

Propuesta de implementación de un modelo de negocio innovador que promueva el reciclaje sostenible a través de incentivos a las familias ecuatorianas

PROBLEMA

En el Ecuador, el tema del reciclaje y la reutilización de desechos es algo de lo que se ha estado hablando hace más de un siglo, sin embargo, se mantiene en crecimiento el impacto ambiental y la acumulación de desechos en el país. Esto se debe a que no existe un modelo sostenible que perduren en el tiempo, es decir, las personas por lo general comienzan reciclando, pero lo dejan de hacer poco tiempo después.

OBJETIVO GENERAL

Determinar la factibilidad de la creación de un videojuego de realidad virtual para identificar la posibilidad de implementar un modelo de negocio que permita generar rentabilidad.

PROPUESTA

GreenLand es un videojuego de realidad virtual donde los usuarios al reciclar sus residuos pueden obtener beneficios adicionales en el juego, al mismo tiempo de interactuar en un mundo virtual entretenido. Sin embargo, la idea innovadora que se desea implementar es que dentro de unos años esta plataforma se convierta en un metaverso, el cual le permitirá a los usuarios conectarse a un mundo virtual donde se romperán las barreras físicas, y podrán tangibilizar los beneficios de su reciclaje haciendo uso de tecnologías que están catapultando una nueva era en la humanidad.



RESULTADOS

El estudio de las viabilidades de un proyecto es de vital importancia para la evaluación del posible éxito que tendría dicha idea de negocio en el entorno. Principalmente, la viabilidad del mercado describe las posibles preferencias del consumidor respecto al presente proyecto, definiendo así los parámetros necesarios para qué la idea de negocio sea viable y pueda ser adquirido por el consumidor. Entre las principales preferencias obtenidas tenemos:



CONCLUSIONES

- Los videojuegos pueden ser elaborados en varias plataformas encontradas en la web, pero deben ser desarrolladas por programadores expertos que puedan, en base a su experiencia, plasmar en el videojuego lo que el consumir espera encontrar, ya que de eso depende el éxito de cualquier videojuego.
- Los videojuegos deben ser elaborados de acuerdo con las preferencias de los usuarios y a su género o edad, ya que por lo general los gustos y preferencias dependen de estos dos factores.
- Los encuestados encontraron atractivo poder combinar un videojuego de realidad virtual con aspectos de reciclaje, ya que consideran que también se puede hacer un cambio social por medio de este tipo de incentivos.
- Para el análisis de viabilidad financiera de la elaboración de un videojuego se deben tomar en consideración varios aspectos que permitan encontrar un valor agregado aproximado a la realidad.