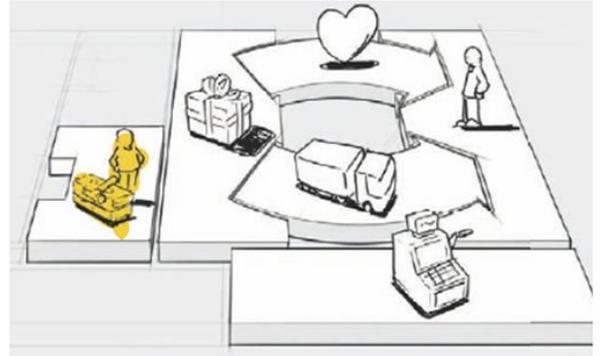


8. Recursos clave:

Para realizar nuestro proyecto y llevarlo adelante, dispondremos de unos recursos clave que explicaremos a continuación:

Recursos físicos: Para el software de nuestro producto serán necesarios ciertos utensilios materiales, como ordenadores que sean capaces de trabajar con programas de realidad virtual. Estos materiales estarán localizados mayoritariamente en las empresas con las que estableceremos una relación. Al trabajar con PYMES, contribuiremos en fomentar el crecimiento de este tipo de empresas en nuestro país. Por supuesto, también dispondremos de una oficina como recurso físico.



Recursos intelectuales: Consideraremos como recursos intelectuales los siguientes: la patente de la marca **Anevia** el conocimiento requerido para crear una aplicación junto a unas gafas de realidad virtual y el esfuerzo dedicados al desarrollo de las mismas.

Recursos financieros: Los socios de este grupo aportarán el capital inicial social de este proyecto.

Recursos humanos:

- *Nerea y Virginia.* Gracias a sus habilidades de dibujo y diseño, Nerea y Virginia pueden prestar su ayuda para crear diseños personalizados para las gafas, diseñar nuestra página web en internet y participar en la gestión de las diferentes redes sociales mencionadas anteriormente.



- *Ander:* Gracias a sus conocimientos de las nuevas tecnologías podrá colaborar con Visyon y Totemcat y ayudar a realizar el programa de software de VR de las gafas y configurar la aplicación.

- *Irene:* Gracias a sus conocimientos de economía y mercado, Irene puede coordinar la estrategia de mercado con las empresas colaboradoras y encargarse de mantener el contacto con los clientes, además de llevar también el apartado de atención al cliente.