



### 3. SOCIEDADES CLAVES

Los principales socios y proveedores necesarios para que el proyecto funcione son: un informático o una empresa informática, necesaria para la creación, programación, mantenimiento y actualizaciones de la aplicación; por otra parte, contratar el diseño de una página web en la que los interesados puedan obtener información.

A su vez, las sociedades principales en relación con nuestra empresa serían las universidades y centros educativos privados que oferten estudios superiores; academias, alojamientos, instituciones que proporcionen becas y ayudas; además del Estado y sus diversas instituciones públicas, que habrían de facilitarnos subvenciones. Además de los distintos trámites burocráticos y legales necesarios para llevar a cabo los registros, matrículas, pagos, y procesos necesarios.