

RECORDÁ COPIAR O DESCARGAR ESTE ARCHIVO PARA EDITARLO

Una vez finalizado deben cargarlo **EN PDF** a <https://comunidad.socialab.com/challenges/hackatonpae>





Avisal VR

Hackatón
EL FUTURO CUENTA CON VOS

Índice

1. **Desafío:** *¿qué problemática resuelven, presente en el mundo post-pandemia?*
2. **Solución:** *¿cuál es su propuesta de solución?*
3. **Mercado:** *¿cuál es el mercado de su emprendimiento?*
4. **Impacto:** *¿cuál es el impacto social y/o ambiental medible que genera el emprendimiento?*
5. **Aliados potenciales:** *¿quiénes pueden ser sus aliados?*
6. **Valor diferencial:** *¿por qué su solución es especial? ¿Cuáles son sus beneficios?*
7. **Proyección temporal:** *¿en qué lapso de tiempo va a estar disponible su solución para ser implementada?*
8. **Financiamiento:** *¿cuáles son sus posibles fuentes de financiamiento?*
9. **Equipo:** *¿quiénes están detrás del proyecto?*
10. **Capacidades:** *¿qué capacidades tiene el equipo para desarrollar la solución?*



Desafío

El mundo postpandemia acota las posibilidades de disfrutar del turismo por el público general. Por otro lado, ha dejado en situación crítica la economía de los distintos oferentes de experiencias turísticas. En el caso de nuestra ciudad nos hemos focalizado en el ejercicio del buceo, ya que Puerto Madryn es un destino mundialmente reconocido para tal actividad.



Solución



Consideramos la reconversión de aquellos prestadores turísticos especializados en buceo. Además, en conjunto con las ciudades de Trelew y Rawson, hay 3 universidades que ofrecen 5 carreras informáticas diferentes, con dos polos tecnológicos en pleno desarrollo. Las cámaras TIC locales se encuentran realizando actividades para desarrollar la plaza a fin de posicionar estas ciudades como usinas informáticas.

En línea con la anterior, estamos desarrollando la idea de brindar experiencias de buceo controladas (en piscinas) con la utilización de Realidad Virtual. En el caso local, el buceo con ballenas es algo muy requerido pero prohibido por ley, por lo que se podría brindar esta experiencia virtual, en una piscina sin poner a los buzos en riesgo de ser lastimados por estos animales tan grandes. La misma solución podría aplicar a cualquier otro tipo de experiencias de buceo pero con otros tipos de animales.

Mercado

Creemos que existen al menos 2 perfiles de buyer persona:

1. Los buzos y personas en general de nuestra ciudad que quieran vivir la experiencia
2. Los turistas que llegan a nuestra ciudad a ver estos animales por encima de la superficie marina

Más adelante, en una escala superior del proyecto, creemos que es posible llevar esta solución a cualquier ciudad grande o con un fuerte afluente turístico anual.



Impacto



Desde lo ambiental, consideramos que el mayor impacto a largo plazo, sería la disminución de viajes aéreos si pensamos que esta solución es implementable en cualquier otra ciudad.

En el corto plazo, sería la reactivación de la economía para un sector en fuerte crisis post pandemia.

Aliados

Los aliados potenciales podrían ser los actores turísticos vinculados al buceo, las universidades con el trabajo conjunto de sus futuros egresados de las distintas carreras informáticas, los gobiernos municipales, provinciales y nacionales.

Posiblemente, empresas de provición de lenguajes de programación para VR



Valor diferencial



La solución es disruptiva y va en línea con la transformación de los zoológicos que están dejando de tener animales en cautiverio para prestar experiencias virtuales. Lo mismo sucede con los grandes museos del mundo que proveen la experiencia de visita de los mismos sin la necesidad de tomar un vuelo, ni esperar los largos plazos para que sean otorgados los turnos de acceso.

Además, así como el hecho de que los vuelos fueran cada vez más asequibles para las clases trabajadoras democratizando el turismo, consideramos que esta propuesta democratiza el acceso a una experiencia submarina, ya que podría incluso utilizarse con fines educativos organizados a través de un sistema de aportes RSE de distintas empresas para que estudiantes de bajos recursos puedan vivir la experiencia incluso si no disponen del dinero que valga el servicio.

Proyección temporal

Considerando que las piletas con profundidad suficiente para el buceo ya están construidas en nuestra ciudad, consideramos que es factible desarrollar esta tecnología en dos años. Pues, existen los sistemas de realidad virtual, solamente deberíamos trabajar con la estanqueidad de los mismos y el desarrollo del software que provea la experiencia.



Financiamiento

Aportes de los privados que financien el proyecto, ANRs, crowdfunding.



Equipo

Un buzo profesional que además se dedica a la informática por hobby

Una ing. en sistemas con experiencia en desarrollo de software y gestión de proyectos.

El resto de los actores habría que buscarlos



Capacidades

Conocimientos en buceo, electrónica y gestión de proyectos de soluciones de software



¡Muchas gracias!

