

SOCIEDADES CLAVE

Para que el proyecto RedSuma funcione correctamente, es fundamental contar con una red de socios y proveedores clave, cada uno con un papel específico.

1. Empresas de ocio y cultura (socios clave principales)

- Ejemplos: cines, teatros, salas de conciertos, actividades recreativas.
- Rol: ofrecer descuentos y recompensas a los jóvenes voluntarios.
- Importancia: son esenciales porque generan el incentivo que motiva a los jóvenes y constituyen la principal fuente de ingresos mediante comisiones.

2. Entidades sociales y ONGs

- Asociaciones, ayuntamientos, residencias, organizaciones solidarias.
- Rol: proponer y gestionar los voluntariados.
- Importancia: garantizan el impacto social del proyecto y la oferta de actividades comunitarias.



SOCIEDADES CLAVE

3. Centros educativos (institutos y universidades)

- Rol: difusión del proyecto entre los jóvenes y posible colaboración en actividades.
- Importancia: facilitan el acceso directo al público objetivo y aumentan el número de usuarios.

4. Proveedores tecnológicos

- Empresas de hosting, servidores y desarrollo digital.
- Rol: asegurar el funcionamiento, mantenimiento y seguridad de la web y la app.
- Importancia: permiten que la plataforma esté siempre disponible y sea fiable.

