

SOCIEDADES CLAVE

Entre los principales socios y proveedores que necesitamos para que nuestro proyecto funcione se encontraría twitch como proveedor ya que sería la aplicación que nos proporciona una plataforma directa para la transmisión en vivo y la interacción con la audiencia. Al centrarse en esta relación directa con los estudiantes, los creadores pueden mantener una conexión más estrecha y personal con su público, lo que podría ser fundamental para el éxito de las clases en línea. Por lo que mediante esta aplicación sería mediante la cual se retransmitirán nuestros conceptos de clases online, por lo que tendríamos que cumplir con las políticas y requisitos que exija la aplicación a sus creadores de contenido.

En cuanto a los socios que deberían de formar parte de nuestro proyecto para el funcionamiento de este, solamente nos encontramos los mismos creadores de esta empresa, ya que seríamos los únicos que obtendría un porcentaje de la empresa. Además al ser nosotros los únicos socios de la empresa dependiendo de la escala y naturaleza del proyecto, los creadores podríamos optar por mantener la empresa como un emprendimiento más pequeño y manejable, sin la necesidad de gestionar relaciones con varios socios y proveedores. A parte la toma de decisiones puede ser más eficiente cuando los creadores somos los únicos socios, ya que no se requeriría consenso con otros socios externos, lo que puede agilizar la implementación de nuevas ideas y estrategias. En cuanto a los ingresos de los ingresos generados por las clases pueden distribuirse entre los creadores directamente, lo que podría aumentar la rentabilidad del negocio, y eliminando así comisiones o acuerdos de reparto podría traducirse en mayores márgenes de beneficio.

