



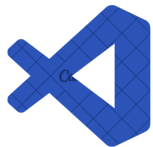
## 8) FUNTSEZKO BALIABIDEAK

Gure proiektuak ondo funtziona dezan beharrezkoak dira aplikazioaren arrakasta bermatuko duten **baliabide fisiko, intelektual, humanitario eta finantzarioak** ondo zehaztea. Baliabide fisikoei dagokionez IkasMatch teknologian oinarritutako aplikazioa denez eta nagusiki online jardungo duenez, beharko ditugun baliabide fisiko gehienak **azpiegitura teknologikoarekin** lotuta egongo dira.

Hasteko, "**Microsoft Azure**" plataforma web zerbitzari gisa erabiltzea erabaki dugu. Web-zerbitzari honek gure aplikazioak behar bezala funtzionatzeko beharrezkoak diren fitxategiak eta datuak biltegitatu eta erabiliko ditu (honek HTML, CSS, JavaScript fitxategiak, irudiak eta beste baliabide batzuk barne hartzen ditu). Gure aplikazioa web zerbitzari batean kokatzean, munduko edozein lekutatik eskuragarri jartzen dugu. Horrela erabiltzaileak nabigatzaileen bidez sar daitezke gure aplikazioan.



Microsoft Azure erabiltzea erabaki dugu; izan ere, gero "**Visual Studio Code**" kode-editorea erabiltzea pentsatu dugunez, uste dugu zerbitzaririk egokiena dela.



Azure-k VS Code-rako luzapen bat eskaintzen du, garapen-ingurunetik zuzenean Azure-ren zerbitzuekiko elkarreragina errazten duena. Hala ere, beste zerbitzari batzuekin ere egin daiteke, hala nola "Amazon Web Services" (AWS) edo "Google Cloud Platform" (GCP) web zerbitzariekin.

Programazioari dagokionez, aipatu dugun bezala hainbat programazio-lengoaia onartzen dituen "**Visual Studio Code**" kode editorea erabiliko dugu. VS Code ezaguna da bere malgutasunagatik eta hedagarritasunagatik. Lengoaia bakoitzerako luzapen espezifikoak instalatu ditzakegu, kode-idazketa errazteko eta funtzio gehigarriak eskaintzeko. Hemen alde batetik **HTML** interfazearen programazio-lengoaia erabiliko dugu teknikoki pantaila bidez zerbait erakusteko ahalmena ematen diguna (oinarrizko egitura definitzeko). Honen bidez, aplikazioan nahi izanez gero "Izena eman" edo "Erosi" esaten duen botoi bat egon HTMLrekin botoiaren irudia agertuko da, baina botoi horri klik egiterakoan ez da ezer gertatuko. Ondorioz, aplikazioaren zati funtzionala "**CSS**" edo "**JavaScript**" programatzaileekin egingo dugu.





Ondoren, **“C++” edo “JavaScript”** lengoaiak funtzionalitatea egiaztatzeko erabiliko ditugu. Esaterako, gure aplikazioan baieztatu egin behar dugu orientazioa emateko prestatzen den ikaslea benetan ikaslea dela eta ez profil faltsu bat. Hori lengoia hauen bidez sortuko dugun kodeen bitartez egingo dugu. Era berean, **React** (JavaScripten liburutegi bat) erabiltzen duen **"React Native"** garapen-esparrua erabiliko dugu gure kasuan mugikorreko aplikazioa eraikitzeke. Honek plataforma anitzeko aplikazioen garapena errazteko tresna eta konbentzio multzo bat eskaintzen du, iOS eta Android-erako jatorrizko aplikazioak sortzeko aukera emanaz, kode-oinarri komun bat erabiliz.

Bestalde, funtzioak denbora errealean ezartzeko, bereziki txaten eta bideo-deien funtzionaltasunerako, **WebSocket** bezalako teknologiak erabiliko ditugu.

Azkenik, zerbitzari-azpiegitura sendo bat eraikitzeke eta aplikazioaren eta datu-basearen arteko elkarreraginak kudeatzeko JavaScripten eskutik **Express.js** (Node.js-ekin) bezalako web garapeneko esparrua erabiliko dugu (erabiltzaileak ikusi ezin duen aplikazioaren zatia, bezeroaren eskaerak prozesatzeko eta dagozkion erantzunak bidaltzeko ardura izango duena).



Bestalde, Startinnovak funtsezko baliabideei buruz egindako eskemari jarraiki, "IkasMatch" hainbat **baliabide intelektual eta ukiezinetan** oinarritzen da, eta baliabide horiek funtsezkoak dira orientazio akademikoaren merkatuan arrakasta izateko. Honako hauek dira:

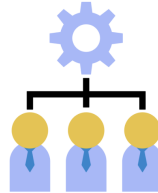
- 1) **"IkasMatch" marka**, aplikazio bat ez ezik, hezkuntza-gida pertsonalizatu eta eraginkor baten promesa ere adierazten duena.
- 2) Garapen-taldearen **jabego ezagutzak** garapen teknologikoaren ezagutzak eta hazkunde-estrategia berritzaileak barne hartzen ditu. Ezagutza multzo hori funtsezkoa da aplikazioaren etengabeko bilakaerarako eta egokitzapenerako.
- 3) **Elkarteei** dagokienez, bai afiliazio-harremanek (Udemyrekin), bai programatzaile batekin bat egiteak, plataformaren oinarriaren, egonkortasunaren eta sinesgarritasunaren zati izateaz gain, baliabide gehigarriei hazteko aukerari atea ireki ditzakete.
- 4) "IkasMatch" -ek baliabide intelektual eta ukiezin bidez babesten du bere berezitasuna eta originaltasuna. Horien artean:
  - **Egile-eskubideak:** Aplikazioak egile-eskubideak bermatzen ditu iturburu-kodea eta interfazearen diseinua bezalako elementuetarako, hura bereizten duen adierazpen sortzailea babestuz.



- **Marka erregistratua:** "IkasMatch" izena marka komertzial gisa erregistratuko da, bere nortasun bereizgarria babestuz eta beste aplikazio batzuekin nahasketak saihestuz.
- Etorkizunean, gure algoritmo berritzailea **software-patente** baten bidez babestea ere gustatuko litzaiguke.

5) **Datu-baseak** ikasle erabiltzaileen esperientzia akademiko eta profesionalei buruzko informazio zehatza gordetzen du. Horrek informazio baliotsua ematen du lehenetasun akademikoei, erronka komunei eta erabakiak hartzeko erduei buruz, eta horrek guztiak zerbitzuaren kalitatea hobetzen laguntzen du.

Bestalde, "IkasMatch" -eko **giza baliabideei** dagokienez, garatzaileek programazioari buruz duten **ezagutza espezializatua**, orientatzaile-taldeak hezkuntza-dinamikak ulertzea eta marketin-taldeak merkatua eta joerak ulertzea barne hartzen ditu.



**Sormenari** dagokionez, giza baliabide espezifikok honek marketinean eta publizitatean trebetasunak eskaintzen ditu, "IkasMatch" sustatzeko estrategia eraginkorrak ezartzen lagunduz. Hasiera batean, ez dugu pentsatu horretaz arduratuko den marketin-enpresa bat kontratatzea baizik eta guk sustatzen saiatuko gara (kostuak murrizteko).

Gainera, "IkasMatch" en, **gaitasun komertziala** funtsezkoa da "Udemy" bezalako hezkuntza-enpresekin afiliazio-akordioak ezartzeko eta kudeatzeko. Horrek berekin dakar termino onuragarriak negoziatzea, sustapen-estrategia eraginkorrak garatzea, harreman sendoak izatea, emaitzak aztertzea eta lankidetzak optimizatzea.

Amaitzeko, **finantza baliabideei** dagokienez, alde batetik **eskudirua** eta bestetik **kreditu-lineak** bereiz ditzakegu. Lehenengo honek enpresa batek dituen eskudiru edo aktibo likidoak egiten die erreferentzia. "IkasMatch" en kasuan, eskudirua funtsezkoa izango litzateke eguneroko gastuak estaltzeko, hala nola publizitatea, inbertsioak eta beste edozein gastu operatibo.

Bestetik, kreditu-lineak enpresa bati **mailegu** bezala diru kopuru jakin bat eskatzeko aukera ematen dioten finantzaketa-moduak dira. Hauek finantza-laguntza osagarri gisa erabil litezke, adibidez premiazko beharrei erantzuteko edo aukera estrategikoak aprobetxatzeko.

