

## RECURSOS CLAVE

### Recursos clave del negocio (BCM)

Los recursos clave necesarios para el correcto funcionamiento de **Praktify** son tanto tecnológicos como humanos y organizativos. En primer lugar, la empresa necesita un equipo de desarrolladores y expertos en tecnologías digitales que se encarguen del desarrollo, mantenimiento y mejora continua de la plataforma web y de la futura aplicación móvil.

Asimismo, es fundamental disponer de una **base de datos sólida** que integre estudiantes, profesores y empresas, garantizando la correcta gestión de perfiles y ofertas de prácticas. Otro recurso clave es la **marca Praktify**, junto con su plataforma digital, que actúa como canal principal de conexión entre los distintos usuarios.

Por último, el proyecto requiere un **equipo de atención al cliente y orientación profesional**, además de alianzas estratégicas con centros educativos, que aportan credibilidad y facilitan la captación de usuarios.

### Inversiones necesarias para iniciar la actividad

A continuación, se presentan las inversiones necesarias para el inicio de la actividad, recogidas en el **activo del balance de situación**, diferenciando entre activo no corriente (inversiones a largo plazo) y activo corriente (inversiones a corto plazo).

Indica las inversiones necesarias para iniciar la actividad.

<b>ACTIVO</b>	
<b>Activo No Corriente (INVERSIONES A LARGO PLAZO)</b>	<b>23.000,00</b>
Edificios, locales o terrenos	
Instalaciones	
Maquinaria y utillaje	
Mobiliario y enseres	3.000,00
Equipos Informáticos	7.000
Programas Informáticos	12.000,00
Elementos de transporte	
Otras inversiones a largo plazo	1.000,00
<b>Activo Corriente (INVERSIONES A CORTO PLAZO)</b>	<b>158.264,00</b>
Materias Primas	
Existencias ( <i>producto terminado para la venta</i> )	
Otras inversiones a corto plazo	
Tesorería inicial o dinero disponible necesario en banco o caja	158.264,00
<b>TOTAL INVERSIONES = ACTIVO</b>	<b>181.264,00</b>

### Activo no corriente (23.000 €):

- Mobiliario y enseres: 3.000 €
- Equipos informáticos: 7.000 €
- Programas informáticos: 12.000 €
- Otras inversiones a largo plazo: 1.000 €

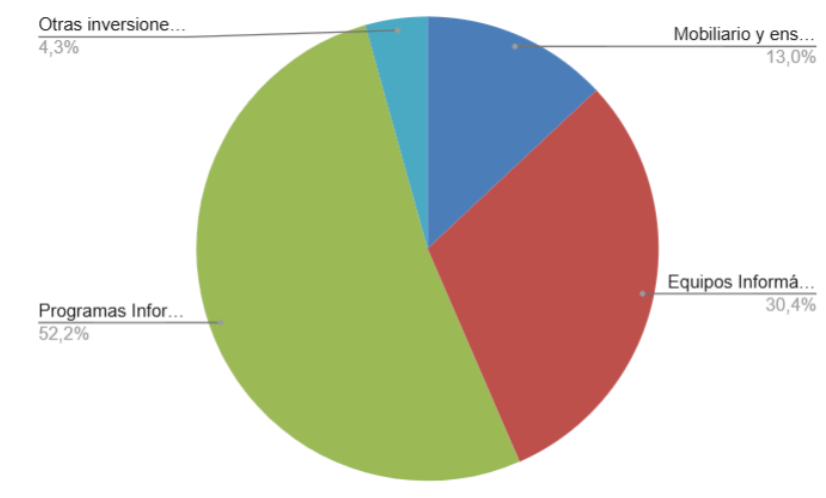
Estas inversiones están destinadas principalmente a dotar a la empresa de la infraestructura tecnológica y material necesaria para el desarrollo y gestión de la plataforma.

### Activo corriente (158.264 €):

- Tesorería inicial o dinero disponible en banco o caja: 158.264 €

La elevada tesorería inicial permite asegurar la liquidez del proyecto durante los primeros meses de actividad, facilitando el pago de gastos corrientes y el desarrollo estable del negocio.

El **total de inversiones necesarias** asciende a **181.264 €**.



## Recursos humanos y organigrama

Uno de los recursos clave más importantes de Praktify son las personas que forman el equipo promotor. La empresa está formada por **cuatro socios**, organizados de la siguiente manera:

**CEO (Director Ejecutivo):** responsable de la dirección general del proyecto, la toma de decisiones estratégicas, la coordinación del equipo y la relación con socios clave e instituciones.

**Responsable de Marketing y Organización:** se encarga de la estrategia de marketing digital, captación de usuarios, gestión de redes sociales, comunicación y organización interna de la empresa.

**Responsable del área económica y financiera:** gestiona la contabilidad, el control de costes, la planificación financiera y el análisis de la viabilidad económica del proyecto.

**Responsable de apoyo operativo y gestión interna:** colabora en la gestión diaria, atención al cliente, coordinación con empresas y centros educativos, y soporte operativo.

Este reparto de funciones permite una gestión eficiente y equilibrada de todas las áreas clave del negocio.

## **Plano de las instalaciones**

A continuación, se muestra el **plano de las instalaciones** de la empresa, que incluye oficinas de trabajo, una oficina principal, salas de reuniones, sala de videoconferencias, área común y servicios. Esta distribución facilita el trabajo en equipo, las reuniones con empresas y centros educativos, y la creación de contenidos y comunicaciones digitales.

