

# RECURSOS CLAVES

Estos recursos se dividen en recursos físicos, intelectuales, humanos y financieros.

## 1. Recursos físicos

Nuestro proyecto no requiere una gran infraestructura material, pero sí algunos recursos básicos indispensables para su funcionamiento. Entre ellos destacan los **ordenadores, teléfonos móviles**, una **buena conexión a internet**, una **oficina pequeña** para el trabajo en equipo y coordinación, así como **software y herramientas tecnológicas** necesarias para el desarrollo de la aplicación.

Además, contamos con un **set de grabación** para la creación de contenido deportivo, como vídeos de ejercicios y entrenamientos, que formarán parte de los servicios ofrecidos en la aplicación.

## 2. Recursos intelectuales

Los recursos intelectuales del proyecto se basan en los **conocimientos y habilidades del equipo**, que trabaja de forma colaborativa. Todos los miembros cuentan con un nivel adecuado en sus áreas y, en caso de necesidad, se apoyan mutuamente para resolver problemas y mejorar el desarrollo del proyecto.

Este trabajo en equipo, junto con la experiencia adquirida durante el proceso de creación de la aplicación, constituye un recurso intangible clave para el éxito del proyecto.

# RECURSOS CLAVES

## 3. Recursos humanos

El equipo principal del proyecto está formado por:

- **Leo**, encargado del área de marketing.
- **Melissa**, responsable de la gestión financiera.
- **Mahnoor**, encargada del diseño y la atención al cliente.
- **Galy**, responsable del mantenimiento y correcto funcionamiento de la aplicación.

Además, el proyecto cuenta con **entrenadores profesionales**, que aportan valor añadido a la aplicación mediante la creación de rutinas de ejercicio, asesoramiento, clases y seguimiento personalizado. Su participación es clave para ayudar a los usuarios a alcanzar sus objetivos y diferenciar nuestra aplicación de otras similares en el mercado.

## 4. Recursos financieros

En una primera fase, el proyecto se financiará mediante ahorros propios del equipo. En caso de necesitar más capital, se contempla la posibilidad de solicitar un préstamo bancario conjunto, repartiendo la cantidad necesaria entre los miembros del equipo para facilitar su devolución.

Posteriormente, la aplicación generará ingresos a través de un modelo de suscripción, con tres opciones:

- Una versión gratuita.
- Una suscripción básica de 5 euros.
- Una suscripción premium de 7 euros.

A medida que la aplicación crezca y aumente el número de usuarios, estos precios podrán incrementarse progresivamente. Los recursos financieros se destinarán principalmente al desarrollo y mantenimiento de la aplicación, publicidad, tecnología y pagos a entrenadores, reinvertiendo los beneficios en la mejora continua del proyecto.