

SOSTENIBILIDAD



ÍNDICE

Justificación	3
Introducción - Resumen	4
Puesta en Escena	5
Fichas Actividades	
Saving Sea Life	8
Nature Virtual Recycling	12
Photocall interactivo	15

JUSTIFICACIÓN

Científicos de todo el mundo ya lo han afirmado, nos quedan poco más de 11 años para lograr contrarrestar los efectos que el **Cambio Climático** está causando en nuestro planeta si queremos evitar llegar a un “punto de no retorno”, en el cual, ya no tendremos posibilidad de arreglar nada.

Los datos hablan por sí solos:

- Se calcula que cada año 6,4 millones de toneladas de residuos acaban en el mar.
- En el Océano Pacífico podemos encontrar una isla de 1,6 kilómetros formada por basura, que crece día tras día.
- 60.000 hectáreas de bosques españoles han sido arrasadas por el fuego en lo que llevamos de año
- El promedio global del nivel del mar se ha elevado alrededor de 14 a 18 cm desde 1900
- Cientos de especies se extinguen día a día

Los daños que el ser humano y sus acciones están causando al planeta deben ser fuertemente cuestionada y valoradas. Planeta Tierra solo hay uno y al destruirlo con nuestros actos, estamos destruyéndonos a nosotros mismos. **GTA** os propone la posibilidad de ofrecer un tipo de acción **responsable con nuestro Medio Ambiente** y capaz de **remover las conciencias** de todo el público.

EL CAMBIO CLIMÁTICO ESTÁ DESTRUYENDO NUESTRO PLANETA MIENTRAS PERDEMOS EL TIEMPO EN INTENTAR SOLUCIONARLO. ¡¡ACTUEMOS YA!!

INTRODUCCIÓN - RESUMEN

Desde GTA, tratamos de sensibilizar desde un punto de vista educativo y tecnológico, mediante las siguientes actividades:

- En ***Saving Sea Life***, por medio de la **realidad mixta**, los participantes se convierten en un buzo, como avatar, y se enfrentan al reto de limpiar el fondo marino. Si consiguen superar este reto, obtendrán una foto que les certificará haber contribuido al mantenimiento de los mares. Con este tipo de campaña, se fomenta ampliar la base de datos del cliente, así como generar contenido para redes sociales.



- En ***Nature Virtual Recycling***, los participantes, mediante **realidad virtual**, limpiarán el bosque de residuos.
- ***Photocall Interactivo*** con fondos de diferentes paisajes y creación de contenido digital. Las fotos realizadas podrá ser recibidas online por cada uno de los participantes.

OBJETIVOS A CONSEGUIR CON ESTE EVENTO:

El objetivo de este proyecto es integrar el mayor número de presencias de acción, que nos ayudan a conseguir un tipo de evento 360°. Para este tipo de **Acción RSC**, se cubrirán los aspectos desarrollados a continuación:

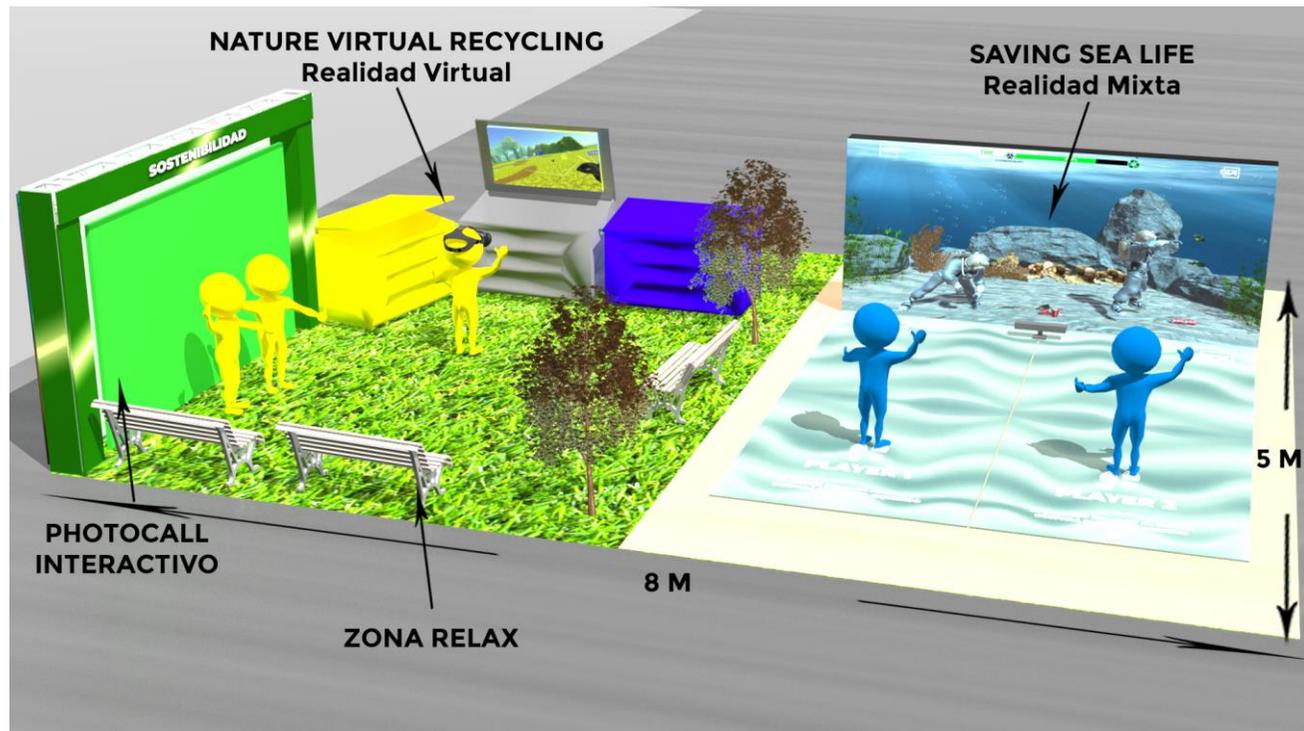
- **Acción RSC**, al tratar uno de los temas que actualmente más preocupa a la sociedad; el temido **Cambio Climático**.
- **Aumento del CRM** y en consecuencia, la base de clientes actuales y potenciales de cada Centro, mediante la recogida de datos de los participantes para enviarles las fotografías generadas en el **Photocall Interactivo**.
- Con la creación de este contenido fotográfico fácilmente compartible por **RRSS**, los Centros tendrán una oportunidad única de aumentar su presencia en **Internet**.
- **Atracción de Afluencias de clientes**, La espectacular puesta en escena, con elementos tematizados en la sostenibilidad, ecología y respeto al medio ambiente atraerá el interés de todo tipo de públicos
- Tipo de **Acción Interactiva y Tecnológica**, promoviendo un tipo de ocio innovador y activo.

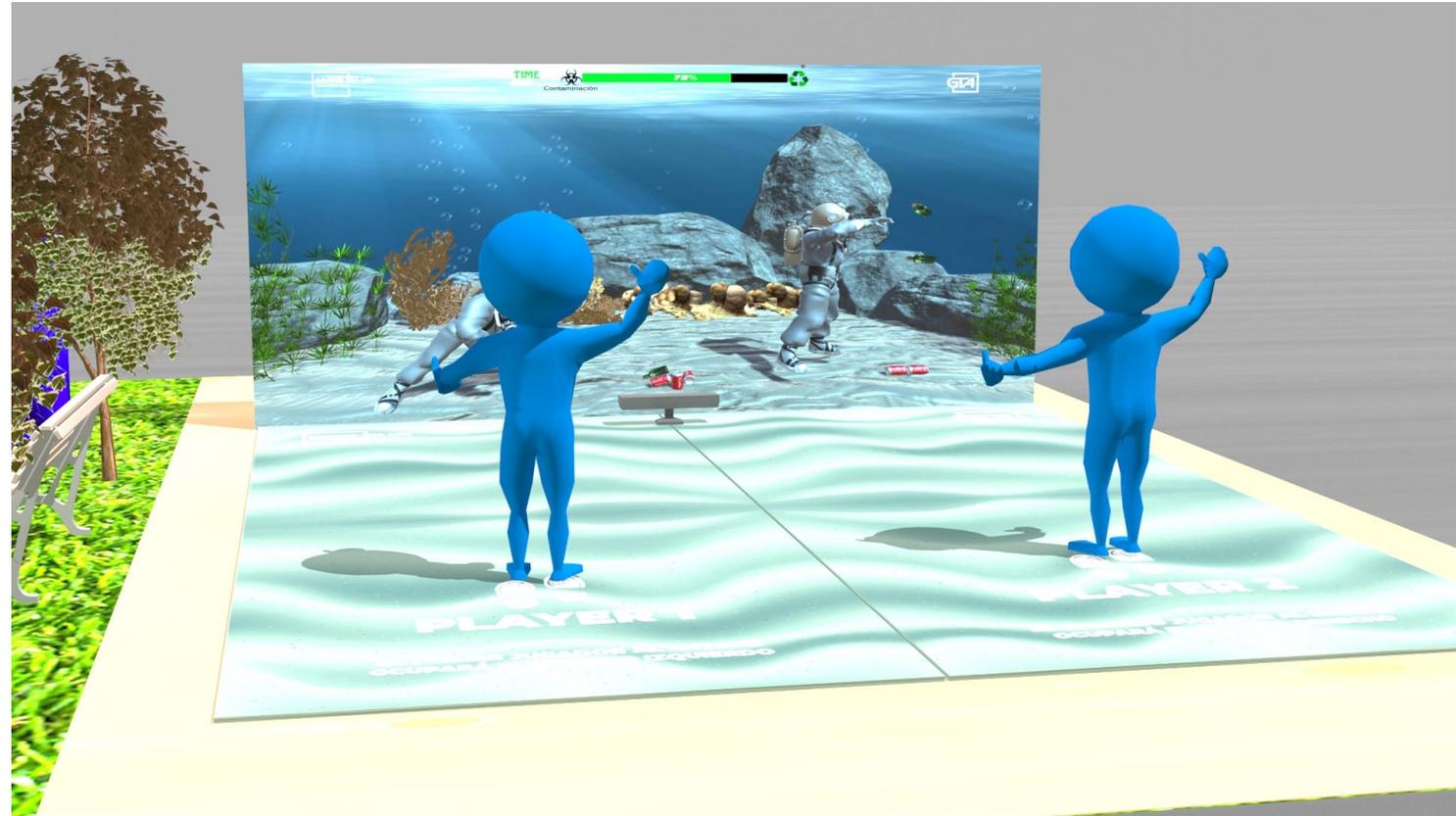


PUESTA EN ESCENA PROPUESTA

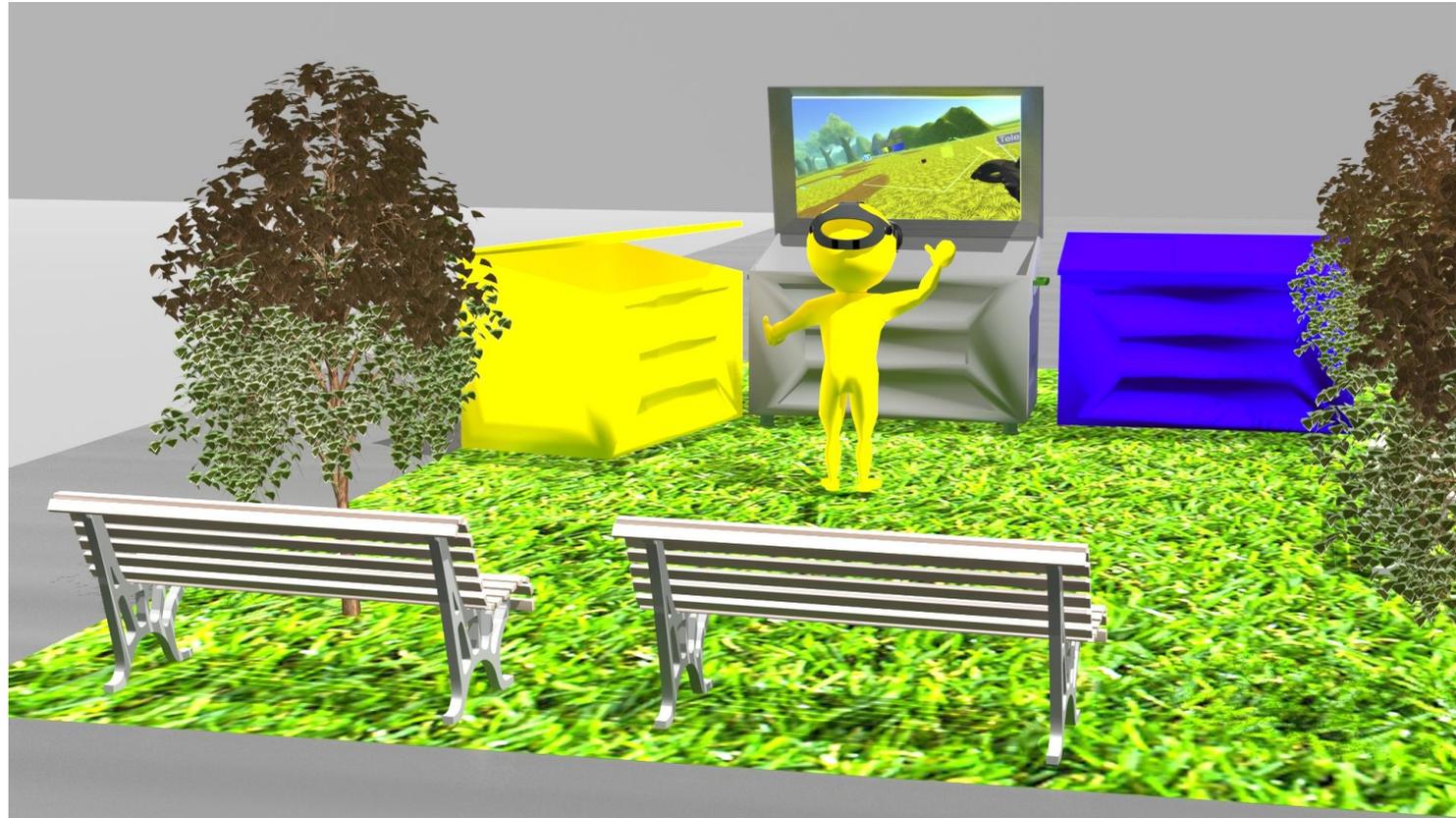
Se presenta a continuación un tipo de puesta en escena global, en la que quedarían integradas todas las actividades propuestas, llegando a alcanzar el mayor número potencialidades de evento 360°.

Para llegar a adaptarnos a las necesidades de espacio de cada Centro, se permitirá siempre la opción de minimizar el espacio sustituyendo o eliminando algunas de las actividades.





Render Actividad Saving Sea Life Interactiva



Render App VR de Reciclaje de residuos que contaminan nuestro entorno más próximo



SAVING SEA LIFE

Interactive app





SAVING SEA LIFE

Saving Sea Life es una actividad interactiva que busca la concienciación con el medio ambiente, pero de forma divertida, novedosa y exclusiva, mediante el uso de nuevas tecnologías.

Desarrollo de la actividad

El objetivo es colaborar para limpiar el entorno en el que se encuentran, alcanzando el 100% de purificación antes de que el tiempo se agote, y evitando que la contaminación llegue a destruir el fondo marino.

En este caso, el objetivo es limpiar el mar. Los participantes deberán moverse para recoger la basura que cae al fondo marino, siendo representados por avatares de buzos.

Imágenes de la aplicación



<https://youtu.be/a315iGho7rU>



SAVING SEA LIFE

Equipamiento

- Pantalla gigante LED de 8m2
- Estructuras para la instalación de la pantalla gigante
- Sensor de movimiento
- Equipo de Sonido
- Ordenador optimizado
- Software exclusivo y personalizado



Incluye

- Montaje y desmontaje
- Ejecución de las actividades
- Personal de asistencia al público

Opciones de montaje

- Montaje con Pantalla gigante
- Personalización de estructuras
- Personalización de suelos

Necesidades técnicas

- Espacio nivelado de 6x4 metros
- Tres tomas directas de corriente de 220V y al menos 3600 W cada una.
- Catenarias para delimitar el espacio
- Lugar cubierto para proteger los equipos



**Personal
GTA**
1 técnico



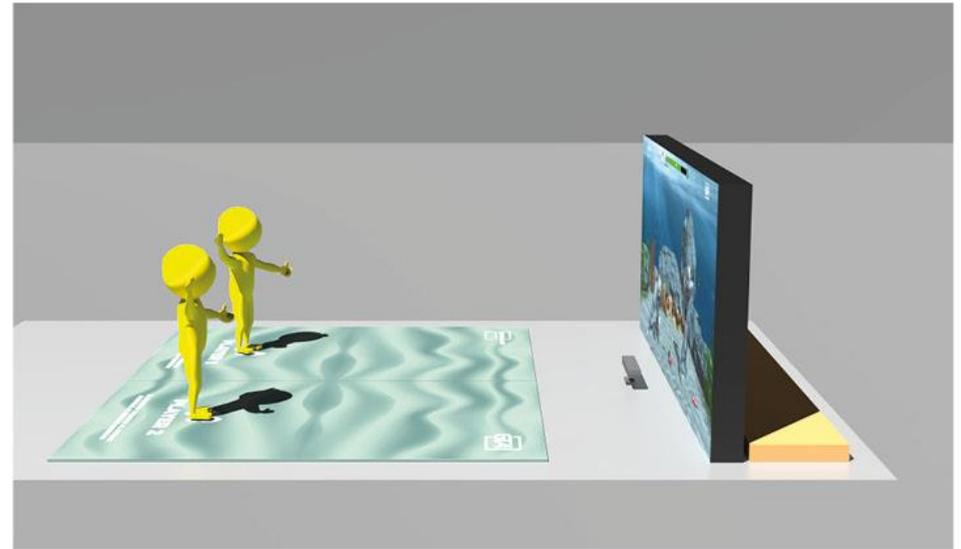
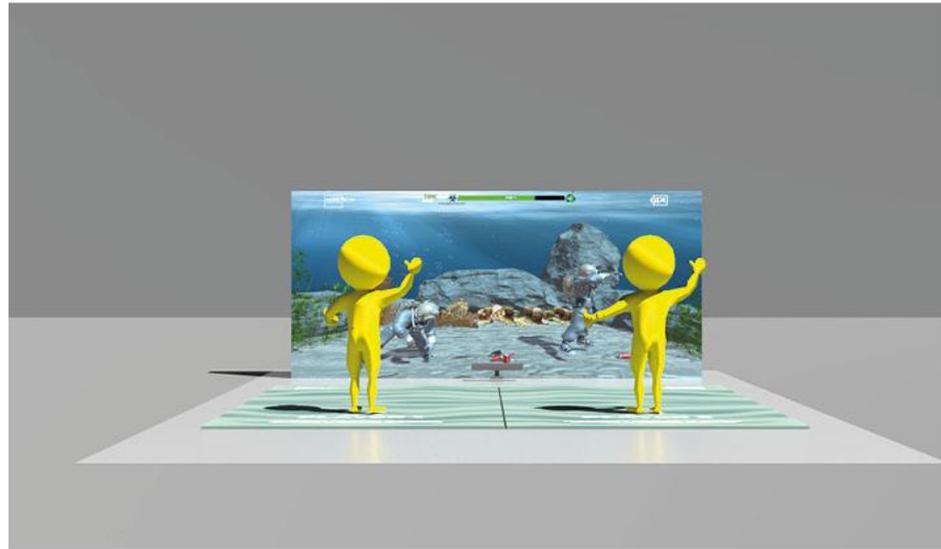
**Participantes
por uso**
2 Personas



**Ratio
de uso**
24-35
usuarios / h



SAVING SEA LIFE





NATURE VIRTUAL RECYCLING

Nuevas formas de
educación con
Realidad Virtual



NATURE VIRTUAL RECYCLING

Imágenes

Nature Virtual Recycling es una aplicación diseñada y creada por GTA, en la que interactuamos dentro del mundo virtual, aprendiendo la importancia del reciclaje para aplicarla en nuestro día a día.

Desarrollo de la actividad

Los participantes se encontrarán en un bosque por el que irán encontrando diferentes residuos que representan desperdicios. Deberán recogerlos y llevarlos a una zona con contenedores. Identificaremos cada residuo con el contenedor en el que debemos depositarlo. Los contenedores nos irán indicando cuantos residuos faltan por recoger de cada tipo en concreto.





NATURE VIRTUAL RECYCLING

Equipamiento

- Dos pantallas gigantes LED de 2x2 metros
- Dos suelos impresos de 2x2 metros
- Equipos de RV
- Ordenadores optimizados
- App Interactiva

Incluye

- Montaje y desmontaje
- Personal de asistencia al público
- Ejecución de la actividad
- Seguro de RC.

Opciones de montaje

- Montaje con Dos Pantallas gigantes
- Personalización de estructuras
- Personalización de suelos

Necesidades técnicas

- Espacio nivelado de 5 x 2 metros
- 3 líneas de corriente independientes a 220V y 3600W de potencia cada una.
- Lugar cubierto para proteger los equipos.



**Personal
GTA**
1 técnico



**Participantes
por uso**
2 usuarios



**Ratio
de uso**
25-40
usuarios / h

PHOTOCALL INTERACTIVO





PHOTOCALL INTERACTIVO

Utilizando la tecnología del croma en directo desarrollamos un photocall interactivo mediante una **aplicación desarrollada por GTA** que genera un **regalo digital** en forma de foto o vídeo.

Desarrollo de la actividad

Los participantes vivirán una experiencia virtual para toda la familia: en un escenario de fondo marino con movimiento, se les pondrá un traje de buzo mediante realidad aumentada, mientras aparecen mensajes felicitándoles por haber contribuido a limpiar y mantener el mar, así como el logo del centro comercial, convirtiéndose en un obsequio digital en forma de foto o videoexperiencia.

Los regalos digitales les serán enviados mediante e-mail o WhatsApp, para que puedan tener un recuerdo duradero de la experiencia y compartirlo en redes sociales.





PHOTOCALL INTERACTIVO

Equipamiento

Estructura para croma

Croma

Cámara (dispositivo móvil)

Pantalla de plasma de 50" con soporte

Opciones

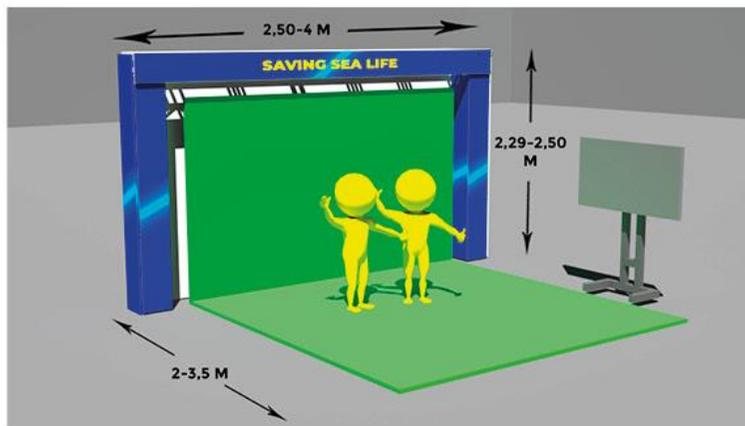
- Subida a redes sociales o compartidas por otro medio.
- Personalización de estructuras

Necesidades técnicas

Espacio nivelado mínimo de 3x3 metros

Toma de corriente a 220V y 3500 W

Lugar cubierto para proteger los equipos



Personal

GTA

1 técnico



Participantes
por uso



Ratio
de uso