

NUMERO DE PROYECTO: 200137 CONVOCATORIA C003I-2013-01 PEI 2013 INDIVIDUAL

EMPRESA BENEFICIADA: LINKO, S.A DE C.V.

TÍTULO DEL PROYECTO: PROTOTIPO DE PLATAFORMA GLOBAL DE COMERCIO MÓVIL - (PGCM)



ANTES



AHORA

OBJETIVO DEL PROYECTO:

Crear una plataforma global de comercio móvil enfocada a Anaqueles Virtuales, Pagos Móviles, Publicidad y Programas de Lealtad, que facilitará el comercio entre quienes ofrecen productos y servicios, quienes los adquieren, y los involucrados en los pagos, llevando todas las transacciones a nivel de poder ser ejecutadas desde un teléfono móvil u otro dispositivo inalámbrico móvil de tal forma que un cliente potencial pueda comprar en prácticamente cualquier sitio sin tener que acudir a una tienda.

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS:

El proyecto incluyó el desarrollo de las siguientes actividades de desarrollo de la plataforma: 1. Pago de Servicios, 2. Aplicación Web, 3. Catálogo Multilínea, 4. Plataforma de Administración de comercios y ventas, 5. Sistema de Compras Recurrentes, 6. Sistema de Notificaciones a los clientes, 7. Sistema de Prevención de Fraudes

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Lo que se quiso lograr con la PGCM es adecuar tecnológicamente la oferta de productos y servicios a los nuevos hábitos de consumo de la sociedad actual. Responder a una tendencia y necesidad de mercado, que facilite la compra de bienes y servicios al usuario a través de un dispositivo móvil. No se trata de solamente una aplicación específica para que un cliente adquiera un bien o servicio con un proveedor, sino de toda la plataforma para que cualquier proveedor pueda ofrecerlos a cualquier cliente, incluido el intermediario que realiza el cobro al usuario o cliente, y el pago al proveedor.

RESULTADOS DEL PROYECTO:

Los resultados son, en lo general:

Obtención de la plataforma global de comercio móvil, innovación en productos y servicios ofrecidos a los clientes, explotar más ampliamente el mercado del sector pagos móviles, incrementar el número de empleos en alta tecnología y la capacitación de nuevo personal para responder efectivamente a las necesidades de soporte, mantenimiento, operación y evolución de una plataforma que puede ser un modelo tecnológico y de negocios a seguir.

Los resultados tecnológicos: El principal campo beneficiado es la tecnología móvil, ya que al tener un ecosistema en el cual el smartphone se convierte en una wallet –cartera-, se producirá un importante desarrollo de aplicaciones, dispositivos, sistemas de minería de datos específicamente creados para esta finalidad. El campo de la minería de datos se ve beneficiado por los motores, e historiales de perfil que se consiguen para el cliente, beneficiando en la tecnología para inventarios. El desarrollo de frameworks mejora las versiones actuales en iOS y Android. Este desarrollo se retroalimenta con memorias de reglas de negocio.

IMPACTOS DEL PROYECTO:

Impactos tecnológicos: El principal campo beneficiado es la tecnología móvil, ya que al tener un ecosistema en el cual el smartphone se convierte en una wallet –cartera-, se producirá un importante desarrollo de aplicaciones, dispositivos, sistemas de minería de datos específicamente creados para esta finalidad. El campo de la minería de datos se ve beneficiado por los motores, e historiales de perfil que se consiguen para el cliente, beneficiando en la tecnología para inventarios. El desarrollo de frameworks mejora las versiones actuales en iOS y Android. Este desarrollo se retroalimenta con memorias de reglas de negocio.

Impactos económicos: Económicamente el mercado puede aumentar su participación en esta modalidad móvil, pues se puede fomentar la hot-sale, no se pierde el momento que impulsa la compra.

Impactos comerciales: Será muy bueno para los comercios el tener un incremento en sus ventas a y poder disminuir sus inventarios. Vamos a dar más puntos de venta en lugares a los que no podían llegar los Retailers por inversión, por riesgo, por seguridad.

Impacto Social: Socialmente permite que las personas conozcan lo que los demás compran. Quizá el principal impacto social es que todas las compras se comentan, recomiendan, publican en redes sociales, donde el Mercado pondrá cada día más. Conocer hábitos y geolocalización de compras. Los Programas de Lealtad de la aplicación permiten que todo esté relacionado socialmente a nivel de comercios y personas cliente 1 a 1.

Impacto Ecológico: Inclusive la plataforma con sus aplicaciones permite, como ejemplo, el que los comercios de alimentación tengan más controlados sus inventarios (por los temas de caducidad) y una línea de distribución aún más efectiva.