



## 1. Proposición de Valor

EcoReto es una **APP** de misiones y retos ecológicos diarios que se recompensan mediante puntos dentro de la app pudiendo ser estos puntos canjeables en tiendas y comercios logroñeses o de otras ciudades como **Nájera, Haro, Calahorra**.

En un entorno saturado de aplicaciones móviles, la diferenciación radica en la capacidad de resolver problemas reales y urgentes para nuestros usuarios mediante una propuesta de valor dual:

1. **Para el Ciudadano (Modelo B2C - Business to Consumer):** Transformamos la conciencia ecológica en poder adquisitivo. Ofrecemos al usuario una forma de **monetizar sus buenas acciones**: al reciclar o moverse en bici, obtiene recompensas tangibles que le permiten consumir de manera más económica o gratuita, convirtiendo la sostenibilidad en un hábito divertido y rentable.
2. **Para el Comercio Local (Modelo B2B - Business to Business):** Actuamos como un socio estratégico de marketing. Los comercios asociados no solo ganan visibilidad digital, sino algo más valioso: **tráfico peatonal garantizado**. **EcoReto** lleva a los clientes físicamente a la tienda para canjear sus puntos, ayudando al pequeño comercio a rejuvenecer su clientela y aumentar sus ventas sin grandes inversiones en tecnología. A todos nos preocupa el cierre de tiendas de toda la vida en las calles de **Logroño** como San Antón que conduce a una pérdida de la ciudad tal y como la conocemos y a un cambio de hábitos de vida y consumo que no consideramos correcto para **Logroño**.

Con este modelo generamos un círculo **win-win** de economía circular: cuidamos el planeta, ahorramos dinero al ciudadano y revitalizamos el tejido empresarial de la región.

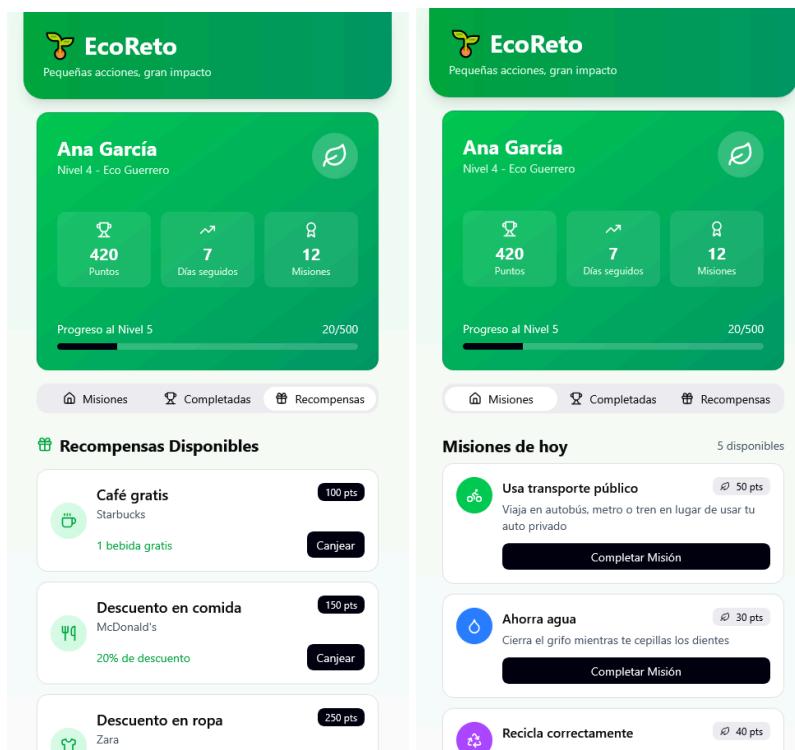
## 1.1. Valor para el Usuario Ciudadano: La Gamificación de la Sostenibilidad

Para la mayoría de personas la sostenibilidad a menudo se percibe como una responsabilidad abstracta o una imposición moral carente de incentivos inmediatos.

La proposición de valor de **EcoReto** rompe este paradigma transformando la acción ecológica en una experiencia lúdica, social y recompensada de manera muy inmediata. no es una recompensa abstracta como respirar mejor o proteger los glaciares sino un café gratuito en la cafetería de moda o entradas para disfrutar del MUWI o del Actual.

### Transformación de Hábitos mediante Gamificación:

**EcoReto** utiliza mecánicas de juego avanzadas para modificar el comportamiento. Basándonos en estudios sobre gamificación en sostenibilidad 4.0, la aplicación no solo registra acciones, sino que las convierte en una moneda social y económica.



- **Recompensa Tangible:** A diferencia de otras apps que ofrecen solo "insignias" virtuales, **EcoReto** monetiza el esfuerzo ecológico. Cada botella reciclada en un contenedor inteligente, cada trayecto en BiciLog verificado o cada compra a granel EN ESTABLECIMIENTOS ADHERIDOS genera "**EcoCoins Riojanos**".

Estos puntos son canjeables por descuentos directos en entradas de cine, ropa, tecnología o cenas en locales de moda de Logroño.



- **Reconocimiento Social y Competitividad:** Aprovechando la estructura de StartInnova, donde los centros educativos compiten entre sí, **EcoReto** instaurará de manera inicial una "Liga de Sostenibilidad Inter-Centros". Los usuarios no sólo suman puntos para sí mismos, sino que contribuyen al **ranking** de su instituto (ej. IES Comercio vs. IES La Laboral).

Esta dinámica fomenta la presión de grupo positiva y el sentido de pertenencia, elementos críticos en la psicología adolescente. Una vez que veamos como funciona ampliaremos la idea hacia otro tipo de segmento ya que pensamos que todo el mundo va a ser más ecológico si su esfuerzo tiene una recompensa tangible y cercana.

- **Validación Tecnológica de la Acción:** La propuesta de valor incluye la eliminación de la fricción en la validación. Mediante geolocalización y escaneo de códigos QR en puntos estratégicos (Puntos Limpios Móviles, comercios asociados), la app certifica la acción sin requerir procesos manuales tediosos, ofreciendo una experiencia de usuario (UX) fluida y moderna.

## 1.2. Valor para el Comercio Local: Digitalización y Tráfico

### Cualificado

El comercio de proximidad en **Logroño**, representado por zonas como el Paseo de las Cien Tiendas, enfrenta el desafío de atraer a un público joven nativo digital que tiende al consumo online. **EcoReto** ofrece a estos comercios una plataforma de marketing de resultados y fidelización.

- **Atracción de Tráfico Joven:** EcoReto funciona como un generador de tráfico peatonal. Al canjear los puntos, el usuario debe acudir físicamente al establecimiento. Esto ofrece al comerciante la oportunidad de venta cruzada y de rejuvenecer su base de clientes dándose a conocer y enseñando a personas que compran on line un trato profesional, cercano con asesoramiento y consejo.
- **Green Branding:** Asociarse a **EcoReto** permite al pequeño comercio posicionarse como un actor comprometido con el medio ambiente y los ODS, un valor cada vez más decisivo para los consumidores. Les proporcionamos el sello "**Comercio EcoReto**", que valida su compromiso ante la comunidad Y OFRECER UNA CULTURA DE EMPRESA ALINEADA CON EL DESARROLLO SOSTENIBLE Y LA ECOLOGÍA.
- **Digitalización accesible:** Para muchos pequeños negocios, desarrollar una app propia de fidelización es costoso e inviable. **EcoReto** les ofrece una solución llave en mano para digitalizar sus promociones y conectar con clientes a través del móvil sin necesidad de inversión tecnológica propia.