

Desde este mismo año, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de Naciones Unidas marcan la pauta de la economía mundial y la economía circular es su mejor herramienta para su consecución.

Muchas empresas llevan tiempo adaptándose a los cánones que marca la Responsabilidad Social Corporativa (RSC). Como la multinacional Nespresso, que se plantea que la totalidad de su gama permanente de cafés *Grand Cru* sea sostenible ayudando a los agricultores en la gestión del agua, la biodiversidad y el trato justo de los trabajadores. Todo ello en alianza con Rainforest Alliance y Fairtrade International.

El objetivo es innovar el uso de

Más o menos

JUAN
Royo
ECONOMISTA



La economía circular y los ODS

soluciones que fomenten el bienestar de los agricultores. Lo mismo pretenden con el aluminio que utilizan. Su objetivo es ampliar la capacidad de recogida de las cápsulas de aluminio usadas allí donde la empresa haga negocios, así como las tasas de reciclaje. De esta manera se consigue reciclar las cápsulas Nespresso recogidas por la empresa en nuevas cápsulas siempre que sea ambientalmente y económicamente racional.

Y con respecto al clima se pretende implementar al 100% la eficiencia en las operaciones de carbono, reforzando la capacidad de recuperación de las tierras de cultivo y ayudando a revertir la degradación de los ecosistemas naturales a través de un amplio y variado programa

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible tratan de alinear los intereses de clientes, empresas y medio ambiente

agroforestal en determinadas regiones.

En este proceso se enmarca la iniciativa *Arroz Solidario* en la que tuvo el placer de colaborar junto con la periodista Nuria Roca. Descubrimos el viaje de las cápsulas usadas de Nespresso desde su recogida y traslado a la planta de reciclaje, la separación del aluminio y su conversión en lingotes infinitamente reciclables. Los posos de café se convirtieron en abono para fertilizar 33 hectáreas de tierras del magnífico

Delta del Ebro. De todo el arroz que se cultivó, la multinacional ubicada en España compró cien toneladas para donarlos a la Federación Española de Bancos de Alimentos (FESBAL) y que se repartirán entre más de un millón de personas esta campaña de Navidad.

Se trata de un proceso circular que genera beneficios para toda la sociedad. Desde el primer año de vida del proyecto en el 2011 hasta la última cosecha, Nespresso ha triplicado la cantidad de compost abonada gracias al gran número de cápsulas recicladas, lo que demuestra la conciencia ecológica de los españoles que año tras año se involucran en la causa. Un modo de alinear los intereses de todos: clientes, empresa, medio ambiente y sociedad. ≡

Empresas con crédito

La edad dorada del videojuego 'indie' aragonés

No Wand Studios está desarrollando 'The fall of Lazarus', su primer producto para ordenador

ALICIA GRACIA
agracia@aragon.elperiodico.com
ZARAGOZA

Como sucede en la música o en el cine, también en el universo del videojuego existe un mundo *indie* emergente. En Zaragoza, la empresa No Wand Studios se suma a esta edad dorada y se dedica a desarrollar, desde el verano del 2014, los videojuegos a los que les gustaría jugar.

Los jóvenes programadores David Bernad y Carlos Carrera, y el diseñador gráfico Jona-

than Prat son las cabezas visibles de este proyecto que cuenta también con colaboradores para elaborar los guiones, para modelar los escenarios en 3D y para diseñar la lógica de las tramas. «Gracias a internet y a la cantidad de tecnología que hay a nuestra merced, cada uno puede desarrollar un videojuego y además bajo su propios criterios, aunque es raro que haya financiación externa, lo bueno es que tienes el control creativo total del producto», explica Carrera.

Desde febrero, se encuentran inmersos en el desarrollo de su primer videojuego para ordenador: *The Fall of Lazarus*. Es un juego de ciencia ficción en el que el usuario tiene que avanzar resolviendo puzzles. «Metemos al jugador en un carguero a la deriva. Cuanto más investigue y aprenda podría darse cuenta de que debajo hay una capa de historia más profunda todavía que no le vamos a explicar», señala Carrera del juego que estará disponible para principios del segundo trimestre del próximo año.

No Wand Studios ha presentado la *demo* del videojuego en diferentes ferias de Barcelona y Bilbao. «Si quieres llamar la atención tienes que moverte. Es obligatorio», destaca Carrera. Es una de las estrategias de marketing que utilizan para darse a conocer pero también se mueven



Los emprendedores aragoneses Jonathan Prat, David Bernad y Carlos Carrera.



Una imagen de *The Fall of Lazarus*, el último videojuego del estudio.

en redes sociales como Twitter y cuelgan su producto en páginas web de desarrollo como Game Development.

7.000 descargas

En estas plataformas, la primera versión del juego ha tenido buena acogida. «La demo que tenemos la hemos colgado y ha dado muy buenos resultados. Tenemos casi 30.000 visitas y 7.000 descargas solo en una página web, es algo que ayuda mucho a la visibilidad», explica el programador.

Pero sus primeros proyectos se remontan al 2014. Y gracias a su entrada, en el 2015, en el CIEM -Centro de Incubación Empresarial Milla Digital, incubadora del Ayuntamiento de Zaragoza-, No Wand Studios colaboró con la empresa zaragozana Deusens en la creación de simulaciones con realidad virtual.

Paralelamente, desarrollaron un juego para móviles, *The Wall Games*, y otros proyectos pequeños para *Ludum Dare*, un concurso que consiste en reali-

zar un videojuego en solo tres días. «No hay premios económicos pero la experiencia es muy fructífera, además aprendes a conocer a tu equipo y por supuesto te lo pasas bien», indica Carrera.

Desde el estudio aragonés aseguran que el sector de los videojuegos está creciendo en la comunidad pero no existen ayudas para potenciar la actividad de las empresas. «Empieza a haber ayudas puntuales y focalizadas para gente que tiene experiencia. Tiene sentido desde el punto de vista económico pero así no va a nacer gente nueva. Hay mucho talento y una idea no es idea si no la puedes llevar a cabo», indican desde No Wand Studios. «Nuestro objetivo es crear un producto y el problema es que hasta que este no está creado o en un estado muy avanzado no tienes nada físico, aunque hay mucho trabajo detrás», reconoce el programador David Carrera.

Entre los proyectos futuros, No Wand Studios se propone extender su último videojuego a consolas y «potenciar la realidad virtual en el juego». ≡

Hiperrealidad entre vinos

UN PROYECTO CON LA ARAGONESA DEUSENS

Para la Feria del Gourmet que se celebró en Madrid en el 2014, No Wand Studios desarrolló junto con la empresa aragonesa Deusens un paseo virtual entre vides y barricas para la bodega Grandes Vinos y Viñedos.