

DOSSIER EMPRESARIAL
14-20 DE SEPTIEMBRE DE 2012

Empresas | 17



Esta nueva máquina de ocio, cuya patente es 100% española, está fabricada con polietileno reciclable

El futbolín del siglo XXI es 2.0 y solidario

Una pyme extremeña reinventa este juego 100% español que cuenta con conexión a internet, tecnología 3G y 'cloud'

MÓNICA ALONSO
MERIDA

Corría el año 1937 cuando un joven español, Alejandro Finisterre, inventó el futbolín. Mucho ha llovido desde entonces. Un tiempo en el que este juego de madera ha ido quedando relegado por otros más innovadores. Por ello, una pyme extremeña lleva desde el año 2009 intentando reinventar este juego para adaptarlo al siglo XXI, aunque manteniendo su espíritu de siempre. Así nace Futbolín, con conexión a internet y afán de generar ingresos económicos, pero con una marcada función social. La nueva máquina, cuya patente es 100% española y está fabricada íntegramente en nuestro país, es el resultado del trabajo de Nacho Escobar y Félix Lozano, fundadores de TheFutbolínCompany, una pyme cuya inversión inicial ha sido aportada por conocidos y amigos. «No hemos contado con la financiación de ningún banco ni con fondos de capital riesgo. Pero sí con un equipo formado por cerca de 30 personas que han puesto toda su ilusión en este proyecto», asegura Lozano.

TECNOLOGÍA SOSTENIBLE. Este futbolín 2.0, fabricado con polietileno 100% reciclable, va más allá del ocio cara a cara, «aunque pretende que el juego siga siendo real y no virtual», indica Nacho Escobar. Sin embar-

Características

- 1 Para jugar...** Sólo hay que registrarse en la página web de Futbolín e introducir un número de móvil, a donde llega un número PIN que hay que introducir en la máquina.
- 2 Competición global.** La clasificación de todos los jugadores es en tiempo real y de toda España. También le crea a cada jugador su propio avatar.
- 3 Geolocalización.** A través del móvil los jugadores estarán siempre 'conectados' y sabrán cuándo sus compañeros habituales están o no jugando.
- 4 Pincodes.** Se llaman así a las partidas gratis que te regalan los patrocinadores de Futbolín.
- 5 Goles de oro.** Un aviso sonoro especial te avisa de que si marcas un gol en los siguientes 10 segundos, se conseguirán puntos extra.
- 6 Audio FX.** La experiencia de juego se ha enriquecido con técnicas importadas del mundo del videojuego: pitido inicial, sonido ambiente, ovación en los goles...
- 7 Tarjetas rojas.** Si alguno de los equipos maltrata a la máquina, se le saca tarjeta roja y se paraliza la partida.

go, gracias a su conexión a internet, Futbolín registra los datos de cada partida en un sistema informático para que la competición pueda ser global, que permita comparación entre los jugadores, estén donde estén. La tecnología 3G y el *cloud computing* hacen posible que esta nueva máquina de ocio combine lo mejor del futbolín con las redes sociales y las aplicaciones móviles.

MODELO DE NEGOCIO. Durante todo el año que viene, TheFutbolínCompany pretende instalar sus nuevos futbolines en los campus de todas las universidades españolas. «Incluso no descartamos exportar el modelo a otros países», indican desde la pyme extremeña, que ya cuenta con el patrocinio de Coca-Cola, BBVA y Telefónica, entre otros. De hecho, el modelo de negocio se basa en patrocinios, puesto que el euro que cuesta jugar va destinado, por una parte, a la fabricación y mantenimiento de la máquina y el resto a una ONG, de entre las ocho que ya han firmado acuerdos de colaboración, que el propio usuario puede elegir cuando inicia su partida. Asimismo, el mantenimiento de estos futbolines altamente tecnológicos con sonido ambiente lo llevarán a cabo personas con discapacidad. «Pretendemos no sólo crear un modelo de negocio rentable, sino también aportar nuestro granito de arena a la sociedad», concluye Félix Navarro. ■

TRIBUNA



La tecnología en la sombra de las empresas

NIEVES FRANCO
DIRECTORA COMERCIAL DE ARYS

Hace años que muchos de nosotros utilizamos servicios y herramientas basadas en internet, como por ejemplo, las redes sociales o el correo electrónico. Es más, desde hace no tanto incluso podemos intercambiar información en estas plataformas en cualquier momento y lugar desde nuestro *smartphone* o tableta. La disyuntiva surge cuando hacemos uso de estas aplicaciones personales en nuestras empresas para acceder desde casa al material del trabajo. ¿Son conscientes las organizaciones de que muchas de estas aplicaciones ya están implantadas en la compañía a través de sus empleados? Muchas de ellas no.

Cuando hablamos del nuevo escenario de trabajo basado en servicios y herramientas en *cloud computing*, podemos concluir que las empresas se encuentran a años luz de sus empleados. Cuando éstos necesitan recurrir por su cuenta a este tipo de tecnologías para acceder a información estrictamente profesional, compartir documentos pesados o fotos a través de servicios gratuitos, hablamos del concepto de *Shadow IT*, o lo que es lo mismo, la *tecnología de la información en la sombra*. Este concepto surge porque estas prácticas escapan al control de los responsables TIC de las empresas, a través de los sistemas de permisos y usuarios, de los *firewalls* o de cualquier otro sistema de seguridad lógica.

Podemos entenderlo como un vacío de recursos tecnológicos que la empresa pone a disposición del empleado y que éste debe cubrir a partir de su propio criterio o a partir del uso personal que les haya dado. Las empresas deben ser conscientes de esta brecha entre las aplicaciones que pone a disposición del empleado y las que éste realmente demanda. Los CIO (*Chief Information Officer*) y responsables TIC no deben ignorar el uso en la sombra de estas aplicaciones y deben ser capaces de hacer frente a esta corriente observando, escuchando y entendiendo las necesidades de los empleados. Aquellas

compañías que tengan una mentalidad abierta y sepan aprovechar desde el primer momento todo este potencial, estarán contribuyendo a mejorar la productividad de sus empleados, poniendo a su disposición servicios corporativos en la 'nube', con todas las garantías de accesibilidad, seguridad y confidencialidad que su empresa necesita.

Hace unos años se tendía a apostar fundamentalmente por la puesta en marcha y el mantenimiento de la tecnología más que por la innovación, principalmente como consecuencia de la inversión inicial que requiere el hardware y por los costes



Existe un vacío de recursos tecnológicos que la empresa ignora

LA EMPRESA DEBES SABER LA TECNOLOGÍA QUE DA Y LO QUE SE NECESITA

de mantenimiento y actualización. Ahora, el uso de la tecnología por parte de las organizaciones necesita revisarse con mayor regularidad que hace años y éstas deben entender el papel del *cloud computing* en su negocio, permitiendo que emerja desde la sombra la tecnología que se demanda. Se trata de herramientas tecnológicas más rentables, cómodas y flexibles. ■