

Street\$hopping

Antes de nada,le explicaré,qué es una aplicación:

Una aplicación es un programa informático que realiza una tarea concreta, en nuestro caso, la tarea consiste en localizar tiendas cercanas a la ubicación exacta del usuario.

Los recursos clave permiten a las empresas crear y ofrecer una propuesta de valor, para establecer la relación con el cliente. Un proyecto de una empresa, como ocurre, en nuestro caso, en la empresa **Street\$hopping**, para que funcione, se pueden clasificar en:

Físicos:

Lo primero que le llama la atención al cliente es ver cómo es el diseño de la aplicación de la empresa. Para ello se requiere mucho esfuerzo, y sobre todo, mucho trabajo y tiempo. Nuestra empresa, **Street\$hopping**, necesita ciertos recursos físicos:

-La clave es el diseño de la aplicación, pero también su desarrollo, por tanto, para desarrollarlo podemos necesitar:

Una plataforma, donde se va desarrollar la aplicación. Existen diversos estudios que entregan estimaciones del número de usuarios que utilizan nuestra aplicación, ya que, la aplicación de Street\$hopping, localiza tiendas cercanas a la ubicación exacta del usuario.

-Nuestra empresa emplea, únicamente, el lenguaje nativo, en nuestro caso, el castellano, y más adelante, cuando nuestra se vaya desarrollando, emplearemos el Inglés, pero, de momento, nuestra empresa solo está ubicada en España.

-Nuestra aplicación necesita la conexión a Internet, donde se podrán obtener y guardar datos.

Una de las cosas que nos diferencia de otras empresas, es que, no necesitamos ningún vehículo, ya que, una aplicación que localiza tiendas cercanas, no requiere de ningún coche, autobús, y eso permite que la empresa tenga que invertir más dinero.

Intelectuales:

Nuestra marca de empresa es **Street\$hopping (compras en la calle)**, y esta, necesita recursos clave intelectuales, como, habilidades comerciales para conseguir clientes, y mantener una relación con ellos. Tenemos que establecer los derechos del autor, en este caso, los autores somos:

-Iñigo Ramírez-Escudero

-Gabriel Ramos

-Alvaro Asua

-Jaime Arteche

-Ramiro Urizar

Necesitamos adquirir conocimientos, para desarrollar la APP. El recurso más importante es el bien de consumo, en nuestro caso **Street\$hopping**.

Humanos:

Todas las empresas necesitan recursos humanos, aunque, en algunos modelos, las personas son más importantes que otros. En nuestro caso:

-Iñigo Ramírez-Escudero, se encarga del departamento financiero.

-Gabriel Ramos: se encarga de los recursos humanos.

-Alvaro Asúa: se encarga del departamento jurídico.

-Jaime Arteche: se encarga del departamento de **Marketing**.

-Ramiro Urizar: mi departamento se encarga del diseño, de mantener la aplicación.

Economico:

Algunos modelos de negocio requieren recursos o garantías económicas, como el dinero en efectivo, líneas de crédito, etc. Realizar un coste, aproximado, como la de nuestra empresa costará entre 15000 y 17000 euros.

Necesitamos una ayuda económica de los bancos, para poder llevar a cabo nuestro proyecto.

