



RECURSOS CLAVE

RECURSOS FÍSICOS

En nuestro caso no necesitaríamos disponer de grandes recursos físicos, lo cual supondría una gran **reducción de costes**.

Por otro lado no sería necesario unas oficinas o un almacén, dado que **externalizamos la venta** del material a una empresa distribuidora (Meta) la cual enviaría desde sus almacenes el material al consumidor.

Además, **subcontrataríamos** una empresa con experiencia en el sector de la realidad virtual para la realización del programa.

En nuestras oficinas solo nos encontraríamos los **equipos de marketing, apartado financiero, dirección y recursos humanos**.



RECURSOS INTELECTUALES, HUMANOS Y FINANCIEROS

Registraríamos en el **registro de patentes de España**, la patente del algoritmo de interacción del usuario con el entrenador personalizado, el cual se adapta a tu plan de entrenamiento.

Por otra parte, registraríamos tanto el **hardware** como el **software** del programa, el cual está basado en la creación de un plan de entrenamiento personalizado.

Como hemos mencionado anteriormente, nuestra empresa intentaría **externalizar** lo máximo posible tanto la parte de creación del programa, como la distribución del material necesario, para reducir costes.

Para financiar nuestra empresa se necesitan muchos recursos en la subcontratación de empresas especializadas en la creación de programas de realidad virtual, lo que supone una gran inversión económica. Por eso nuestra idea principal de financiación sería acudir a alguna aceleradora de empresas, o buscar un “business angel”, el cual nos proporcionase los recursos económicos suficientes a cambio de una parte de nuestra empresa.