

BALIO PROPOSAMENA:

Gure proposamena bezero guztiei zerbitzu ahaztezina eskaini nahi duen enpresa bat da. Hori teknologia onena erabiliz eta adimen artifizialaren arloan espezialistarik onenak bilatuz lortuko du, ahla nola, programariak edo aplikazio diseinadoreak.

Lau zerbitzu erabat desberdinak direnez, bakoitza pertsona talde bati zuzenduta dago.

Gure enpresa pertsona guztie zuzenduta egongo da, baina eskaintzen duen lehen zerbitzua, (adimen artifizialeko bideo batena) adinekoen edo gaixotasunak dituzten pertsonen arreta bilatzean oinarritzen da, gure zerbitzuaz gehien gozatuko dutenak direla uste baitugu.

Bestalde, bidaiazaleentzat ere esperientzia ahaztezina izango da; haien arreta erakarri nahi dugu, bizitza osoan bizi izan duten esperientzia ez bezalakoa sortzeko eta, horrela, bidaiatzeko aukerarik ez dutenei laguntzeko. Beraien etxetikan munduko edozein leku ikusi ahal izango dute, eta bertan egongo balira bezela sentituko lirake.

Aurrerago, gure enpresa bideojokoen munduan sartzea gustatuko litzaiguke. Teknologia asko aurreratu da azken urteotan eta enpresak diru asko eskaini diezaion proposamen batean inbertitu nahi dute. Gure erabiltzailearen esperientzia ona izan dezan jokoaren irudia, estetika eta erosotasuna landuko dugu. Gure enpresak eskaintzein dituen betaurrekoak alde handia dute ohikoekin: haririk gabe konektatu ahal izango dira gailu mugikorretara, eta edozein tokitatik jarraitu ahal izango dute partidekin, kontsolari begira egon beharrik gabe. Orain jokalariek partidak partekatu ahal izango dituzte lagunekin eta elkarrekin esperientziaz gozatu, prezio eskuragarri batekin.

Bideo-deiak erabat iraultzea bilatuko dugu, pertsonak beren begiekin ikus ditzaten besteak eta haien ingurunea, fisikoki beraiekin daudela senti dezaten, baina egon gabe.

Beste edozein enpresatan bezala, gurea ere lehiakideak izango ditu eta hauek, guk bezala, errealitate birtualeko zerbitzua eskaintzen duten konpainiak izango dira. Lehen zerbitzuan, ez dugu lehiarik izango, ideia hori ez baitu inongo enpresak garatu. Gainerakoei dagokienez, gure lehia HTC VIVE, VR bezalako enpresak izango dira, horiek ere errealitate birtualeko betaurrekoak erabiltzen baitituzte beren zerbitzuak eskaintzeko.

Gure diru sarrerak hasieran bankutik eskatutako maileguak izango lirateke. Baina enpresa handitzen joango den heinean, salmenten diru sarrerekin gastuei aurre egingo genieke.

Gure zerbitzuak bezala, marketin-plana ere berria izan dadin saiatuko gara. Garrantzitsua da kontuan hartzea bezero mota desberdinak izango ditugula eta publizitatea erakarri nahi dugun publikoari egokitu behar zaiola.

Lehen zerbitzua (**bideoa**): Zerbitzu honetan, ospitaleekin lan-lotura bat sortzen saiatu gara, gure bezeroengana iristea errazteko. Telebistako iragarkiak ere sortuko ditugu, belaunaldi zaharrek ikusten baitute gehien.

Bigarren zerbitzua (**bidaiatzekoa**): Zerbitzu honetan ere iragarkiak erabiliko ditugu bidaiazaleak erakartzeko, baina hauek telebistan ez ezik, sare sozialetan ere emitituko ditugu, hala nola, Instagramen, Facebooken, Youtuben edo Tik Tok.

Hirugarren zerbitzua (**bideo-deiak**): Eremu honetan publizitate-plan bat sortu ahal izateko, bigarren zerbitzuan bezala, sare sozialak ere erabiliko ditugu publizitatea egiteko, baina ez ditugu sare sozialak soilik erabiliko publizitatea egiteko; bilatzen duguna da lotura hurbilago bat sortzea bideo-deiak egitea ohikoa den plataformekin, eta lotura hori Meta bezalako enprekin lankidetzan egitea lortuko dugu.

Laugarren zerbitzua (**Bideojokoak**): Garai hauetan ez zaigu beharrezkoa iruditzen telebistako iragarkietan dirua inbertitzea; izan ere, azken belaunaldi hauek ez dute telebista ikusten eta ez dugu haien arreta erakartzen. Bideojokoen munduarekin, hau da, streamerrekin, harreman handiena duten pertsonaia publikoekin jarri gara harremanetan, eta gure zerbitzua eskaini diegu, haiek argitara dezaten.

Garapen iraunkorreko helburuei dagokienez, hauek izango dira nagusiki garrantzitsuenak:

5. GJH: Genero-berdintasuna:

Arrazoiak: ziurtatuko gara zerbitzuak inklusiboak eta guztientzat eskuragarriak izango direla, generoa edozein dela ere, eta sustatutako esperientziek genero-estereotipoak indartuko ez dituztela.

7. GJH: Energia eskuragarria eta ez-kutsagarria:

Arrazoiak: Eragiketa komertzialetan praktika energetiko iraunkorrak hartzea eta gure zerbitzu eta gailuak elikatzeke energia garbiko irtenbideak biluko dugu.

15. GJH: Lurreko ekosistemen bizitza:

Arrazoiak: Hornikuntzan ingurumenaren iraunkortasuna kontuan hartuko dugu, gailuen eta zerbitzuen ekoizpenarekin lotutako lurreko ekosistemetan inpaktua murrizteko.

1. GJH: Pobreziaren amaiera:

Arrazoiak: Komunitate behartsuekin lankidetzan aritzeko aukera aztertzea, errealitate birtualarekin lotutako hezkuntza-esperientziak eta enplegu-aukerak eskaintzean.

6. GJH: Ur garbia eta saneamendua:

Arrazoiak: Produktuen ekoizpenean eta antolaketan praktika iraunkorrak ezartzea, eta uraren erabilera murrizteko ekoizpenean.

16. GJH: Bakea, Justizia eta Erakunde Sendoak:

Arrazoiak: Errealitate birtuala kontzientzia soziala eta ulermen kulturala sustatzeko erabiltzea, horrela gizarte baketsu eta inklusiboak eraikitzen lagunduz. Hau Turismoaren zerbitzuarekin lortuko genuke.

3. GJH: Osasuna eta Ongizatea:

Arrazoa: Errealitate birtualeko aplikazioak aztertzea osasunaren eremuan, ongizate mentala hobetzeko.

8. GJH: Lan Duina eta Hazkunde Ekonomikoa:

Arrazoa: Gure enpresaren hedapenak enplegua sor lezake eta hazkunde ekonomikoan lagundu, batez ere edukien sorkuntzan, softwarearen garapenean eta erlasionatutako zerbitzuetan parte hartzen badugu.

9. GJH: Industria, Berrikuntza eta Azpiegitura:

Arrazoa: Errealitate birtuala eta adimen artifiziala bezalako teknologia aurreratuen erabilerak berrikuntza eta azpiegitura teknologiko jasangarrien garapena bultzatzen ditu.

10. GJH: Desberdintasunak murriztea:

Arrazoa: Gure zerbitzuak hainbat komunitaterentzat eskuragarriak direla ziurtatuko gara.

11. GJH: Hiri eta Komunitate Iraunkorrak:

Arrazoa: Turismo birtualeko esperientzien eskaintzak turismo jasangarriagoa lortzen lagun lezake, helmuga fisikoen gaineko presioa saihestuz eta hainbat komunitateretikiko errespetua sustatuz.

12. GJH: Ekoizpen eta kontsumo arduratsuak:

Arrazoa: Hondakin elektronikoen sorrera minimizatuko duten praktika komertzialak inplementatzea eta teknologiaren kontsumo arduratsua sustatzea.

13. GJH: Klimaren aldeko ekintza:

Arrazoa: Pertsonak fisikoki bidaiatu beharrean birtualki esperimintatzera animatzeak turismo tradizionalarekin lotutako karbono-emisioak murrizten lagun dezake.

16. GJH: Bakea, Justizia eta Erakunde Sendoak:

Arrazoa: Kultura ulertzea, bakea eta justizia soziala sustatzen dituzten esperientzia birtualak sustatzeko teknologiak erabiltzea.

17. GJH: Helburuak lortzeko aliantzak:

Arrazoa: Beste enpresa, erakunde eta pertsona batzuekin elkarlanean aritzea, erronkei elkarrekin heltzeko eta eragin positiboa maximizatzeko.

