

**GREEN YEAR**

**FOR A SUSTAINABLE TECHNOLOGY**

**DI MATTEO RIGHI**

# DESCRIZIONE TARGET

**TARGET:** Tutti, in particolare i consumatori tecnologici. Necessità di un mondo più sostenibile con nuove esigenze energetiche

**SITUAZIONE ATTUALE:** Sensibilità al problema ambientale piuttosto superficiale. Le persone utilizzano i social per portare avanti idee buone ma sono poi troppo distratte dal quotidiano per fare qualcosa concretamente

# DESCRIZIONE CLIENTE

La tecnologia è un mondo ampio e pieno di strumenti utili. La ricchezza di questo mondo non sta nelle risorse utilizzate ma nelle idee delle persone che la utilizzano nel modo migliore.

**PUNTI DI FORZA:** vastità di opzioni, condivisione, velocità, viralità, importanza della reputazione

**PUNTI DEBOLI:** mancanza di aggiornamento con il mercato, diseducazione digitale, energie non rinnovabili e scarti tecnologici

**RISORSE SU CUI INVESTIRE:**

- Umane: PR e comunicazione.
- Raccolta fondi: crowdfunding e ricerca aziende partner che vogliono collaborare al progetto

# SOLUZIONI

L'anno verde è un'iniziativa da proporre alle aziende che lavorano sul mercato digitale e non. Le aziende che partecipano a questa iniziativa aderirebbero a varie proposte:

- L'utilizzo di un sito dalla prevalenza di pixel scuri che risparmi decisamente il livello di energia utilizzato e l'utilizzo di font di prevalenza verdi e azzurri per ricordare ulteriormente il tema dell'eco-sostenibilità.
- La possibilità di utilizzare un tool che semplifichi al massimo i siti su cui si sta navigando, con un pulsante che permette di switchare nella versione standard quando si atterra sul sito che si ha bisogno di utilizzare realmente.
- Proposta tramite pop-up di iscriversi a un chatbot sensibilizzatore, che ti calcola quanta energia hai utilizzato durante il giorno (collegandosi ai vari device) spiegandoti con una metafora quanto e cosa dovresti fare per rimediare nel concreto. Dandoti inoltre la possibilità di donare e ricevere un feedback sulle attività a cui stai contribuendo.
- Creazione di una piattaforma di gaming con un buon storytelling pro-sostenibilità che devolva il ricavato delle pubblicità in azioni eco-sostenibili. Si vincono coupon delle aziende partner. Classifica nominale di coloro che contribuiscono maggiormente ai guadagni dell'iniziativa. con riconoscimenti e sfide social. Gare anche territoriali per promozioni che aumentano il senso di community.

# SOLUZIONI

- Le aziende importanti potrebbero ricevere molta visibilità da questa iniziativa, utilizzando l'adesione a questa iniziativa come operazione di brand value, facendo a gara a chi devolve di più alla causa. Utilizzando inoltre eventi e iniziative social.
- Realizzazione di cover e oggetti ricavati da materiale di scarto tecnologico per creare una linea di design esclusiva da far spingere ad influencer che possono utilizzare la "causa" per aumentare la propria reputation.
- Sponsorizzazione dei motori di ricerca e server che funzionano principalmente con l'utilizzo di sistemi rinnovabili.
- Pagina in cui si vedono tutti i loghi delle aziende partecipanti con grandezza in ordine di investimento, con la possibilità di ricercare per nome se un'azienda fa realmente attività pro eco-sostenibilità.
- Convenzioni con le compagnie di telecomunicazione per donare una parte del proprio abbonamento telefonico/internet alla "causa".
- Inserimento nel gaming e nella chatbot di notizie utili alla sensibilizzazione, con suggerimenti per eventi, app e iniziative sul tema eco-sostenibile.

# FONTI DI GUADAGNO

- Pubblicità generata dai vari canali
- Investimenti dalle aziende che vogliono apparire sensibili al tema entrando in un mercato esclusivo in cui vieni "giudicato" dalle tue buone azioni.
- Ricavi dei prodotti venduti
- Crowdfunding
- Ricavi dal gaming

# OBIETTIVI FINALI

- Creare un'educazione profonda sul tema
- Coinvolgere socialmente sul tema
- Rendere le persone e le aziende protagonisti del movimento
- Sviluppare pensiero critico, curiosità e voglia di agire realmente
- Rendere comprensibile quanto si spreca
- Semplificare il processo di donazioni per l'eco sostenibilità
- Rendere giocoso e d'intrattenimento il tutto