



Recursos clave

Físicos:

Los principales recursos físicos serán los equipos informáticos ya que estamos trabajando en el ámbito de las aplicaciones móviles y los servicios a través de la web.

También contamos con un local alquilado en el que necesitamos mobiliario de oficina.

Intelectuales:

La marca representa la experiencia de nuestro cliente con nuestra aplicación, por lo cual debemos hacer que ésta tenga una buena imagen corporativa, que sea fácil de recordar y de identificar por parte de nuestro potencial usuario/cliente.

El principal recurso es la marca, pero también pueden ser los derechos de autor, patentes y bases de datos de clientes.

Los recursos necesarios para crear nuestra página web serán principalmente el dominio y el alojamiento de la página web o hosting.

Económicos:

El dinero es fundamental a la hora de lanzar una aplicación, está estimado que es necesario invertir una media de 3000 euros para una aplicación sencilla hasta más de 10.000 euros si



estamos buscando una aplicación más compleja y con más funciones. Además del necesario para realizar respaldos a los clientes o ya simplemente para los gastos del día a día.

Humanos:

Los trabajadores siempre son importantes y hay que mantenerlos junto con la empresa, de lo contrario esta no funcionará bien.

- Informático:** se encargará del desarrollo y mantenimiento de la aplicación móvil y de la página web .

- Community Manager:** su función principal será la de gestionar las redes sociales de la empresa. Empleando un community manager podremos mejorar la imagen de nuestra marca, podremos dar una mejor atención a nuestros potenciales clientes, podremos conocer las cifras de la repercusión y el conocimiento de nuestra marca en las R.R. S.S. y lo principal, aumentaremos la relevancia de nuestra marca.

- Administrador y comercial:** se hará cargo de la gestión de los gastos y la financiación de la empresa. Además de llegar a acuerdos con nuestros socios comerciales (restaurantes, casas rurales...) con los que se concreten los



descuentos que se aplicarían a los usuarios de la aplicación.