

## REGISTRATION FORM

### Student Entrepreneurship and Innovation Competition

#### LACCEI 2022

**Leading student:** Valeria Gamarra Manjarres

- **E-mail address:** vgamarra@utb.edu.co
- **WhatsApp number:** 300 3788108

**Faculty member endorsing the project:** Luis Carlos Arraut Camargo

- **E-mail address:** larraut@utb.edu.co

**University:** Universidad Tecnológica de Bolívar

**Program of studies:** Ingeniería Industrial, Ing. Naval y Finanzas y Negocios Internacionales

Second team member: Camila Rua

Third team member: Marlon Martinez

Fourth team member: Lorens Ahumada

#### **Problem Definition**

To satisfy the need of people with physical disabilities to know the tourist places that exist worldwide, we decided to create a Software that allows them to fulfill this purpose through virtual reality, considering the tastes and preferences of each of the clients. to have a rewarding experience. and pleasant experience. This software with artificial intelligence will allow users to

access virtual reality through special glasses. These glasses contain the software inside, and once put on by the user, they will be able to access the tourist site of their choice, as well as the development of some physical, sports or extreme activity.

## **Definición del Problema**

El sector turismo es una de las principales fuentes de ingreso para ciudades que se dedican a esta actividad. Cabe mencionar que en la actualidad algunas de estas cuentan con retrasos en materia de digitalización, pese a la limitada información requerida para lograr avances en tecnología; la ausencia de esta ocasiona problemas con el consumidor final, al no brindar como se requiere el servicio que cumpla con sus expectativas, comodidad y satisfacción.

El segmento de personas que se ve mayor afectado por la situación descrita anteriormente, son las que cuentan con alguna discapacidad física y no pueden participar de actividades turísticas porque estas en su mayoría implican largas caminatas que pueden tener caminos muy poco estables, tener que transportarse en medios acuáticos, entre otras dificultades.

Según el **Ministerio de Salud de Colombia**, las afectaciones en estructuras o funciones corporales, así como las limitaciones para realizar una tarea, junto con restricciones en la participación dan lugar a la condición de discapacidad. De acuerdo con los registros administrativos del MSPS (Ministerio de Salud y Protección Social) se estima que, a agosto de 2020 en Colombia, cerca de 1,3 millones de personas presentaba alguna discapacidad.

Con el fin de satisfacer la necesidad que tienen las personas en condición de discapacidad física para conocer los lugares turísticos que existen a nivel mundial, decidimos crear un Software de realidad virtual que les permita cumplir sus sueños y aventuras, teniendo en cuenta los gustos y preferencias de cada uno de los clientes para que tengan una experiencia gratificante y amena. Con base al servicio propuesto por **Everest VR Virtual**, que brinda al espectador la oportunidad única de revivir la expedición como si fuera parte de ella. Filmado en 8K 3D, permite la experiencia 360 de mayor resolución jamás capturada en esta montaña tanto para la proyección Dome como para los auriculares de Realidad Virtual; decidimos reinventar su idea y reinventar con la creación de un software de realidad virtual dirigido a personas con discapacidad física que les permita disfrutar y conocer muchos lugares del mundo.

## **Mercado a conquistar con la idea**

Como bien sabemos uno de los segmentos de mercado que está siendo cada vez más tomado en cuenta en el ámbito turístico es el de las personas discapacitadas. Según un estudio de la OMS se afirma que hay más de 500 millones de personas en todo el mundo con deficiencias o discapacidades y dentro de este segmento se identifican 3 grupos de gracias a la Encuesta sobre Discapacidades, Deficiencias y Estado de la Salud, estos son:

1. Los discapacitados permanentes (motrices, sensoriales y mentales)
2. Las personas mayores de 60 años sin discapacidades
3. Los discapacitados temporales, entre los que se incluyen mujeres embarazadas y personas enyesadas, entre otros.

Según esta misma encuesta, los discapacitados permanentes representan alrededor del 10% de la población mundial, mientras que los dos últimos grupos, las personas mayores de 60 años sin discapacidades y los discapacitados temporales representan el 40% de la población. Es por esto que, se debe tener en cuenta la participación de este segmento en el mercado turístico, ya que cada vez más se registran un mayor número de viajes por parte de esta población. Según María Teresa Fernández Alles en su artículo “Turismo Accesible: Importancia de la Accesibilidad para el Sector Turístico (2009)”, entre las distintas causas de este incremento en la participación de las personas discapacitadas en el sector turístico podemos encontrar:

- La disponibilidad de tiempo libre y sus grandes deseos de viajar
- La existencia de un mayor número de ayudas técnicas y económicas, todo lo cual ha aumentado las posibilidades de las personas discapacitadas a la hora de materializar sus deseos de viajar.
- La época del año en la que suelen realizar sus viajes, estos prefieren realizarlos en las temporadas bajas, debido a la no existencia de aglomeraciones, así como a los menores precios en estas épocas del año.

Por lo tanto, al ser esta población tan poco considerada e importante dentro del ámbito turístico, decidimos apuntar a este segmento de mercado poco competitivo, en búsqueda de que las personas discapacitadas tengan la accesibilidad de poder viajar a un sitio turístico sin necesidad de transportarse o estar presente en aglomeraciones a través de la realidad virtual. De esta

forma contribuimos a un trato menos desigual ante esta población otorgándoles un servicio que garantiza un turismo accesible y seguro, no sólo por fines lucrativos sino también por fines sociales.

### **Perfiles de los clientes**

El servicio estará dirigido a jóvenes y adultos (18 años - 70 años) de Colombia que cuenten con alguna discapacidad física, en particular aquellos que tengan deficiencias articulares, amputaciones o en su defecto algún impedimento para moverse.

Se ha seleccionado este segmento de clientes sin distinción de género, etnia o posición social. Cualquier persona que cuente con suficiente poder adquisitivo tendrá el acceso a el servicio ofrecido, garantizando su inclusión en el conocimiento y disfrute de los distintos lugares turísticos y el desarrollo de actividades deportivas y recreativas.

Estará dirigido a aquellas personas con discapacidad física que quieran tener una experiencia única y vivir en realidad virtual los lugares más hermosos del planeta.

### **Funcionalidad del producto/servicio**

El principal objetivo de nuestro servicio ofrecido es brindar a personas con discapacidad física (deficiencias articulares, amputaciones, entre otros) a través de la realidad virtual una experiencia única e inolvidable al conocer los distintos lugares turísticos del mundo y realizar diversas actividades deportivas o recreativas. Esto será posible mediante la creación de un software con inteligencia artificial que permitirá a los usuarios mediante unas gafas especiales acceder a la realidad virtual. Estas gafas contienen el software dentro de sí, y una vez puestas por el usuario, este podrá tener acceso al sitio turístico de su elección, como a su vez, el desarrollo de alguna actividad física, deportiva o extrema.

El amplio espectro de opciones para elegir por parte del usuario estará vinculado a una base de datos proporcionada por agencias de viajes alrededor del mundo, que con el tiempo se irán actualizando y ajustando a la preferencia del usuario. Por otro lado,

mientras el usuario vive la experiencia de realidad virtual, se proporcionan pautas o recomendaciones para pensar sostenible durante su viaje, que influenciara de alguna u otra forma en su diario vivir y contribución a la mejora del medio ambiente.

Uno de los objetivos de este servicio es cumplir los sueños de aquellos que por alguna discapacidad nunca han tenido la oportunidad de viajar y conocer lugares alejados de su entorno natural, así mismo, hacer sentir a este segmento de clientes satisfechos por haber cumplido su sueño, aunque fuese a través de la realidad virtual. Se realizarán alianzas con fundaciones o entidades sin ánimo de lucro en pro de este objetivo.

Se brindará asistencia personal a los usuarios durante su experiencia, junto con recursos adicionales que hagan mucho mejor su experiencia. El tiempo de uso de estas gafas con realidad virtual por los usuarios, dependerá de la elección de los planes de viajes, la cantidad de actividades a realizar y sobre todo su capacidad monetaria. Cabe mencionar que, este servicio contara con instructivos y recomendaciones para evitar el consumo abusivo y adicción en última instancia.

<p><b>Socios claves</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Empresas especializadas en la realidad virtual (Facebook o Tesla).</li> <li>✓ Agencias de Turismo Ecológico (Ecotrips).</li> <li>✓ Fundaciones con Personas discapacitadas físicamente.</li> <li>✓ Inversores en proyectos de innovación.</li> </ul>	<p><b>Actividades claves</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Visita a lugares turísticos a través de la realidad virtual</li> <li>✓ Actividades deportivas o recreativas</li> </ul>	<p><b>Propuesta de valor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para satisfacer la necesidad de mejora de la digitalización en la industria de turismo que permita optimizar todo tipo de recursos en línea con los ODS, se ha elaborado una propuesta con un enfoque innovador que asegure la supervivencia del sector, mejore la experiencia del usuario y promueva la sostenibilidad. La propuesta consiste en la creación de un <b>software</b> que permita a personas con discapacidad física visitar distintos lugares turísticos por medio de la realidad virtual; a través de este servicio, las personas podrán vivir una experiencia única y ser protagonistas de la realidad.</li> </ul>	<p><b>Relación con el cliente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El cliente o usuario contará con asistencia personal, servicios automatizados y participación en una comunidad que le permita compartir sus experiencias y hacer recomendaciones.</li> </ul>	<p><b>Segmento de cliente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esta propuesta está dirigida a jóvenes y adultos (18 años - 70 años) de Colombia con discapacidad física; en particular, con deficiencias articulares, amputaciones y otros problemas similares.</li> </ul>
<p><b>Recursos claves</b></p> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software e inteligencia artificial.</li> <li>✓ Gafas de realidad virtual</li> </ul> <p><b>Recursos físicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Personal administrativo y operativo</li> </ul>	<p><b>Canales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El principal canal a utilizar será Facebook que fusiona la realidad física con la virtualidad digital.</li> <li>✓ Canales de comunicación: Instagram, WhatsApp, Messenger, entre otros,</li> </ul>			
<p><b>Estructura de coste</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Infraestructura física para personal administrativo y operativo</li> <li>✓ Software e inteligencia artificial</li> <li>✓ Gafas de realidad virtual</li> <li>✓ Salario de personal</li> <li>✓ Marketing y publicidad</li> <li>✓ Mantenimiento a instalaciones</li> </ul>		<p><b>Fuentes de ingreso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuotas por uso</li> <li>✓ Licencia VIP: Cuotas por recursos premium del software utilizado por parte del usuario</li> <li>✓ Cuotas por suscripción</li> <li>✓ Asociaciones o alianzas con entidades para las prestaciones del servicio</li> <li>✓ Mediante efectivo, tarjeta de crédito o débito, cheques o Bitcoins</li> </ul>		

