

■ Especificaciones Memorias

Autor	Yesid Gonzalez Otálora
Institución Universitaria	Fundación Universitaria Los Libertadores
Programa	Diseño Gráfico / Hipermedia
Línea temática	Diseño, tecnología, creación

LABCONSUMO, Aplicativo hipermedial para marketing y publicidad

Modalidad

Ponencia



Introducción

LAB CONSUMO- SOFTWARE HIPERMEDIA PARA MARKETING Y PUBLICIDAD es la aplicación experimental del laboratorio hipermedial de investigación en consumo, diseñado y programado como una aplicación hipermedia durante el año 2023 a través de un proceso de investigación creación donde además se produjo un Esquema de proceso de diseño e interacción que proyecta los pasos en la construcción de dicho entorno inmersivo desde una óptica técnica, consolidando así un set de herramientas que nos permitirán en este segundo estado en el que consolidaremos los niveles de ejecución del aplicativo y resolveremos el análisis de los insumos de investigación de marketing producidos por las interacciones de sujetos de prueba con el software.

Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo el uso aplicado de LABCONSUMO, un software hipermedia en primera persona, podría contribuir a optimizar la calidad de la información que es insumo de las investigaciones de mercadeo?

Metodología de la investigación

Esta información, suministrada por las interacciones con el software labconsumo, facilitará la dinamización de las investigaciones de mercado gracias a la versatilidad del componente hipermedial, el cual vuelve más cercana y entretenida la experimentación proponiendo un ambiente lúdico donde el usuario de la experiencia



en realidad virtual, o en juego de primera persona, va a proveer data relacionada con su percepción y preferencias en un entorno de compra simulado, y esta información, debidamente parametrizada y estructurada nos conducirá a una toma de decisiones de mercadeo más conscientes por parte de las marcas o proveedores de productos.

Registro del proceso de creación

- Fase A: Registro de software

1. Depuración de software, LABCONSUMO
2. Creación de logs y Consolidación de código
3. Registro en derechos de autor

- Fase B: Integración de LABCONSUMO en una investigación de mercado

1. Con el software LABCONSUMO, debidamente registrado en derechos de autor se determina cliente o marca objeto del muestreo.
2. Se elabora el plan metodológico específico para la aplicación de la experiencia VR, y del FPS (First Person Shooter) o jugador de primera persona.
3. Se segmenta y caracteriza el tipo de mercado para el piloto y cuáles son sus formas de interacción reales existentes con los consumidores.
4. Se diseña el concept art, a modo de bosquejo y plano de interacciones para el entorno inmersivo, lo que implica un trabajo de exploración y de observación del objeto de la simulación a realizar.”