

# VIREVO

## ESTRUCTURA DE COSTES

Aquí tienes la información resumida en una tabla:

| Categoría                                  | Descripción                                                               | Coste Estimado                                                              |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Desarrollo y Diseño de la App</b>       | Diseño de interfaz (UI/UX) y desarrollo técnico (programadores, backend). | Coste único o recurrente según el equipo (interno o subcontratado).         |
| <b>Infraestructura Tecnológica</b>         | Servidores, alojamiento web, bases de datos.                              | Coste recurrente, escalable según tráfico y almacenamiento.                 |
| <b>Mantenimiento y Actualizaciones</b>     | Actualizaciones, corrección de errores, mejoras de seguridad.             | Coste mensual o anual según el contrato con el equipo técnico.              |
| <b>Marketing y Adquisición de Usuarios</b> | Publicidad digital, promociones para locales.                             | Coste variable según el alcance de las campañas y modelo de monetización.   |
| <b>Personal</b>                            | Equipo de desarrollo (programadores, diseñadores, soporte/moderación).    | Coste recurrente de salarios o costes por subcontratación.                  |
| <b>Costes Asociados a la Monetización</b>  | Comisiones de plataformas por suscripciones o compras dentro de la app.   | 15% a 30% de los ingresos generados.                                        |
| <b>Costes Legales y Administrativos</b>    | Registro de empresa, patentes, protección de datos, acuerdos legales.     | Costes puntuales (registro, patentes) y recurrentes (impuestos, licencias). |
| <b>Monetización de la App</b>              | Publicidad dentro de la app, funciones premium o suscripciones.           | Depende del número de usuarios y los modelos de monetización.               |