

1. Sociedades Tecnológicas

- **Empresas de Tecnología Wearable:** como Apple o Google para integrar sensores avanzados en las zapatillas, como monitoreo de salud o seguimiento de rendimiento.
- **Startups de Materiales Avanzados:** colaboración con empresas que desarrollen materiales inteligentes, sostenibles o innovadores, como Graphene Flagship o Bolt Threads.
- **Empresas de Realidad Virtual y Aumentada:** como Unity o Meta para potenciar las experiencias inmersivas en tienda.

2. Sociedades de Diseño y Personalización

- **Marcas de Moda y Diseño de Lujo:** colaboraciones con diseñadores como Balenciaga para ediciones especiales.
- **Plataformas de Personalización Creativa:** como Procreate o desarrolladores de IA creativa para fomentar la co-creación con los clientes.

3. Sociedades Sostenibles

- **Empresas de Economía Circular:** asociarse con iniciativas como ThredUp o Loop para programas de reciclaje de zapatillas o reacondicionamiento.
- **Proveedores de Energías Limpias:** colaboraciones con proveedores sostenibles que abastezcan las tiendas y fábricas de ZYNK.

4. Sociedades Deportivas y de Entretenimiento

- **Equipos Deportivos:** alianzas con clubes de fútbol, baloncesto o eSports para zapatillas personalizadas para sus jugadores o fans.
- **Industria del Gaming:** asociaciones con desarrolladores de videojuegos como Epic Games para integrar los diseños de zapatillas en mundos virtuales.

5. Sociedades Culturales y Educativas

- **Artistas y Creadores de Contenido:** trabajo conjunto con artistas digitales o creadores de contenido para impulsar diseños únicos y promocionarlos.
- **Universidades y Laboratorios de Innovación:** cooperación con Stanford para desarrollar tecnología de vanguardia.

6. Sociedades de Experiencias Inmersivas

- **Espacios de Entretenimiento Futurista:** alianzas con empresas como Disney Imagineering o Dreamscape para expandir las experiencias en tienda con narrativas inmersivas.
- **Plataformas de Metaverso:** colaboraciones con empresas como Decentraland o The Sandbox para trasladar las experiencias de personalización al mundo virtual.