



# ¿Cómo podríamos diseñar un sistema nativo que permita generar informes de tendencias tecnológicas y de mercado de valor para el ecosistema de contenidos digitales y videojuegos de manera ágil y a bajo costo?

## FICHA TÉCNICA DE RETO

### 1. RESUMEN DEL RETO


Este reto de innovación abierta busca desarrollar un producto o servicio para ser comercializado y circulado desde el Distrito de Innovación Inteligentemente Especializado que entregue reportes de tendencias emergentes para los proyectos especializados en las industrias de los contenidos digitales y videojuegos de manera ágil y a bajo costo. De manera deseable, se aspira a un sistema que se conecte con fuentes de información verificadas de valor (por ejemplo, bases de datos de patentes, registros de datos, reportes, revistas especializadas, noticias, fichas de empresas y redes sociales) para recolectar información de interés sobre modelos de negocios, ideas de desarrollo, conceptos, productos y servicios relevantes para la industria de videojuegos y revelen el estado de evolución del sector.

¿Qué busca resolver? Necesidad, problema u oportunidad

El análisis de tendencias por medio de vigilancia tecnológica y de mercado supone un ejercicio relevante dentro del proceso de innovación por cuanto permite a los nuevos emprendedores y empresas consolidadas abordar el desarrollo y viabilidad de nuevos productos y servicios, proyectos de I+D+i, reposicionamientos, campañas de marketing, entre otros, haciendo uso de un proceso que permite analizar con criterio distintas fuentes de información para obtener *insights* valiosos que permiten adelantar la toma de decisiones estratégicas. De acuerdo con la norma UNE 166006:2011, la vigilancia tecnológica se concibe como un proceso organizado, selectivo y permanente, de captar información del exterior y de la propia organización sobre ciencia y tecnología, seleccionarla, analizarla, difundirla y comunicarla, para convertirla en conocimiento para tomar decisiones con menor riesgo y poder anticiparse a los cambios.

Sin embargo, la realización de ejercicios de este tipo sin las herramientas adecuadas y con el alcance acorde a las necesidades para generar un valor real, resulta costoso particularmente para las empresas pequeñas y emprendedores emergentes, que son precisamente el tipo de organizaciones que caracterizan la industria de creadores de desarrollos de videojuegos o contenidos digitales en el departamento del Atlántico.

 [diieatlantico@vertical-i.com](mailto:diieatlantico@vertical-i.com)

 60 (5) 3091163



VERTICAL·i





En primera medida, si no se poseen las herramientas correctas que faciliten la realización de la vigilancia, esta pasa a implicar una serie de tareas manuales, intensivas en mano de obra y repetitivas que pueden obstruir resultados rápidos y eficientes. Así por ejemplo, se puede saltar a través de más de un motor de búsqueda o sitio web y escanear una cantidad significativa de datos para encontrar información relevante, o guardar resultados de búsqueda en distintos documentos u hojas de cálculo para volver cuando sea necesario, lo que puede provocar que no se vuelvan a consultar a largo plazo o que la información no se analice de forma precisa.

A esto se suma que fuentes de información tradicionales en el proceso de vigilancia como las bases de datos de patentes, no resultan tan efectivas para dar una caracterización tecnológica relevante en el caso la industria de videojuegos y/o contenidos digitales, lo que obliga a recurrir a fuentes de información más amplias y específicas al sector.

Por ello, para acelerar la fase de vigilancia como elemento clave dentro del proceso de innovación tecnológica en la actividad de videojuegos, se debe avanzar hacia soluciones que permitan hacer el trabajo más rápido, más fácil y de manera más consistente con menor intervención humana.

Se espera recibir propuestas en un estado de desarrollo de mínimo TRL 3 y durante los hasta 6 meses de desarrollo logren el nivel de madurez de mínimo TRL 6.

## 2. ANTECEDENTES

**Mention:** Plataforma Móvil para monitorear las marcas en la web (Media Monitoring), especialmente en redes sociales. <https://mention.com/es/>

Otras similares: Meltwater, Talkwalker, Sprout Social.

**PitchBook:** es una plataforma de inteligencia de negocios que proporciona información sobre empresas, inversiones y fusiones y adquisiciones. Cuenta con una aplicación móvil para iOS y Android. <https://pitchbook.com/>

**Vicubo:** Software de inteligencia competitiva y vigilancia tecnológica. Proporciona capacidades de vigilancia tecnológica, ofrece capacidades de análisis de datos, visualización de datos y creación de informes. Web. <https://www.vicubocloud.es/>

**SOFVT:** Es una plataforma de automatización para realizar los procesos de vigilancia tecnológica.





### Características:

Servicio SAAS: Reducción de costes. No requiere de inversión en hardware. Accesible desde cualquier plataforma.

Personalización a medida: Adaptable a diferentes necesidades. Posibilidad de ampliar funcionalidades y desarrollar nuevas prestaciones atendiendo a los requerimientos de cada cliente.

Modular: Constituido por diferentes módulos de gestión de la herramienta y funcionalidades, con el objetivo de conseguir una mayor adaptación.

Escalable: Ampliable en función de las posibles nuevas circunstancias o necesidades que puedan producirse.

Actualización automática: Actualización automática de las nuevas funcionalidades implementadas, así como de las mejoras desarrolladas para los diferentes módulos.

Soluciones multidispositivo: Sistemas accesibles desde cualquier dispositivo electrónico: ordenadores, tablets, smartphones, etc.

**SOFVT** es una solución Web. <https://www.softvt.com/>

**Vigiale:** Plataforma Web para la gestión de la Vigilancia Tecnológica y del entorno que permite el seguimiento de fuentes de información seleccionadas y la notificación de cambios detectados.

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

### Características:

Servicio SAAS: funciona en la nube, por lo cual no requiere ningún tipo de infraestructura informática del cliente, esto significa que la plataforma no requiere la compra de equipos computacionales ni licencias de software adicionales.

Soporte en línea y actualizaciones: dispone de un servicio de asistencia técnica en modalidad telefónica y online

Accesibilidad: El usuario tendrá acceso a la información de su interés desde cualquier lugar con conexión a Internet, las 24 horas del día durante los 365 días del año.

Personalización a la medida y escalable: Plataforma adaptable a diferentes necesidades y ampliable a nuevas funcionalidad y prestaciones que permiten atender los requerimientos de cada cliente.

<https://vigiale.com/>





**INNGUMA:** es el software de Vigilancia Tecnológica e Inteligencia Competitiva que permite tomar decisiones basadas en información, capturada de forma automatizada. Inteligencia Artificial y Machine Learning aplicados. <https://www.innguma.com/>

Un ejemplo de una solución tecnológica que plantea una oferta conveniente para adelantar procesos de vigilancia tecnológica y de mercado en el sector de los videojuegos es **gameanalytics**, la cual provee dentro de todo el conjunto de sus productos algunas alternativas alineadas con el tipo de necesidades de información y datos para alimentar una vigilancia:

- Reportes. Constituido por informes e información con las últimas tendencias de la industria de los videojuegos.
- Market Insights. Para detectar cambios en la industria y predecir los cambios del mercado, lo cual lo hace combinando potentes paneles de información con datos de estimaciones.
- Benchmarks+. Permitiendo obtener una instantánea de alto nivel de todo el mercado global o análisis por región, país, tipo de dispositivo o incluso hábitos de gasto de IAP.

### 3. ¿CÓMO PODRÍA SER UNA POSIBLE SOLUCIÓN?

El diseño de un sistema para identificar tendencias tecnológicas y de mercado en el sector de los videojuegos y otros contenidos digitales requiere la clasificación y conexión a fuentes de datos fiables y con actualización periódica, la recopilación de datos clave, el uso de herramientas para el análisis de datos y para visualización de resultados, además de la actualización constante de todo el sistema.

Las principales funcionalidades podrían incluir:

- ✓ Monitoreo noticias e informes: La herramienta debería tener la capacidad de monitorear y recopilar datos, noticias, artículos e informes relevantes de la industria de los videojuegos y los contenidos digitales, desde diferentes fuentes de información como bases de datos, sitios web especializados, blogs, redes sociales, etc.
- ✓ Análisis de datos: La herramienta debería poder acceder y analizar grandes cantidades de datos para identificar patrones y tendencias en el mercado, como las preferencias de los consumidores, las tecnologías emergentes, el comportamiento de la competencia, entre otros.





- ✓ Identificación de keywords relevantes: La herramienta debería tener la capacidad de identificar, filtrar y rastrear las palabras clave más relevantes relacionadas con la industria de los videojuegos y los contenidos digitales, permitiendo así identificar temas candentes y emergentes.
- ✓ Alertas personalizadas: Los usuarios deberían poder configurar alertas personalizadas sobre noticias, informes o tendencias importantes en tiempo real.
- ✓ Herramientas de mapeo de tendencias: utilizando técnicas de análisis de datos y aprendizaje automático para establecer predicciones, que ayuden a los usuarios a orientar la toma de decisiones estratégicas.
- ✓ Visualización de datos: La herramienta debería permitir visualizar los datos de manera clara y comprensible, a través de gráficos, mapas de calor, diagramas, etc.
- ✓ La solución propuesta debe realizarse bajo lenguajes de programación conocidos y disponer de la documentación necesaria para poder abordar tareas de mantenimiento y evolución de su desarrollo

Además, podría considerarse incluir en la herramienta algunos elementos de innovación a partir de las siguientes ideas:

- ✓ Uso de la inteligencia artificial para procesar y analizar grandes cantidades de datos en tiempo real, lo que permitiría una mayor precisión en la identificación de patrones y tendencias emergentes.
- ✓ El sistema podría incluir tecnología de análisis de emociones para identificar y analizar el sentimiento de los consumidores en tiempo real, lo que permitiría a los usuarios identificar las tendencias emocionales emergentes en la industria.
- ✓ Podría incluir la capacidad de analizar y procesar contenido de vídeo y audio en tiempo real, lo que permitiría identificar tendencias emergentes en formatos de entretenimiento como los streams en vivo, podcasts y vídeos cortos.
- ✓ El sistema podría utilizar el análisis de datos geográficos para identificar tendencias regionales y locales en el uso de diferentes plataformas de entretenimiento y tecnologías emergentes.
- ✓ Uso de la tecnología de análisis de comportamiento del consumidor para identificar patrones de consumo emergentes y ayudar a los usuarios a comprender mejor las necesidades y preferencias de los consumidores.





- ✓ Herramientas de análisis de datos de redes sociales para identificar tendencias o patrones en las conversaciones y dinámicas de mercado.
- ✓ Podría incluir elementos de gamificación para motivar a los usuarios a utilizarla y generar información relevante, como recompensas, insignias o tablas de clasificación.
- ✓ La herramienta podría utilizar la tecnología de realidad aumentada para permitir a los usuarios visualizar los datos de manera más intuitiva y efectiva.

