

RECURSOS CLAVE DE TINYBRAIN

RECURSOS FÍSICOS

- Infraestructura tecnológica.
- Servidores y sistemas en la nube.
- Equipos informáticos para desarrollo y pruebas.

RECURSOS INTELECTUALES

- Diseño pedagógico.
- Algoritmos de aprendizaje adaptativo.
- Marca, logotipo, eslogan y derechos de autor.
- Contenido propio.

RECURSOS HUMANOS

- Desarrolladores de videojuegos.
- Expertos en educación
- Diseñadores gráficos y de experiencia de usuario.
- Equipo de gestión y marketing.

RECURSOS FINANCIEROS

- Inversión inicial propia.
- Inversores del sector educativo y tecnológico.
- Subvenciones y ayudas a la innovación educativa.
- Ingresos generados por suscripciones y licencias.