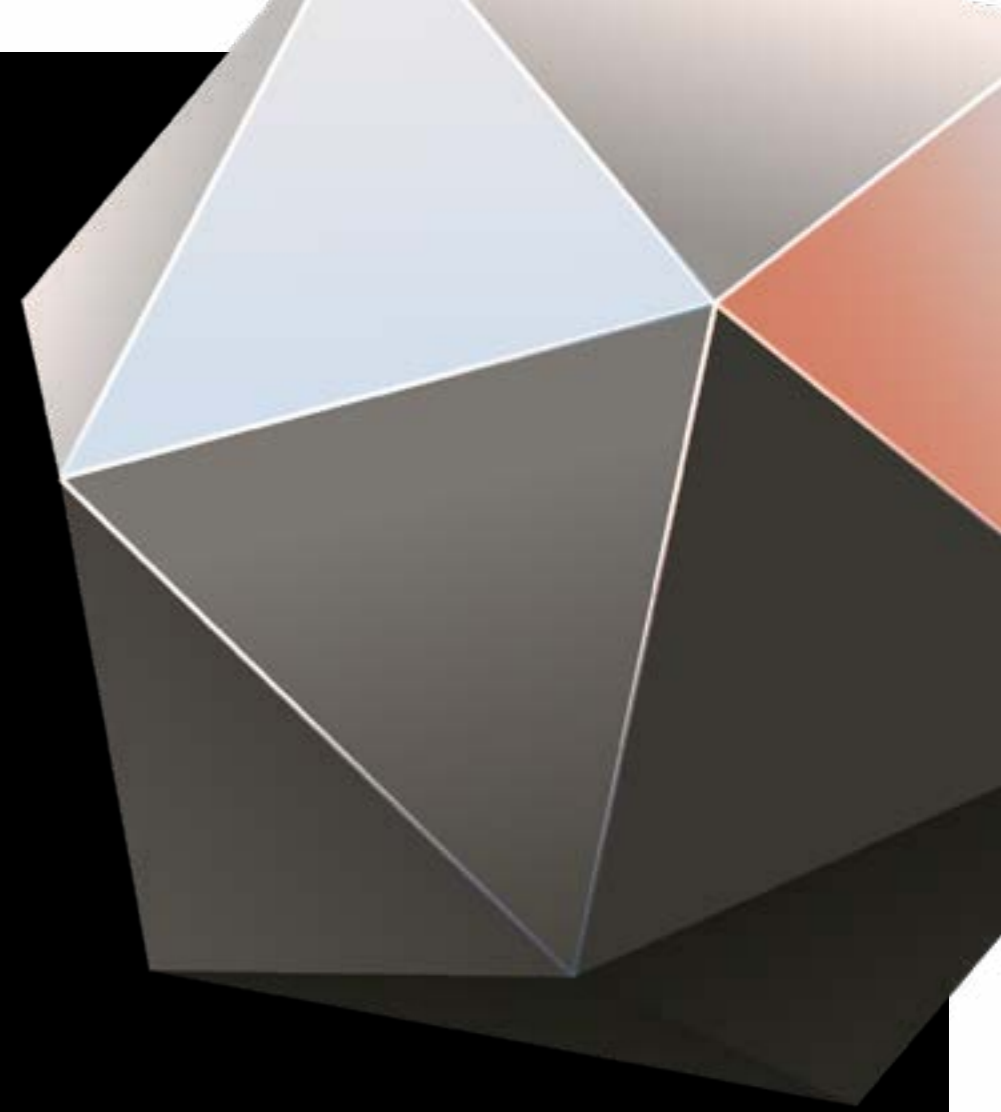
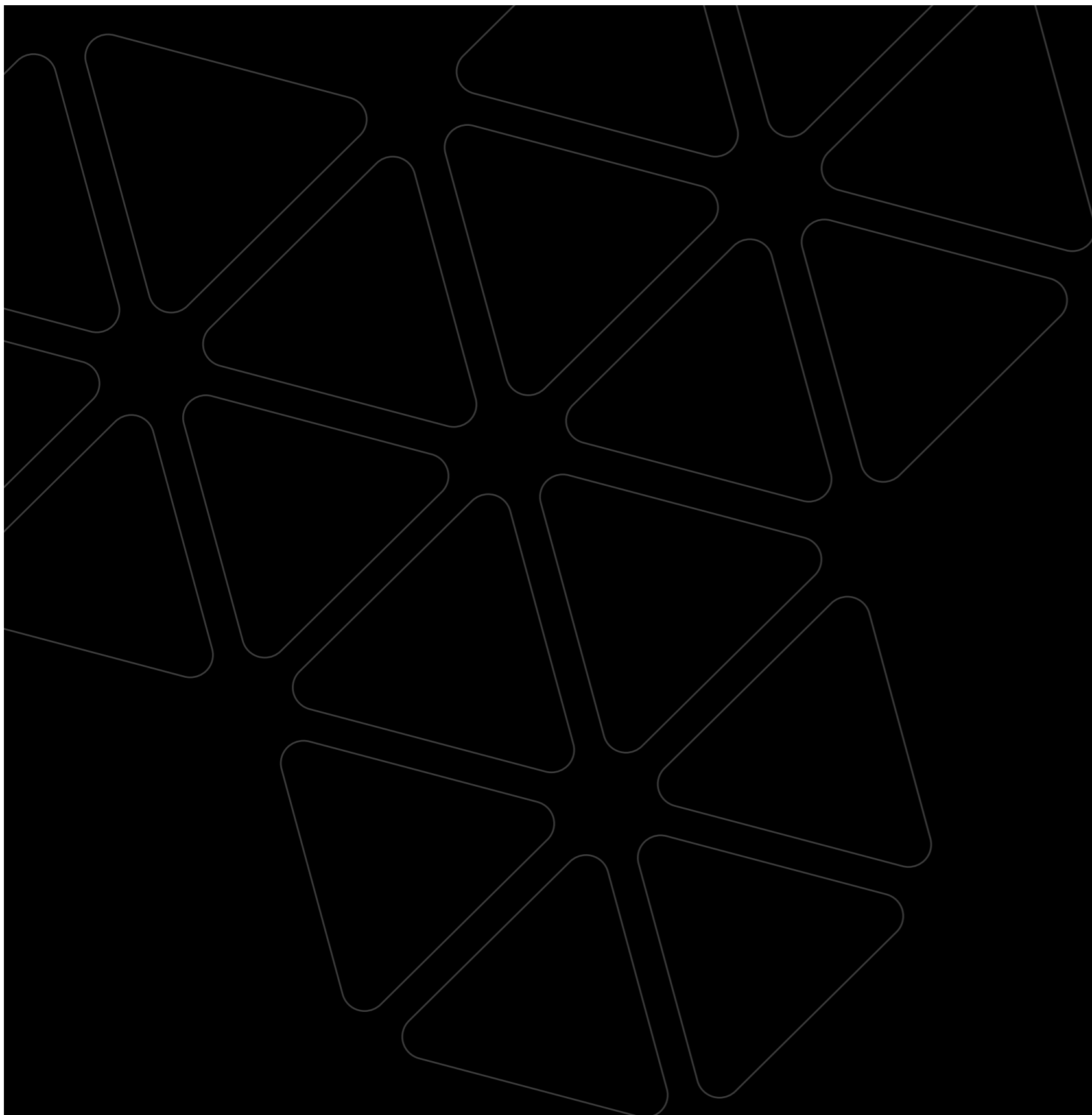




kometasoft
INGENIERÍA DE SOFTWARE



Sumario

HISTORIA	3
QUIÉNES SOMOS	4
SERVICIOS	5
ÉXITOS	8



Historia

NUESTRA EMPRESA, KOMETASOFT, fue fundada en el año 2010 por ingenieros informáticos de la Universidad de Sevilla, con el objetivo de desarrollar sus propias habilidades y conocimientos en ingeniería informática.

Desde nuestros principios, hemos implando y utilizado tanto nuestros conocimientos como las últimas tecnologías para el desarrollo y la creación de los proyectos. Nos hemos nutrido también de los conocimientos de diferentes especialistas en diversidad de materias, para ganar experiencia resolviendo las dificultades que aparecen durante los desarrollos de todos los proyectos en los que participamos. Por ello, nuestra inquietud por crear y construir nuevas soluciones tecnológicas, nos ha llevado a desarrollar esta gran habilidad y experiencia en proyectos de todo tipo.

Quiénes somos

KOMETASOFT, S.L. se define tanto por sus principales cualidades:
calidad, integridad, innovación y seguridad;

como también por su creencia en que **ninguna empresa puede permitirse el lujo de no avanzar**. La tecnología avanza cada año y nosotros nos adaptamos a ella, nuevos recursos, nuevos sistemas, nuevos lenguajes de programación, nuevas técnicas. Cada proyecto es una nueva experiencia de la que aprendemos, actualmente hemos realizado más de 50 proyectos en 10 años lo que nos aporta una gran experiencia. Vamos evolucionando al igual que los proyectos que realizamos.

Por ello, contamos con un equipo de ingenieros informáticos con más de 7 años de experiencia en el sector, juntos con sus fundadores y directores técnicos:



Agustín Embuena

CEO KOMETASOFT y Cofundador

Ingeniero informático

Certificado PMP

Especialidad - proyectos de movilidad IOS

Experiencia profesional

8 años desarrollo de aplicaciones de

movilidad, (especialidad IOS)

4 años desarrollo de aplicaciones web a medida

4 años jefe de proyecto

Gran experiencia en de desarrollo de aplicaciones web y aplicaciones móviles basadas en el sistema operativo IOS.



Rafael Fernández

CTO KOMETASOFT y Cofundador

Ingeniero informático

Certificado PMP

Experiencia profesional

8 años desarrollo de aplicaciones de

movilidad, (especialidad Android)

8 años desarrollo de aplicaciones web a medida

5 años arquitecto software y líder técnico



Nuestros servicios y procedimientos

KOMETASOFT, S.L. se caracteriza por el compromiso y la implicación en todos los proyectos en los que participa. Una prueba de ello es el trabajo previo sin coste que ofrecemos para el cliente, donde se determinará:

- **Informar de la viabilidad** de llevar a cabo el proyecto.
- **Aportar la mejor solución** que se adapte al proyecto del cliente.
- **Alertar de las posibles dificultades** que pueden aparecer en un futuro en el proyecto como, por ejemplo, la puesta en marcha o el mantenimiento.
- **Estudiar las competencias existentes** y actuales con otros productos o proyectos similares.
- **Calcular el tiempo** estimado para la realización, los costes y la rentabilidad del proyecto.
- **Aconsejar sobre cuál es el mejor camino** para el éxito del futuro proyecto.




Servicio de Preparación de Proyectos de Investigación

Como ya hemos comentado, nuestra empresa fue fundada bajo el espíritu de hacer ingeniería.

Inventar, crear nuevos proyectos es ilusionante pero la realidad es que requiere una gran inversión inicial, es costoso y complicado llevarlo a cabo.

Por ello, y **SIN COSTE ALGUNO**, Kometasoft ofrece los siguientes servicios para ayudarte en la viabilidad de tu proyecto:

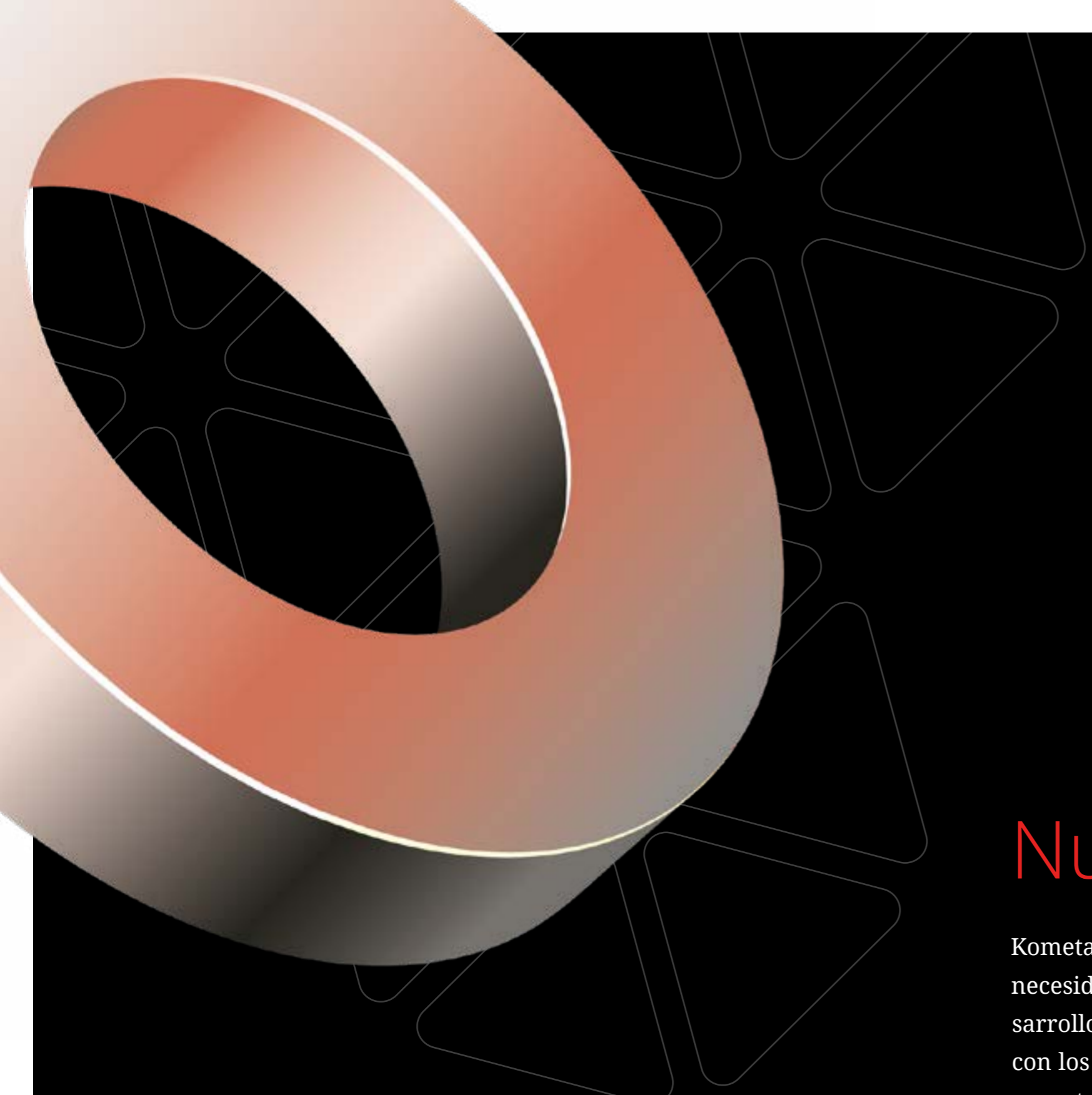
- **Nuestros técnicos te ayudarán** a reflexionar sobre el proceso de elaboración de tu propuesta y te dotarán de una metodología que te permitirá crear una base sólida que aumente tus posibilidades de éxito.
- **Te facilitamos orientación estratégica** en función del mercado y de tu posición competitiva.
- **Te ofrecemos opciones de financiación** sin intereses para desarrollar tu proyecto.



Nuestra labor inicial será asesorar y poner a disposición de nuestro cliente toda nuestra experiencia, para que antes de realizar una inversión se sienta seguro de trabajar con nosotros.

A continuación, durante el desarrollo, no solo nos limitamos en realizar el trabajo planificado, sino que también aportamos nuestras impresiones e ideas de mejora, **nos anticipamos a las dificultades** y buscamos de manera conjunta en equipo las **soluciones del proyecto** a medida que se va realizando.

Por último, como sabemos que un proyecto innovador siempre está vivo, ofrecemos un servicio de mantenimiento y seguimiento una vez finalizado el proyecto. De esta manera, se hace una recopilación de la información del uso, a partir de unas **métricas que nos determinan si el proyecto está siendo un éxito**. En caso de no ser así, se averiguará qué podemos mejorar.



Nuestros éxitos

Kometasoft, S.L. pretende formar parte de su equipo, cubriendo todas las necesidades tecnológicas, tanto a nivel de conocimiento como a nivel de desarrollo. Por ello, buscamos ser sus socios y compañeros de camino al éxito, con los cuales todos sus proyectos tengan como resultado final superar las expectativas iniciales, depositando toda su confianza en nosotros.

A continuación, exponemos un listado de algunos casos de éxito, muy dispares entre ellos tanto en sector como en tipo de solución, de los diferentes proyectos realizados y presentados por nuestros los clientes:

European Best Event Awards

Nuestro cliente, **ACCIONA PRODUCCIONES Y DISEÑO**, producía la décima edición del festival EUBEA, un evento europeo para otorgar los premios a las mejores empresas del sector del ocio y comunicación. Al final del evento, querían sorprender y buscaban hacer algo que nunca se hubiese realizado. Por ello, se hizo un mapping donde el público pudiese participar. La idea que aportamos nosotros como mejor solución tecnológica fue migrar los contenidos del mapping a un motor de 3D real e integrarlo con un sensor de infrarrojos. De esta manera, el público con punteros láser podía apuntar a la proyección y, a través de un algoritmo, traducir ese punto en el entorno 3D para conectar el mundo real con el mundo 3D proyectado y así conseguir una interacción real. Se puede ver el resultado en los siguientes enlaces referentes al evento:

<https://hotelbarcelosevillaevents.com/es/en-adc-group-choose-barcelo-sevilla-renacimiento-to-celebrate-the-10th-edition-of-the-eubea-festival-due/>

https://www.youtube.com/watch?v=eds50k_gsmg



Centro de visitantes bodega 5J

Nuestro cliente **BGL AUDIOVISUAL**, perteneciente al grupo Secuoya, necesitaba una solución tecnológica para el nuevo museo del jamón de Jabugo de Sánchez Romeo Carvajal. La idea que quería el cliente era un vídeo explicativo, en grandes pantallas y que explicara los secretos del corte del jamón. Durante la reproducción del vídeo, los visitantes a través de 20 tabletas, que rodeaban a las pantallas, podían interactuar y responde a un cuestionario.

Por ello, decidimos crear una aplicación Android, una aplicación servidor y una conexión a través de sockets (túneles) que interconectaban todos los dispositivos. El servidor marcaba los tiempos y de esa manera conseguimos una sincronía a tiempo real de todos los dispositivos. Se puede ver el resultado en la siguiente imagen y enlace:

Imagen 1 - Centro de visitantes museo 5J

www.bglaudiovisaul.com



La escucha inconsciente

Nuestro cliente, **FRANCISCO CUADRADO**, vicedecano de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas y profesor del departamento de Comunicación y Educación de la Universidad Loyola. Se definieron diferentes aplicaciones y soluciones para el proyecto de investigación de la universidad, el cual, contaba con el respaldo económico de la Fundación BBVA. Se planteó como un trabajo de análisis del papel del sonido, como elemento fundamental, en la construcción de narrativas audiovisuales y, especialmente, videojuegos. El cliente quería hacer un estudio en las aulas y obtener el resultado del uso de esta aplicación de cada alumno.

Por ello, se propuso una aplicación basada en realidad aumentada combinada con el uso de objetos tangibles para la creación de música.



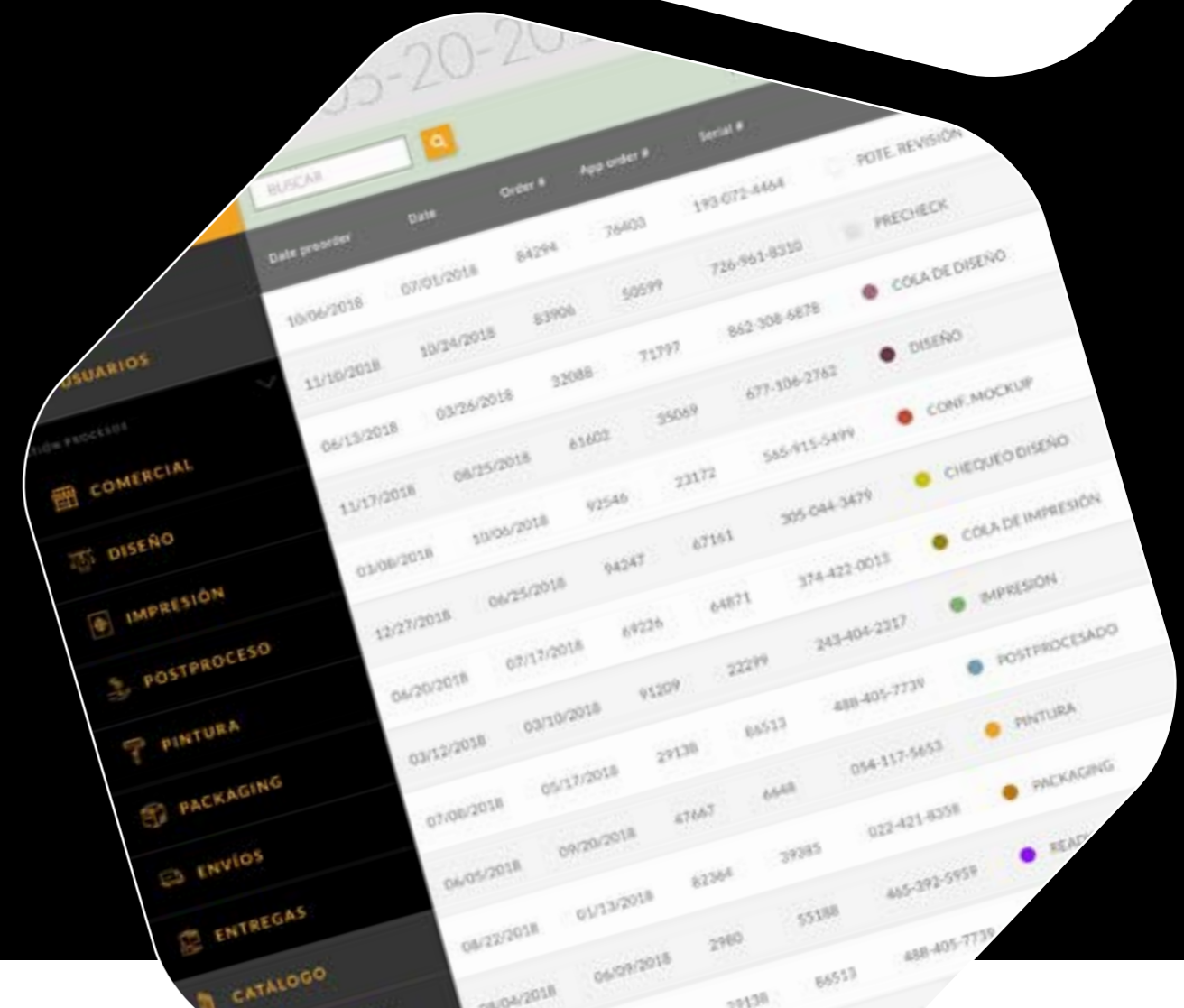
UNYQ

Nuestro cliente, **UNYQ**, empresa multinacional con sede en Europa, en USA y en el Parque Tecnológico de la Cartuja, contactó con nosotros en 2013, ya que ellos fabricaban covers para prótesis a través de impresoras 3D y necesitaban fotos de alta resolución para el software de 3D, junto con un modo de obtenerlas de manera dinámica. Propusimos desarrollar una aplicación iOS para garantizar la máxima resolución. La idea fue que la aplicación tomara las imágenes del paciente, las enviara a un panel de control en la nube y desde ahí los técnicos las gestionaran, y, finalmente, imprimir la pieza para enviarla a sus clientes.

Actualmente, siguen contando con nosotros como sus socios tecnológicos, a parte del período de 4 años de funcionamiento de la aplicación, la cual tiene una valoración de 4,5 estrellas sobre 5 y vamos actualizando para mejorar la funcionalidad y la experiencia de los usuarios. Esta aplicación se puede encontrar en el siguiente enlace:

<https://apps.apple.com/us/app/unyq/id1051250636?l=es>

UNYQ®





Contacto

Trabajamos a nivel internacional por lo que no se preocupe por la dirección de su empresa. Podemos hacer una primera toma de contacto por Skype y, por supuesto, no tenemos problemas en desplazarnos.

- 📍 **Dirección central:** Edificio Ciudad del Conocimiento (Showroom 4) en calle Miguel Manaute, S/N, 41704, Dos Hermanas, Sevilla.
- 🕒 **Horario:** Lunes-Viernes 9:00 - 14:00 y 24/7 por correo electrónico.
- ☎️ **Teléfono:** +34 955 237 469 y 680 31 60 60
- ✉️ **Email:** info@kometasoft.com

