

LEGANÉS INTELIGENTE

eSmart

OFERTA



Grupo 6
David Arrogante

Marcos Arroyo

Sabrina Riesgo

Rafael Rus

ÍNDICE

- ANTECEDENTES
- CONTEXTO
- OBJETIVOS
- FASES
- PLAN DE ACTUACIÓN
- PRESUPUESTO



ANTECEDENTES



○ QUIÉNES SOMOS

eSmart es una empresa multinacional dedicada al desarrollo de nuevas tecnologías, así como su negocio, mantenimiento y estrategia.



ANTECEDENTES



- OTROS EJEMPLOS DE CIUDADES INTELIGENTES

Nueva York



Singapur



CONTEXTO

- QUÉ OFRECEMOS
 - SEGURIDAD
 - COMODIDAD
 - ECO-FRIENDLY
 - CONFIANZA
 - AVANCE

OBJETIVOS



- ECONOMÍA INTELIGENTE
 - eSmart Business
 - eSmart Sim
- GOBERNANZA INTELIGENTE
 - eSmart Control
 - eSmart Vote
- ENTORNO INTELIGENTE
 - eSmart Place
 - eSmart Centre
- MOVILIDAD INTELIGENTE
 - eSmart Traffic
 - eSmart Bus
- SOCIEDAD INTELIGENTE
 - eSmart Identify
 - eSmart Community
- BIENESTAR INTELIGENTE
 - eSmart Doctor
 - eSmart Reality

eSmart Business (ECONOMÍA INTELIGENTE)



- Creación de un sistema basado en la identidad digital para las empresas que se desarrollen en Leganés, de forma que todas ellas se puedan gestionar de manera automática y digitalizada.
- Este sistema ya ha sido desarrollado en otros lugares (como en Estonia) y con éxito en su economía.



eSmart Sim (ECONOMÍA INTELIGENTE)



- Equipos de telefonía multi sim disponibles para las empresas de Leganés.
- Permiten emitir y recibir llamadas telefónicas de varios números en un mismo terminal, además de compartir la tarifa de datos.



eSmart Control (GOBERNANZA INTELIGENTE)



- Plataforma en la que los ciudadanos de Leganés pueden tener acceso a un desglose de los gastos realizados por el ayuntamiento.
- Genera un fortalecimiento de la confianza del ciudadano hacia las instituciones públicas.



eSmart Vote (GOBERNANZA INTELIGENTE)



- Creación de una plataforma en la que los ciudadanos de Leganés podrán votar las distintas opciones de proyectos que se vayan a llevar a cabo en la ciudad. También habrá una sección en la que los ciudadanos podrán comentar incidencias o sugerencias.
- Este sistema ya ha sido desarrollado en otros lugares (como en Madrid).



eSmart Place (ENTORNO INTELIGENTE)



- Barrios inteligentes controlados por sistemas domóticos: encendido y apagado de farolas según la cantidad de luz (verano o invierno, día despejado o nublado); control del riego de los parques y jardines dependiendo de si ha llovido o no, o la temperatura para evitar daños para las plantas.



eSmart Centre (ENTORNO INTELIGENTE)



- Sistema para restringir mediante cámaras de videovigilancia la entrada de los vehículos de tipo B y C al centro de Leganés reduciendo así el nivel de contaminación. Además, el sistema aplicará de forma automática las sanciones correspondientes a sus dueños.
- Sólo podrán entrar los vehículos públicos o de tipo A con etiquetas ECO y 0 emisiones.
- Este sistema ya ha sido desarrollado en otros lugares (como en Madrid).



eSmart Traffic (MOVILIDAD INTELIGENTE)



- Semáforos inteligentes en las calles de Leganés, mediante cámaras que permitan el reconocimiento de coches y personas que quieran cruzar la calle y se cambie el semáforo de color (de verde a rojo).
- Solución a los atascos innecesarios.



eSmart Bus (MOVILIDAD INTELIGENTE)



- Sistema que controle los tiempos y las rutas de los autobuses de forma automática.
- Se colocarán pantallas en las paradas de bus que muestren el tiempo que falta para que llegue el autobús, así como su ruta y la posición en la que se encuentre.
- También habrá una app móvil descargable, con las mismas funciones, a disposición de los usuarios.



eSmart Identify (SOCIEDAD INTELIGENTE)



- Sistema que permita la toma de decisiones mediante el DNI electrónico (por ejemplo, a la hora de votar en las elecciones de Leganés o en caso de propuestas realizadas por el ayuntamiento).
- Base para el sistema de eSmart Vote y eSmart Community.



eSmart Community (SOCIEDAD INTELIGENTE)



- Creación de una plataforma de participación ciudadana que permita a estos realizar diversas propuestas y aportar argumentos sobre las mismas, a favor o en contra.
- Los ciudadanos podrán realizar propuestas y debatir sobre estas.
- Las propuestas viables y aceptadas de forma popular podrán ser implementadas por el ayuntamiento.



eSmart Doctor (BIENESTAR INTELIGENTE)



- Aplicación de asistencia médica remota que realiza mediciones a través de una máquina externa con sensores (como la tensión, la temperatura, etc.) y que además, a partir de los síntomas introducidos por el paciente, la propia aplicación realiza un diagnóstico. Dependiendo de la gravedad del diagnóstico se generaría una cita en su correspondiente hospital o se llamaría al 112 en caso de que sea muy grave.
- Este sistema se ha implementado en Singapur y ha probado mejorar la productividad de los terapeutas y sus pacientes.



eSmart Reality (BIENESTAR INTELIGENTE)



- Programa educativo de realidad virtual en las escuelas, basado en la creación de un aula que cuente con este sistema (cascos de realidad virtual para los alumnos y un joystick con el que moverse, todo bajo el control de un ordenador por el profesor).
- Permitirá a los alumnos el aprendizaje en escenarios inmersivos sin necesidad alguna de trasladarse al lugar en cuestión.
- Medida para facilitar el aprendizaje, sobre todo a aquellos alumnos con dificultad de movimiento.



OBJETIVOS (EQUIPOS DE TRABAJO)



- EQUIPO 1
 - eSmart Business
 - eSmart Sim
 - eSmart Control
 - eSmart Vote
 - eSmart Identify
 - eSmart Community
- EQUIPO 2
 - eSmart Centre
 - eSmart Traffic
 - eSmart Bus
- OTROS PROYECTOS (subcontratación de otras empresas)
 - eSmart Place → Wattio
 - eSmart Reality → New Horizons VR
 - eSmart Doctor → AlphaSIP

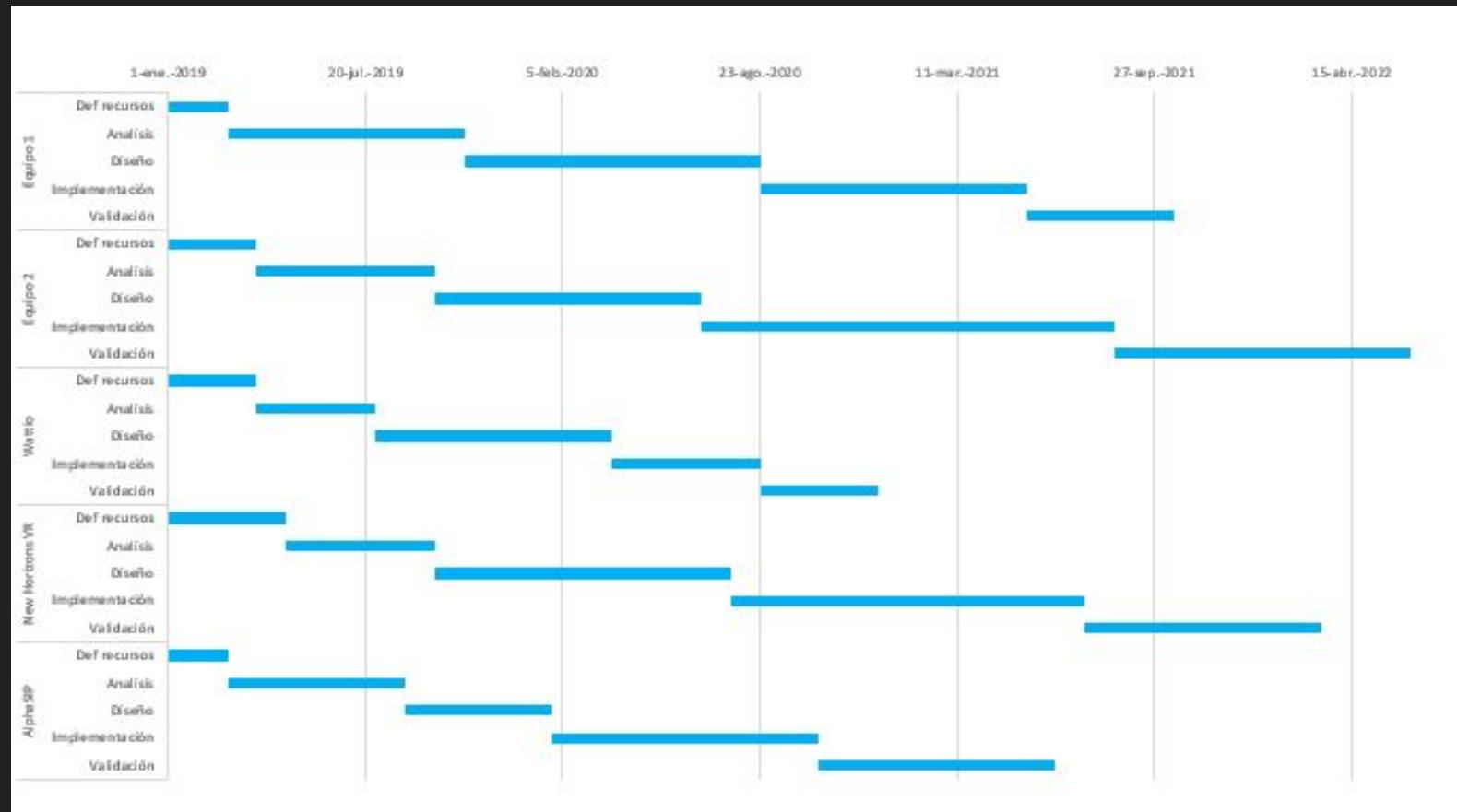


FASES

- GESTIÓN Y SEGUIMIENTO
- ANÁLISIS
- DESARROLLO
- VALIDACIÓN



PLAN DE ACTUACIÓN (DIAGRAMA DE GANTT)

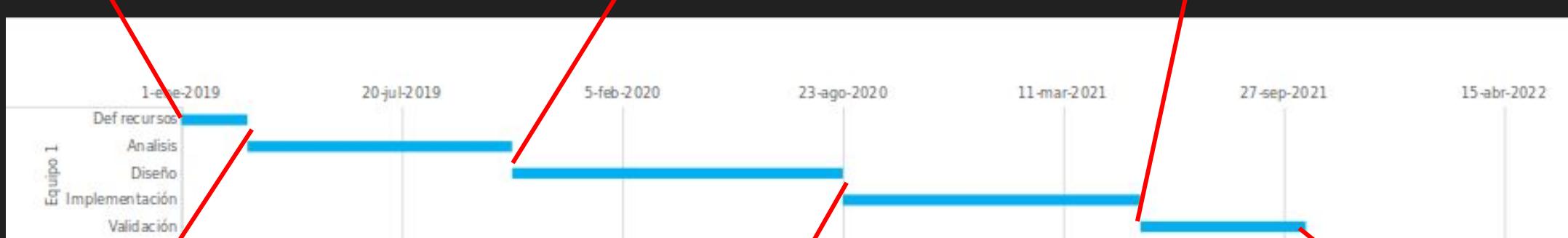


PLAN DE ACTUACIÓN (HITOS)



Ejemplo: Plan de Actuación Equipo 1

Hito 1: Definición de la Oferta



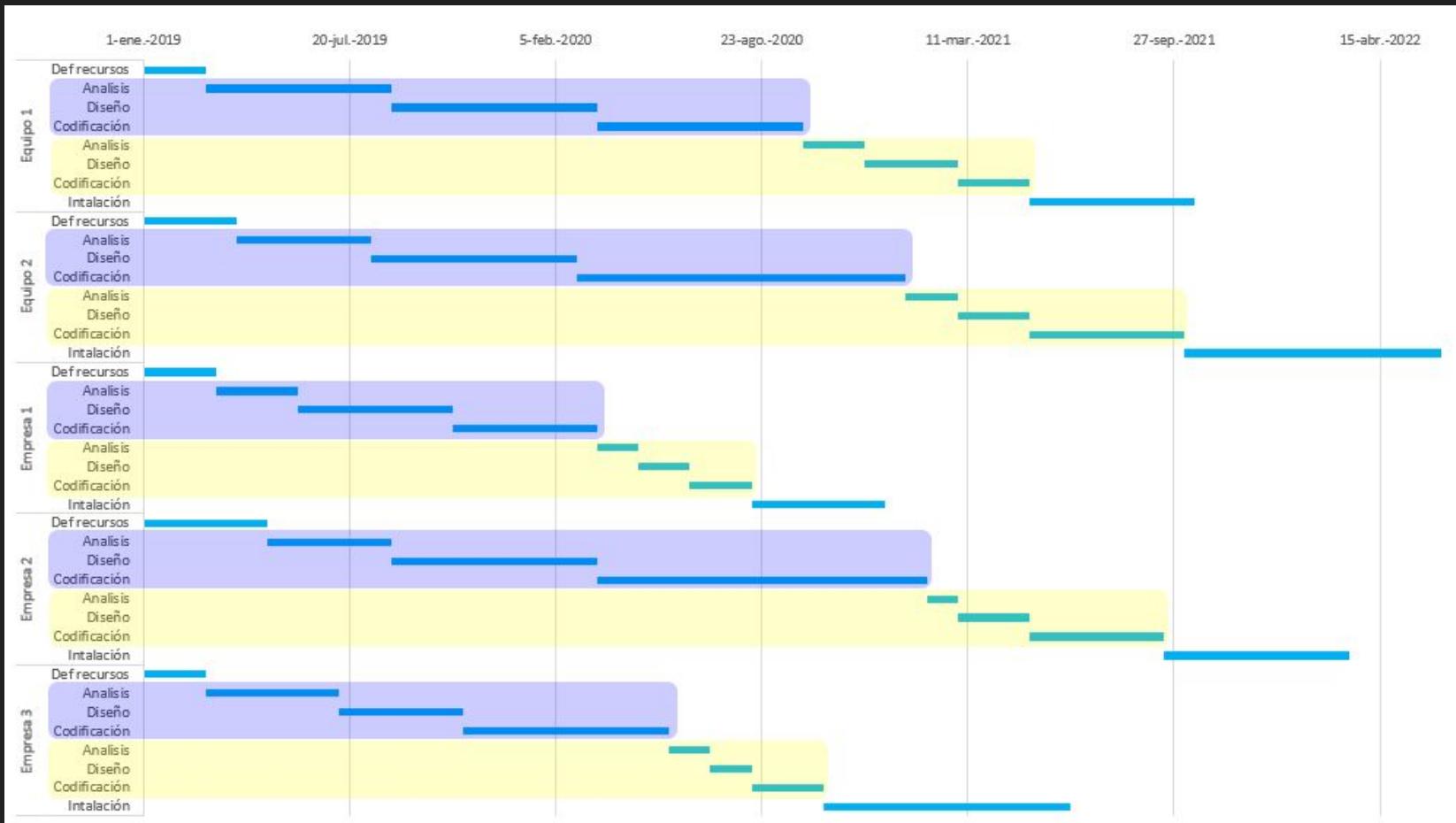
Hito 2: Entrega de la Definición de Recursos. Comienzo del Análisis

Hito 3: Entrega del Análisis del Proyecto. Comienzo del Diseño

Hito 5: Entrega de la Implementación del Proyecto. Comienzo de las Pruebas de Validación

Hito 6: Validación del Proyecto

PLAN DE ACTUACIÓN (MÉTODO DE LARMAN)



PRESUPUESTO RRHH



- JEFES DE PROYECTO
 - 3.750 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS
- ANALISTAS
 - 2.280 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS
- PROGRAMADORES BACKEND
 - 2.775 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS
- PROGRAMADORES FRONTEND
 - 2.200 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS
- DISEÑADORES DE INTERFACES
 - 2.000 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS
- DISEÑADORES SOFTWARE
 - 2.080 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS
- PERSONAL DE VERIFICACIÓN Y VALIDACIÓN
 - 2.100 €/MES
 - 8 HORAS DIARIAS



RRHH	NÚMERO DE TRABAJADORES	
	Equipo 1	Equipo 2
Jefes de Proyecto	2	2
Analistas	4	4
Diseñadores software	2	2
Diseñadores de interfaces	4	2
Programadores	Backend	5
	Frontend	8
Personal de verificación y validación	4	4
TOTAL	29	22

		FASE 1		FASE 2	
RRHH		DEFINICIÓN DE RECURSOS		ANÁLISIS	
		Equipo 1	Equipo 2	Equipo 1	Equipo 2
Jefes de Proyecto		2	2	2	2
Analistas		4	4	4	4
Diseñadores software		0	0	0	0
Diseñadores de interfaces		0	0	0	0
Programadores	Backend	0	0	0	0
	Frontend	0	0	0	0
Personal de verificación y validación		0	0	0	0

		FASE 3				FASE 4	
RRHH		DESARROLLO				VALIDACIÓN	
		DISEÑO		IMPLEMENTACIÓN			
		Equipo 1	Equipo 2	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 1	Equipo 2
Jefes de Proyecto		2	2	2	2	2	2
Analistas		0	0	0	0	0	0
Diseñadores software		2	2	0	0	0	0
Diseñadores de interfaces		4	2	0	0	0	0
Programadores	Backend	0	0	5	5	0	0
	Frontend	0	0	8	3	0	0
Personal de verificación y validación		0	0	0	0	4	4

PRESUPUESTO POR FASES



○ EQUIPO 1

Gestión y seguimiento	Definición de recursos	Análisis	Desarrollo	Validación
793.075 €	122.500 €	249.400 €	348.520 €	72.655 €

○ EQUIPO 2

Gestión y seguimiento	Definición de recursos	Análisis	Desarrollo	Validación
841.170 €	151.780 €	89.672 €	491.319 €	108.399 €

PRESUPUESTO TOTAL



Descripción	Desglose
Sueldo del equipo 1 de trabajo	Calculado a partir de los meses de trabajo (20 días al mes aprox. sin contar los fines de semana) los miembros de la plantilla y su sueldo a lo largo de las diferentes fases del proyecto TOTAL → 763.075 €
Equipos informáticos del equipo 1	- 1.500 € por trabajador (utilizado para portátiles) → 43.500 € - 80 € en 5 impresoras → 400 € - 100 € mensuales (en Internet) → 3.000 € TOTAL → 46.900 €
Software del equipo 1	900 € por trabajador → 26.100 € TOTAL → 26.100 €

PRESUPUESTO TOTAL



Descripción	Desglose
Sueldo del equipo 2 de trabajo	Calculado a partir de los meses de trabajo (20 días al mes aprox. sin contar los fines de semana) los miembros de la plantilla y su sueldo a lo largo de las diferentes fases del proyecto TOTAL → 803.670 €
Equipos informáticos del equipo 2	- 1.500 € por trabajador (utilizado para portátiles) → 33.000 € - 80 € en 5 impresoras → 400 € - 100 € mensuales (en Internet) → 3.700 € TOTAL → 37.100 €
Software del equipo 2	500 € por trabajador → 11.000 € TOTAL → 11.000 €

PRESUPUESTO TOTAL



Descripción	Desglose
<p>Material (equipo 1 y equipo 2) Únicamente es el material que se va a utilizar para hacer una pequeña prueba de los proyectos que llevarán a cabo los 2 equipos de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none">- Telefonía multi sim → 3.000 €- Cámaras de vigilancia para eSmart Traffic y eSmart Centre → 150 € (3 cámaras)- Sensores de movimiento para semáforos → 120 € (4 sensores)- Pantallas paradas autobuses → 80 €- Geolocalizador para autobuses → 90 €- Material de oficina → 200 € <p>TOTAL → 3.640 €</p>

PRESUPUESTO TOTAL



Descripción	Desglose
Viajes y dietas	Jefes de Proyecto → 8.000 € por cada uno (viajes a Estonia, Barcelona y Singapur para observar otros proyectos similares a los nuestros) → 32.000 € TOTAL → 32.000 €



PRESUPUESTO TOTAL



Descripción	Desglose
Empresas subcontratadas (presupuesto aprox. gasto)	<ul style="list-style-type: none">- Wattio → 1.594.098 €- AlphaSIP → 5.750.020 €- New Horizons VR → 2.648.500 € <p>TOTAL → 8.992.618 €</p>



PRESUPUESTO TOTAL



Descripción	
Total (no se muestra al cliente)	TOTAL → 10.716.103 €
Riesgo (15%)	TOTAL → 1.607.415,45 €
Beneficio (20%)	TOTAL → 2.143.220,6 €
IVA (21%)	No es necesario
Total	TOTAL → 14.466.739,05 €