

MODELO DE SUSTENTABILIDAD

PRESUPUESTO

Fuente de ingresos: Inversión

TAPEQUE –RECICLAJE DE COMIDA		
Concepto	Monto	Observación
Egresos	2840.5	Inversión
Ingresos	29	Publicidad proyectada variable en función del número de usuarios 0.10 bob por cada descarga. Promedio de Ingresos de 2000 descargas por mes.
	144	Venta de tupper, Ganancia de 10Bs por Tupper por promedio de Ventade 100 tupper por mes.
Gastos fijos	287.3	Mantenimiento de la Aplicación
Gastos Variables	100	Publicidad en Redes sociales y volanteo en campus
Recursos Clave		-Sub-consultoría técnica de aplicación
		-1 Profesional gestor (Socialización, promoción y coordinación con los actores)
		-Sub-consultoría administrativa
		-Voluntarios para promoción y activismo (de 3 a 10)

PROYECCIÓN DE GASTOS FIJOS Y VARIABLES

GASTOS FIJOS	
ITEM	Costo
Mantenimiento de la aplicación	287.3
GASTOS VARIABLES	
Publicidad	100
Total	387.3

PROYECCIÓN DE INGRESOS FIJOS Y VARIABLES

(Expresado en USD)

INGRESOS FIJOS	
ITEM	Monto
Publicidad	200
INGRESOS VARIABLES	
Venta de tupper (10 Bs ganancia por tupper) (Con base a 100 Tupper por mes)	144
TOTAL	344

NOTA: Si bien la aplicación no es absolutamente sustentable por sí misma, consideramos que podemos acceder a capital semilla o premios en publicidad y material de difusión a través de empresas de telefonía y asociaciones empresariales. Se consideró también el tema de la suscripción, pero esa tendencia no es muy común en Bolivia, y mucho menos en el público meta.

CUADRO DE GASTOS TÉCNICOS

ITEM	BOB	USD	TIEMPO
Diseño Modelado Tipo de aplicación SO Android Data-Driven Apps UAGRM	1500	215.5	25 Días
Desarrollo Copyrights Desarrollo de fuente de complejidad simple	500 13000	71 1867	60 días
Puesta en Marcha Mantenimiento Mensual (1er mes)	2000	287	30 días
TOTAL		2440	115 Días

PROYECCIÓN A 6 MESES

(Expresado en USD)

MES	ACTIVIDADES	TIEMPO	COSTO	RECURSOS	TOTAL
1	Constitución legal	20 días	200	Sub-contratado	200
1	Socialización con Universidades	30 días	100	1 PERSONA	100
1	Socialización con la Cámara de Empresarios Gastronómicos	20 días	100	1 PERSONA	100
2	Diseño de la Aplicación	25 días	215.5	Sub-Contratado	215.5
3	Desarrollo de Aplicación (Copyrights, código de fuente de complejidad simple)	60 días	1938	1 persona	1938
5	Puesta en Marcha	30 días	287	Sub-contratado	287
					2840.5

LÍNEA DEL TIEMPO

