

La [Q] que se mueve

INTERACTIVA AFRONTA SU «MAYOR RETO» EN MOVILIDAD WEB, EL LANZAMIENTO DE UN INNOVADOR SISTEMA MULTIDISPOSITIVO DE GESTIÓN Y PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS TURÍSTICOS QUE YA HAN IMPLANTADO VARIOS AYUNTAMIENTOS CATALANES

R. VALLE GIJÓN

Son una empresa joven, innovadora, creativa y «con ganas». El mercado les sonríe y da gusto escucharles hablar de sus resultados y proyectos. Su ímpetu es contagioso. El estudio de «diseño gráfico, web, móvil, multimedia y formación especializada» —sí, todo esto— [Q]interactiva ha cerrado un feliz 2010 y afronta 2011 con la misma ilusión y numerosos proyectos en perspectiva.

Son pocos los pequeños negocios a los que se les pregunta qué tal les ha ido y responden que «2010 ha sido un año realmente bueno». Uno de ellos es la firma ovetense [Q]interactiva.

En el 2009 tomaron algunas decisiones estratégicas que «han dado sus frutos» y confían en que el 2011 continúe por ese buen camino, según el responsable de Desarrollo Flash y Tecnología Móvil, Marcos González.

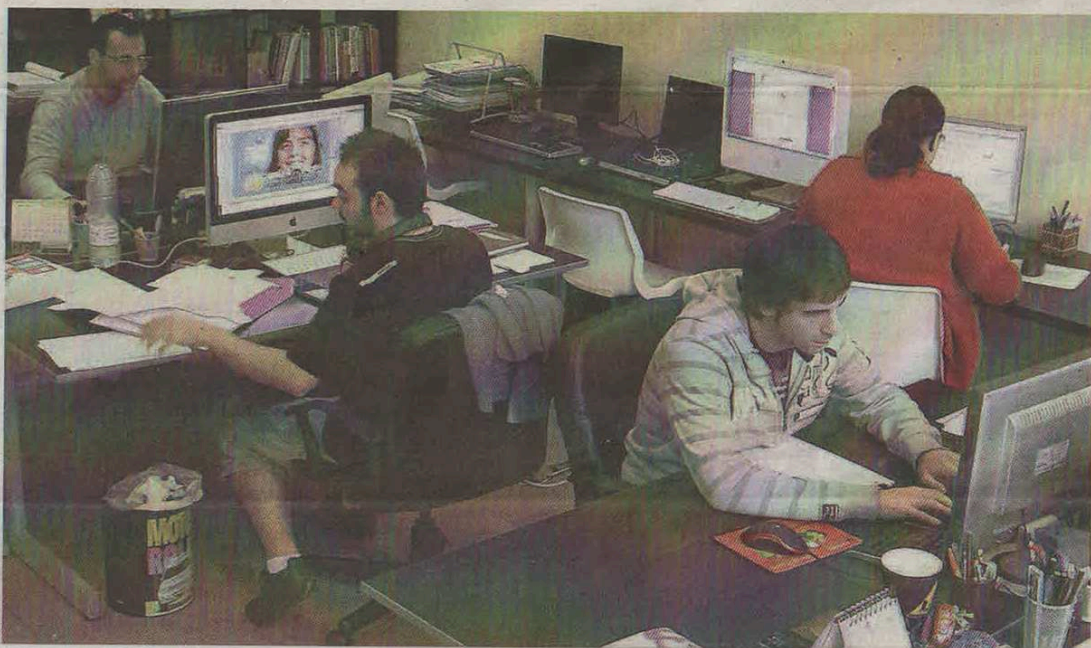
Están acostumbrados a trabajar para grandes clientes, como Coca-Cola, Adobe o Alcatel, generalmente «detrás de grandes agencias», y lo que ahora se plantean es «cambiar esa dinámica. Tratando de ganar una visibilidad que pensamos que es merecida tras más de cinco años y quinientos proyectos de experiencia», traslada el portavoz de la empresa asturiana. Quieren «velar más por nuestra visibilidad y llegar al cliente final de forma directa, lo que, sin duda, no sólo repercutirá positivamente en nosotros, sino que creemos que, en muchos casos, los propios proyectos se podrían ver beneficiados», explica el integrante de [Q]interactiva.

Entre su clientela se cuentan Televisión de Cataluña (TV3), Lucent España (Madrid y Barcelona), CDmon (Barcelona), video2brain (Austria) y la Asociación Catalana de Prensa Gratuita, por citar algunas firmas conocidas.

En el campo web, estas navidades participaron en la campaña de Coca-Cola, que realizaron conjuntamente con otra empresa asturiana (Aurea Web Design). También el ejercicio saliente lograron abrir una línea de colaboración con TV3 para la creación de una plataforma de juegos multiusuario y ya van por el quinto juego que desarrollan para nutrirlo.

En el área del diseño gráfico y editorial, se sienten especialmente orgullosos del diseño y maquetación de varios libros del doctor PJ Prada, un referente en el campo de la Braquiterapia Prostática.

Y 2011 «se presenta intenso y



Parte del equipo de [Q]interactiva en su estudio gráfico y multimedia en Oviedo. / E. C.

casi no hemos entrado en él», traslada Marcos González, quien asegura que «ya tenemos un montón de proyectos entre manos». Especial ilusión tienen depositada en «la implantación, en diferentes medios digitales de Cataluña, de una herramienta propia de publicación online que hemos creado internamente en [Q], denominada PressKIT, y en la consolidación de nuevas vías de colaboración que ya estamos estudiando con TV3».

Quieren que éste sea también el año del despegue definitivo de «nuestro mayor reto relacionado con la movilidad, denominado Syncrur, un completo sistema de gestión y publicación de contenidos turísticos multidispositivo», orientado a ayuntamientos y entidades turísticas, agrega. Es un proyecto que realizan conjuntamente con Infocket, empresa ca-

talana de la que forman parte. Syncrur ha dado óptimos resultados en sus primeras incursiones en el mercado turístico, en 2010, implantado en varios ayuntamientos de la región del Penedés.

El estudio de Oviedo tiene claro que su potencial está «en el conocimiento y la innovación». Marcos González se explica: «Hemos tomado a lo largo de todos estos años algunas decisiones tecnológicas que nos han ido bastante bien y realizamos una intensa actividad en los sectores a los que pertenecemos. Todas las ponencias, talleres o eventos en las que participamos cada año compartiendo nuestra experiencia y conocimiento e interactuando con otros grandes profesionales del sector, dan una imagen de nosotros muy positiva que, en muchas ocasiones, se traduce en contactos laborales. Tanto es así que trabajamos para toda España sin tener un equipo comercial, al menos en la forma tradicional en la que se suele concebir».

E intentan sacar el máximo rendimiento de su inversión en conocimiento e innovación. Por ejemplo, tratan de reutilizar la experiencia que han adquirido impartiendo formación, tanto a empresas (in situ), como en cursos especializados o incluso en video

formación, como es el caso de su estrecha colaboración con la mayor empresa de video training en lengua castellana ubicada en Austria: video2brain.

La formación es otro de los frentes al que apuntan fuerte este nuevo año. «Otro proyecto que siempre hemos tenido en mente y que esperamos que 2011 nos permita llevar a cabo es la creación de algún curso muy especializado en Asturias para alguna de las ramas en las que mejor nos movemos», cuenta González.

Son una empresa creativa. En tiempos bajo mínimos, como los que tocan, se impone agudizar más que nunca el ingenio. Desde luego, la creatividad no se inhibe en [Q]interactiva, donde «somos todos gente joven, con muchas ganas y algo alocados», describe Marcos González, quien añade que, «estas semanas no sería raro entrar en el estudio y ver a alguien con un gorro de saltimbanqui en la cabeza... Es un gusto venir aquí a trabajar cada día». No todos los «curritos» de este país pueden decir lo mismo. Ese clima feliz es ya, desde luego, un logro importante.

La innovación emana de dos ramas diferenciadas. Por un lado, trabajan con herramientas «mucho antes de que estén disponibles

en el mercado, gracias a la relación estrecha y directa que mantenemos con Adobe y que nos permite estar en una posición privilegiada; por ejemplo, ahora mismo estamos desarrollando una aplicación para el futuro PlayBook de BlackBerry», traslada el responsable de Tecnología Móvil del estudio gráfico. Por otro lado crean sus propios productos y herramientas online aprovechando los conocimientos tecnológicos de que disponen «gracias a los proyectos tan peculiares en los que nos hemos visto involucrados, como es el caso de PressKIT, Syncrur o juegos multiusuario convencionales o para Facebook», agrega.

En general, la idea de innovación que manejan abarca el hecho de crear y también el de mejorar soluciones ya existentes, «que se usan, pero lamentablemente y en nuestra opinión, están muy lejos de lo que podrían ser», señala Marcos González.

Esta visión innovadora les ha convertido en referentes en algunas de sus áreas de negocio. Así, fueron pioneros en certificarse por Adobe como expertos e instructores en Flash Lite 3 de España y, por tanto, partners de la tecnología Flash aplicada a dispositivos (móviles, tablets, PDAs, TV...).



CLIENTES

Trabajan para Coca-Cola, Adobe, TV3 y la austriaca video2brain, entre otras firmas