

RECURSOS CLAVE

Para que FeelLink pase de ser un concepto a un prototipo funcional y comercial, necesitamos gestionar cuatro tipos de recursos clave, ajustados a la escala de nuestro proyecto.

1. RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES

- **HARDWARE DE PROTOTIPADO:** Sensores de frecuencia cardíaca (PPG) y conductividad, microcontroladores (tipo Arduino/ESP32) y módulos Bluetooth. Necesitamos componentes fiables para asegurar la precisión del "semáforo emocional".
- **INFRAESTRUCTURA DIGITAL:** Equipos para la programación de la App y servicios básicos de almacenamiento en la nube para gestionar los perfiles de usuario de forma segura.

2. RECURSOS HUMANOS Y CONOCIMIENTO

- **EQUIPO DE DESARROLLO:** Estudiantes encargados del diseño, montaje del hardware y programación de la aplicación.
- **ASESORÍA PEDAGÓGICA Y PSICOLÓGICA:** Colaboración con orientadores y psicólogos que validen que las señales de la pulsera son útiles para el autoconocimiento en casos de TEA, TDL o Alexitimia.
- **CUMPLIMIENTO NORMATIVO:** Asesoría básica para asegurar la protección de datos personales, especialmente al tratarse de menores y entornos educativos.

3. FUENTES DE FINANCIACIÓN (Fase Inicial)

Para cubrir la inversión inicial estimada (entre 1.150 € y 1.550 €), buscaremos las siguientes vías:

- **RECURSOS PROPIOS (Capital Semilla):** Aportación inicial de los socios para la compra de los primeros kits de sensores y materiales de fabricación.
- **CROWDFUNDING (Micromecenazgo):** Campaña en plataformas para preventa de las primeras unidades. Esto nos permite financiar la producción de los primeros lotes sin riesgo.
- **CONCURSOS DE EMPRENDIMIENTO JOVEN:** Participar en certámenes escolares o locales donde el premio sea financiación directa para proyectos de impacto social.

- AYUDAS A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA: Solicitar pequeñas subvenciones destinadas a proyectos tecnológicos que mejoren la inclusión y la convivencia en las aulas.

4. RECURSOS ECONÓMICOS DE GESTIÓN

- LICENCIAS Y PUBLICACIÓN: Presupuesto para las cuentas de desarrollador en Apple Store y Google Play.
- MARKETING DE LANZAMIENTO: Fondos destinados a la creación de materiales informativos (folletos para centros, vídeos demostrativos) y pequeñas campañas en redes sociales dirigidas a familias.