

Recursos clave

Definición: Los activos esenciales que necesitas para operar, como tecnología, personal, infraestructura o alianzas.

¿Cómo se aplica esta definición a nuestro proyecto?

Para que el proyecto del kit de aprendizaje STEM con realidad aumentada funcione y sea un éxito en el mercado, hay varios elementos clave que debemos asegurar:

La calidad del producto y funcionalidad:

El kit de aprendizaje debe ser diseñado específicamente para que cualquier persona con más o menos experiencia utilizando este tipo de productos pueda aprender a usarlo con facilidad. Por otra parte, todas las piezas necesarias para poder utilizar el producto correctamente deben venir en las entregas para satisfacer las necesidades de los clientes.

Variedad de productos y contenidos educativos:

Se deberá ofrecer proyectos relevantes todas las semanas y estos deberán estar alineados con las necesidades educativas actuales. Mantener la plataforma digital actualizada es imprescindible para su correcto desarrollo y utilización.

Estrategias de marketing y ventas:

Podemos crear contenido demostrativo (videos, guías interactivas, tutoriales) que muestran los beneficios del kit y cómo usarlo. En segundo lugar, crearemos E-commerce propio y presencia en marketplaces como Amazon para llegar a un público amplio y es recomendable hacer alianzas estratégicas con distribuidores educativos y tecnológicos.

¿Qué relación tienen estos con los beneficios y gastos de la empresa?

Deberemos manejar nuestros de manera que podamos hacer todos los movimientos que necesitemos sin arriesgar demasiado. Para esto, diseñaremos un modelo financiero sostenible.

Costos controlados:

- Asegurar que los costos de fabricación y distribución permitan un margen de ganancia atractivo.

Generación de ingresos recurrentes:

- Un modelo de suscripción para acceso a nuevos contenidos y actualizaciones, lo que asegura ingresos a largo plazo.

Con estos elementos clave alineados, el proyecto del kit de aprendizaje tendrá una base sólida para crecer y destacarse en el mercado educativo y tecnológico.

Recursos Físicos

Activos tangibles para producir y distribuir el kit educativo:

- **Materiales de manufactura**
 - Componentes de hardware como sensores, placas electrónicas y piezas modulares.
- **Espacios físicos**
 - Oficinas para diseño y gestión.
 - Fábricas o talleres para ensamblar el kit (si la producción no se subcontrata).
- **Infraestructura logística**
 - Almacenes y sistemas de distribución para gestionar inventarios y envíos.

