**PRÁCTICA LABORATORIO: FOE-P01**

**TÍTULO: “CREACIÓN DE UNA EMPRESA”**

**Grupo al que asiste: 1-A1 Fecha: 17/02/2016 Hora: 08:00**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Apellidos, nombre** | **DNI** | **e-mail** | **Grupo al que pertenece** |
| **LURBE SEMPERE, MANEL** |  |  | **1ª1** |
| **CATALÁN GALLACH, IZAN** |  |  | **1ª1** |
| **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **\_\_\_\_\_\_** |
| **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **\_\_\_\_\_\_** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **EVALUA** | | | | |
|  | **☺** | **😐** | **☹** | **Comentarios/Aclaraciones** |
| **La sesión ha resultado interesante** |  |  |  |  |
| **La sesión ha sido dinámica y práctica** |  |  |  |  |
| **Utilidad de los contenidos** |  |  |  |  |
| **Se ha ajustado a lo esperado** |  |  |  |  |
| **Lo + interesante** |  | | | |
| **Lo- interesante** |  | | | |

Damos forma a nuestra idea

Nuestra empresa se dedica al diseño y desarrollo de dispositivos de realidad virtual:

* Gafas con soporte para cualquier tipo de persona: se busca el mayor confort.
* Utiliza mandos inalámbricos a batería, con sensores de movimiento y vibración, para dar mayor realidad.
* Se asegura la seguridad del uso de este producto con el uso de almohadillas y sujeciones adaptables. El uso prolongado no afecta a la salud.
* Las gafas incorporan una pantalla de resolución 2k a 240Hz (para no cansar los ojos) con tecnología adaptable al brillo (para no dañar la vista).
* El dispositivo ha sido optimizado para el uso en cualquier ordenador con salida *displayport* y con un *USB 3.0*.
* Permite ver películas y jugar a videojuegos en 1ª persona con la posibilidad de interactuar.
* Incorporan auriculares para escuchar la escena que se está visualizando.

¿La protegemos?

Los pasos a seguir para patentar nuestra invención requieren antes un pequeño estudio para saber si se puede o no patentar. Estos requisitos son:

1. Que sea una invención innovadora y que no se haya publicado ya algo parecido.
2. Que se verifique que el invento sea nuestro.
3. Que se pueda reproducir, es decir que no sea ficticio.

Una vez cumplidos estos requisitos:

1. **Paso 1:**

Se deben presentar la documentación de la patente:

* Solicitud.
* Datos del solicitante.
* La descripción de la invención.
* Reivindicaciones.
* Planos.
* Resumen.

1. **Paso 2:**

Se debe pasar un examen para comprobar si la documentación es correcta y esta completa. En un plazo de 12 meses se pueden presentar patentes en otros países para proteger el producto en esos países.

1. **Paso 3:**
2. **Paso 4:**
3. **Paso 5:**
4. **Paso 6:**
5. **Paso 7:**
6. **Paso 8:**
7. **Paso 9:**

Link de la información de patentes: <http://www.oepm.es/es/invenciones/herramientas/manual_del_inventor/proteger_su_idea/el_procedimiento_de_patente.html>

Definámonos

**Misión: D**ispositivo de realidad aumentada para disfrutar de contenido multimedia en 1ª persona con posibilidad de interactuar, dirigido a todo el público, se sitúa en la industria de innovación digital.

¿Qué queremos conseguir?

* Reducir, sin afectar a la calidad del producto, los costes de producción durante el primer año.
* Aumentar la producción progresivamente en un 35% los dos primeros años.
* Se quiere que sea un comienzo factible para nuestra empresa y conseguir suficientes beneficios para seguir innovando (2’5 veces nuestra inversión).

¿Cómo somos?

**Ventajas e inconvenientes de la SL**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ventajas** | **Inconvenientes** |
| 1-Responsabilidad frente a acreedores limitada al capital social y a los bienes a nombre de la sociedad.  2-Sencillez en cuanto a trámites burocráticos, tanto en la constitución como en el funcionamiento, con una gestión más sencilla que la de una sociedad anónima.  3-Capital social mínimo bajo, 3.000 €, que además una vez embolsado puede destinarse a financiar inversiones o necesidades de liquidez.  4-El nº de socios es el mínimo posible, uno, por lo que puede ser unipersonal. | 1-Las participaciones no son fácilmente transmisibles. Su venta queda regulada por los estatutos de la sociedad y la Ley, teniendo prioridad los restantes socios. Por tanto no es una forma adecuada si se quiere captar a un gran número de inversores.  2-La constitución de una sociedad limitada suele llevar una media de 40 días, por lo que si necesitas darte de alta de forma inmediata para empezar a ejercer una actividad, es mejor hacerlo como autónomo.  3-Si para obtener la financiación necesaria el banco nos pide garantías personales, la responsabilidad limitada se está “evaporando” en gran medida. |

¿Cómo nos vendemos?

**Nombre Comercial:**  *Beyond Real*

**Logo:**

¿Cómo nos organizamos?

* **Dirección:** Se encargan de dirigir todos los sectores, la empresa. Un directivo por departamento. Además el director general hace la función de recursos humanos, de la contratación.
* **Producción:** Se encargan de la producción del producto.
* **Distribución:** Se encargan de la distribución del producto.
* **Marketing:** Se encargan de promocionar el producto y buscar inversores.
* **Asistencia técnica:** Se encargan de ofrecer soporte técnico a los consumidores en cualquier fallo o error que pueda ocurrir en el uso del dispositivo.
* **Técnicos de desarrollo y mejoras:** se encargan de mejorar y optimizar los nuevos stocks del dispositivo para disminuir los costes corregir errores de las versiones anteriores (actualizar el producto). Como nosotros somos los desarrolladores estaríamos en esta sección aunque también seriamos participes de la dirección.