

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 1

IDEA: Byder. Redefiniendo tu experiencia de compra off line (Idea premiada)

PRESENTADO POR: Álvaro Herranz Díaz

RESUMEN DE LA IDEA:

Byder es una plataforma, en forma de **Marketplace**, que agrupa al pequeño comercio textil, facilitando que, desde un único sitio, los usuarios puedan acceder al catálogo completo y las tallas disponibles de todas las tiendas físicas adheridas.

Cuenta con una App. con un **motor de búsqueda** que permite al usuario encontrar productos en tiendas físicas, filtrando por **marca, tipo de prenda, talla e incluso cercanía**. Una vez encontrada la prenda y comprobada la disponibilidad de talla, el usuario podrá **reservar dicha prenda de manera gratuita a través de la app para luego recogerla en tienda, probársela y pagar, sin necesidad de pasar por caja (Try&go) aunque también tendrá la opción de comprarla online.**

Por cada compra, el usuario obtiene BYDS (**puntos de fidelización**), que podrá canjear en futuras compras por descuentos en cualquier tienda de Byder.

Los establecimientos comerciales, a través de esta App, pueden llevar el control de **stock y tallas, realizar notificaciones “push” de sus descuentos**, nuevas colecciones etc.

El modelo de negocio de Byder es transaccional cobrándose únicamente a las tiendas un fee por cada venta que se realice gracias a Byder.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 1

IDEA: Loyapp (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Silvia Romero Jarque (Loyapp S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Loyapp es una **aplicación móvil de fidelización** de clientes para **negocios locales**.

Nace de la necesidad de impulsar el comercio local, a través de digitalizar el programa de fidelización de los negocios locales en una sola APP y, de este modo, crear una **comunidad de consumidores comprometidos con el consumo local, proporcionando información valiosa sobre los hábitos de consumo**.

Los servicios que ofrece la aplicación móvil, que es gratuita para los clientes, sirven para dar visibilidad digital a las promociones en el punto de venta, digitalizar las tarjetas de puntos que recompensan la fidelidad de los clientes y abrir un nuevo canal de comunicación entre estos y los comercios.

Tecnológicamente el comerciante solo necesita un dispositivo móvil en el punto de venta para escanear el código QR de la tarjeta digital de los clientes, funcionando como un modelo de negocio por suscripción, sin necesidad de invertir en tecnología compleja. Las empresas se pueden acoger a planes con distintas tarifas que se adaptan a las necesidades de cada negocio.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 1

IDEA: Liga Actívate (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Daniel Gómez Conejo

RESUMEN DE LA IDEA:

La Liga Actívate es una **aplicación móvil que impulsa el consumo en tienda off line en comercios y negocios locales a través del fomento de la actividad física**. Así, la App monitoriza el número de pasos realizados diariamente y los convierte en puntos canjeables por cheques y bonos descuento en los comercios y negocios locales.

Los establecimientos indican la cuantía y condiciones de uso de las ofertas con la única condición de que al menos una oferta o descuento tiene que ser exclusiva para la aplicación móvil y canjeable a través de puntos.

La App permite gestionar el avance y los logros físicos del usuario. Contiene un ranking (individual, amigos y municipio) y una serie de logros que animan, mediante la gamificación, a conseguir un mayor número de pasos y de puntos, que pueden ser canjeados por descuentos en las tiendas off line de los comercios y negocios locales.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 1

IDEA: OK Located, señalética digital para el fomento del consumo en el comercio local (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Enrique Lara Gómez (Located Global S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Ok Located es una **plataforma móvil, basada en la Tecnología Bluetooth 4.0**, que ofrece un conjunto de soluciones tecnológicas para que toda la oferta comercial, de ocio o turística sea accesible e inmediata al usuario.

Así, facilita herramientas de marketing de proximidad, con utilidades adicionales como la **Gamificación o Big Data**, potenciando el desarrollo del comercio tradicional local.

Con este proyecto, el comercio puede conseguir una digitalización de calidad, accesible e innovadora gracias a la tecnología Bluetooth y a través de los dispositivos inteligentes Beacons geolocalizados, que aportan información de interés en tiempo real y ofrecen otras posibilidades como la compra de entradas, información sobre rutas, etc.

Las balizas o Beacons, colocados en las calles y los establecimientos, emiten señales Bluetooth con información concreta, que se muestra en la aplicación móvil cuando una persona pasa por su radio de acción (50m.). Esta tecnología no es invasiva, ya que el usuario decide lo que quiere recibir, **apenas consume batería del móvil y garantiza el 100% de cobertura móvil**, tanto en espacios interiores como exteriores.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 1

IDEA: Lift and Learn: experiencias interactivas en el punto de venta (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Enrique Hornos Redondo (ICON Multimedia S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Lift and Learn es un módulo de **software** Deneva desarrollado por ICON Multimedia que **permite ver en pantalla información de los artículos que levante el cliente** en el estante de la tienda, digitalizando con ello el punto de venta y ofreciendo una experiencia de compra interactiva. **Además, se pueden extraer informes sobre los productos que han despertado más interés.**

Para su uso son necesarios algunos elementos como etiquetas NFC, RFD, sensores ópticos, etc. Cada producto, con su referencia, se debe dar de alta en el portal, creando una parrilla de productos con su respectiva información, que se publican a través de una URL de canal RSS en el editor “Composite” de Deneva y finalmente se reproducirán en los players asignados. Se pueden insertar videos e imágenes atractivas para mostrar las características de los artículos y comparar dos o más productos, explicando sus diferencias.

Esta solución, por tanto, permite la gestión sencilla de campañas mediante el aprovechamiento de materiales de marketing para crear experiencias de compra interactivas. Posibilita la interacción del consumidor con el producto antes de su adquisición al **ofrecer información específica y personalizada, así como la comparativa entre este y otros productos similares.**

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 2

IDEA: LIVE COMERCE-KIOSKO DE VENTA VIRTUAL (Idea con premio)

PRESENTADO POR: Carlos Rodriguez Marcos (Raza Nostra S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

LIVE COMERCE es una aplicación digital que permite dotar al comercio de nuevas tecnologías para mejorar la experiencia de compra online mediante la integración del entorno online y el offline.

Así, a modo de **kiosko virtual** dotado con cámaras, el consumidor puede ver el producto (fresco en su caso) según se encuentra en la tienda y hacer el pedido en tiempo real a través de una App. Para ello, el consumidor solo tendrá que reservar un slot de tiempo para interactuar con el vendedor (carnicero, por ejemplo).

En estos momentos existe un prototipo capaz de mostrar visualmente el producto según lo comentado.

La App puede ser adaptada fácilmente con cualquier sistema o software con el que cuente el comercio.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 2

IDEA: Digitalizap (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Júlía Micaló Claparols (Local Soluciones Digitales S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Digitalizap, considerado por muchos como “El Netflix” de la formación para comercios locales es una plataforma que ayuda a la transformación digital del comercio local a través de la formación innovadora.

Digitalizap incluye una metodología innovadora de aprendizaje a través de dosis diarias de digitalización, los casos reales y la formación práctica.

Las dosis diarias de digitalización consisten en vídeos cortos de 3 minutos (**microcápsulas**). Los **casos reales**, permiten aprender de la experiencia de otros comercios locales que han realizado el proceso de transformación digital. Y la formación en competencias digitales ayuda a los negocios a acercarse a ser una tienda rentable de la mano de mentores expertos que lideran el camino.

También cuenta con una **cafetería virtual** donde la comunidad pone en común las diferentes maneras de abordar los retos, expone sus dudas e interacciona con otros propietarios de pequeños negocios.

Los miembros de la comunidad tienen acceso a las ofertas especiales o promociones de los proveedores afiliados en materia de marketing digital, transporte, e-commerce y mucho más.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 2

IDEA: GALERÍA DE ARTE QUE SALTA DE LA TIENDA FÍSICA A LA REALIDAD VIRTUAL (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Silvia Sánchez Revuelta (SIVIA & THE SPYGLASS S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

La idea de “Galería de arte que salta de la tienda física a la realidad virtual, el metaverso y a los museos” es acercar la obra del artista a un público más amplio adaptando el arte a nuevos formatos artísticos, persiguiendo revolucionar el mundo de las galerías de arte llevándolas a todos los canales de venta posibles entre los que se incluyen, museos, tiendas físicas, virtuales y el metaverso.

Se trata, pues, de crear experiencias de **arte inmersivo en la realidad virtual** que dan el salto a **exposiciones en museos y al blockchain/NFT's**.

Entre sus actuaciones se encuentran:

- La realización de experiencias inmersivas en la realidad virtual con objeto de acercar el arte a un gran número de futuros clientes, especialmente a los nativos digitales desencantados con las formas tradicionales del arte en museos convencionales.
- Venta de archivos digitales/NFT's a través de la tecnológica blockchain.
- Apertura de una nueva línea de negocio/monetización gracias a las exposiciones en el circuito de museos y centros de arte contemporáneos.
- Acceso de un público más joven y multinacional a la obra del artista.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 2

IDEA: Piby (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Carlos Cosío Álvarez (Piby Iberia S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Piby es una **aplicación móvil de fidelización de clientes** gracias a un sistema de puntos acumulables por compra. Además, permite tener un mayor conocimiento de los gustos y preferencias de consumidores, propiciando la adaptabilidad de los comercios a la demanda de sus futuros clientes.

La plataforma proporciona:

- Una mejora de su imagen de marca tanto a los comercios digitalizados como a los no digitalizados.
- Un análisis en profundidad de cantidades masivas de datos proporcionados por el comportamiento de los consumidores en la plataforma.
- Una predicción de tendencias de mercado mediante uso de algoritmos predictivos de inteligencia artificial.
- La elaboración de campañas personalizadas, envío masivo de mails, posibilidad de destacar algunos comercios sobre el resto, envío de material promocional a estos para su uso en las redes sociales o en sus respectivas webs, etc.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 2

IDEA: TiendaStories (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Ayuntamiento de Viladecans

RESUMEN DE LA IDEA:

TiendaStories es una funcionalidad de la plataforma de comercio local digital "Compra 08840", que incorpora tecnologías como **chatGPT o Dall.E** para facilitar la creación de **relatos sobre el origen e historia de los comercios**, así como la creación de su propia marca o logo.

De esta manera, se posibilita que cada pequeño comercio local se promocioe no solo por sus productos o servicios sino como proyecto ya que son los valores humanos y las historias que hay tras su empeño y desarrollo lo que los hace especiales.

La exhibición de las historias tras los negocios pretende reforzar la conexión emocional y el sentimiento de pertenencia entre los ciudadanos, los clientes y el pequeño comercio, reforzando, de esta forma, la imagen y reputación de todas las tiendas presentes en la plataforma.

La plataforma Compra 08840 facilita formación específica a sus comercios y como proyecto es totalmente replicable en otros municipios.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 3

IDEA: Gaming QR CCU Meliana (Idea premiada)

PRESENTADO POR: Ayuntamiento de Meliana

RESUMEN DE LA IDEA:

Webapp de dinamización comercial basada en el **Gaming** utilizando códigos QR ubicados en el escaparate de la tienda o en el interior del establecimiento.

La webapp se desarrolla en HTML/javascript en un servidor con tecnología de código abierto NODE.JS, bases de datos SQLITE3 y un panel de control con acceso mediante clave, para ser utilizado por cualquier organización o empresa para generar directamente los códigos QR para los escaparates, gestionar la información y consultar las estadísticas.

Los concursantes, al escanear el código QR con un móvil, accederán a la URL que mostrará una web con el logo de la campaña (puede ser el de la asociación de comerciantes o del ayuntamiento), la letra de la frase de la campaña que corresponde al escaneo practicado y, **una vez completadas todas las letras de la frase de la campaña, se obtiene un mensaje personalizable informando de que se ha completado el reto** o bien se ha obtenido el **premio o el derecho a la participación en un sorteo**. Una vez finalizado el plazo de vigencia del concurso, la organización puede realizar los sorteos entre todos los participantes.

La plataforma permite realizar cuantas campañas se desee e incluso que existan varias campañas en marcha en un mismo momento.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 3

IDEA: Metaciudad. Plataforma de inteligencia ciudadana 360 (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Raul García Serapio (Marketing Activo Inteligente S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

“Metaciudad. Plataforma de inteligencia ciudadana 360” es una **solución de Smart City** para la monitorización de la actividad de las ciudades en general y del comercio local en particular. Lo característico de Metaciudad es que, además de ser una **herramienta de gestión y dinamización del comercio local**, considera las necesidades del ciudadano y mide su participación y satisfacción con respecto a su entorno y los servicios del comercio local, constituyendo una herramienta de apoyo a la labor de los técnicos de las Administraciones Públicas y asociaciones comerciales para la gestión del entorno comercial urbano como Destino Turístico Inteligente.

Esta plataforma es una evolución de la anterior “Plataforma de Inteligencia y Dinamización Comercial DUC”, que además va a permitir un **sistema de gestión integrado de la relación cliente-ciudadano con respecto de los servicios** de la ciudad que indirectamente mantienen relación con el comercio local, de forma que METACIUDAD se convertirá en una plataforma de inteligencia y gestión integral de la ciudad, incorporando nuevas funcionalidades tanto para ciudadanos residentes como ocasionales (turistas), generando una estructura de almacenamiento de información de otras áreas de la administración local, conexión con los sistemas de pantallas de información turística, escaparates digitales y tótems, generación de rutas de compras o turísticas en tiempo real y servicio de chat-bot para resolver las consultas ciudadanas, proporcionando un canal de comunicación directo entre comercio y ciudadanía, la captación de datos valiosos y un mayor conocimiento de la oferta y servicios.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 3

IDEA: IFLASH (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Juan Carlos Trujillo Elena (IFLASH APP S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

IFlash es una App. a modo de “wallet” o **cartera digital** segura y privada que permite acceder rápidamente a formas de pago, pases, entradas, llaves o IDs guardados en ella. También es un ecosistema de soluciones tecnológicas que se basa en tres pilares: usuarios/clientes, sistema de ofertas e incentivos comerciales e inteligencia artificial y big data, ofreciendo una aplicación en la que los clientes pueden encontrar todos los negocios de la zona geo localizados, e información sobre productos, ofertas o promociones, servicios públicos, puntos de interés turístico y actividades.

Los clientes disponen de un Marketplace en la página principal con los productos publicados por los comercios, desde el que pueden reservar, comprar, pagar, recoger en tienda o solicitar el envío a domicilio de sus compras.

En la aplicación, cada cliente obtendrá una tarjeta individual e intransferible con código de barras, en la que puede recargar saldo, recibir premios para consumir en los comercios locales y realizar compras, pagando mediante puntos de fidelización o tarjeta de crédito vía NFC. Para los clientes que no están habituados a los sistemas digitales, el sistema tiene la posibilidad de emisión de tarjetas físicas.

Los comercios pueden subir artículos a su tienda virtual, gestionar ofertas, estrategias de fidelización, diferentes modos de venta y entrega de forma sencilla, mediante la aplicación Iflash, que no necesita integración con los sistemas informáticos de la empresa.

Todo el sistema se encuentra soportado y gestionado a través de un software con un panel de control con accesos limitados según los perfiles de usuarios, diseñado específicamente para facilitar el uso por parte de la asociación empresarial, que pueden incluir un foro para comunicarse con los asociados y facilitar el desarrollo de estrategias conjuntas.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 3

IDEA: Plataforma de experiencia cliente dirigida al comercio minorista (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Universidad de Valladolid

RESUMEN DE LA IDEA:

Esta **plataforma** se diseñó con el objetivo de desarrollar un **software para evaluar la experiencia del cliente en el proceso de compra** en el comercio minorista, combinando técnicas pertenecientes al ámbito de la neurociencia junto con técnicas convencionales, que fuera útil para los gestores del comercio minorista en la toma de decisiones empresariales, con un coste asequible para estos.

Desde la Cátedra de Innovación para el Comercio han desarrollado dos estudios piloto en zonas comerciales de interés de Valladolid y Palencia con objeto de evaluar la utilidad de la plataforma de experiencia cliente en cuanto a la adecuación: de las variables de estudio seleccionadas, de la tecnología y de la metodología óptima para extraer conclusiones.

Este análisis se realizó mediante la utilización de varias herramientas de recogida de información, tanto de fuentes primarias: encuestas, analítica de conteo mediante cámaras y tecnología de neuromarketing (brazaletes y gafas de grabación subjetiva), como secundarias: datos meteorológicos o de tráfico.

A través de estas técnicas **se han identificado las variables significativas**, se ha diseñado e implementado la plataforma, que ha sido evaluada y validada, obteniendo finalmente una versión beta funcional, que va a permitir a los comercios minorista contar con una herramienta con información objetiva sobre los resultados en relación con los competidores, soluciones para mejorar los puntos débiles, número de conversiones y efectos de las acciones municipales y naturales, facilitando reaccionar frente a los cambios en los hábitos de los consumidores.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 3

IDEA: Commótica (Inmótica aplicada al comercio de proximidad) (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Javier Barbé Marchán (SERNUTEC, Servicios y Nuevas Tecnologías S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Commótica es un conjunto de tecnologías aplicadas al control y la automatización inteligente de Mercados Municipales, establecimientos comerciales colectivos y áreas comerciales urbanas.

El objetivo es **incrementar la competitividad y sostenibilidad de los mercados municipales** mediante la **instalación un sistema informático innovador**, estructurado en diferentes subsistemas, que se pueden implantar de manera paulatina o total, que permiten: el control de la iluminación mediante sensores, sistema de conteo de personas tanto en el mercado como en su entorno, sistema de control de accesos, sistema de seguridad mediante sensores de presencia e intrusión, alarmas técnicas para la seguridad, el ahorro y el control, sistemas de ayuda al aparcamiento mediante señales luminosas y de reconocimiento de matrícula, sistema de eficiencia energética para el control del cuadro eléctrico, la regulación de estores y toldos y el control de la ventilación, sistema de taquillas y papeleras inteligentes etc.

Commótica puede integrarse como un módulo más en el cuadro de mando del mercado permitiendo la gestión inteligente de la fidelización de clientes, entregas, ofertas, puntos interactivos de atención al cliente, gestión de turnos, paneles de gestión del vendedor y de la dirección, entre otras.

En términos tecnológicos combina la Inmótica inalámbrica basada en z-wave con otras tecnologías informáticas y protocolos convencionales para obtener un sistema amigable y para todos los perfiles que intervienen en la operativa del mercado dando respuesta a las necesidades de eficiencia, control y mejora de los servicios.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 4

IDEA: Aiaraldea Berrikusi, programa de dinamización y actualización del comercio local de Aiaraldea (Idea premiada)

PRESENTADO POR: Celestino Martínez Pérez (BEMENTIA MARKETING SERVICE S.L.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Es una iniciativa para promover la **reactivación de las economías locales** a través de la dinamización y actualización de las actividades que se producen en un área comercial rural.

Para ello se apoya en una **plataforma de dinamización del comercio** que facilita la creación y difusión de propuestas comerciales, culturales, deportivas y turísticas adaptándose muy bien al ámbito rural.

El equipo dinamizador, compuesto por representantes del ayuntamiento y de agentes relacionados con el comercio local, se encarga de adaptar y trasladar las propuestas de los comerciantes y publicarlas en la plataforma, para ponerlas a disposición de los usuarios. Para el comerciante, este proceso es sencillo, rápido y gratuito.

A la estrategia de dinamización se suma otra de actualización que parte del **análisis de las opiniones y las preferencias de los consumidores y del diagnóstico de los comercios**. De las conclusiones de estos estudios salen propuestas de acciones de mejora que buscan la implementación de cambios que mejoren la percepción de los consumidores sobre la oferta comercial global y, por tanto, aumenten las compras en el comercio local.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 4

IDEA: THE INTERACTIVE TELEVISION OF YOUR BUSINESS (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: José Ramón Hoyas Valverde (BLITZSCALE S.A.)

RESUMEN DE LA IDEA:

Plataforma a modo de “**Netflix interactivo**” del comercio que permitirá a cualquier comercio poder abrir nuevos canales de información, entretenimiento, venta, branding y fidelización a través de diferentes herramientas de negocio que permitirán nuevas vías de comunicación y monetización.

Utiliza 2 herramientas tecnológicas: una plataforma de streaming videocéntrica, OTT interactiva, y la plataforma colectiva de compra y venta, Marketplace de cualquier comercio. Las **dos plataformas, la OTT y el Marketplace** estarán integradas y tendrán una experiencia de usuario unificada.

Entre sus servicios se ofrece formación a los comerciantes, espacios comerciante-cliente para compartir experiencias y aprendizaje, integración con las RRSS, etc.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 4

IDEA: GOURE (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Pedro Borrego Algarra (THE GOURMET REVOLUTION)

RESUMEN DE LA IDEA:

Se trata de una **plataforma de venta de “productos de Km 0”** de productos agrícolas y ganaderos a través de un **sistema de “adopción”** que permite a los agricultores y ganaderos (denominados “artesanos”) obtener un precio justo.

La “adopción” consiste en una suscripción anual con la cual el cliente recibe varios envíos de productos e información de seguimiento en forma de boletín y video del desarrollo y novedades del “artesano adoptado” y de la comarca en la que se encuentra. Gracias a esta información de seguimiento, el cliente se vincula con el productor.

La plataforma cuenta con los servicios de web, packaging, envío, difusión, marketing y atención al cliente.

V CONCURSO DE IDEAS TECNOLÓGICAS PARA EL COMERCIO MINORISTA (2022)

CATEGORÍA 4

IDEA: MOVEMOSCALANDA (Idea con mención honorífica)

PRESENTADO POR: Ayuntamiento de Calanda

RESUMEN DE LA IDEA:

Marketplace de comercio local y de proximidad del municipio de Calanda.

La web que aloja el marketplace permite la gestión y el pago de pedidos, ERP con control de stock sincronizando la tienda física y online, análisis de datos y SEO, así como otras funcionalidades relativas a la ciberseguridad y Cloud.

Cuenta con una App. de fidelización "SOMOOS", un directorio con geolocalización de los establecimientos comerciales en realidad virtual 360grados, servicio de generación de publicidad y contenidos digitales con fotografías, vídeos y códigos QR.