

Socios clave

Para desarrollar el producto, precisamos de dos tipos de socios clave.

Por un lado, aunque “Virtual Travellers” no se define como un videojuego, las plataformas de venta serán principalmente plataformas de compra on-line de videojuegos por lo que habrá que establecer un contrato con estas empresas para que se permita la venta. Estas plataformas son las más adecuadas ya que disponen de la tecnología suficiente para permitir la descarga de programas de realidad virtual.

Por otro lado, contrataremos a un numeroso grupo de programadores y a un equipo de lingüistas. Los programadores se encargan de crear los entornos virtuales, de permitir la interacción online y desarrollar el software de corrección lingüística. En este revolucionario software intervienen los lingüistas que se encargan de aportar las pautas necesarias para que la corrección sea correcta.

En cuanto a los programadores, una vez creada la plataforma no precisaremos de la ayuda de la mayoría de ellos ya que simplemente quedarán tareas de solución de fallos o de desarrollo de actualizaciones.

