Presentación del Proyecto de final de Grado
Grado Multimedia
Desarrollo de aplicaciones interactivas
Jordi Bravo López

1. El Producto

Una guía turística interactiva construida con Hipertexto publicada en Internet y consultable con un navegador web

Una interfaz líquido adaptable a todas las pantallas

Infografías con marcadores que acceden a información en mapas y en fotos

Una APP para dispositivos Android y IOS para consultar la guía sin conexión a Internet

Contenido almacenado en una BDD con posibilidad de ampliación y modificación

2. El equipo humano del Proyecto

Un especialista multimedia con formación universitaria en la UOC y una gran experiencia como analista y desarrollador informático

El soporte de los consultores y el equipo de formación de la UOC del equipo de los proyectos de fin de carrera

Equipos de desarrollo basados en código abierto accesible para todo el mundo

3. Target del producto

Se decide como tema de ruta turística inicial la ruta modernista de la ciudad de Barcelona por: La gran afluencia de visitas cada año,
el interés en obtener información sobre la ruta,
la gran cantidad de detalles de sus elementos arquitectónicos como gran prueba del uso de la técnica de la infografía.

El target:

Turistas interesados con la información de la guía.

Establecimientos que habitan en la ruta de la guía que deseen aparecer en los mapas y tener una página web de información.

4. La estrategia

Un desarrollo único para todos los tamaños y navegadores Web

El uso de una plataforma de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles basada en HTML5 y Javascript

Un generador de código para la aplicación de dispositivos móviles basado en las características del desarrollo único y el Interfaz único.

El uso de componentes de código abierto

Páginas web dinámicas con su contenido mantenido en una base de datos

5. Ventajas de la estrategia

Un bajo coste de la creación del producto que permite un precio bajo del producto e incluso el precio 0 utilizando el producto como propaganda Inicialmente

Acceder a un segmento de target muy amplio, que abre muchas posibilidades y que utiliza Internet como herramienta principal

La posibilidad de crear diversas guías turísticas con el mismo formato que aumentan el target

6. Comparación de la estrategia Con un mal caso de aplicación para el mismo producto

El mal ejemplo

Un desarrollo para plataforma web
Un desarrollo para plataformas móviles
Un contenido a medida
Una aplicación para plataforma Android
Una aplicación para plataforma IOS

Resultado: Altísimo coste

Nuestro producto

Un único desarrollo
Un contenido en BDD

Las siguientes guías a la inicial no necesitan de desarrollo

Bajo coste

8. Ejemplos de nuevos productos basados en el producto

Un creador y gestor de guías turísticas Online en Internet

Creación de material didáctico para escuelas o centros de formación

9. Razones para Invertir en el producto

Bajo coste de mantenimiento y de producción y acceso a un numeroso target.

Posibilidades de crear muchos productos con acceso a diversos mercados y amplios targets

Su altísima innovación. La economía de Mercado se basa en la innovación.

Diferentes formatos del mismo producto introduciendo únicamente el contenido
en una base de datos.

Generación de trabajo. Personas que creen contenido y técnicos que mejoren el producto o ampliaciones de éste

10. Conclusiones

Los 10 puntos expuestos son suficientes para generar interés y plantearse Invertir en el producto.

El producto presentado tiene un bajo coste de producción lo que le da una alta viabilidad.

El producto puede abrir la puerta a muchos mercados y targets cambiando únicamente su contenido.

En la presentación se han expuesto ideas de nuevos negocios de posible creación con el producto. Seguro que tu también estas pensando en una idea para utilizar el producto porque es un producto con muchas posibilidades.

La guía turística es una de dichas posibilidades y la escusa para crear la base del producto. Un ejemplo que puede ser ya rentable !!!!