

# 10. ESTRUCTURA DE COSTES

## Costes Fijos:

- Alquiler del local
- Servicios básicos como la electricidad, agua e internet
- Sueldos del personal
- Licencias y permisos
- Mantenimiento del local y la limpieza de este

## Costes Variables:

- Compra de productos para la venta
- Reposición del stock según la demanda
- Costes asociados a eventos como premios o material promocional
- Consumo energético relacionado con el uso del cyber

## Costes Directos:

- Equipamiento del cyber
- Software y licencias de juegos
- Material para eventos y torneos
- Costes Indirectos
- Marketing y publicidad
- Formación del personal
- Costes de administración y gestión

## Costes Sociales

- Generación de empleo local
- La creación de un espacio seguro para la comunidad

## Costes Ambientales

- Gestión de residuos electrónicos como equipos obsoletos
- Consumo energético elevado por el uso de equipos informáticos

## Costes inversión inicial:

### **Acondicionamiento del local**

- Preparar el espacio (pintura, iluminación, mobiliario...).
- Adaptación eléctrica y de red para soportar equipos informáticos.

La inversión estimada en este apartado será media yendo a alta, según el estado en el que esté el local al principio

### **Equipamiento de tienda**

- Mostradores, estanterías y vitrinas para objetos de colección y demás
- Sistema para cobrar, como la caja registradora.
- Equipos informáticos básicos para la gestión.

La inversión estimada será media.

### **Stock inicial de productos**

- Compra de objetos de colección, merchandising y productos relacionados con videojuegos.
- Reserva de stock para la primera reposición

La inversión aquí será alta, ya que es clave para la propuesta de valor.

### **Equipamiento del cyber gaming**

- Ordenadores o consolas, prefiriendo que sean de alto rendimiento.
- Periféricos como teclados, ratones, auriculares, mandos...
- Mobiliario específico para ello como sillas gaming y escritorios.
- Software, licencias y juegos.

La inversión será alta, yendo de forma progresiva según la etapa del negocio.

### **Tecnología**

- Instalación de internet, de nuevo prefiriendo que sea de alta velocidad.
- Redes internas y sistemas de seguridad.
- Cámaras y control de acceso, si son necesarias.

La inversión media o alta, dependiendo de la instalación de cámaras y controles de acceso.

### **Marketing inicial y lanzamiento, para comenzar con el alojamiento de eventos**

- Publicidad en redes sociales.
- Material promocional y campañas de apertura.
- Eventos de inauguración para darse a conocer y con ello crear una comunidad.

La inversión será entre baja y media.