

RECURSOS CLAVE

Los recursos clave necesarios son los físicos, los humanos, los financieros y los intelectuales.

Recursos físicos:

Para llevar a cabo el proyecto sería conveniente disponer de una pequeña oficina donde nuestros informáticos puedan desarrollar su labor cómodamente.



Fuente: Internet.

Recursos humanos:

Para diseñar la aplicación contrataremos un diseñador gráfico/programador.

También necesitaremos un grupo de informáticos para que mantengan actualizada la aplicación y esté siempre a pleno rendimiento.

Por último, contaremos con la ayuda de un comercial que visite colegios y marcas con el objetivo de colaborar con ellos.



Fuente: Internet.

Recursos financieros:

Hará falta una primera inversión inicial, seguramente realizada por los socios. Posteriormente, recibiremos ingresos por parte de los usuarios; con los cuales nos abasteceremos.



Fuente: Internet.

Recursos intelectuales:

Los usuarios tendrán la opción de registrarse mediante correo electrónico, Google, e incluso Facebook, que hacen más rápido y fácil el registro.

Para las recompensas por la utilización de la aplicación, almacenaremos los datos de uso por usuario. También registraremos sus búsquedas para recomendarles contenidos que puedan interesarles.



Fuente: Internet.