

Miembros del grupo: Brian Carrión, Sara Alemany, Óscar Muñoz y Loubna El Haddar.

Proyecto: Brain Matter

Categoría: 2 (Proyecto)

Tutor/a: Leonardo Arenos Bordils

Centro educativo: IES Álvaro Falomir

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

1.1 Descripción de la actividad

La actividad que presentamos es un servicio a través de una plataforma digital enfocado a la ayuda académica que añade un algoritmo de organización escolar/laboral personalizable. Lo que se ofrece es un servicio de asistencia y refuerzo inmediato proporcionado por una serie de creadores de contenido online que, en base a sus conocimientos, aportarán a la web una serie de contenido especializado en un determinado ámbito. Además, recibirán una remuneración económica de aquellos sujetos que busquen apoyar al creador o conseguir una serie de privilegios en la plataforma, como por ejemplo el acceso a contenido privado del creador o el sistema de organización, el cual viene determinado por la información que recibimos de los usuarios (materias más difíciles, tiempo de estudio, edad...) a través de cuestionarios o mediante el uso que den los usuarios a la aplicación, si se acepta en los términos de uso.

Como complemento extra de la app, nuestra empresa proporcionará a los usuarios la posibilidad de adquirir por una pequeña cuantía de dinero el siguiente servicio: un calendario destinado a organizar las diversas actividades del usuario que lo utiliza. Este va dirigido principalmente a estudiantes, ya que les ofrece la oportunidad de gestionar correctamente su tiempo por las tardes. En el calendario, el estudiante colocará sus exámenes, trabajos y actividades extraescolares que lleve a cabo por las tardes. A partir de esto, la app se encargará de avisarle con antelación cuando se aproxima algún examen, además de organizarle el tiempo por las tardes, recomendando al usuario las horas más adecuadas para estudiar o realizar sus trabajos pendientes.

1.2. Evolución del proyecto: orígenes y actualidad

Este proyecto nació con el objetivo de poder ayudar a cualquier persona con dificultades académicas o con la necesidad de ampliar conocimientos sin tener que pagar una academia. Es decir, nace para poder ayudar y favorecer principalmente a estudiantes, con el fin de que puedan mejorar su rendimiento académico, adquirir mayores conocimientos y obtener excelentes calificaciones.

Pero, aparte de los estudiantes, puede visitar la plataforma cualquier persona, independientemente de su edad, lugar de residencia o de si estudia en un centro o no.

1.3. Perfil de los promotores

Somos cuatro alumnos del IES Álvaro Falomir, que cursamos 2º de bachillerato de Ciencias Sociales. Entre nuestros componentes encontramos a: Sara Alemany, Óscar Muñoz, Brian Carrión y Loubna El Haddar.

1.4. Valoración global del proyecto: puntos fuertes y coherencia

El proyecto consiste en una plataforma online enfocada al ámbito académico, ya sea para aprendizaje o refuerzo. Ésta es de gran ayuda para toda aquella gente que desea ampliar sus conocimientos o que necesita ayuda en una determinada asignatura. Mediante videos y directos de personas con conocimientos acerca de una materia o materias concretas, los usuarios aprenderán usando las tecnologías, a las que hoy en día prácticamente todo el mundo tiene acceso sin problemas. Consta de un servicio de pago y también de un sistema de organización de tareas y estudio eficaz, libre de complicaciones en cuanto a su utilización. Principalmente, busca poder ayudar tanto a usuarios de la plataforma como a creadores de contenido, lo cual es una de las facetas que más se valora del proyecto.

2. PLAN DE MARKETING

2.1 Definición del producto/servicio

Se trata de un servicio online que pretende ofrecer ayuda en el ámbito académico a todos aquellos que la necesiten. Se busca que el servicio sea rápido y barato, disponible al instante para todos aquellos que busquen un refuerzo o clase rápida sobre algún tema. El servicio que nosotros hacemos específicamente es de mediación entre el usuario y el creador. Los creadores de contenido, que pueden ser profesores, profesionales, estudiantes o alguien entendido sobre algún tema o materia en concreto, acuden a la plataforma con el objetivo de obtener un beneficio económico a cambio de depositar un contenido de tipo académico o informativo. Estos creadores regulan su contenido, privatizando y publicando los videos, directos o documentos que suban a la plataforma web. Por medio de una suscripción de pago de unos cinco euros al mes, se puede acceder al contenido privado que los

creadores quieran ofrecer y al servicio añadido que ofrece la empresa, el algoritmo de organización académica/laboral. Se pretende que a la plataforma online se le dé un uso académico, puesto que este es el principal objetivo, aprender y reforzar algún ámbito estudiantil. También se busca atraer a más creadores de contenido que abarquen otros ámbitos fuera de lo académico. La suscripción mensual se divide en dos porcentajes, un 60% para los creadores y un 40% para la plataforma, siendo ese el contrato inicial que se haría con los creadores.

2.2 Análisis del mercado

Principalmente nuestra app está destinada a la población española, pero futuramente intentaremos que abarque la máxima población posible.

Actualmente no conocemos apps que engloben los aspectos que nosotros queremos ofrecer, por lo tanto, la competencia se ve limitada. Creemos que será una app demandada, debido a que abarca a todos los estudiantes y no estudiantes que puedan tener algún tipo de duda o problema frente a la organización, a la comprensión o al aprendizaje.

2.3 Análisis de la competencia

Como competidores tenemos otras plataformas con contenido informativo o aplicado al ámbito académico. En general este tipo de contenido son referencias a procesos de resolución de problemas y generalizan mucho su contenido, dando así información confusa y a veces, obsoleta. Esto es algo que nuestro proyecto pretende cambiar, dando unas bases de contenido amplio y una posibilidad de resolución de dudas particulares. Además el sistema de algoritmos de organización permite una mayor versatilidad para organizar la vida académica, lo cual es una inclusión innovadora que destacaría nuestro proyecto por encima de cualquier otra plataforma relacionada con el ámbito estudiantil.

2.4 Marketing MIX

- Precio:

Registrarse en la plataforma es gratuito, además los usuarios disponen de unos servicios gratuitos por parte de los creadores. A parte también consta de unos servicios de pago, como el servicio de horario o acceso a contenido privado. Todo esto por un precio razonable y accesible.

- Producto:

Nuestro producto se trata de una plataforma digital que abarca dos aspectos, la organización y la educación. El de la organización consiste en un horario, y el de la

educación, en cambio consiste en el sistema de videos, directos y documentos explicativos que hacen que la gente amplíe sus conocimientos y resuelva sus dudas de manera eficaz, sencilla y en poco tiempo.

- Promoción:

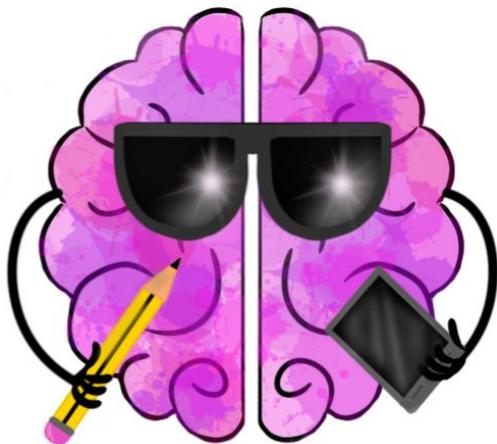
Se estima que nuestra idea cree un gran interés principalmente entre los estudiantes. Como es un sistema que aplica las nuevas tecnologías como vía de uso, se emplearán las redes sociales más populares para promocionarlo, donde gran parte de la población entra con frecuencia.

- Distribución:

La distribución se lleva a cabo por internet, donde tendrá una página oficial y diferentes perfiles por redes sociales. La principal forma de distribución será a través de su página oficial, pero también se busca que la aplicación esté disponible para las principales tiendas de apps de los dispositivos android, ios, windows y mac.

2.5 Identidad corporativa

Para señalar nuestro servicio, la plataforma digital, la asociaremos con la siguiente simbología:



Lo que pretendemos señalar con este símbolo es destacar que la empresa se encamina hacia el ámbito del aprendizaje y habilidades cognitivas por medio del uso de las tecnologías. El cerebro hace referencia al propio conocimiento humano, que es el principal elemento que hará que nuestro proyecto sea posible. Sin gente con conocimientos sobre diversas materias no se podría ofrecer nuestro servicio a la sociedad, ya que son estas personas junto a los usuarios serán quienes hagan crecer la plataforma. El cerebro sostiene en las manos un lápiz y un móvil, que hacen referencia a los estudios y a las tecnologías respectivamente.

3. PLAN DE PRODUCCIÓN Y CALIDAD

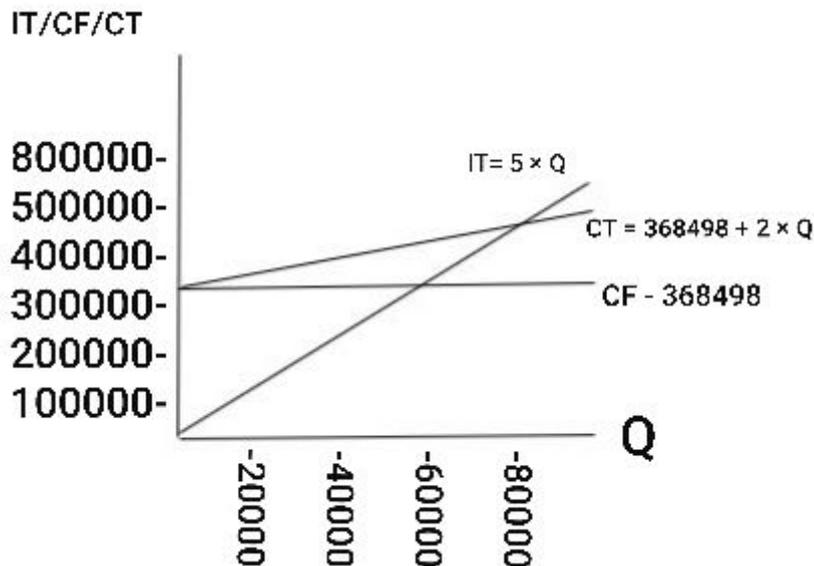
3.1 Producción de los productos y/o servicios

Nuestra plataforma será elaborada por el grupo de informáticos que trabajarán en la oficina. Cada uno se encargará de una función: La programación de la app, el diseño, las actualizaciones y propuestas de mejora, el correcto funcionamiento y seguridad de la aplicación, el mantenimiento de los servidores y el financiamiento y las monetizaciones. A parte, se necesitaría un matemático para la creación de algoritmos, que servirán posteriormente para que se recomiende contenido a los usuarios, destacar creadores populares, detectar anomalías en la red, clasificar diferentes tipos de usuarios, etc. Para elaborarla precisamos de un servidor, del cual los informáticos tendrán que ocuparse, optimizando y actualizando para que se acople a la velocidad y agilidad que se busca en una plataforma social online.

El umbral de rentabilidad de nuestra empresa sería el siguiente:

Q = suscripciones

A partir de 80000 uds vendidas, la empresa comienza a obtener beneficio.



3.2 Calidad

Desde el momento en que decimos iniciar el proyecto, una de nuestros objetivos principales era lograr alcanzar la calidad deseada, con la finalidad de llegar hasta

las expectativas de nuestros clientes, satisfaciendo estas al máximo. Para nosotros, la calidad no se limita únicamente a la del producto. Buscamos que nuestros clientes dispongan de los mejores servicios posibles, los cuales sean capaces de responder a todas sus necesidades y peticiones de una manera óptima.

3.3 Equipamientos e infraestructura

En cuanto a los equipamientos y a la infraestructura, la actividad de la empresa se llevará a cabo en un amplio local que dispondrá de una oficina con una gran mesa operativa con seis ordenadores de alta calidad. A cada ordenador le corresponderá una silla de oficina y habrá un armario archivador, tres estanterías, una papelera y tres lámparas colgantes de LED. Además, habrá un despacho con un escritorio, una silla de oficina, un ordenador, un teléfono, una cajonera archivadora y una lámpara de techo LED. En cuanto al material de oficina, se emplearán bolígrafos, lápices, correctores, marcadores, carpetas, calculadoras, etc. Mientras, para mantener la seguridad en el local, habrá un extintor, una alarma antirrobo y dos cámaras de vigilancia. Respecto a las conexiones a la luz, se dispondrá de tres cajas de enchufe y varias regletas para que puedan conectarse los ordenadores y otros aparatos y, en cuanto a la conexión a Internet, sería por cable. El hardware de los equipos de proceso de información estarán compuestos por los seis monitores, componentes versátiles y funcionales, ratones y teclados. Además habría una impresora multifuncional. El software consistirá en el uso de Windows como sistema operativo y se haría uso de servidores encargados de mantener la app, aplicaciones relacionadas con el diseño, la programación, la gestión de la información de la empresa y antivirus.

3.4 Seguridad e higiene

Ante todo, una de las prioridades de nuestra empresa es el bienestar de nuestros trabajadores. Con el fin de que puedan llevar a cabo sus actividades correspondientes con dignidad y bajo una condiciones de salud y seguridad adecuadas, el área de Recursos Humanos de nuestra empresa tendrá como uno de sus objetivos principales, la aplicación de medidas y el desarrollo de actividades que sean necesarias para prevenir posibles riesgos laborales. Los informáticos, para evitar sobrecalentamientos de los ordenadores, dispondrán de refrigeración líquida en la CPU y los cables estarán protegidos y perfectamente ordenados para que no tenga lugar ningún tipo de electrocución. En el local se dispondrá, además, de un extintor por si hubiese algún incendio y para prevenir robos, habrá una alarma antirrobo y dos cámaras de vigilancia. Asimismo, para garantizar la seguridad en Internet, se dispondrá de buenos antivirus.

Lo que nosotros buscamos en la empresa es el mayor bienestar de todos nuestros miembros, pues de esta manera, los rendimientos y eficacia siempre serán mayores.

3.5 Medio ambiente

Para evitar daños en este, intentaremos hacer todo lo posible por ceñirnos a todas las políticas medioambientales y así ir con cautela y prevenir la contaminación indeseada.

Respecto a la parte de la organización, en nuestra app se dispondrá de un horario que siempre podrás llevar contigo, así que no hará falta que se haga uso de papel para elaborar uno propio por lo tanto nos encontramos en contra de la tala de árboles abusiva.

4. PLAN DE ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN

4.1 Análisis estratégico.

<p>DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otro tipo de clases o formas de repaso por internet. - No tener contenido exacto y preciso del temario de una asignatura, ya que eso depende de los creadores de contenido. - Aquella gente que imparte clases por medio de los directos 	<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Algunas personas prefieren asistir a clases o refuerzos de forma presencial
<p>FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se ayuda a los usuarios a recibir clases fuera del horario lectivo. - Combina el ámbito de la informática con el de la educación. - Permite que aquellas personas entendidas sobre algún tema en cuestión que tengan dificultades en conseguir dinero, lo obtengan mediante la grabación de directos y vídeos. Por ejemplo los universitarios. - Fomentar el aprendizaje por medio de iguales. De alumno a alumno se puede hacer entender mejor la información. - Los creadores de contenido pueden resolver en directo las dudas de los interesados en la materia. - Se ayuda a los estudiantes a organizar su tiempo de estudio. - Se pretende que la plataforma se pueda 	<p>OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existen muy pocas apps interesadas en ayudar al estudiante. - Los estudiantes, al organizar su tiempo por medio del horario, podrán acabar antes sus tareas. - Al tratarse de una plataforma digital, cualquier persona puede acceder a ella, ya que hoy en día es fácil tener acceso a Internet y a las nuevas tecnologías. - Los estudiantes/universitarios que entiendan de alguna materia que puedan disponer de algún tiempo libre pueden plantearse contribuir a nuestra plataforma a cambio de poder ganar una remuneración que les ayude a pagar la carrera, piso u otro tipo de gasto.

abastecer de cualquier tipo de materia. - Se pueden impartir clases y ver los vídeos en cualquier momento y lugar. - Se presenta una competitividad entre los creadores, lo que lleva a determinar un nivel de calidad.	
---	--

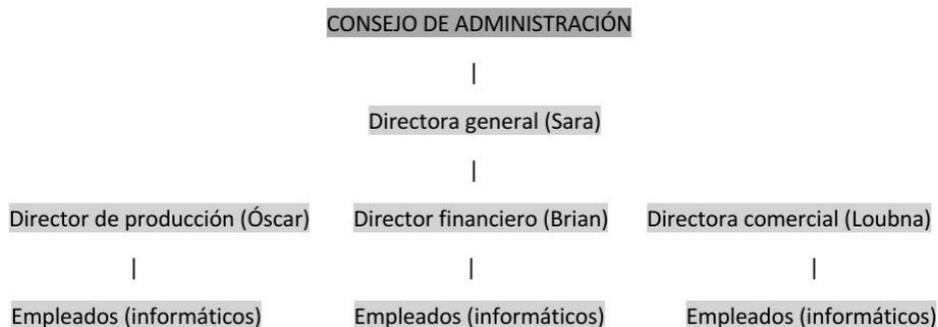
Los objetivos a corto y medio plazo serían la mejora de rendimiento u otros aspectos que dificulten el progreso de la plataforma. También convendría observar la evolución de la misma, obteniendo información de los usuarios a través de críticas, y aplicando estos a un mejor funcionamiento y comodidad de la aplicación.

4.2 Organización funcional de la empresa. Recursos humanos

En cuanto a las funciones, cada uno de nosotros se ocupará de una cosa:

- Sara se ocupará del control y de la dirección.
- Brian se encargará principalmente de llevar la parte económico-financiera, aunque también se ocupará de la financiación e inversiones necesarias.
- Óscar se ocupará de llevar la elaboración y desarrollo del producto, es decir, de la plataforma digital, colaborando en mayor medida con los informáticos.
- Loubna se encargará del área comercial.

Respecto al organigrama, este es el nuestro:



En cuanto a los empleados, estos serán una serie de seis informáticos que trabajarán en la oficina. Cada uno se encargará de una función: La programación de la app, el diseño, las actualizaciones y propuestas de mejora, el correcto funcionamiento y seguridad de la aplicación, el mantenimiento de los servidores y el financiamiento y las monetizaciones.

Conforme vaya progresando y creciendo la empresa, intentaremos contratar más informáticos que desarrollen funciones de forma más efectiva. Además, intentaremos que la promoción sea mucho más efectiva, pagando a profesión que se encarguen de mantener nuestras redes sociales y promocionar la plataforma.

Para tener en cuenta la toma de decisiones tenemos que tener en cuenta una serie de aspectos. El objetivo que se quiere conseguir es hacer que usuarios acudan a nuestra plataforma. Por ello deberíamos informarnos de que es lo que estos sujetos buscan. Nos moveremos en un entorno de decisión objetiva, ya que sabemos que materias y ámbitos necesitan de un refuerzo por los datos que proporcionan fuentes estatales sobre el ámbito académico.

4.3 Responsabilidad social empresarial

Al margen del cumplimiento de las leyes y normas que como empresa tenemos la obligación de respetar y cumplir, nuestra política empresarial irá más allá. Con el fin de ser una empresa socialmente responsable, en todo proceso de toma de decisiones, valoraremos y analizaremos el impacto que pueden generar nuestras acciones sobre la sociedad, los trabajadores y el medio ambiente. Debido a ello, siempre actuaremos teniendo en cuenta a toda parte que en cierta manera se vea implicada en este proceso de toma de decisiones. Nuestro objetivo, es por tanto, lograr un crecimiento y progreso que nos beneficie tanto a nosotros mismos como al resto de la sociedad.

4.4 Innovación

Nuestra idea es innovadora principalmente porque mediante el uso de una plataforma digital, toda persona puede aprender sobre las asignaturas que desee en cualquier momento y lugar. Para ello, aquella gente que entienda sobre una determinada materia, por medio de videos previamente grabado(puede que editados) y subidos o grabaciones en directo, impartirá clases a individuos interesados en dichas materias (porque tienen dificultades para comprender alguna asignatura, necesitan repasar, quieren aumentar sus conocimientos, etc.). Esta app es un nuevo recurso al que pueden recurrir aquellas personas que tienen dificultades para conseguir dinero, como por ejemplo para pagar sus estudios o para realizar diversas actividades. Esto sería así mientras ganan dinero, tratan en el contenido de la plataforma las materias que estudian o sobre las que entienden, a la vez que las repasan. Además, los visualizadores de los directos y vídeos aprenden y, en todo momento, tienen la opción de preguntar cualquier duda que tengan a los creadores de los mismos por medio de un *chat*. Estas dudas pueden ser resueltas, en caso de los directos, por los creadores de los mismos en el instante en que se escriben en el *chat*. Mientras, en el caso de los vídeos, si se formula una pregunta, puede ser resuelta tanto por el creador del vídeo como por otros individuos que la vean.

Esta app es necesaria porque nos hará poder organizarnos bien y así poder mejorar en el rendimiento y como consecuencia aumentarán nuestras notas además de poder ayudar a aquellos que necesiten de una remuneración económica adicional, de la cual podrían precisar gracias al apoyo económico que estos reciban mediante un sistema de suscripciones de pago que detallaremos más adelante.

5. ÁREA JURÍDICO-FISCAL

5.1 Determinación de la forma jurídica

En cuanto a la forma jurídica de nuestra empresa, será una sociedad anónima. Eso significa que es una sociedad mercantil capitalista, es decir, una empresa societaria. Hemos preferido la sociedad anónima porque la responsabilidad frente a acreedores es limitada al capital social y bienes a nombre de la empresa, facilita la incorporación de un amplio número de socios inversores y, sobre todo, porque las acciones son libremente transmisibles.

Al elegir este tipo de forma jurídica para nuestra empresa, hemos tenido en cuenta los siguientes factores:

- El número de socios que tendrá, que será de cuatro.
- La responsabilidad de los socios estará limitada al capital aportado.
- El capital social mínimo de constitución será de 60.000 euros. Estará dividido en acciones, libremente transmisibles una vez inscrita la sociedad en el Registro Mercantil.
- Los accionistas tendrán los derechos de participar en el reparto de los beneficios sociales, de suscripción preferente en la emisión de las nuevas acciones, de asistencia y de voto en las juntas.
- El nombre de la sociedad estará seguido de "SA".
- En la escritura de constitución se deberán incluir los estatutos de la sociedad, que deben contener la denominación, el objeto social, el domicilio social y el capital social.
- La gestión de la sociedad estará encargada a un órgano social, compuesto por la Junta General de Accionistas y los Administradores encargados de la gestión diaria.
- Nuestra sociedad tributará por el impuesto sobre Sociedades.

En cuanto a los trámites documentales para la constitución de la empresa debemos seguir:

1. La certificación negativa del nombre de la sociedad, que consiste en elegir la denominación para la empresa y comprobar mediante un trámite en el Registro Mercantil que no existe otra empresa con la misma denominación.
2. Abrir una cuenta en el banco a nombre de la sociedad, depositar el capital social y pedir al banco una certificación que acredite el depósito del dinero.

3. El otorgamiento de la escritura pública de constitución. Se redactarán los estatutos que regirán la empresa y los pactos que regirán las relaciones entre los socios (nosotros).
4. Los trámites en la Agencia Tributaria, solicitando el NIF, haciendo una declaración censal del inicio de nuestra actividad, dándose de alta en el IAE y legalizando los libros oficiales obligatorios.
5. Los trámites en la Seguridad Social, inscribiendo la empresa en el registro de la Seguridad Social, comunicando el inicio de la actividad de la empresa y haciendo los trámites para inscribir a nuestros trabajadores.
6. Trámites en el Ayuntamiento, presentando la solicitud de licencia de la actividad.

5.2 Obligaciones propias de la actividad

Impuestos a pagar por la empresa.

- IVA, dado que nuestra sede se encuentra en España, 21% al consumo (en este caso a la obtención de suscripciones).
- IAE, ya que nos identificamos entre los sujetos pasivos obligados a pagar este impuesto. En este impuesto se identifican las personas físicas o jurídicas y las entidades que se encuentren entre las señaladas en el artículo 35.4 de la Ley General Tributaria.
- IRPF, un 25% de los beneficios obtenidos.

5.3 Patentes y marcas.

Al tratarse nuestra invención de un programa informático, va a estar protegido por medio de derechos de autor. Deberá estarlo porque se trata de una idea innovadora, que puede atraer a una gran cantidad de personas y, a la larga, puede crecer y desarrollarse haciendo que obtengamos grandes beneficios. El registro de los derechos de autor se realizará en el Registro de Propiedad Intelectual.

El registro de la marca se realizará en la Oficina Española de Patentes y Marcas. Antes de que la empresa comience su actividad, se deberá registrar la denominación y el símbolo bajo los que trabajará. Tendremos que tener en cuenta que en el Registro Mercantil se registrará el nombre de la empresa y, en el Registro de Propiedad Industrial, la nomenclatura y su simbología. Se tendrá que pagar por el registro de la marca 150 euros, que es su coste según lo establecido por la Oficina Española de Patentes y Marcas. Además, deberemos tener en cuenta que la Propiedad Intelectual sobre cualquier marca dura diez años y, si antes de ese

periodo no renovamos la marca, perderemos el derecho de uso y podrá ser adquirido por otra empresa.

Registrando como marca el nombre de Brain Matter, otorgariamos una marca a las apps correspondientes y otros servicios o productos futuros.

5.4 Permisos, licencias y documentación oficial

Permisos, licencia y condiciones de uso

Hay que ser claros y explícitos a la hora de solicitar permisos al usuario para acceder a contactos de su dispositivo, realizar pagos o ceder datos.

Derechos propios y de terceros

Es obligatorio disponer de licencias de los recursos que se vayan a utilizar.

Menores

Estos deben señalar su edad, dejando claro la responsabilidad dentro de la plataforma

Funcionalidades lícitas

No estimular actividades ilícitas o que puedan dañar la sensibilidad del usuario

Privacidad y geolocalización

La recogida de información del usuario debe ser la indispensable para el funcionamiento de la App y éste debe tener la posibilidad de configurar la privacidad.

Información y cookies

Es fundamental informar al usuario de los aspectos regulados en la ley y mostrar los datos sobre los creadores y sobre quienes se encuentra tras la App.

Markets

Condiciones muy estrictas para que se puedan publicar las aplicaciones.

Publicidad

Monetizando una aplicación nos identificamos como tal entidad.

Licencias

- Licencia de apertura
- Autorización de apertura por la comunidad autónoma
- Número de Patronal y Comunicación de Apertura
- Plan de Prevención de Riesgos Laborales

6. PLAN ECONÓMICO-FINANCIERO

	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3		AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3
A) ACTIVO NO CORRIENTE				A) PATRIMONIO NETO			
I. inmovilizado intangible	2500	2625	2756,25	A-1) FONDOS PROPIOS			
		0		Capital social /capital	60.000,00	60.000,00	60.000,00
II. Inmovilizado material	51.600,00	53.760,00	56.136,00	Resultado del ejercicio	26.662,50	27.900,00	29.509,69
Terrenos y bienes naturales	0,00	0,00	0,00	A-2) SUBVENCIONES, DONACIONES Y LEGADOS INCLUIDOS	3.500,00	3500	8.500,00
Construcciones	30000	30000	30000	B) PASIVO NO CORRIENTE			
Maquinaria	0,00	0,00	0,00				
Mobiliario	6.000,00	6.600,00	7.260,00	Deudas a largo plazo con entidades de crédito	61672	74006,4	88807,68

			1562				
COMPRAS	14175	1488	79,37				
	0	37,5	5				
VARIACIÓN DE EXISTENCIAS		787,5	826,875				
SUELDOS Y SALARIOS	19600	2058	2160				
	0	00	90				
SEGURIDAD SOCIAL A CARGO EMPRESA		2457	2759				
	23400	0	8,5				
OTROS GASTOS DE EXPLOTACIÓN			3307,5				
	3000	3150	5				
SUMINISTROS	3600	3780	9969				
A) RESULTADO DE EXPLOTACIÓN		3832	4094				
	36500	5	6,25				
ING.FINANCIEROS	300	425	250				
GASTOS FINANCIEROS	1250	1550	1850				
B) RESULTADO FINANCIERO		-112					
	-950	5	-1600				
C) RESULTADO ANTES DE IMPUESTOS		3720	3934				
	35550	0	6,25				
IMPUESTO SOBRE BENEFICIOS	8887,5	9300	9836,5625				
D) RESULTADO EJERCICIO	26662,5	2790	2950				
		0	9,6875				

7. ANEXOS

7.1 Curricula vitarum

- De Brian Carrión Alcalá:

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos : Brian Carrión Alcalá
Fecha de nacimiento : 29 de Septiembre de 1995
Lugar de nacimiento : Castellón de la Plana
D.N.I. número : 46902175R
Dirección : C/ Santo Tomás, nº 67 Almassora
Teléfono : 688 035 274
Email: brian carrion@gmail.com

FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2015-2016 Máster en Recursos Humanos por la Universidad de Valencia.
- 2011-2015 Licenciado en Economía por la Universidad de Valencia.

OTROS CURSOS Y SEMINARIOS

- 2015 Curso nuevas leyes sistema financiero, por la Universidad de Valencia (25h)
- 2015 “Alternativas Empresariales”, por la Universidad de Valencia (20h)

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- 2015 Contrato de seis meses en Banco Santander realizando tareas de contable.

IDIOMAS

- INGLÉS: Nivel Alto. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- CATALÁN: Nivel Alto. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- FRANCÉS: Nivel Medio. Título de la Escuela Oficial de Idiomas

INFORMÁTICA

- Conocimientos medios-altos a nivel usuario:
- Windows
- Procesadores de Texto: WordPerfect, Microsoft Word
- Hojas de Cálculo: Excel, Lotus 123
- Bases de Datos: Access
- Internet
- Outlook
- Diseños de blogs y páginas webs

OTROS DATOS DE INTERÉS

- Carné de conducir B-1, Vehículo propio, Disponibilidad para viajar.

• **De Óscar Muñoz Martínez:**

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos : Óscar Muñoz Martínez
Fecha de nacimiento : 16 de diciembre de 2002
Lugar de nacimiento : Castellón de la Plana
D.N.I. número : 53798998L
Dirección : C/ llavanera, nº 14 Almassora
Teléfono : 640 75 89 18
Email: Óscarmuño@gmail.com

FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2015-2016 licenciado en ingeniería informática por la Universidad de Valencia.

OTROS CURSOS Y SEMINARIOS

- 2015 Curso de seguridad informática por la universidad de Valencia
- 2015 Máster ingeniería informática semipresencial, por la Universidad de Valencia

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- 2016 Contrato de tres meses por la empresa F.S SA para realizar tareas informáticas de programación y mantenimiento de páginas web.

IDIOMAS

- INGLÉS: Grado B2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- CATALÁN: Grado C2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- ALEMÁN: Grado A2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas

INFORMÁTICA

- Conocimientos medios-altos a nivel usuario:
- Windows
- Procesadores de Texto: WordPerfect, Microsoft Word
- Hojas de Cálculo: Excel, Lotus 123
- Internet
- Diseños de blogs y páginas webs
- Programación de software y hardware de equipos informáticos

OTROS DATOS DE INTERÉS

- Carné de conducir B-2, Vehículo propio.
- Título de monitor de tiempo libre.

• **De Sara Alemany Archilés:**

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos : Sara Alemany Archilés
Fecha de nacimiento : 18 de noviembre de 2002
Lugar de nacimiento : Valencia
D.N.I. número : 20957708Q
Dirección : C/Virgen de Gracia, nº 108 Almassora
Teléfono : 640 58 47 56
Email: Saralemany@gmail.com

FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2015-2016 licenciada en ADE

OTROS CURSOS Y SEMINARIOS

- 2015 Curso de business intelligence.
- 2015 Máster en International Business.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- 2016 Contrato de dos años con la empresa telefónica china FK.

IDIOMAS

- INGLÉS: Grado C1. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- CATALÁN: Grado C2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- Chino mandarín: Grado B2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- Euskera: Grado B2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas

OTROS DATOS DE INTERÉS

- Carné de conducir C Vehículo propio.
- Grado profesional de música.

• **De Loubna El Haddar Al Mossati:**

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos : Loubna El Haddar Al Mossati
Fecha de nacimiento : 30 de agosto de 2001
Lugar de nacimiento : Castellón de la plana
D.N.I. número : 27657654T
Dirección : C/Batalla de Bailén, nº 10 Almassora
Teléfono : 635364385

Email: Loubnaelhaddar2001@gmail.com

FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2015-2016 licenciada en el doble grado de ADE y derecho.

OTROS CURSOS Y SEMINARIOS

- 2015 Curso de informática.
- 2015 Máster en ADE.
- 2016 Curso de Marketing.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- 2016 Contrato de tres años en el Banco de España.

IDIOMAS

- INGLÉS: Grado C1. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- CATALÁN: Grado C2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- ÁRABE: Grado C2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas
- FRANCÉS. Grado B2. Título de la Escuela Oficial de Idiomas

OTROS DATOS DE INTERÉS

- Carnet de conducir B1 Vehículo propio.
- Imparto clases a niños interesados en los idiomas.

7.2 Otras informaciones

Concluyendo con el proyecto podemos destacar que un objetivo no muy generalizado es promover el aprendizaje y brindar oportunidades a los creadores de contenido que tengan un grado de conocimiento. Así como, nosotros, los creadores y directores del proyecto, nos vemos identificados con este tipo de personas a las que, por un motivo u otro, se ven atraídas a la plataforma en busca de un trabajo secundario o hobby remunerado. Dejando claro que, según como evolucione el proyecto, se abrirán alguna que otra propuesta pendiente para la empresa.