

# VIRTUAL REALITY CINEMA



**El primer cine de Realidad Virtual en España**

Presentación proyecto ICAPE 27/03/18  
FPB Servicios Comerciales  
CC Sant Felip Neri

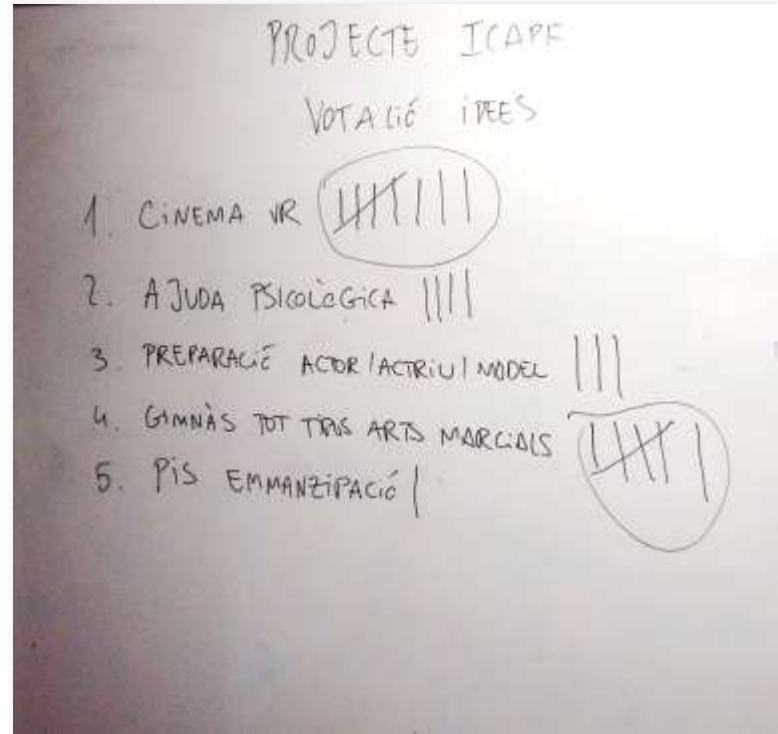
# BRAINSTORMING

## 1º FASE: Propuesta de ideas

- Cine VR
- Ayuda psicológica
- Preparación para actriz/actor y modelo
- Piso de emancipación

## 2º FASE: Primera votación →

## 3º FASE: Votación final



# VOTACIÓN FINAL

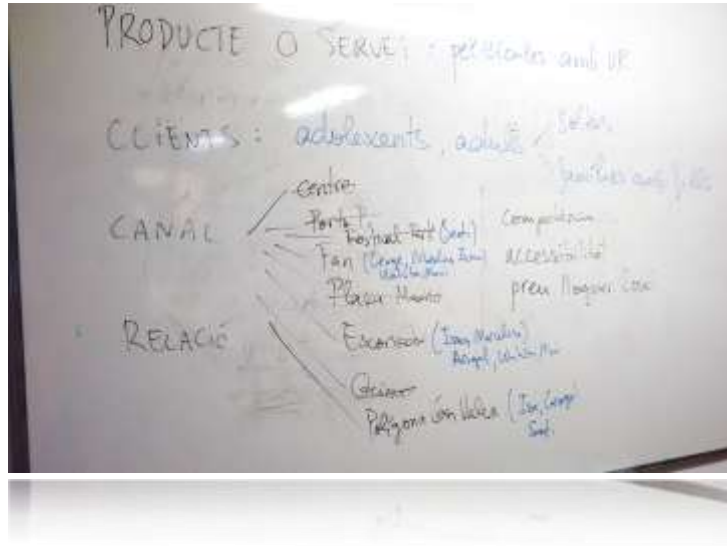
Argumentos a favor de  
nuestras ideas.

La mayoría de la clase  
vota:

“Cine VR”



# MINI CANVAS: Producto, Cliente, Canal y Relación



# PRODUCTO

¿En qué consiste nuestro servicio?

Salas VR



¿Qué lo hace diferente?



# CLIENTE

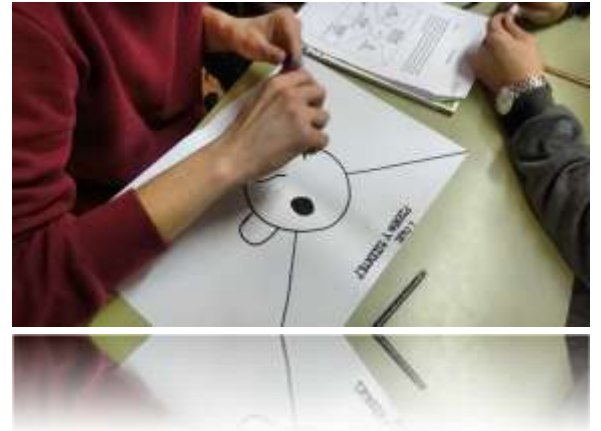
¿Qué piensa?

¿Qué gustos tiene?

¿Qué dice y hace?

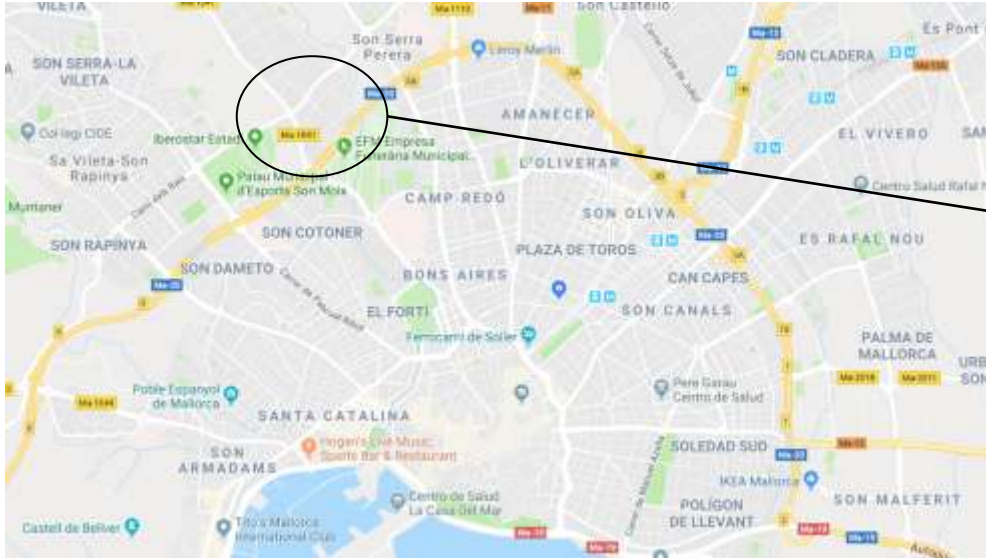
¿Qué ve?

Mapa empatía clientes



# CANAL

¿Por qué esta ubicación? (Ventajas)



Polígono de Ca'n Valero



# RELACIÓN

¿Cómo nos daremos a conocer? (Promociones, ofertas, etc...)

-**Promociones:** Todos los Miércoles el coste de la entrada sera de 3 euros.

(la mitad)

-**Ofertas:** El dia de la inauguración si vienes acompañado de 2 personas o más te hacemos un descuento de un 15%

-Si celebras con nosotros tu cumpleaños te hacemos un descuento de el 30%



# DAFO

■	A. Negativo	A. Positivo
<b>A. Interior</b>	DEBILIDADES -Mal organizados -Falta de recursos financieros -Falta publicidad -Copia de idea	FORTALEZAS -Personal involucrado -personal formado -Fácil acceso -Innovadores
<b>A. Exterior</b>	AMENAZAS -Precios cines -Paro juvenil	OPORTUNIDADES -No hay más cines VR -Alta densidad de población joven.

# RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA (RSC)

¿De qué manera puede beneficiar nuestra empresa a la sociedad?

- Días benéficos
- Campaña Navidad para niños en acogida.



# MARCA y LOGO

## PROPUESTAS Y VOTACIÓN DE MARCA Y LOGO



1. Virtual Reality Cinema
2. Virtuality
3. Virtually
4. Topcin
5. Glasses Reality
6. Real Cinema



# REDES SOCIALES



VREALITYCINEMA



VREALITYCINEMA



vrealitycinema@gmail.com

A man in a red uniform, including a cap and a jacket with white stripes on the sleeves, is leaning over to assist a woman. The woman is wearing a VR headset and has her hands near it. They are in a dimly lit room with pink and purple ambient lighting. In the background, other people are visible, some also wearing VR headsets. The overall atmosphere is that of a VR experience or a gaming event.

GRÁCIAS POR VUESTRA ATENCIÓN!!!!