

Para una empresa que produce y vende lentillas de realidad virtual (VR), las sociedades clave incluyen:

1. **Proveedores de tecnología:** Fabricantes de lentes, pantallas y componentes electrónicos esenciales para el producto.
2. **Desarrolladores de software:** Colaboración con estudios de videojuegos y plataformas de VR para asegurar contenido compatible.
3. **Distribuidores y retailers:** Alianzas con plataformas de venta online y tiendas físicas para la distribución del producto.
4. **Fabricantes de accesorios VR:** Socios en la creación de productos complementarios como controladores y sillas de movimiento.
5. **Investigación y desarrollo (I+D):** Colaboraciones con universidades y empresas tecnológicas para innovar en el producto.
6. **Inversores:** Capital riesgo para financiar el desarrollo y la expansión de la empresa.
7. **Marketing y publicidad:** Socios en marketing digital e influencers especializados para promocionar las lentillas.
8. **Plataformas en la nube y de juegos:** Alianzas con servicios en la nube y plataformas de VR para ofrecer contenido.
9. **Reguladores y cumplimiento:** Consultores legales para asegurar el cumplimiento de normativas de seguridad y salud.

Estas asociaciones son clave para desarrollar, comercializar y distribuir el producto de manera efectiva.