

Una aplicación de trueque a la conquista de México - Información - 27/06/2017

Una aplicación de trueque a la conquista de México



El equipo del Grado de Multimedia con su profesor y, al lado, imagen de la aplicación para web y móvil.

► Un grupo de alumnos de la Politécnica desarrolla una plataforma de intercambio de productos y servicios y se asocia con una empresa para comercializarla

SOL GIMÉNEZ

■ Un trabajo de fin de curso que se convierte en una aplicación real. Un grupo de alumnos de cuarto del Grado Multimedia de la Universidad de Alicante (UA) comienza hoy a comercializar en México su plataforma web/móvil que permite el

intercambio, mediante la economía del trueque, de productos y servicios entre usuarios, mejorando el abanico de aplicaciones actuales.

Esta iniciativa que se va a lanzar por toda Latinoamérica y España, con un alcance potencial de 500 millones de usuarios, ha sido posi-

ble tras el interés de la empresa Ibero Iniciativas Digitales S.L., una firma ilicitana dedicada a la publicidad por internet a través de portales de anuncios clasificados y que ya contaba con un portal de economía del trueque.

Raquel Yuste, Yolanda Torregro-

sa, Juan Francisco Bustos, Alejandro Torres y Pablo Serna son los integrantes del equipo «The Red Chicken», uno de los seis en los que se dividió el curso para a lo largo del año desarrollar una aplicación. En su proyecto original denominaron a su plataforma «truequealo» pero el lanzamiento comercial nace con el nombre de «quierocambiarlo».

Su profesor José Vicente Berná les ha guiado en todo el proceso y de hecho fue él quien tuvo conocimiento de que esta empresa buscaba mejorar su plataforma y contactó con los responsables. «Lo importante aquí creo que es el impacto que han llegado a causar unos alumnos para que una empresa cambie su modelo y no solo quiera adquirir su producto sino que lo que quiera es incorporar al equipo de trabajo», indicó el profesor. Los alumnos se han implicado de lleno en este lanzamiento, ya que no es sólo que la empresa quiera utilizar

su aplicación, sino que los estudiantes entran como socios en el negocio.

Desde hace años Berná ha visto cómo el alumnado de Multimedia «está produciendo plataformas y aplicaciones de gran calidad, así que me decidí a lanzarles un reto, que hicieran una propuesta a la empresa de un nuevo portal capaz de medirse con las grandes plataformas, en especial Wallapop y Vibbo, ya que el gran público ahora mismo demanda herramientas de este tipo», explicó Berná.

Otro de los proyectos diseñados por estudiantes de Multimedia que ha generado interés es la plataforma para realizar pagos desde el móvil «Appay» como ya publicó este periódico. «La Universidad de Alicante está interesada en utilizar en sus máquinas expendedoras para restaurantes, cafeterías, copisterías o pago de tasas», afirmó el profesor.

Para el curso que viene Berná ya está trabajando en una cartera de proyectos para los alumnos con el objetivo de que sigan esta dinámica de realizar trabajos relacionados con potenciales clientes reales en entornos reales. «Ahora mismo estoy tratando de cerrar proyectos con una cadena de gimnasios a nivel nacional, la Concejalía de Turismo de Torreveja y la Asociación APSA, y espero que alguna empresa más», avanzó.