

## Recursos clave

### 1. Recursos Físicos

Los recursos tangibles esenciales para el funcionamiento básico de la báscula son:

- Los sensores, permiten medir datos corporales como peso, grasa y masa muscular.
- La pantalla, ya que facilita que el usuario vea la información de forma inmediata.
- La batería, para proporcionar la energía del dispositivo y pueda funcionar.

La **báscula** en sí es la estructura principal que integra todos los componentes y permite realizar las mediciones de forma segura y precisa, pero sin los elementos nombrados, el proyecto no podría cumplir su objetivo.

### 2. Recursos Intellectuales

Marca: Banni

Nombre de la app: Dossyni

#### **La App:**

- Es una aplicación para el móvil.
- Guarda los datos de la báscula.
- Da consejos de comida y ejercicios.

#### **La inteligencia artificial:**

- Es un sistema que piensa con los datos.
- Usa la información del cuerpo para dar consejos.
- Ayuda a mejorar la salud de cada persona.

#### **Los datos de los usuarios:**

- Son los datos del peso, grasa y músculo.
- Se guardan en la app.
- Sirven para ver si la persona mejora.

#### **La forma de trabajar:**

- La báscula mide el cuerpo.
- La app explica los resultados.
- Hace un seguimiento con el tiempo.

#### **Seguimiento para niños:**

- Mira si los niños crecen bien.
- Usa tablas de percentiles.
- No todas las básculas lo tienen.

#### **Lo que sabe el equipo:**

- Sabemos de tecnología.
- Sabemos de salud y deporte.
- Eso ayuda a que el producto funcione bien.

### 3. Recursos Humanos

Nuestro proyecto necesita recursos humanos con conocimientos en tecnología, nutrición y entrenamiento, ya que es fundamental contar con personas capaces de diseñar y programar la báscula con su aplicación, interpretar correctamente los datos corporales y transformarlos en recomendaciones útiles para el usuario. También es importante que el equipo tenga capacidad de organización, creatividad y resolución de problemas, para mejorar el proyecto, adaptarlo a las necesidades de las personas y asegurar que funcione correctamente.

### 4. Recursos Financieros

Nuestro proyecto necesita recursos financieros para adquirir los materiales básicos de la báscula, y para el desarrollo de la aplicación. El capital puede provenir de:

- ahorros del grupo
- apoyo familiar
- actividades de recaudación
- posibles ayudas escolares.

Estos recursos económicos permitirán construir un proyecto funcional sin necesidad de una gran inversión inicial.

### 5. Importancia de los recursos

- Los **recursos tangibles** permiten que la báscula funcione y realice mediciones correctas.
- Los **recursos humanos** aportan conocimiento y las habilidades necesarias para diseñar, programar y mejorar el producto.
- Los **recursos intelectuales** dan valor añadido mediante el software y los algoritmos de análisis
- Los **recursos financieros** hacen posible adquirir todos los materiales y desarrollar el prototipo.

Sin alguno de estos recursos, el proyecto no podría cumplir su objetivo de ayudar a mejorar la nutrición y el entrenamiento de las personas.

### 6. Recursos Disponibles

Tras analizar los recursos necesarios, se considera que son suficientes y accesibles para el desarrollo del proyecto, ya que los materiales pueden conseguirse en el mercado, el conocimiento puede ser aportado por los miembros del grupo y el financiamiento requerido es limitado y gestionable.

Esto permite llevar a cabo el proyecto de forma realista, asegurando que se pueda construir la báscula sin grandes dificultades.