

RECURSOS CLAVE

Al ser una APLICACIÓN destinada al intercambio de libros y material escolar, es esencial adaptar los recursos clave al enfoque tecnológico del proyecto. Los recursos clave se dividirán en físicos, intelectuales, humanos y financieros.

-Recursos físicos

- **Infraestructuras** que garanticen la seguridad, disponibilidad y fiabilidad de la aplicación
- Un **conjunto de dispositivos que sirvan de prueba**. Ordenadores, móviles, tabletas... Todos ellos servirán para poner a prueba la aplicación antes de lanzarla o de introducir cambios, garantizando su buen funcionamiento y que lleguen correctamente a los consumidores.
- **Oficinas** o bien espacios comunes para los trabajadores. Estos espacios servirán para poner ideas en común y desarrollarlas después.
- **Equipos de soporte técnico**, un hardware para las actualizaciones y mantenimiento de la aplicación.

-Recursos intelectuales

- Una **base de datos** en la que figuren usuarios y materiales. Sería un inventario con los libros y recursos que estén disponibles.
- Un **algoritmo de emparejamiento** para que los intercambios entre distintos centros escolares estén lo mejor organizados posible y sean coherentes y estén igualados.
- Una **buena reputación digital** para generar confianza tanto en las familias como en los centros.
- **Informarse** como empresa acerca de las distintas necesidades de las familias y centros que se deben cubrir.

-Recursos humanos

- Un **equipo de desarrollo** formado por programadores, diseñadores y también especialistas en ciberseguridad.

- **Equipo de comunicación y de marketing**, estos se encargarán de captar clientes y difundir la aplicación entre sus posibles consumidores.
- **Equipo encargado de soporte al cliente**, alguien a quien cualquier usuario pueda acudir en caso de duda o que surja algún problema.

-Recursos financieros

- **Capital inicial**: la inversión para llevar a cabo la aplicación y su lanzamiento.
- **Patrocinios**: colaborar con otras empresas como editoriales o librerías para obtener más financiación.
- **Ingresos propios de la empresa**: cuotas por suscripción, servicios premium a los que se pueda acceder pagando.
- **Fondos de impacto social**: dinero y apoyo proporcionado por asociaciones y fundaciones que promuevan la economía circular y el bienestar del medio ambiente.