

Estructura de costes

1. En qué consiste

La estructura de costes explica en qué cosas hay que gastar dinero para poder crear y vender nuestra báscula inteligente con una app.

1. Especificar con claridad los costes directos, indirectos, fijos y variables.

Costes de inversión inicial (Al principio del proyecto hay que gastar dinero para poder empezar, este dinero se gasta solo al empezar el proyecto.)	<ul style="list-style-type: none">- Crear la app que se conecta con la báscula- Diseñar y hacer la primera báscula- Comprar los sensores para medir el peso, la grasa y otros datos- Probar que la báscula funcione bien y que los datos sean correctos- Hacer publicidad para que la gente conozca el producto
Costes fijos (Los costes fijos son gastos que siempre hay que pagar, aunque se vendan pocas básculas)	<ul style="list-style-type: none">- El sueldo de las personas que crean la app y la báscula- El alquiler del lugar donde se trabaja.- El internet y los servidores para que la app funcione- Programas y licencias que se usan para trabajar
Costes variables (Los costes variables cambian según cuántas básculas se fabriquen)	<ul style="list-style-type: none">- Los materiales de la báscula (pantalla, sensores, carcasa)- El transporte para llevar las básculas a las tiendas o a las casas- Las cajas y el embalaje- La publicidad cuando se venden más productos
Costes directos (Los costes directos son los que están directamente relacionados con la báscula)	<ul style="list-style-type: none">- Sensores para medir el cuerpo- Fabricar y montar la báscula- Las funciones de la app que usan los clientes
Costes indirectos (Los costes indirectos son gastos necesarios, pero que no se pueden relacionar con una báscula concreta)	<ul style="list-style-type: none">- Personas que llevan las cuentas y los papeles- Ayuda legal y protección de los datos de las personas- Gastos generales de la empresa

2. Estimar los costes de inversión inicial para proyectos que lo requieran.

- Los tipos principales de costes son:

- 1) Economías de escala: Reducción de costes por aumentar la producción.

Si fabricamos muchas básculas:

- Cada báscula sale más barata.
- Podemos comprar materiales en grandes cantidades.
- Ganamos más dinero y podemos bajar el precio.

2) Economías de alcance: Reducción de costes al diversificar productos o servicios.

Si usamos la misma app para más servicios:

- Podemos ofrecer planes especiales para gimnasios.
- Podemos añadir funciones nuevas en la app sin gastar mucho más.
- Usamos la misma tecnología para más cosas.

2. Guía para desarrollarlo

1. Identificar costes fijos

Enumera gastos regulares como alquileres, salarios, licencias o mantenimiento de infraestructura.

Los costes fijos son aquellos que tenemos que pagar siempre, aunque no vendamos nada. Para nuestro proyecto podrían ser

- Alquiler del espacio donde se almacenen y ensamblen las básculas: 200 € al mes.
- Salarios del equipo básico: programadores, diseñadores y nutricionistas: 1.500 € al mes por persona.
- Licencias de software para la app y bases de datos: 100 € al mes.
- Mantenimiento de la página web y servidores: 50 € al mes.

2. Identificar costes variables

Lista los gastos relacionados con la producción, como materias primas o transporte, que dependen del volumen de actividad.

Los costes variables dependen de cuántas básculas produzcamos o vendamos:

- Materiales para la báscula: sensores, pantalla táctil, cámara, carcasa, etc. 50 € por unidad.

- Transporte y envío: 10 € por báscula.
- Publicidad según cuántos anuncios se hagan: 5 € por campaña pequeña.

3. Clasificar los costes directos e indirectos

Asegúrate de distinguir entre los gastos vinculados a la producción específica y los generales.

- Costes directos: gastos directamente relacionados con hacer la báscula y la app, por ejemplo materiales, componentes electrónicos y programación.
- Costes indirectos: gastos generales que no dependen de la cantidad de básculas, como el alquiler del local, electricidad, internet o salarios administrativos.

4. Estimar costes ambientales o sociales (si aplica)

Considera posibles impactos en el entorno o la sociedad y cómo mitigarlos.

- Impacto ambiental: la fabricación de la báscula genera residuos electrónicos. Para reducirlo, podemos:
 - Usar materiales reciclables en la carcasa.
 - Colaborar con un programa de reciclaje de electrónicos.
- Impacto social: nuestro producto ayuda a mejorar la salud de niños y adultos, fomentando hábitos de vida más saludables.

5. Estimar costes de inversión inicial

Si el proyecto necesita una inversión inicial destacada, desglosa los costes y estima el monto total.

Para empezar el proyecto necesitamos un dinero inicial:

- Compra de materiales para las primeras 50 básculas: $50 \text{ €} \times 50 = 2.500 \text{ €}$
- Desarrollo de la app: 3.000 €

- Compra de servidores y licencias iniciales: 500 €
- Publicidad inicial: 200 €

Total inversión inicial: 6.200 €

6. Justificar los costes

Explica por qué cada gasto es necesario y cómo impacta en la viabilidad del proyecto.

- Materiales y componentes: necesarios para fabricar la báscula y medir correctamente los parámetros de salud.
- Salarios: necesitamos un equipo que programe la app, diseñe la interfaz y supervise los datos de nutrición.
- Publicidad: sin ella, la gente no conocería nuestro producto.
- Licencias y servidores: la app debe funcionar online y de forma segura.
- Impacto ambiental: usar materiales reciclables demuestra responsabilidad social y ayuda a que el proyecto sea aceptado por más personas.