

Los **recursos humanos de Zenith** son el equipo de personas necesario para diseñar, crear el contenido, vender, implementar y mantener la experiencia multisensorial en los centros educativos.

Son el motor que transforma la idea y la tecnología en un servicio educativo de alto valor.

Las personas necesarias para diseñar este proyecto son los arquitectos contratados para crear la cúpula, un diseñador de videojuegos para crear las imágenes en realidad virtual y los videos que necesitarán los/las docentes proyectar en dicha cúpula relacionados con dicha materia.

Para impartir el contenido en las clases, será necesaria la presencia de los expertos pedagogos en LOMLOE. Así, nos guiarán y nos dirán las bases que tienen que tener esas asignaturas para así adaptar el servicio.

Los **recursos físicos de Zenith** son los que incluyen todos los elementos materiales necesarios para diseñar, fabricar, operar y mantener estas instalaciones inmersivas.

Para hacer la infraestructura, será necesario tener un taller o fábrica que contengan oficinas para hacer los planos de lo que necesitamos crear, administración, costes, cuentas... y almacenes donde se guardarán las piezas necesarias.

También será necesario tener unos buenos equipos de fabricación como impresoras 3D, máquinas CNC, cortadoras láser y herramientas eléctricas. Con dichos elementos la fabricación del proyecto será más profesional.

Todo tipo de materiales estructurales metálicos o de polímeros, paneles, componentes electrónicos y cableado. Gracias a este tipo de materiales nuestro proyecto será de calidad, no correrá riesgo de fallar su funcionamiento

La logística es esencial para nuestro proyecto por los vehículos de transporte y sistemas modulares de montaje ya que permiten que el producto llegue y funcione correctamente en los colegios.

Los **recursos financieros** son fundamentales para una empresa que crea cúpulas de realidad virtual porque son el soporte económico que permite que el proyecto exista, crezca y se mantenga en el tiempo. Este tipo de empresa requiere una fuerte inversión inicial: hay que investigar tecnologías inmersivas, desarrollar prototipos, fabricar estructuras físicas, comprar proyectores y sistemas de sonido avanzados, y contratar personal especializado.

Además, las cúpulas de realidad virtual no son un producto barato, por lo que disponer de financiación adecuada permite producirlas sin depender de las ventas inmediatas.

También facilita cubrir los gastos operativos del día a día, como mantenimiento, sueldos, logística o actualizaciones tecnológicas. Finalmente, los recursos financieros son importantes porque permiten que la empresa sea competitiva: invertir en innovación, mejorar sus productos y escalar hacia nuevos colegios o regiones. En resumen, sin una base financiera sólida, este tipo de empresa no podría desarrollar su tecnología, llevarla al mercado ni sostener un crecimiento estable.

Los **recursos intelectuales** son todos aquellos conocimientos, ideas y métodos que sostienen el valor de la empresa, porque representan su capacidad de innovar, mejorar y diferenciarse dentro del sector educativo y tecnológico. En este tipo de empresa, estos recursos son especialmente importantes porque la innovación no está solo en la estructura física de la cúpula, sino en la tecnología, el contenido educativo y el diseño de la experiencia inmersiva.

Uno de los recursos intelectuales más importantes es el **conocimiento especializado** que tiene el equipo. Esto incluye el dominio de la realidad virtual, la proyección inmersiva, la ingeniería audiovisual y la programación interactiva. No es solo saber usar estas tecnologías, sino entender cómo integrarlas para que funcionen dentro de una cúpula y cómo adaptarlas para que sean útiles en un entorno educativo.

Por último, están los contenidos educativos inmersivos, que no son simplemente vídeos o animaciones, sino experiencias diseñadas para que los estudiantes vivan conceptos de ciencia, historia, arte o matemáticas dentro de la cúpula. La creación de estas experiencias requiere guionistas, diseñadores 3D, pedagogos y especialistas en narrativa educativa.