**IDENTIFICACION DEL PROBLEMA**

**Compensar, como Caja de compensación busca brindar espacios de bienestar a los trabajadores y sus familias, enfrenta el desafío de abordar la creciente sensación de soledad, la falta de interacción social y el diseño de la vida moderna que prioriza el aislamiento, exacerbado por el efecto post-COVID-19. Este problema representa un riesgo significativo para las generaciones actuales y futuras. Según una encuesta reciente, el 60% de las personas entre 18 y 35 años respondieron que socializan principalmente a través de comunidades de interés basados en sus hobbies, como los videojuegos, el manga y k-pop. Queremos brindar a estas personas una experiencia unificada que fomente las conexiones phygital (integración de la experiencia física y digital en un solo entorno), la mejora de habilidades y la celebración de intereses comunes**

**DESARROLLO DEL PRODUCTO**

**Plataforma Phygital Interactiva**

* **Ecosistema Centralizado**: Crearemos una plataforma centralizada donde los usuarios puedan acceder a eventos, competiciones, y productos exclusivos.
* **Eventos Híbridos**: Organización de eventos que combinen experiencias físicas y digitales, como torneos de videojuegos donde los jugadores puedan participar tanto en línea como en locales físicos de Compensar.
* **Gamificación**: integraremos elementos de gamificación, como logros, badges y sistemas de ranking que se integren tanto en la vida online como en la presencial.

**2. Red Social Basada en Intereses Comunes**

* **Comunidades de Interés**: Fomentaremos la creación de subcomunidades dentro de la plataforma que se centren en intereses específicos, como K-pop, manga o videojuegos. Estas comunidades podrían tener foros, chats en vivo y recursos específicos.
* **Interacción Fomentada por IA**: Usaremos inteligencia artificial para recomendar conexiones y eventos a los usuarios en función de sus intereses y actividades pasadas, aumentando las oportunidades de socialización.
* **Experiencias Personalizadas**: Ofreceremos experiencias y contenido curado según los intereses y niveles de habilidad del usuario, mejorando la satisfacción y la relevancia de la plataforma.

**3. Programas de Desarrollo de Habilidades**

* **Cursos y Talleres**: Proporciona cursos y talleres en línea y presenciales que ayuden a los usuarios a mejorar sus habilidades, tanto en juegos como en disciplinas relacionadas (ej. diseño de juegos, edición de video).
* **Mentorías y Networking**: Crea programas de mentoría donde jugadores avanzados puedan ayudar a novatos, promoviendo conexiones y aprendizaje colaborativo.

**4. Integración de Productos Exclusivos y Recompensas**

* **Tienda Virtual y Física**: Ofreceremos una tienda con productos exclusivos para miembros, vinculados a sus actividades y logros en la plataforma.
* **Sistema de Recompensas**: Implementaremos un sistema de recompensas que premie la participación en eventos, la asistencia a talleres, y la interacción en la plataforma con puntos canjeables por productos o experiencias exclusivas.

**5. Eventos y Competencias Nacionales**

* **Torneos con Rankings Nacionales**: Organización de torneos que formen parte de un sistema de clasificación nacional, permitiendo a los usuarios competir y ver cómo se posicionan a nivel nacional.
* **Integración de Tecnología AR/VR**: Explorar el uso de tecnologías de realidad aumentada y virtual para crear experiencias inmersivas que combinen el entorno digital con el físico.

**6. Soporte y Bienestar Emocional**

* **Espacios de Apoyo**: crearemos espacios dentro de la plataforma dedicados al bienestar emocional, donde los usuarios puedan acceder a recursos de apoyo, grupos de conversación y herramientas para mejorar su bienestar mental.
* **Actividades de Bienestar**: actividades como yoga, meditación o deportes en un formato híbrido, que puedan ser disfrutados tanto online como en las instalaciones de Compensar.