

RECURSOS CLAVE

ArtRol



Para poder cumplir con nuestra oferta de proposición de valor, necesitamos unos recursos clave que desarrollaremos a continuación.

- Recursos físicos:** webs i redes sociales.
- Recursos inmateriales:** Creatividad y política de privacidad.
- Recursos humanos:** Nuestra gestión y dirección de la empresa.
- Recursos financieros:** Capital inicial necesario, ingresos y posibles subvenciones.

• RECURSOS FÍSICOS

El recurso físico más importante de nuestro proyecto es la web, ya que es la base fundamental de ArtRol. A través de ella, los artistas y los contratantes pueden contactar, comunicarse y aclarar todas sus cuestiones. Es el espacio donde se gestionan los perfiles, las contrataciones y todos los servicios que ofrece la plataforma.

Además, las redes sociales también son un recurso físico relevante, ya que uno de nuestros servicios premium es promocionar a los artistas mediante TikTok, Instagram y Facebook. Sin ellas no tendríamos una parte importante de ingresos.

The screenshot shows the ArtRol app's main interface. At the top, there are tabs for 'Oportunidades', 'Mis aplicaciones', 'Mensajes', and 'Soporte'. The 'Mensajes' tab is active, showing a list of messages. The 'Encuentra trabajos' section on the left lists three job opportunities: 'Actor para obra de teatro', 'Ilustrador infantil para libro', and 'Muralista para proyecto artístico'. The 'Atención al Cliente' section on the right shows a list of messages from clients like Jorge Ramírez, María Fernández, and Laura Gómez, with responses from ArtRol staff like 'Taller Artístico' and 'Soña Rojas'.



No obstante, nos publicitaremos de otras formas digitales, como periódicos o podcasts, esto hace que todas estas plataformas también sean un recurso físico importante. Los folletos de publicidad también entran en estos recursos.

Dados estos puntos, es evidente que dependemos de los dispositivos electrónicos. Es necesario disponer un móvil, una tablet o un ordenador con acceso a internet para poder visualizar la web. Por lo tanto, son un recurso clave en ArtRol.

• RECURSOS INMATERIALES

Dentro de los recursos inmateriales, la creatividad es uno de los elementos diferenciadores del proyecto. Es necesaria para promocionar a los artistas a través de los servicios premium, como ya hemos comentado. En la publicidad, es clave innovar y llamar la atención del público, nuestra creatividad puede marcar la diferencia en el futuro de un artista y, por lo tanto, también en nuestra app.

De la misma manera, las ideas innovadoras son fundamentales para mejorar y actualizar con el paso del tiempo la aplicación y la web. Siempre buscaremos adaptarnos a las necesidades de los usuarios y diferenciar a ArtRol de otros servicios similares.

Por otra parte, entre los recursos intelectuales se encuentran la política de privacidad y la base de datos de nuestros clientes. Estas personas tendrán que registrarse en la web para poder tener un usuario con sus preferencias y gestiones. Estos datos personales han de ser protegidos por la política de privacidad y así mantener la seguridad de nuestros clientes.



• RECURSOS HUMANOS

Los recursos humanos también son esenciales para que ArtRole funcione correctamente. Nosotras, las creadoras, vamos a desempeñar un papel importante en la gestión de los packs premium de los contratantes. Como bien definimos en los bloques anteriores, en el comienzo de la aplicación, seremos nosotras las que seleccionaremos a un grupo de personas con las características que el cliente necesita. Entre estas, podrá elegir las que mejor le acoplen y así ahorrarse todo el proceso de búsqueda entre cientos de perfiles. Posteriormente, esto puede desarrollarse con IA, pero en nuestros inicios será de forma manual.

Otro de los servicios premium es la promoción de nuestros artistas mediante las redes sociales. Esta gestión también está en nuestras manos. Asimismo, la publicidad de la web tanto en redes sociales como en la venta personal tendríamos que realizarla nosotras.

Así que nuestro proyecto tiene un funcionamiento más mecánico y automático, pero hay una parte más abstracta que ha de ser gestionada por las creadoras.

- **RECURSOS FINANCIEROS**

CAPITAL INICIAL NECESARIO:	CANTIDAD (€)
Asesoría legal básica, documentación y política de privacidad	800 €
Tecnología para gestión (software sencillo para móvil, tablet o ordenador).	1.000€
Márketing y difusión (diseño e impresión de folletos, cartelería para centros y web sencilla).	700€
TOTAL:	2.500€



- **INGRESOS**

INGRESOS RECURENTES DE LOS CLIENTES	PRESUPUESTO
ARTPACKS	Cada preselección por persona 10€
PROMOCIÓN PREMIUM DE ARTISTAS	Book de fotos publicadas en las redes sociales 5€ Vídeos editados y personalizados enviados por el artista 7€

- **POSIBLES SUBVENCIONES Y AYUDAS PÚBLICAS**

POSIBLES SUBVENCIONES Y AYUDAS PÚBLICAS	CANTIDAD ESTIMADA = 1.500 - 2.000