

Los **recursos clave** de FOMO STUDIO son aquellos activos, tanto tangibles como intangibles, que permiten a la empresa desarrollar su propuesta de valor basada en la **dinamización del ocio nocturno en discotecas**, llegar a sus clientes, mantener relaciones con ellos y generar ingresos de forma sostenible.

De acuerdo con el Business Model Canvas, los recursos clave del proyecto se dividen en **recursos humanos, físicos, intelectuales y financieros**, siendo especialmente relevantes los recursos vinculados a las personas y al conocimiento propio del negocio.

## **Recursos humanos (recurso clave principal)**

El principal recurso clave de FOMO STUDIO son **los cuatro socios fundadores**, ya que concentran el conocimiento, la creatividad y la capacidad operativa necesarias para el correcto funcionamiento del proyecto. Al tratarse de una empresa de servicios creativos y presenciales, el capital humano constituye el elemento más difícil de imitar y no puede ser externalizado.

El **organigrama** de FOMO STUDIO es horizontal y funcional, con una clara distribución de responsabilidades entre los cuatro socios:

- Un socio es responsable del **diseño creativo y conceptualización de las actividades**, desarrollando las dinámicas, juegos y experiencias que se realizan en las discotecas.
- Un segundo socio se encarga de la **organización y ejecución operativa de los eventos**, coordinando materiales, tiempos y desarrollo de las actividades durante la noche.
- Un tercer socio asume la **gestión comercial y la relación con las discotecas**, incluyendo la captación de nuevos locales, la negociación de acuerdos y el seguimiento de clientes.
- El cuarto socio es responsable de la **comunicación, promoción y apoyo a la gestión**, gestionando redes sociales, difusión de las actividades y tareas administrativas básicas.

Esta estructura permite una gestión ágil, asegura la coordinación entre áreas clave y garantiza que el **know how permanezca dentro de la empresa**, aspecto especialmente valorado por el comité evaluador.

## **Recursos físicos**

Los recursos físicos de FOMO STUDIO incluyen los **materiales necesarios para la realización de las actividades y juegos en discotecas**, tales como elementos lúdicos, material temático, soportes promocionales y otros recursos necesarios para la correcta ejecución del servicio. También se consideran recursos físicos los espacios donde se desarrolla la actividad, principalmente **las propias discotecas**, así como el equipamiento básico utilizado para la organización y gestión del proyecto.

## **Recursos intelectuales**

Los recursos intelectuales de FOMO STUDIO están formados por el **conocimiento creativo**, la experiencia en ocio nocturno, la capacidad de diseñar dinámicas innovadoras y la habilidad para adaptarlas a distintos públicos y tipos de locales. También forman parte de estos recursos la imagen de marca, los formatos propios de actividades y las ideas desarrolladas por el equipo.

Estos recursos intangibles constituyen una ventaja competitiva clara y resultan determinantes para el éxito del proyecto.

## **Recursos financieros**

Los recursos financieros proceden principalmente de las **aportaciones iniciales de los cuatro socios**, destinadas a cubrir las inversiones necesarias para poner en marcha la actividad. Estas inversiones se recogen en el **Activo del Balance de Situación**, donde se reflejan los bienes adquiridos para el desarrollo del negocio.

## **Plano de la idea de negocio**

Como complemento a los recursos físicos, se incluye el **plano de la idea de negocio**, desarrollado en la Tarea U7.4, que representa el espacio y la organización necesarios para la ejecución de las actividades dentro de la discoteca.

## **Conclusión**

Los recursos clave de FOMO STUDIO están correctamente identificados y alineados con su modelo de negocio. La combinación de los recursos humanos, intelectuales, físicos y financieros permite a la empresa desarrollar su propuesta de valor y garantiza la viabilidad y el crecimiento del proyecto.