

IPM 2005-2006

Unidad 2. Fase de estudio.

Realización de una aplicación multimedia

Introducción

En este fase de estudio, analizaremos cual es la aplicación multimedia más adecuada a realizar por nuestro equipo de desarrollo. Para ello, nos basaremos en los estudios y estadísticas que podemos encontrar en la red, así como el estudio realizado por el **AIMC** (*Asociación para la investigación de medios de comunicación*).

Nos encontramos en una etapa condenada al uso del *World Wide Web*, cada vez más extendido en nuestra sociedad. Así, el marzo del 2005 se registraron **888,68** millones de usuarios de internet, una cifra abrumadora teniendo en cuenta que aumenta vertiginosamente año tras año. En España, la cifra se elevó a los **14,6** millones dicho año, suponiendo un 33.6 % de la población, e incrementándose en un 120 % respecto el año 2002.

USUARIOS INTERNET EN EUROPA Y EN EL MUNDO						
Region de EUROPA	Poblacion (Est. 2005)	Poblacion, % del Mundo	Usuarios, dato mas reciente	% Usuarios	Penetracion (% Poblacion)	Crecimiento (2000-2005)
<u>Union Europea</u>	456,791,700	7.1 %	206,032,067	121.2 %	45.1 %	25.3 %
<u>Resto de Europa</u>	274,102,378	4.3 %	24,854,357	150.2 %	9.1 %	3.1 %
TOTAL EUROPA	730,894,078	11.4 %	230,886,424	124.0 %	31.6 %	28.4 %
<u>Resto del Mundo</u>	5,659,253,409	88.6 %	582,045,168	125.7 %	10.3 %	71.6 %
TOTAL MUNDO	6,390,147,487	100.0 %	812,931,592	125.2 %	12.7 %	100.0 %

otros datos referentes al uso de internet

Es por esta información, por lo que hemos decidido decantarnos por una **aplicación multimedia online**, de manera que sea accesible para todos los usuarios de internet y tenga gran divulgación. El motivo de nuestra aplicación se describirá más adelante.

¿A que dedican los internautas el tiempo de conexión?

Según el estudio realizado por la *Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación*, la mayor parte de los usuarios de internet utilizan los motores de búsqueda y consultan páginas de noticias/actualidad (con un 97.6 % y un 86.8 % respectivamente), dato fundamental si decidimos realizar una aplicación online, ya que este hecho marcará nuestros objetivos debido al elevado número de personas que demandan ambos servicios.

Por otro lado, es interesante saber que la relación hombre/mujer está bastante desequilibrada, 70.1 % de varones frente a un 29.5 de mujeres.

Estos datos, junto con los enunciados en la introducción, nos encaminan ya hacia un *universo objeto* definido por: **Varones/mujeres de entre 25 i 50 años aproximadamente, interesados en la política y en temas de actualidad.**

<i>P. Durante los últimos 30 días ¿cuáles de las siguientes actividades ha realizado a través de Internet?</i>		
	Absolutos	%
BASE	57.310	
Búsquedas (en buscadores/directorios)	55.925	97,6
Lectura de noticias de actualidad	49.769	86,8
Consulta de mapas/callejeros	38.851	67,8
Descarga de software	33.128	57,8
Descarga de música	32.122	56,0
Consulta de previsiones meteorológicas	29.453	51,4
Consulta carteleras cine/espectáculos	28.174	49,2
Descarga de películas	24.894	43,4
Consulta de información financiera	22.769	39,7
Juegos en Red	22.139	38,6
Consulta programación TV	20.334	35,5

datos del AIMC sobre las actividades realizadas por los internautas

Ya analizados estos puntos, procederemos a realizar nuestra propuesta de aplicación multimedia.

Propuesta

Como ya hemos comentado anteriormente, nuestra aplicación será del tipo **online**. Debido al gran auge que está teniendo Internet en nuestros días, y el ritmo frenético al que avanza, creemos que es el medio ideal para difundir y albergar nuestra aplicación, asegurándonos una mayor facilidad de acceso a ésta y 'reduciendo' costes de producción, gastos que supondrían por ejemplo distribuir nuestra aplicación a través de CD's entre nuestros clientes o el envío de los mismos.

Nuestra idea es realizar un **portal web** con un contenido principal sobre aquello que demandan los usuarios, periodismo de calidad. Un portal web donde los usuarios puedan mantenerse informados sobre distintos temas que les puedan interesar y poder opinar y debatir entre ellos, potenciando las relaciones entre dichos usuarios. Es de saber, que portales como el descrito hay gran cantidad, lo que nos hará buscar incentivos para captar a los usuarios, atraerlos a nuestro portal, y/o convencerles para que se “queden”.

Un portal web puede contener diversas secciones, todas ellas complementando el contenido principal, y captando otros sectores de la población que no están interesados en el periodismo o para simplemente mantener a nuestros usuarios. Entre los citados complementos podríamos encontrar:

- Buscador: El 97.6% de los usuarios de internet usan el buscador. Por lo tanto, sería interesante tener algún método de búsqueda del WWW.
- Informe meteorológico: Para informar a los usuarios sobre el estado del tiempo en sus ciudades.
- Juegos: Para atraer a sectores más jóvenes, o a su defecto, para entretener a los usuarios habituales de nuestro producto.

Una estrategia que podríamos llevar a cabo, es la utilizada por Noxtrum.com, el buscador de la compañía Telefónica, que regala un *SMS* gratuito por cada 5 búsquedas realizadas. Esto supondría un punto a favor a la hora de promocionar la página, ya que atraería a mucha gente que busca ese tipo de servicio en la web.

Conclusión

Resumiendo, nuestra intención es crear un portal web de noticias con muchas más opciones y secciones soportándolo económicamente mediante publicidad y suscripciones. Cabría la posibilidad de añadir otras opciones para sostenernos económicamente ya que un portal web da juego a multitud de ampliaciones y puede albergar cualquier temática.

Recursos y/o bibliografía

- NAVEGANTES EN LA RED – aimc 2005-2006 [[link](#)]
- DESARROLLO DE INTERNET - [[link](#)]
- NOXTRUM [[link](#)]