

## **Recursos clave**

Existen en primer lugar recursos físicos necesarios para poder hacer uso de este entorno virtual de aprendizaje, como una oficina desde donde trabajar y diseñar el producto. Además un sistema de informática para el diseño inicial del servicio y una vez realizado, el mantenimiento y mejoras. Y por último una red de distribución online para vender el producto, a partir de una empresa de plataforma de venta de videojuegos.

En segundo lugar los recursos intelectuales son casi propios de nuestra empresa ya que al no ser un proyecto que mejora una idea, sino un emprendimiento desde el inicio, nos hemos inspirado en el funcionamiento de la empresa "activision" que han desarrollado reconocidos videojuegos y ocupan un lugar muy importante en los entornos virtuales. Además dependemos de los sistemas informáticos diseñados por los programadores de videojuegos.

Por otra parte, el sector de recursos humanos es crucial para el desarrollo y creación del proyecto, tanto como para la creatividad y conocimiento de poder hacer funcionar un entorno virtual creado a partir del mundo real y acomodado para cada idioma seleccionado. Necesitando así programadores de videojuegos, lingüistas, el servicio de una empresa de venta de videojuegos y desarrolladores de tecnologías VR. Además de un contable que lleve las cuentas y el control financiero.

Por último, los recursos financieros van a funcionar a partir de las ventas e ingresos conseguidos en la expansión y utilización del juego. Por otra parte, la financiación inicial se basa en la intervención económica de inversores y préstamos bancarios.