

BEZERO SEGMENTUA:

Sektore desberdinak ditugunez, bakoitzak bezero jakin batzuen arreta erakarriko du.

Errealitate birtualeko bideoa, batez ere, hiltzeko dauden ospitaleratutako pertsonengan zentratuko da. Nahi dutenek, IAk sortutako bideo bat izango lukete eskura. Oroitzapenak, bizipenak, esperientziak eta hitzez deskribatu ezin den bitzta bat erakutsiko lukeena.

Errealitate birtualeko betaurrekoak PlayStation 4 eta 5eko erabiltzaileei zuzenduta dago. Bideojokoen zale guztientzat. Beraiek izango dira produktuaz gozatu eta esperientzia zuzenean biziko dutenak. Beste plataforma batzuetako jokalariek ezin izango dute produktua kontsoletara konektatu. Sony markakoa da soilik, PlayStationen sortzaileak.

Eskaintzen dugun turismo-sektoreari dagokionez, munduko hainbat leku ikusi nahi dituzten bezeroengan jarriko dugu arreta. Esploraziozaleak. Beren askatasunaz gozatu nahi duten bezero gazte eta helduak, edo adinagatik hain eroso bidaiatzera irten ezin diren adinekoak.

Gure konpainiaren turismo-sektoreko lehiaketak munduko hainbat lekutara bidaiak eskaintzen dituzten enpresak izango lirateke, edo plan horiek planifikatzen eta gauzatzen dituzten enpresak.

Atal honetan, gure bezeroak zein izango diren gehiago zehaztuko dugu:

- **Lan-espazioetan eta ekitaldi korporatiboetan ekintza birtualak:**

Helburua: Enpresak, marketineko profesionalak eta ekitaldien antolatzaileak.

Gune korporatiboak, bulegoak, azokak eta ekitaldiak modu birtualean aurkezteko, sustapen- eta marketin-helburuetarako.

- **Arte- eta sormen-esperientzia birtualak:**

Helburua: Artistak, Sortzaileak, Arte Zaleak eta Sormen Zaleak.

Ingurune birtual batean arte- eta sormen-esperientziak esploratu eta horietan parte hartu nahi dutenentzat diseinatua.

- **Osasun- eta ongizate-zerbitzuak errealitate birtualean:**

Helburua: Osasun Mentaleko Profesionalak, Ongizate Zaleak eta Erlaxazio Birtuala bilatzen duten Pertsonak.

Osasun mentala eta ongizate pertsonala hobetzeko diseinatutako esperientzia birtualak eskaintzean zentratua.

- **Zientzia fikzio eta fantasia zaleak:**

Helburua: Zientzia Fikzioaren eta Fantasiaren zaleak

Errealitate birtualean munduak eta esperientzia paregabeak esploratu nahi dituztenei zuzendua.

- **Ezkontza eta ekitaldi berezien antolatzaileak:**

Helburua: Ezkontzak Planifikatzen dituzten bikoteak eta Ekitaldi Bereziak antolatzen dituzten Pertsonak.

Benetako data baino lehen ezkontza eta ekitaldien kokalekuak aztertzeke esperientzia birtualak eskaintzea.

- **Arkitektura eta diseinuko esploratzaileak:**

Helburua: Profesionalak eta Barnealdean Arkitektura eta Diseinuaren Zaleak.

Errealitate birtualean espazio arkitektonikoak esploratu eta bisitatu nahi dituztenei zuzendua.

- **Muturreko kirolen zaleak:**

Helburua: Muturreko Kirolak eta Muturreko Abenturak maite dituztenak.

Muturreko kirolen emozioa eta adrenalina simulatzen duten esperientzia birtualak eskaintzea.

- **Teknologian interesa duten adineko pertsonak:**

Helburua: Konexio Birtual eta Entretenimendu Bila Dabiltzan Helduak.

Zerbitzuak egokitzea, esperientzia birtualak formatu irisgarrian eskaintzeko.

- **Elkarrizketatzaileak:**

Helburua: Elkarrizketa birtualak eskaini nahi duen elkarrizketatzailea.

Ingurune birtualetan lan-elkarrizketetarako eta hautagaien ebaluaziorako irtenbideak eskaintzea.

- **Historia eta Gizarte Zientzietako ikasleak:**

Helburua: Hezkuntzako Bidaia Birtualetan Interesa duten Ikasleak.

Gertaera historikoak eta kulturak modu hezitzailean aztertzeke esperientzia birtualak eskaintzea.

- **Astronomo Zaleak eta Espazioaren Maitaleak:**

Helburua: Astronomiak eta Espazioaren esplorazioak gustoko dituzten pertsonak.

Planetak eta galaxiak esploratzeko esperientzia birtualak eskaintzea.

- **Musikaren eta zuzeneko kontzertuen zaleak:**

Helburua: Kontzertuen esperientzia birtualak bilatzen dituzten musikazaleak.

Kontzertu birtual murgiltzaileak eta eszenaren atzeko esperientziak eskaintzea.

- **Ongintzako eta irabazi-asmorik gabeko erakundeak:**

Helburua: Ekitaldietarako eta kontzientziaziorako aukera birtualak bilatzen dituzten erakundeak.

Ongintzako ekitaldietarako eta kontzientziazio-kanpainetarako esperientzia birtualak eskaintzea.

- **Teknologia aurreratuan interesa duten pertsonak:**

Azken berrikuntzez gozaten duten pertsonak, batez ere adimen artifizialean eta errealitate birtualean.

- **Abenturazale birtualak eta bidaiari grinatsuak:**

Leku eta kultura berriak esploratzea maite dutenak, baina denbora edo baliabide mugatuak izan ditzaketenak fisikoki bidaiatzeko.

- **Hainbat lekutan lan egiten duten profesionalak:**

Etiket edo urruneko lekuetatik lan egiten duten eta modu birtualean lankideekin edo bezeroekin modu murgiltzaileagoan konektatzeko moduak bilatzen dituzten pertsonak.

- **Urruneko distantzietan senideak eta lagunak dituzten pertsonak:**

Urruneko lekutan dituztenak eta esperientzia birtual esanguratsuak partekatu nahi dituztenak, hala nola familia-ekitaldietara joatea edo distantzia fisikoa gorabehera elkarrekin lekuak bisitatzea.

- **Mugikortasun-mugak dituzten bidaiariak:**

Muga fisikoak direla eta, erraz bidaiatu ezin duten baina oraindik mundua murgilduz esploratu nahi duten gizabanakoak.

- **Gamers aurreratuak:**

Kalitate handiko errealitate birtualeko esperientziak bilatzen dituzten eta bideojoko aurreratuak eta haririk gabekoak esploratu nahi dituzten jokalarari sutsuak.

- **Entretanimenduko enpresak eta profesionalak:**

Bezeroei entretenimendua eta esperientzia birtualak eskaintzen dizkieten moduan berritu nahi duten konpainiak.

- **Bidaia- eta turismo-enpresak:**

Bidaia-agentziak eta turismo-enpresak, bidaia bat erreserbatu aurretik bezeroei helmugetan murgiltzeko aurretiko ikuspegia eskaini nahi dietenak.

- **Vlogger sortzailentzat edukia:**

Jarraitzaileentzat eduki bakar eta erakargarria sortzeko modu berriak bilatzen dituzten norbanakoak, beren bideoetan errealitate birtualeko elementuak txertatuz.

- **Urrutiko Ikasketa eta Lankidetzeta Taldeak:**

Talde-ikasketetan edo urrutiko lankidetzeta-proiektuetan parte hartzen duten eta esperientzia hurbilago bat nahi duten ikasleak eta profesionalak.

- **Onibarretan interesa duten pertsonak:**

Erabaki garrantzitsuak hartu aurretik propietateak modu birtualean esploratu nahi dituzten erosle edo maizter potentzialak.

- **Diseinuko eta arkitekturako profesionalak:**

Barnealdean diseinatzaileak, arkitektoak eta diseinuko profesionalak, beren proiektuak bezeroei eta kolaboratzaileei modu murgiltzaileagoan aurkeztu nahi dizkietenak.

- **Historia eta Kultura zaleak:**

Errealitate birtualaren bidez birsortze historiko eta kulturalak esploratzeko interesa duten pertsonak.

Kontutan izanda eskaintzen dugun zerbitzua, hauek izango lirateke gure kompetentzia nagusiak:

Oculus VR:

Errealitate birtualeko betaurrekoen fabrikazioan eta salmentan espezializatutako enpresa da. Errealitate birtualeko betaurrekoen hainbat modelo merkaturatu ditu, hala nola Oculus Rift eta Oculus Quest.

HTC Vive:

Errealitate birtualaren merkatuan liderra den beste enpresa bat da. Kalitate handiko errealitate birtualeko betaurrekoak eskaintzen ditu, hala nola HTC Vive Pro eta HTC Vive Cosmos.

Sony PlayStation VR:

Sony PlayStation bideojokoen kotsolagatik da ezaguna, eta PlayStation 4 eta PlayStation 5ekin bateragarriak diren errealitate birtualeko betaurrekoak ere eskaintzen ditu.

Google Daydream:

Googlek Daydream izeneko errealitate birtualeko plataforma garatu du, errealitate birtualeko betaurrekoak eta aplikazio eta joko bateragarri ugari dituena.

Samsung Gear VR:

Samsung elkarlanean Oculus errealitate birtualeko betaurrekoak garatzeko Samsung Gear VR, Samsung Galaxy telefono adimendunak bateragarriak dira.

