1 Se necesitaría una mejor definición, así como posibles ejemplos prácticos, para la funcionalidad esperada en las siguientes capas de negocio: Capa de negocio PUSH involuntaria en segunda pantalla, Capa de negocio para ir a videojuegos en los contenidos, Capa de negocio para ir a instalar otras apps en el contenidos.

- Lo que pretendemos con nuestra plataforma OTT es que incluya las mayores posibilidades de negocio, vayan a ser integradas o no. Las tres cuestiones que nos plantean: Capa de negocio PUSH involuntaria en segunda pantalla, se refiere a mensajes que podrá recibir el usuario en el móvil como una alerta por el mero hecho de estar viendo un contenido (obviamente, estando logado en la plataforma); Capa de negocio para ir a videojuegos en los contenidos, se refiere a generar a través de una interactividad, tráfico hacia un market place que este presente en ese sistema operativo donde se encuentre ese videojuego determinado; capa de negocio para ir a instalar otras apps en el contenido, se refiere a la posibilidad de poder promocionar apps directamente en la plataforma y llevar al usuario al market place determinado donde se encuentra esa APP.

2 Para HBBTV, ¿nos podrían facilitar un ejemplo práctico para entender el soporte deseado?

Lo que pretendemos es poder ofrecer una adaptación de lo que va a mostrar la OTT en la plataforma HBBTV: tanto en los contenidos ofrecidos, como en el look and feel de la misma.

3 En los requisitos técnicos se pide que la app de Android esté desarrollada en Java. ¿Es este requisito obligatorio o podría estar escrita en otros lenguajes? Por ejemplo, hoy en día la recomendación oficial de Google es dejar de utilizar Java a favor de Kotlin.

No es un requisito obligatorio. Hemos pretendido incidir en el Pliego en la necesidad de la compatibilidad de las aplicaciones tanto de

Android como IOS con versiones anteriores de los sistemas operativos y su optimización para móviles más antiguos y con menores capacidades.

4 ¿Podrían detallar las siguientes capacidades técnicas?

RRSS en segunda pantalla: ¿qué funcionalidades se podrían llevar a cabo?

La plataforma debe permitir la conectividad entre varios dispositivos.

1. Compartir en RRSS. Por ejemplo, los contenidos que se vean en una Smart TV, podrán ser compartidos en redes sociales utilizando el móvil del usuario.
2. Contenido Rich Media vinculado a un asset de vídeo o de audio: El visionado o escucha de un contenido podrá generar una notificación push en el móvil o el ordenador del usuario con información relacionada: enlace a más contenido didáctico que complemente el vídeo (enlaces a páginas de la Consejería de Educación, enciclopedias), enlace al espacio o lugar al que se hace referencia en el vídeo. Por ejemplo, al salir un hotel o un restaurante en un contenido que está viendo el usuario, podrá aparecer en el móvil del mismo el mensaje ¿Te gustaría visitar este sitio?
3. Lanzar contenidos de un dispositivo a otro El usuario podrá lanzar un contenido desde la aplicación en móviles o web en escritorio y/o móvil a la Smart TV. También podrá retomar los contenidos que ha visto en un dispositivo previo.

Envío de información por correo electrónico: ¿qué tipo de información se enviaría?

La aplicación deberá permitir la recopilación de correos de los usuarios y poder exportarlos a un formato compatible con herramientas de marketing por correo electrónico como MailChimp. La creación y envío de Newsletter a los usuarios registrados se valorará positivamente.

CanalSur
RADIO Y TELEVISIÓN