

7. Recursos clave

1. Recursos físicos

- **Infraestructura tecnológica:** Servidores y sistemas de almacenamiento en la nube para alojar la aplicación y gestionar los datos de los usuarios.
- **Equipos de desarrollo:** Hardware y software necesarios para el desarrollo y mantenimiento de la aplicación.
- **Materiales promocionales:** Folletos, carteles y otros materiales de marketing para promocionar la aplicación.

2. Recursos intelectuales

- **Propiedad intelectual:** Patentes o derechos de autor relacionados con la tecnología de la aplicación y su diseño.
- **Base de datos de usuarios:** Información sobre los usuarios, sus hábitos de reciclaje y sus preferencias, que puede ser utilizada para mejorar la experiencia del cliente.
- **Contenido educativo:** Materiales informativos sobre reciclaje y sostenibilidad que pueden ser integrados en la aplicación.

3. Recursos humanos

- **Equipo de desarrollo:** Programadores y diseñadores que desarrollan y mantienen la aplicación.
- **Equipo de marketing:** Profesionales encargados de la promoción de la app y de la gestión de las redes sociales.
- **Atención al cliente:** Personal que se encargue de resolver dudas y problemas de los usuarios.

4. Recursos financieros

- **Inversión inicial:** Fondos necesarios para el desarrollo de la aplicación, marketing y operaciones iniciales, son un estimado de unos 3.500€ que buscaríamos principalmente 1 inversor interesado en el proyecto o con capital propio.
- **Flujo de caja:** Los ingresos los obtendremos a través de la venta de ese mismo plástico que recogemos, unos ingresos medios anuales de 3.000-4.000 euros en general, casi unos 300€ al mes.
- **Subvenciones y ayudas:** Existen ayudas a jóvenes emprendedores que ayuda con los gastos como: gastos de alquiler de locales, coworking, etc., la creación de la empresa, presentando el proyecto y teniendo un coste mínimo de 3.000€ hasta 40.000€ dando un 75% del dinero requerido para establecerse en un periodo de 3 años.