

# SOSTENIBILIDAD

## 1. Identificación del tipo de economía:

Definición: Basado en el esquema *extraer* → *producir* → *consumir* → *desechar*.

Justificación en el proyecto:

- Se venden entradas que generan residuos físicos.
- Se consumen recursos energéticos de forma intensiva (electricidad, climatización).
- No hay reutilización ni regeneración de materiales ni optimización de recursos.

Ejemplo: Cada película se programa sin considerar eficiencia energética ni ocupación real de las salas.

## 2. Argumentación sobre las limitaciones del modelo actual:

Impactos negativos del modelo lineal:

- Generación de residuos físicos (tickets impresos, cartelería).
- Consumo energético elevado sin optimización.
- Uso ineficiente de salas y recursos debido a programación fija de sesiones.
- Emisiones de carbono y mayor impacto ambiental.
- Pérdida de oportunidades para mejorar sostenibilidad y eficiencia económica.

Conexión con sostenibilidad:

El modelo lineal no considera la eficiencia de recursos ni la reducción de impacto ambiental, lo que va en contra de principios de sostenibilidad, ciclo de vida de los productos y reducción de residuos.

### 3. Propuesta de transición hacia la economía circular:

#### **Transformación realista y concreta:**

- Digitalización total de entradas: sustituir los tickets físicos por envío electrónico vía gmail o SMS.
- Proponer una mejora energética: iluminación mediante luces LED, climatización programada según la ocupación, uso de energías renovables.
- Gestión inteligente de sesiones: ajustar horarios y número de sesiones según demanda real, evitando despilfarro de recursos.
- Incentivos sostenibles para clientes: descuentos a quienes utilicen entradas digitales o transporte público.
- Proveedores y materiales: usar materiales reciclables en cartelería, reutilizar soportes publicitarios, acuerdos con proveedores locales.

#### Alineación con economía circular:

- Aplica las 3R: Reducir (papel, energía), Reutilizar (materiales publicitarios), Reciclar (cartelería, soportes).
- Cierra el ciclo de recursos evitando desperdicio y optimizando energía y materiales.

#### 4. Áreas clave de intervención y objetivos:

Área de intervención	Objetivo SMART
Digitalización de tickets	Reducir el uso de papel en un 100% mediante tickets digitales en los próximos 6 meses.
Optimización energética	Reducir el consumo eléctrico de salas en un 20% en 1 año mediante LED, sensores y programación de climatización.
Gestión de sesiones	Ajustar la programación de películas según ocupación, evitando al menos un 15% de sesiones con baja asistencia.
Incentivos sostenibles	Incrementar un 10% la adopción de transporte público o entradas digitales entre clientes en 6 meses.
Materiales y proveedores	Asegurar que el 80% de la cartelería y publicidad sea reciclable y reutilizable en 1 año.