

CORMA CHILE 2018
V CONCURSO DE INNOVACIÓN

I. Datos del Postulante

Empresa: Mobiliario Urbano Sostenible
Representante legal: Claudio Medina Vicencio.
Rut: 13.945.815-K

II. Nombre del Proyecto

“MUS - MOBILIARIO URBANO SOSTENIBLE”

III. Social Media

Sitio web: www.mobiliariomus.com

Twitter: <https://twitter.com/MobiliarioMUS>

Instagram: https://www.instagram.com/mobiliario_mus/

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/mus-mobilario-urbano-sostenible-167320138/>

IV. Proyecto

En muchas plazas de nuestro país se repite una misma problemática, la carencia de iluminación luego que decae la luz natural al atardecer. Esta es una de las causas, para que áreas verdes o plazas, no sean utilizadas por la ciudadanía debido a su poca iluminación produciendo que las personas no puedan satisfacer adecuadamente sus necesidades de esparcimiento, de pasar el tiempo libre, de hacer ejercicios, de un lugar donde llevar a los niños, teniendo como consecuencia la precarización de la interacción social y por consiguiente la disminución de su calidad de vida.

Frente a este déficit, hoy en día es necesario entregar a las áreas verdes de la ciudad, implementos que logren otorgar un beneficio y potencien la permanencia en estos lugares, lo cual, actualmente no existe, porque todo el mobiliario y los juegos son estructuras repetitivas con diseños monótonos, poco ergonómicos y con una alta huella de carbono.

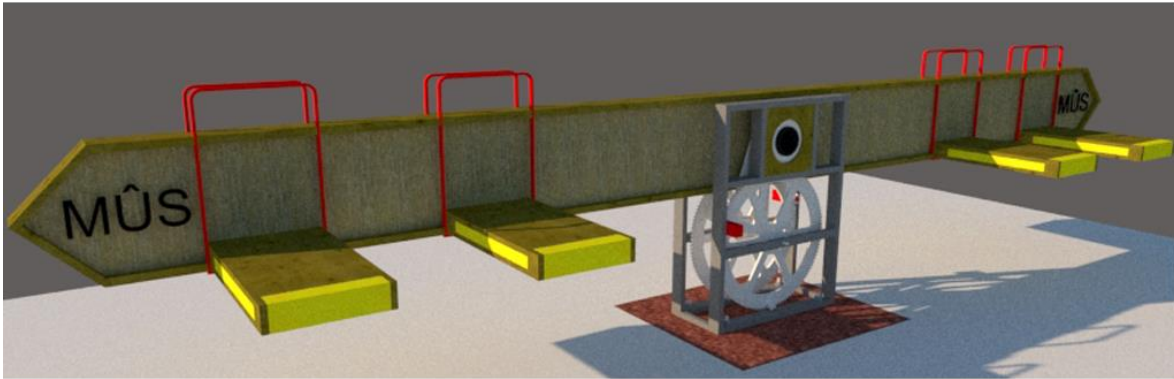
Debido a esto, hemos pensado que se deben aplicar propuestas para el uso adecuado de la energía para acercarnos a la resiliencia urbana. Nuestra iniciativa busca evolucionar el concepto de los juegos urbanos, avanzando hacia la cultura de las ciudades inteligentes o Smart cities, convirtiendo los espacios de recreación en lugares espacios comunitarios, devolviendo un punto de encuentro a la sociedad a través de juegos interactivos que tienen la capacidad de aprovechar el movimiento y la energía proporcionada por el usuario al jugar, disponiéndola para iluminar el juego y su entorno, logrando con ello iluminar sectores o recorridos establecidos en cada área verde e incluso los detalles constructivos de espacios con mayor valor patrimonial.

Estos diseños vanguardistas no existentes en el mercado que incorporan innovación tecnológica, son capaces de rescatar los elementos propios de cada lugar, adaptándose; para ello el cliente en conjunto con la comunidad pueden personalizar el producto generando un mobiliario con una identificación social y un arraigo por el lugar.

Además, buscamos potenciar las áreas verdes con diseños disruptivos que instruyan a la comunidad sobre las energías no convencionales mostrando didácticamente y a simple vista, la generación y utilización de estas a través de la experimentación del juego. En relación con las finanzas, los juegos permiten establecer un ahorro sustancial en el concepto de la iluminación de sitios.

De esta manera, estos productos son garante de una nueva forma de visualizar los lugares, ya sea durante el día como la noche, reinventando los espacios comunitarios, donde estos sean altamente atractivos, favoreciendo la vinculación con el medio ambiente y el sentido de pertenencia, entregando un valor agregado a cada área verde e instaurando la madera como el elemento constructivo primordial y versátil.





V. *Escalabilidad*

Nuestros clientes objetivos son empresas e instituciones que promueven la ocupación de los espacios comunitarios, la vida al aire libre, la interacción y velan por la vinculación de las personas con el medio en el cual habitan.

Por una parte, están las instituciones estatales, como municipalidades, instituciones de gobierno entre otros, así como también las diversas entidades privadas como inmobiliarias, centros educacionales, centros residenciales y comerciales.

Además de las organizaciones comunales, juntas de vecino y todas las entidades que agrupen a vecinos, que quieran resaltar sus costumbres e identidad social con los juegos personalizados.

Sin embargo, los usuarios destinados a utilizar estos juegos son principalmente los niños y jóvenes, debido a la curiosidad que les produce la iluminación en los juegos, el tratar de saber cómo y por qué se produce luz. No obstante, no se restringe solo a este grupo en particular, pues se considera en el diseño de la estructura, soportar peso mayor proveniente de diversos grupos etarios, logrando que estos puedan divertirse y vuelvan a jugar como cuando eran niños.

Estimamos, que los usuarios indirectos serán aquellos que se verán beneficiados por el mayor uso de los espacios públicos y por consiguiente con una mayor generación de electricidad e iluminación en su entorno inmediato, aumentando la ocupación de las áreas verdes.

A raíz de las cualidades y la gran cantidad de usuarios directos e indirectos que se ven favorecidos de estos juegos, a su vez considerando que a nivel nacional e internacional, no existen productos similares podemos desprender que nuestro mobiliario posee un gran potencial de escalamiento en el mercado nacional e internacional.

En este momento, nos encontramos dando nuestros primeros pasos comerciales, en los cuales ya hemos comenzado a forjar lazos y alianzas estratégicas con clientes y proveedores.

Las estrategias de marketing y branding digital desmembrada en las diversas plataformas digitales, es la clave para la visualización de nuestros productos, el posicionamiento en los diferentes mercados y la manera de acercarnos a nuestros clientes objetivos, es decir, entidades privadas como inmobiliarias, centros educacionales, lugares residenciales y comerciales, además de instituciones estatales.

VI. Fortalezas

Nuestro mercado es del mobiliario urbano, enfocado en la entretención infantil. En este mercado existente varias empresas que ofrecen diversos productos, con los cuales se pueden recuperar, revitalizar o potenciar los espacios comunitarios. No obstante, ninguno de ellos dispone de algún producto con la cualidad fundamental que nosotros ofrecemos, iluminación; solo se rigen para la entretención. Por lo que, los clientes deben buscar satisfacer su necesidad de iluminación en empresas de luminarias o deben generar convenios y contratar los diversos servicios de las empresas de distribución de energía, adquiriendo por ejemplo los costos de obras adosadas para su funcionamiento e implementación de la infraestructura.

Nuestra solución y productos son mejores que la competencia, debido a que nuestra iniciativa busca evolucionar el concepto de mobiliario urbano, con diseños eficientes que aprovechen y transformen la energía cinética del movimiento en energía eléctrica para la generación de iluminación desde el juego hacia el entorno inmediato. A través de esto, proveemos tres grandes conceptos que sostienen esta idea: Energía, Educación, Diseño e Impacto Social.

Con referencia al impacto social este es alto debido a que esta iniciativa entrega juegos didácticos, logrando una mayor interacción entre usuario y máquina, generando una ocupación de las áreas verdes con mayor sentido de pertenencia, es decir se produce un impacto medioambiental positivo, ya que la comunidad dialoga y entiende el juego como un elemento artístico visual.

Asimismo, los juegos son productos “inteligentes”, que se amparan en la política de la sustentabilidad de las ciudades inteligentes, que buscan potenciar las áreas verdes, a través de la experimentación del juego, con énfasis en la innovación tecnológica, con la finalidad de concebir eco plazas que muestran didácticamente, el mecanismo que genera energía.

La instalación de este tipo de mobiliario, genera a través del uso en el tiempo, un constante ahorro en iluminación, lo que incluye además, la disminución de focos de conflicto e inseguridad, aumentando el sentido de pertenencia, la percepción de seguridad, el bienestar y la calidad de vida de las personas.

Por último, existe la opción de personalizar el juego y crear el atributo de que el modelo sea resultante del diseño participativo entre el usuario y el cliente, resultando un producto con una identidad social, cultural y arraigó con el entorno.

VII. Viabilidad económica

El portafolio de productos ofrecido consta de varios productos estandarizados con cualidades técnicas definidas, por lo cual los precios varían unos de otros. Asimismo, un producto varía su valor si se personaliza.

Considerando los precios de los productos de los competidores y asumiendo que nuestros productos poseen elementos diferenciadores, como el diseño, generación de energía, eficiencia energética e iluminación, resulta un producto con un valor mayor al de la competencia. Esto genera que el periodo de recuperación de la inversión es acotado, debido a la rentabilidad que producirán las ventas de estos productos.

Por otra parte, no solo existen ingresos por los productos, sino también por proyectos y servicios. La línea de acción de estos ingresos se basa en el diseño y creación de espacios comunitarios y espacios verdes, en el mejoramiento del espacio público o privado y en la renovación del mobiliario urbano.