

1.EKINNOVA - BALOREZKO PROPOSAMENA

Gure proiektuaren bitartez lortu nahi doguna da, gizartea sentsibilizatzea gure ingurune hurbilean dagoan plastiko, lata, papera eta horrek sortzen dauan kutsadura kantitateari buruz, horrek dakarren ondorio negaiboei buruz izaki bizidunentzat eta planetarentzat. Sentsibilizazioaren bidez kontsumitzailea zaborra biltzeaz gain, plastikozko hondakinak produzitzen daben ondasun edo produktuen kontsumoa murrizten lagunduko deutsegu. Gure helburu nagusia, kontsumitzaileak euren kontsumo erabakiak ingurugiroan daukaten ondorioetaz sentsibilizatzea da.

Lehiakideengandik ezberdintzeko, sentsibilizazioa gamifikatuko dogu. Hau da, gure bezeroak mugikorrean edo haien iPad edo tabletetan instalatu ahal izango dabe jolasa/aplikazioa. Gure aplikazioa bi atal nagusitan banatuko da. Alde batetik, informazio atala eukiko dau; gure helburua inguruan daukaguzan hondakinei buruz sentsibilizatzea danez.

Eta beste alde batetik, jolasaren atala eukiko dau. Gure jokoaren helburua lorpenak eskuratzea da eta lorpen horrekaz puntuak eskuratuko dabez eta punto horrek hanbat sari irabazteko gaitasuna emango deutse jokalariei.Hau, hondakinei argazkiak eginez (zelan zauden zaborra lurretik batzen) eta gero hondakin bakoitza dagokion ontzira bota. Saria, jokua izango dauan denboraldi pasearen eta jokolari guztien arteko Ranking baten bitartez banatu egingo dira. Denboraldi paseari dagokionez, puntuak eskuratzen daben einean, pasean mailak igoko dabez eta maila altuak lortzean, sari eksklusiboagoak eskuratzeko aukera izango dabe. Ranking-agaz jarraitzeko munduko jokolari guztien arteko Ranking-a izango da. Hau, lau kategoria ezberdinetan banatuta egongo da, zehazki brontze, zilar, urre eta elite.

Jolasteaz gain kirola egitea sustatuko dogu gure aplikazioagaz jolastu ahal izateko, etxetik kanpo egon beharko dalako, esate baterako mendian, hondartzan,... hondakinak biltzen duen neurrian.

Gure ideiarene balioa kualitatiboa izango litzateke gure aplikazioaren formatua eta diseinua berritzaileak izango diralako. Aipatzekoa da be teknologiaz eginikoa danez, balioa gehitzen jakola. Ez leuke balio kuantitatiborik izango doainik izango litzatekelako.

Aurrean aipatutakoaz gain, ikastetxetara joango ginateke gure aplikazioa eskaintzera eta irteerak antolatzen. Modu honetan, lortuko geunke gazteak sentzibilizatzea eta gure aplikazioa sustatzea.

GURE APLIKAZIOAREN ITXURA:

