

8. RECURSOS CLAVE

Recursos Tangibles:

- **El Local:** Debe ser lo suficientemente amplio para realizar ampliaciones a posteriori (zona tienda silenciosa vs. zona cyber activa) y tener buena ventilación/instalación eléctrica.
- **Hardware de Alto Rendimiento:** PCs con tarjetas gráficas actuales, monitores de alta gama (alta tasas fps, buena representación de color...), sillas ergonómicas...
- **Stock de Coleccionismo:** Inventario inicial de figuras y juegos atractivos (no solo lo "típico", sino piezas que llamen la atención en el escaparate).

Recursos Intangibles:

- **Conocimiento Especializado:** El personal debe saber diferenciar una figuras originales, y tener conocimientos técnicos para mantener los PCs funcionando sin contratar técnicos externos constantemente.
- **Contactos con Distribuidores:** Acuerdos con proveedores que nos permitan tener *stock* de novedades el día de lanzamiento.
- **Comunidad y Reputación:** La tienda debe ser sinónimo de confianza. Si organizamos un torneo, la gente debe confiar en que no habrá disputas entre los contrincantes, además de que se evitarán faltas de respeto