



### 3.SOCIEDADES CLAVE

Nuestros principales socios y proveedores de empresas que residen en la ciudad de Valencia. Estas empresas se especializan en la fabricación y comercio de tecnología audiovisual. Además de incluir proveedores de componentes electrónicos, distribuidores de equipos audiovisuales y empresas de software especializadas en realidad virtual.

Para nuestra empresa es importante los proveedores, ya que suministran los productos y servicios necesarios para la fabricación, mantenimiento y funcionamiento de los proyectores. Además, pueden ofrecer tecnología actualizada, componentes de calidad y soporte técnico, lo que contribuye al éxito y la eficiencia de la empresa.

Los agentes o socios clave para llevar a cabo en nuestra empresa, pueden incluir fabricantes de proyectores, proveedores de tecnología 3D, distribuidores y minoristas de equipos audiovisuales, empresas de software especializadas en realidad virtual, inversores y clientes potenciales.

El papel de los agentes de nuestra empresa puede variar, pero generalmente incluye:

#### 1. Fabricantes de proyectores:

Son responsables de diseñar, desarrollar y fabricar los proyectores ([Cenflor Iluminación S. L.](#))

#### 2. Proveedores de tecnología 3D:

Suministran la tecnología necesaria para la visualización y reproducción en 3D.

([Sony S.L](#))

#### 3.Distribuidores y minoristas de equipos audiovisuales:

Se encargan de la distribución y venta de los proyectores de realidad 3D a través de canales de venta establecidos.

([Stockmedia Audiovisuales](#))

#### 4. Empresas de software especializadas en realidad virtual:

Desarrollan aplicaciones y software compatibles con los proyectores de realidad 3D para ofrecer experiencias inmersivas.

([Unity Technologies](#))

#### 5. Clientes potenciales:

Son aquellos interesados en adquirir o utilizar los proyectores de realidad 3D, quienes pueden ser individuos, empresas u organizaciones que buscan aplicaciones audiovisuales innovadoras

[Algún ejemplo de clientes potenciales podría ser las empresas de educación y formación: Las instituciones educativas y las empresas de formación podrían utilizar proyectores de realidad 3D para crear entornos virtuales de aprendizaje y simulaciones interactivas.](#)