Venta de licencias educativas: las escuelas y otras instituciones educativas pueden obtener licencias para incluir salas de escape en el plan de estudios. Esto incluye acceso a recursos ilimitados, información adicional y soporte comercial.

- Eventos personalizados: Se pueden ofrecer servicios de escape room para eventos especiales como fines de semana culturales, capacitación de contenidos o eventos técnicos que generen ingresos adicionales.

- Publicidad: En los casos en que el contenido esté disponible gratuitamente o sea accesible al público, también se considera publicidad de productos educativos.

2. PONDERACIÓN FUENTES INGRESOS

- Inscripción a eventos de formación: 40%
- Soporte de socios: 25%
- Descuento para egresados de la escuela: 20%
- Temas relevantes: 10%

- Publicidad: 5%

3. INGRESOS PARA INVERSORES INICIALES

Como este proyecto requiere una inversión importante, el dinero recaudado en la primera cuota se destinará a los siguientes fines:

- Cubrir los costos iniciales: se da prioridad a los costos relacionados con la compra de licencias de software, la creación de contenidos interactivos y los recursos técnicos necesarios para crear una educación de calidad.
- Desarrollo y evaluación de productos: Una parte de los ingresos se reinvierte en el desarrollo de plataformas, incluido el uso de tecnología como la virtualización o la mejora, creando espacio para esta última.
- Marketing y publicidad: Se asignarán fondos para marketing y comunicaciones, así como para promover y expandir el programa a más escuelas y estudiantes.

