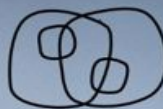
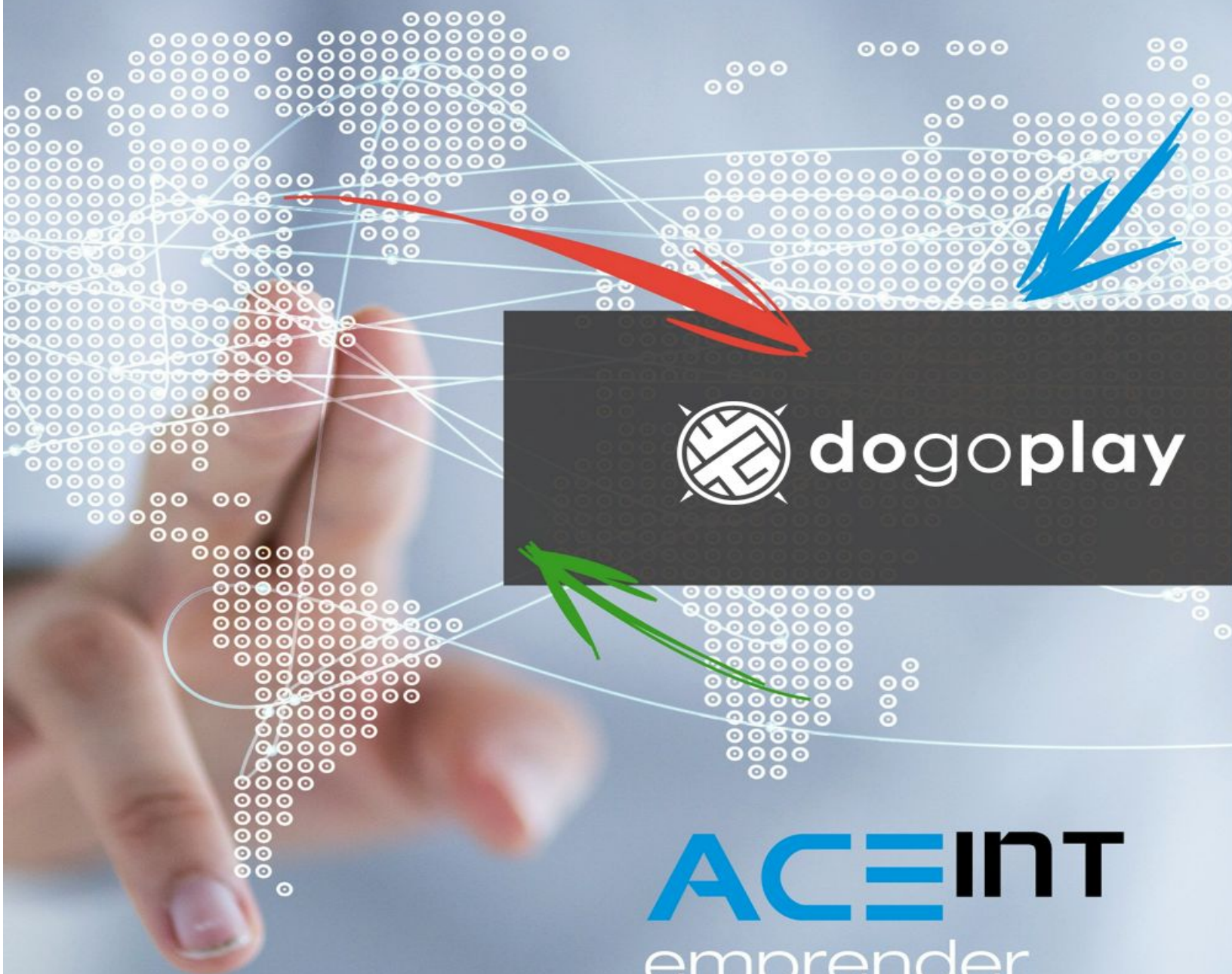




UNIÓN EUROPEA
FONDO EUROPEO DE
DESARROLLO REGIONAL
"Invertimos en su futuro"



PROGRAMA
COOPERACIÓN TRANSFRONTERIZA
ESPAÑA - PORTUGAL
COOPERAÇÃO TRANSFRONTEIRIÇA
2007 - 2013



dogoplay

ACEINT
emprender
sin fronteras

PROMOTORES



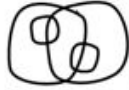
XUNTA
DE GALICIA



BICMINHO



UNIÓN EUROPEA
FONDO EUROPEO DE
DESARROLLO REGIONAL
"Invertimos en su futuro"



PROGRAMA
COOPERACIÓN TRANSFRONTERIZA
ESPAÑA - PORTUGAL
COOPERAÇÃO TRANSFRONTEIRIÇA
2007 - 2013

ACEINT



dogoplay



PROMOTORES



XUNTA
DE GALICIA



BICMINHO

- Sección 01 / Empresa
 - Equipo
 - Experiencia

- Sección 02 / Proyecto
 - Presentación del proyecto
 - Competencia
 - Agentes implicados

- Sección 03 / Negocio
 - Modelo de negocio
 - Financiamiento e inversión



Carlos Perez Ponce
Daniel Fernández Sánchez
Xosé Rodríguez González
Yasmín Diab López

Empresa: Equipo

Motivado y consolidado



Equipo consolidado en mayo de 2012 en A Coruña compuesto por cuatro **Ingenieros informáticos** y **Diplomado en Ciencias Empresariales**:

- Carlos Pérez
- Daniel Fernández
- Xosé Rodríguez
- Yasmín Diab

Motivados por su dedicación y pasión por la informática, nace con la idea de ayudar a la PYME en el sector de las **TIC** centrados en el territorio autonómico.

Con más de 30 años de experiencia acumulada en diferentes sectores y países, destacamos los conocimientos en áreas como:

- Consultoría informática, centrada en la PYME
- e-learning
- Banca
- Desarrollo de producto
- Web, e-commerce, redes sociales y marketing online

A lo largo de estos **años** tanto de **trabajo** como de **amistad**, hemos participado en diversos proyectos personales y laborales tanto de manera conjunta como individual. Esto nos ha permitido conocernos en ambas facetas, superando momentos de adversidad, confrontaciones y diversas dificultades siempre de manera profesional. Además, también nos ha permitido disfrutar de proyectos muy satisfactorios y realizadores.

Actualmente, nuestras principales áreas de trabajo son:

- Diseño y desarrollo **web**
- Aplicaciones **móviles**
- **Software** empresarial
- Desarrollo de proyectos propios

Empresa: Experiencia

Tres años trabajando conjuntamente

A lo largo de estos años juntos, hemos tenido oportunidad de trabajar, colaborar y desarrollar numerosos y distintos proyectos dentro del ámbito TIC.

De esta forma, nos gustaría destacar:

Wiimbo

<http://wiimbo.com/>



Se trata de un proyecto interno multiplataforma que actualmente está en fase beta-comercial.

Wiimbo es una **gramola musical 2.0**, que permite a los usuarios de un local **votar las canciones** que más le gustan para que sean las siguientes en sonar.

El sistema es muy completo y consta de aplicaciones móviles nativas para Android e iOS, aplicación de escritorio basada en Adobe Air, aplicación web para la gestión del sistema y un API muy potente que permite la interacción de todos los sistemas.

Academia Galega do Audiovisual

<https://www.academiagalegadoaudiovisual.com/>



Para este proyecto partimos de un CMS. Se preparó la nueva estructura/diseño de la web, se migraron más de 8.000 contenidos que tenían creados en la versión anterior y lo más importante, se programó sobre el CMS un completo **sistema de visionado de películas y votaciones** que actualmente se está usando para desarrollar las votaciones internas de los candidatos a los premios Mestre Mateo de la Academia, donde únicamente los socios de la misma pueden participar.

Regalopedia

<http://regalopedia.es/>



En cuanto a **e-commerce**, hemos trabajado con Regalopedia creando sus webs y dotándola de una potente herramienta de gestión que permite mantener el stock sincronizado entre sus proveedores y los portales de venta donde está presente: *regalopedia.es*, *regalosmil.com* y *amazon*.

Proyecto: Presentación

Diversión, turismo y ocio

Dogoplay es una ginkana llevada a las aplicaciones móviles: conocimiento, deporte y tecnología.



De una manera muy original, mediante la app móvil **dogoplay**, se podrán **descubrir** nuevos lugares, rutas, espacios y monumentos mientras se resuelven pruebas basadas en la **combinación** de dos aspectos: **geolocalización** (el usuario está en el lugar correcto) y **acertijos** (el usuario resuelve la pregunta ayudado por las pistas que se le ofrecen).

El usuario podrá participar en cualquiera de los juegos disponibles, solo o en grupo, tanto en juegos de competición donde será importante la rapidez, como en juegos de descubrimiento donde podrá disfrutar paseando por las distintas zonas de interés mientras resuelve sus acertijos.

Podrá recorrer zonas urbanas o de montaña viendo en cada punto de interés información sobre el mismo y material multimedia, en forma de imagen o vídeo, que servirá como pistas para resolver el acertijo, favoreciendo de este modo la divulgación del conocimiento.

Características:

Dogoplay es un producto flexible, adaptable y complementario, permitiendo:

- **Diversión:** resolver simples acertijos por las calles de tu ciudad.
- **Ejercicio:** pasear por los distintos puntos de la ciudad, área, país, o mundo!
- **Equipo:** resolver los acertijos en grupo.
- **Competición:** resolver los juegos batiendo en tiempo a otros equipos, consiguiendo diferentes logros y medallas.
- **Socialización:** conocer y estar en contacto con gente de tus mismos gustos.
- **Turismo:** descubrir nuevos puntos, actividades y curiosidades de una zona.
- **Cultura:** demostrar tus conocimientos y aprender.
- **Imaginación:** proponer y crear tus propios juegos.
- **Promoción:** publicitar tu negocio haciendo interactuar las pistas con tu establecimiento.

En la página web, <http://dogoplay.com>, se puede encontrar más información sobre el producto, maquetas, servicios y funcionalidades que ofrecerá la aplicación.

Proyecto: Competencia

La combinación de servicios nos diferencia

Encontramos diferentes sectores y productos que son competencia directa o indirecta para nuestro servicio. Así, destacamos:



Aplicaciones de **geocaching**:

aplicaciones basadas en la localización de objetos en diversas partes del mundo.



Herramientas de **información turística**:

informan de manera estática al usuario de qué hacer en vacaciones, lugares destacados, etc.



Empresas del sector **ocio y aventura**:

informan y organizan eventos al aire libre, deportes de riesgo, etc.



Juegos y **entretenimiento**:

herramientas de diversión para el usuario/jugador.

Si bien consideramos los anteriores sectores o servicios como competencia, creemos que **dogoplay** presenta una nueva forma de **combinación** de estas. Así, de una manera original, divertida e **innovadora**, dogoplay permite gamificación, ocio y aventura geolocalizado, sirviendo además como herramienta de información turística.

Proyecto: Agentes implicados

Ecosistema con múltiples agentes



Ayuntamientos, entidades públicas y asociaciones:

Con perfiles específicos, rutas y otros servicios especiales buscan promocionar su patrimonio cultural y de ocio.



Eventos y actividades de aventura:

Empresas organizadoras de eventos o empresas dedicadas al sector del ocio que buscan una actividad original e innovadora que ofrecerle a sus clientes.



Empresas:

Realizando también rutas y actividades pueden dar a conocer su organización o generando actividades internas para la cohesión de equipos.



Educación y organizaciones sin ánimo de lucro:

Actividades educativas o de divulgación para las diferentes entidades interesadas.



Anunciantes:

Empresas interesadas en promocionar sus productos o servicios de forma geolocalizada así como agencias de publicidad expertas en esta materia.



Usuarios de la aplicación:

Consumidores de las diferentes rutas, información, recursos y publicidad de la aplicación.



Editores particulares:

Con capacidad para crear sus propias rutas o actividades para promocionarse a ellos mismos y sus servicios.

Negocio: Modelo de negocio

Diversificación

En esta sección se explica el modelo de negocio y fuente de ingresos.



Licencias:

Se considera un precio por implantación, uso y mantenimiento de las rutas que desee promocionar para usuarios privados como ayuntamientos, empresas y organizadores de eventos. No se considera esta licencia para editores particulares ni para entidades sin ánimo de lucro.



Consultoría:

Para el anterior grupo de agentes, además, se podrá dar acceso al API para integrar los servicios de dogoplay con otras aplicaciones de su entorno, con un coste de servicio por año. También se realizan desarrollos a medida y consultoría de contenidos.



Publicidad:

Se considera un espacio de publicidad dentro de las rutas. El precio para los anunciantes en los espacios de publicidad será anual por la posibilidad de anunciarse en diferentes puntos de interés a su elección.



Micropagos:

Aunque la aplicación es gratuita para los usuarios de la aplicación, sí se considera la posibilidad de realizar pequeños pagos in-app. De esta forma, el usuario podrá hacer pequeños pagos para adquirir por ejemplo pistas que le ayuden a resolver un acertijo o para desbloquear una ruta premium. Además, se valorará en un futuro añadir un nuevo modelo de negocio permitiendo al cliente cobrar al usuario por participar en su ruta.

Negocio: Inversión

Beneficios en tres años

Se busca la colaboración de un socio inversor que realice una aportación inicial del **40% del proyecto** para **potenciar la comercialización de dogoplay**.

Gracias a este capital se ejecutarán acciones comerciales dirigidas a los diferentes agentes del sistema y orientadas a la venta de licencias y sus servicios asociados.

Por la naturaleza del ecosistema de **dogoplay**, y en base a los estudios realizados, en el plazo de tres años se recuperará la inversión, se entrará en beneficios, y se producirá un importante salto a nivel de facturación en base a las acciones especificadas en el plan de marketing.