

7. FUNTSEZKO BALIABIDEAK

1. Baliabide Fisikoak

- **Lan gela edo ofizina:** Hemen egingo dira prototipoak, lan saioak eta ikerketak.
- **Ordenagailuak:** Diseinuak, simulazioak eta marketing estrategiak garatzeko ezinbestekoak.
- **Telefonoa:** Bezeroekin eta hornitzaileekin komunikatzeko, baita negozioaren eguneroko kudeaketarako ere.
- **Diseinatzeko materialak:** Prototipoen garapena egiteko beharrezkoak.

2. Baliabide Intelektualak

- **Baldintzapen teknologikoak:** Soinurik gabeko teknologia ikertzeko eta garatzeko ezagutza.
- **Patenteak:** Teknologia bereziak patentatzea, lehiakideetatik babesteko.

3. Giza Baliabideak

- **Diseinatzailea:** Diseinatzaile eta ingeniari gisa, sormena eta teknologia garaikideekin esperientzia handia duena.
- **Informatikaria:** Informatika eta webguneak diseinatzeko ezagutzak dituen pertsona, produktua online marketin eta komunikazioan laguntzeko gai.
- **Laguntza zerbitzua:** Salmentetarako eta antolaketarako abilezkoa, bezeroaren arreta hobetzen eta salmenta prozesuan laguntzen duena.

4. Finantza-Baliabideak:

- **Aurrezkiak:** Ekimen hau abiarazteko eta lehenengo gastuak ordaintzeko erabiliko diren baliabide ekonomikoak.

5. Proiektuaren Arrakasta Bermatzeko Elementuak:

- **Merkatu ikerketa:** Bezeroen beharrak identifikatu eta produktuaren ezaugarriak haien beharretara egokitzeko.
- **Finantza kudeaketa egokia:** Aurrezkiak ondo kudeatuta, behar den denbora eta itxaropenen arabera inbertitzea, produkzio prozesua eta marketin kanpainak finantzatzeko.
- **Prototipoen probak eta iritzi bilketa:** Merkatuko lehen irteerak eginean, erabiltzaileen iritzia bildu eta produktuaren hobekuntzak egingo ditugu.