



Catálogo de ideas premiadas en el *"III Concurso de Ideas Tecnológicas para el Comercio Minorista"*

CATEGORÍA 1: Ideas orientadas a la tecnificación de los negocios comerciales con venta presencial.

Ideas seleccionadas:

- **"Ghop – Tiendas inteligentes"** (Idea premiada)

Presentado por Lino Monteagudo Fuentes, Director General de Ghop S.L.

Resumen: **Tiendas inteligentes sin personal.** Construidas sobre una estructura modular basada en contenedores marítimos, estas tiendas de conveniencia permiten realizar la compraventa de artículos de manera desatendida. El funcionamiento de la tienda es sencillo consistiendo básicamente en: 1º) el cliente entra en la tienda, coge los artículos que desea y avanza hacia la zona de pago, 2º) el sistema de la tienda identifica cada producto que ha sido tomado a través de un sistema de radiofrecuencia (RFID) y 3º) una vez verificado el pago, el cliente puede abandonar la tienda. 4º) Durante todo el proceso, se analizan situaciones anómalas mediante cámaras con IA (Inteligencia Artificial) para poder dar un mejor servicio a los usuarios y aportarles una mayor seguridad.

Características y funcionalidades de la tienda destacables:

- Construcción modular: de gran versatilidad y fácil de transportar.
- Control de acceso: Reconocimiento facial, control del uso de mascarilla y toma de temperatura.
- Control de salida: El sistema identifica los productos que porta el cliente y procesa el pago.
- Seguridad: El sistema (software de Inteligencia Artificial (IA)) monitorea cualquier comportamiento anómalo rebajando con ello la tasa de robo.
- Video asistencia: Existe un sistema centralizado de asistencia remota para mejorar la experiencia de compra de cualquier usuario.
- Purificación del aire: La tienda cuenta con un sistema de purificación del aire innovador que mantiene limpio el aire del interior hasta en un 99.95%.

Ventajas frente a una tienda tradicional: - Ahorro de gran parte de los costes operativos, - Eficiente gestión del stock en tiempo real, - Compra más segura frente a la Covid-19, - Análisis de métricas y business intelligence.



- **“TICTEK”** (Mención honorífica)

Presentado por Jorge García Díez.

Resumen: Solución tecnológica para la **digitalización del ticket de compra**. A partir de la App móvil “Tictek”, el cliente recibe sus tickets en formato digital y enriquecidos con información promocional personalizada. Este e-ticket será gratuito y estará siempre disponible al cliente para facilitar los cambios, devoluciones o consultas de los productos comprados.

Una vez el cliente se descarga la App y autoriza a la marca en cuestión enviarle el ticket de manera digital, esta herramienta promocional analiza sus hábitos de consumo para, posteriormente, enviarle campañas de marketing personalizadas a través de notificaciones multimedia e interactivas. De esta forma, “Tictek” se convierte en un nuevo canal de marketing entre el comercio y sus clientes.

Actualmente existe un PMV (producto mínimo viable).

CATEGORÍA 2: Ideas orientadas a la tecnificación de las empresas que gestionen dos canales: el canal presencial y el canal “on line” para comercializar sus productos.

Ideas seleccionadas:

- **“Conver.Fit”** (Idea premiada)

Presentado por Jorge José Rodríguez Núñez, Director de Operaciones de Citious Team, S.L.

Resumen: Herramienta tecnológica de **marketing de personalización**. Basada en la Inteligencia Artificial, segmenta al cliente que accede a una web y personaliza el contenido que se le muestra y las acciones de marketing que se realizan sobre el mismo de manera precisa, sencilla y en tiempo real. Esta personalización incrementa la conversión de los visitantes de la web. La tecnología de Conver.Fit incrementa las tasas de conversión a venta hasta un 250% entre sus clientes y la captación de leads hasta un 240%.

La segmentación del cliente se realiza en 3 niveles en función de la siguiente información del usuario:

1. su localización física y su tipo de dispositivo móvil,
2. su información captada desde plataformas como Facebook o Google y
3. su comportamiento mientras visita la web.



La solución propone productos, contenidos y ofertas en base al comportamiento de usuarios similares.

Gracias a esta solución, la web del cliente quedará personalizada, en tiempo real, en múltiples elementos (textos, fotos, vídeos, fuentes, colores, precios, ordenación de producto, etc.) para adaptarse a cada usuario.

El aprendizaje de ConverFit a través de la IA es continuo, monitorizando el comportamiento del usuario desde el inicio al final de su visita a la web.

Esta solución se implanta en la web con la instalación de una serie de módulos de fácil configuración, siendo cada módulo un paquete de programas que se instalan con un solo clic en el portal de la compañía en cuestión.

Se trata de una solución tecnológica ya implantada, desarrollada con la ayuda de Microsoft Ventures y Lanzadera y con clientes en Europa y Latinoamérica.

- **“ZERCA. La digitalización del comercio local”** (Mención honorífica)

Presentado por David Rey Saura, Director General de ZERCA MARKETING DIGITAL S.L.

Resumen: Plataforma de formación y servicios entre los que se encuentra un **marketplace** orientado específicamente al comercio de proximidad, con una solución global: formación y capacitación digital, plataforma tecnológica, modelo logístico y planificación de marketing.

El proyecto está implantado en más de 20 localidades, con 2.000 comercios en curso de digitalización. En los próximos meses se incorporará un marketplace específico para establecimientos locales de restauración.

- **“Wikibank.eu”** (Mención honorífica)

Presentado por Miguel Prados Rodríguez, Consejero Delegado de Comunitaria de Servicios a Comunidades S.L.

Resumen: App móvil de **donaciones de alimentos frescos para gastar en el comercio local**. Su objetivo es doble: el de facilitar comida a los más desfavorecidos y el de promocionar el comercio local.

Se trata de un proyecto de economía circular con un modelo de negocio auto-sostenible sin ánimo de lucro.



El funcionamiento es el siguiente: Las donaciones que realizan las entidades o particulares se desembolsan en pre-compras en pequeños comercios locales de barrios desfavorecidos. Wikibank transforma estos importes en monedas digitales y las distribuye entre las personas más necesitadas, que gracias a nuestra aplicación móvil pueden utilizarlas para comprar productos frescos en los comercios donde se efectuaron las pre-compras.

La App Wikibank.eu está basada en la tecnología blockchain. No es necesario ni tarjeta ni cuenta bancaria.

Es un proyecto ya implantado en determinados barrios de Sevilla y se encuentra en expansión en otros barrios de España.

CATEGORÍA 3: Ideas orientadas a dotar de soluciones tecnológicas las áreas comerciales urbanas, los establecimientos comerciales colectivos y/o los mercados de los municipios españoles.

Ideas seleccionadas:

- **“MERCADO. Programa de fidelización inteligente para cualquier área comercial colectiva o ciudad”**
(Primer premio)

Presentado por Isidoro Pérez, representante de Seeketing S.L.

Resumen: Solución tecnológica única que permite el **seguimiento o tracking de clientes** en cualquier tienda o área comercial, incluso en el exterior (calle), pero próximo a ellas, con el fin de conocer, persona a persona, su comportamiento e intereses y enviarles mensajes al móvil en función del espacio físico donde se sitúe y el tiempo que permanezca en el mismo.

Esta tecnología “Phydigital” (Physical + digital) unifica el canal físico (tienda) con el digital (e-commerce, web y App.) persona a persona, proporcionando un identificador único de cada cliente online-offline lo que permite personalizar de manera más precisa acciones de marketing. Así, por ejemplo, se puede medir, por tanto, masivamente el tráfico de visitas detectadas en las diferentes zonas comerciales, así como los flujos de unas zonas a otras. También permite la identificación de diferentes perfiles de clientes con el fin de segmentarlos y clasificarlos en función de su comportamiento en los espacios físicos y digitales. Asimismo, se pueden realizar acciones de promoción adaptadas al cliente enviando mensajes a los clientes por proximidad cuando pasan cerca de las zonas comerciales sin necesidad de que instalen ninguna App., solo con un único registro ligero, y cómo conocer mejor el impacto en función del tiempo de permanencia del cliente en los diferentes espacios comerciales.

Todo ello permite: optimizar la localización física de los comercios de un área comercial, mejorar la ubicación de productos en las diferentes zonas o lineales dentro de una tienda, atraer clientes a las



tiendas físicas y generar más ventas en cada tienda. En definitiva, consigue mejorar las ratios de conversión al conocer el comportamiento de los visitantes en las diferentes áreas, así como sus hábitos, cuando visitan las zonas comerciales físicas y también cuando visitan la web/rrss/ecommerce.

Otra funcionalidad a destacar es el control del aforo, que puede llevarse a cabo mediante la generación de mensajes en tiempo real tanto al centro gestor del área comercial como a los usuarios del mismo.

Se trata de una solución que utiliza tecnologías complejas (IoT de detección de móviles, SDKs-phygital, algoritmos de personalización-retargeting, comunicaciones móviles, analítica BD e IA).

Esta solución es fácilmente implantable mediante la instalación de nodos Seeketing en las diferentes áreas comerciales objeto de control. Estos nodos Seeketing combinan tecnología de radiofrecuencia y ópticas para la detección e identificación de visitantes únicos, de forma totalmente anónima e invisible para el visitante.

- **“RIBEIRASTORE”** (Mención honorífica)

Presentado por el Ayuntamiento de Ribeira (A Coruña).

Resumen: **Marketplace** que integra a los 700 comercios del ayuntamiento de Ribeira. Este Marketplace es una de las medidas integradas en el “Plan Reactiva Ribeira” que tiene como objetivo potenciar el comercio local del ayuntamiento y en la “Estrategia Digital de Riberia”.

El portal, en futuras fases, **evolucionará integrándose en una plataforma inteligente** (SmartVillage) donde se incluirán módulos de Inteligencia de negocio (BI), recomendadores basados en Inteligencia Artificial (IA), asistentes virtuales (chatbot), gestión de ofertas, etc., permitiendo interactuar con otras verticales (APP, web, turismo, etc.)

Ya está implantado el Marketplace en Ribeira y se está trabajando en su integración en una Plataforma Inteligente.

- **“ALZIRAESCOMERCIO.COM”** (Mención honorífica)

Presentado por el Ayuntamiento de Alzira (Valencia).

Resumen: **Marketplace** de los comercios locales de Alzira que ofrece un servicio de **logística sostenible** a través del reparto con motocicletas eléctricas.



La plataforma tuvo su lanzamiento en noviembre de 2020 y cuenta con cerca de 100 comercios adheridos. El proyecto está apoyado por un servicio de mantenimiento, formación y marketing, a través de los cuales se asiste a las pymes comerciales de Alzira en su proceso de digitalización. Siguiendo el plan de marketing se realizan las campañas de publicidad y desarrollan las estrategias más adecuadas para promocionar este marketplace.

CATEGORÍA 4: Ideas orientadas a dotar de soluciones tecnológicas para la transformación digital del comercio en áreas comerciales rurales.

Ideas seleccionadas:

- **“LOGISTICA DE CAMPOS”** (Idea premiada)

Presentado por Angel Martín Ramos, socio-administrador de SEYGAT Gestión educativa S.L.

Resumen: **Plataforma logística de ámbito comarcal para venta** (online y telefónica) **y distribución** de productos a domicilio en Medina de Rioseco y sus municipios de influencia.

Este marketplace incluye productos del comercio minorista y productos “kilómetro 0”, estos últimos se incluyen teniendo en cuenta el apoyo que se quiere dar a este tipo de productos y que actualmente no existe esta posibilidad de oferta online en la comarca. Además, cuenta con un call center, profesional y personalizado, dada la prioridad que se le quiere dar al cliente de avanzada edad.

Se trata de un proyecto en fase piloto.

- **“#EscaparateVirtual. Escaparate de Actividades y Compras”** (Mención honorífica)

Presentado por Angeles Yáñez Rodríguez, Administradora y CoFundadora de Innovative Circular Economy, S.L.

Resumen: **Escaparate online** gratuito a modo de marketplace. El escaparate virtual muestra los comercios relacionados con una actividad turística determinada. Así, se aprovechan las sinergias existentes entre la actividad turística y comercial para, de esta manera, promocionar el comercio. La visualización en formato clúster de los datos de oferta turística y comercial conjunta del Escaparate virtual no existe actualmente en ninguna plataforma de mercado.

Dicho escaparate virtual será alojado en la plataforma AIZINK (compañía cuyo fin es impulsar proyectos con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS)).

- **“GOGOKO”** (Mención honorífica)



Presentado por Edit Etxezarreta, Coordinadora de Tolosa&Co.

Resumen: **Marketplace con entrega** a domicilio, manteniendo la esencia del comercio local; un asesoramiento personalizado atendido por un **asistente virtual**.

Se prevé la introducción de un **servicio de taquillas inteligentes**. Estas taquillas inteligentes están preparadas para avisar al cliente mediante un sms o e-mail cuando su pedido ya está preparado en la taquilla para recoger en las próximas 24 horas. En ese mismo sms se recibe una contraseña que debe ser introducida en la pantalla de la taquilla y en ese momento las puertas se abren automáticamente para recoger la compra. En el caso de productos alimenticios, se tienen previstas taquillas inteligentes refrigeradas.

Se trata de un Marketplace implantado en Tolosa que se encuentra desarrollando funcionalidades adicionales como la referida instalación de taquillas inteligentes.

- **“Open Rural App - Aplicación para encontrar pequeños comercios en zonas rurales”** (Mención honorífica)

Presentado por Silvia Martín Delgado.

Resumen: **Marketplace** con una App. móvil con las siguientes funcionalidades: mapa en el que están representados los iconos de los diferentes comercios, posibilidad de búsqueda por tipo de producto o comercio, posibilidad de descarga del mapa offline y traducción en diferentes idiomas.

Se trata de una App no implantada de la cual se cuenta con un prototipo a probar en el País Vasco.