

## DESAFÍO UNIVERSIDAD - EMPRESA

*Esta necesidad tecnológica forma parte del Concurso de Proyectos de I+D+i y/o consultoría en colaboración Universidad – Empresa “Desafío Universidad Empresa” 2025 organizado por la Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León.*

### TÍTULO DE LA DEMANDA TECNOLÓGICA A RESOLVER

#### Referencia:

NT54

#### Título de la demanda tecnológica propuesta

PLATAFORMA DE RECICLAJE COLABORATIVO BASADA EN REALIDAD VIRTUAL

#### Acrónimo:

ECOREALITY

#### Áreas de interés de la demanda tecnológica

(Principal) Energía y medioambiente

Tecnologías y ciberseguridad, Hábitat: recursos endógenos (minería, forestal) y construcción eficiente, Otros (Enseñanza)

#### Resumen:

RECYCLIA VR propone una experiencia inmersiva en realidad virtual para concienciar sobre el reciclaje y la gestión de residuos. A través de un entorno simulado, los usuarios aprenden a identificar materiales reciclables, optimizar su separación y comprender el impacto ambiental de sus decisiones. La plataforma incluye escenarios interactivos, como hogares, escuelas o centros urbanos, y un sistema de recompensas virtuales que motiva la participación. El objetivo es educar y sensibilizar a la ciudadanía mediante una experiencia lúdica y tecnológica.

*PALABRAS CLAVE: VR, Experiencia, Reciclaje, Educación, Sensibilización Ambiental, Gamificación, Sostenibilidad, Multiplataforma.*

## DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD DEMANDADA

### 1.- Descripción de la demanda tecnológica.

Se busca desarrollar una aplicación multiplataforma basada en realidad virtual que permita a los usuarios interactuar con entornos simulados para aprender prácticas sostenibles. La herramienta incluirá un sistema de reconocimiento de objetos y materiales, retos por niveles y un modo educativo para centros escolares. La combinación de VR y gamificación facilita la asimilación de conocimientos ecológicos de manera atractiva y práctica.

### 2.- Antecedentes.

Actualmente existen aplicaciones educativas sobre reciclaje, pero ninguna ofrece una experiencia completamente inmersiva que combine realidad virtual, aprendizaje interactivo y análisis de comportamiento sostenible. RECYCLIA VR cubrirá este vacío tecnológico y educativo.

### 3.- Posibles enfoques del proyecto de investigación.

Este proyecto permite explorar la efectividad de la realidad virtual como herramienta de educación ambiental, analizar el impacto cognitivo del aprendizaje inmersivo y desarrollar nuevos modelos de simulación ecológica en entornos virtuales urbanos y domésticos.

### 4.- Enfoques sin interés.

*Si desea remitir una propuesta de solución tecnológica (proyecto de investigación y/o consultoría) deberá enviar el formulario de participación (ANEXO II), descargable en [www.redtcue.es/desafio](http://www.redtcue.es/desafio) a una de las direcciones de correo electrónico que se indican en las bases del concurso, inicialmente antes del 18/12/2025. Por favor, confirme esta fecha en la web en la web del concurso.*

[Acceso a información general del concurso](#)