**Esebus!**

Carlos Felipe Avilán Córdoba

Germán Andrés Salas Pacheco

Nicolás Casallas Moreno

Corporación Universitaria Unitec

Escuela de artes y ciencias de la comunicación

Diseño Gráfico

Innovación para el desarrollo

**Contenido**

Justificación………………………………………………..………………………..1

Contexto actual ... ………………………………………………………...………...3 Propuesta de valor ………...……………...……………………………….………...4 Descripción de la propuesta…………..……………………………………………..6 Segmento....………………………………………………………………………....7 Forma de monetización………………………………………………………….….8

Equipo de trabajo………...………………………………………………………….9

.

**Justificación**

El sistema de transporte integrado de Bogotá moviliza más de 4 millones de pasajeros diariamente, de los cuales más \*2’400.000 usuarios corresponden a los sistemas troncales, y más de 1’700.000 corresponden a los conocidos buses azules, haciendo que sea el medio de transporte más utilizado en la ciudad, y al ser un sistema masivo existe la necesidad de entender de forma correcta el código que estos manejan en cuanto al sistema de rutas que son 453.

En la actualidad el uso de dispositivos móviles ha alcanzando una cobertura mucho más alta de la pensada en años previos, se estima que en 2016 más de \*9’000.000 millones de habitantes en Colombia contaron con internet móvil, lo que significó un aumento del 19% entre 2015 y 2016, y en Bogotá aproximadamente el 56% de la población cuenta con un smartphone; además según Deloitte, en Colombia un 57 % de las personas con menos de 24 años consultan su teléfono más de 50 veces en un día, mientras que un 37 por ciento de las personas con edad superior a 35 años afirmó consultar su teléfono más de 50 veces en un día. las consultas se han trasladado de forma evidente a estos dispositivos gracias a su portabilidad y su conexión a internet, brindándole a los usuarios una opción que les facilita su rutina sin romper con esta.

Las aplicaciones existentes acerca de movilidad en transporte público, presentan una gran cantidad de información y son un recurso muy solicitado por los usuarios del sistema SITP, aunque son de gran utilidad, existen diversas quejas en cuanto a las mismas por la compleja interfaz que pueden llegar a tener, la cantidad de información que dan se torna confusa en ocasiones y no cuentan con un método inmediato de confirmación.

Ante dicha situación se plantea la necesidad de una aplicación en la cual el usuario tenga una respuesta inmediata frente a la escasez de tiempo en su rutina, se hace referencia a la aplicación musical de “Shazam” como punto de comparación en donde el usuario no cuenta con disposición previa de escuchar una canción no conoce, de allí abre su aplicación y en segundos esta reconoce la melodía, dándole al usuario información sobre esa canción dando énfasis en el artista y en el título de esta. Nuestra aplicación cumple con la misma primicia de una respuesta inmediata con solo introducir el número de la ruta, en segundos esta confirmara si esta funciona en su ruta previa o no.  
  
 Este tipo de aplicaciones de respuesta directa tienen una muy buena recepción dado que los usuarios se encuentran en constante prisa, el modelo freemium que se aplicará consiste en un manejo de los elementos primordiales de la aplicación de forma gratuita en donde se encuentran elementos en general estéticos o de ampliación en características ya existentes bajo un leve costo sosteniendo así la rentabilidad de la aplicación.

**Contexto actual**

Ante la evidente cantidad de rutas y opciones que se presentan al momento de hacer uso del transporte público, los usuarios de este medio tienen varias opciones a las cuales acudir en el momento de requerir ayuda en la planeación de su trayecto entre estas se encuentran las herramientas como aplicaciones y las tradicionales señales en paraderos entre otras.

Actualmente existen múltiples aplicaciones para dispositivos móviles en donde se puede encontrar información acerca de las rutas que son prestadas por el SITP, entre estas se encuentran inicialmente la aplicación oficial del SITP, en donde se presentan múltiples rutas integrando el sistema de transmilenio y los buses urbanos, cuenta con un par de herramientas extras entre las cuales están el mapa completo de la ciudad, solicitar un taxi, etc.  
  
 Otra de las aplicaciones más utilizadas en Moovit, que tan solo en la play store cuenta con más de 10 millones de descargas, en esta se pueden encontrar rutas ubicando el punto de origen y destino, su enfoque es el presentar al usuario el tiempo aproximado en el que su transporte llegara (se hace énfasis en este aspecto en lugares con medios de transporte mucho más sencillos como lo son trenes y metro)

Otra forma de enseñar a los usuarios la información acerca del SITP es el entretenimiento, se han realizado un par de juegos en donde se integra a la persona a jugar en las rutas del SITP dando datos sobre su funcionamiento, con el fin de hacerle ver de una forma más sencilla al usuario diversos datos sobre este.

Todas estas aplicaciones presentan múltiples respuestas al usuario cuando requiera de información relacionada con su futuro plan, las personas que no disponen del tiempo requerido para revisar dichos métodos recurren a la señalización establecida en los paraderos y muchas veces a preguntar a las personas que acompañan en la espera e incluso el conductor al momento de la llegada del bus.

**Propuesta de valor**

“EseBus!” es una aplicación para dispositivos móviles como lo son los smartphones y las tabletas, la aplicación consiste en un asistente personal en cuanto a temáticas relacionadas con el sistema de transporte público.  
  
 “EseBus!” se enfoca en generar al usuario un sentido de seguridad en cuanto a ubicación e inmediatez en la información solicitada sobre el SITP.

**Descripción de la propuesta**

“EseBus!” se plantea como un asistente personal para el tema de transporte público, en esta se presenta como foco inicial la inmediatez en cuanto a confirmación de rutas. Inicialmente el usuario debe crear un perfil en la aplicación, en este debe introducir un destino inicial el cual se guardará en sus favoritos, posterior a ello debe únicamente introducir el número de la ruta que se encuentra frente a él en el paradero, la aplicación en segundos le dirá si esta pasa por el destino que tiene el perfil en el momento seleccionado, de ser asi aparecera un aviso de confirmación en segundos en la pantalla ahorrando al usuario la tediosa búsqueda de rutas; de no ser una ruta que funcione, se le avisará al usuario y además de ello le sugerirá un par de rutas mientras este espera al siguiente bus.  
  
 Además de esto la aplicación cuenta con otras herramientas secundarias, entre estas se encuentran:

1. Guardar más de una ruta entre sus favoritas, con el fin de agilizar futuros chequeos y personalizar los nombres de estas.
2. A partir de las rutas favoritas guardadas, la aplicación le avisa al usuario cuáles de estas rutas no se encuentran disponibles al momento de abrir el asistente.
3. Estando dentro de la aplicación, el usuario puede hacer uso de las alertas de proximidad de llegada, en esta, la aplicacion por medio de GPS ubicara qué tan cerca se encuentra del punto de destino registrado en el inicio del proceso, una vez se encuentre cerca a su destino la aplicación avisará con el fin de no pasarse de este.

**Segmento**

Personas con edades de los 15 hasta los 65 años, con acceso a un smartphone, que hagan uso del sistema integrado de transporte de Bogotá y poseen dificultad en alguno de los siguientes elementos:

Escasez de tiempo al hacer uso del sistema.  
Problemas de ubicación.  
Problemas de lectura.  
Problemas de atención.

**Forma de monetización**

“EseBus!” se manejara bajo el modelo de venta Freemium, en donde se plantea la aplicación sea de descarga gratuita en cuanto a su uso básico, contará con elementos de personalización de pago como lo son temas de fondo y opciones de voz en las alertas.

**Equipo de trabajo**

Carlos Felipe Avilan Cordoba

Diseñador Gràfico Multimedia

Conceptualización y Director de desarrollo

Germán Salas

Diseñador Gràfico Editorial

Control de calidad e innovación

Nicolás Casallas Moreno

Diseñador Gràfico Multimedia  
Diseñador de Marca

**Cibergrafía**

**Información general desde página de el sitp**

<http://www.sitp.gov.co/Publicaciones/el_sistema/informacion_general>

**Moovit desde la pag de sitp**

<http://www.sitp.gov.co/Publicaciones/el_sistema/planea_tu_viaje_con_moovit>

<http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/uso-de-aplicaciones-en-bogota/16188335>

**Impulso de las app moviles en bogota**

<http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/uso-de-aplicaciones-en-bogota/16188335>

**Estadistica transmilenio**

<http://www.transmilenio.gov.co/Publicaciones/la_entidad/transparencia_y_acceso_a_la_informacion_publica_transmilenio/2_informacion_de_interes/estadisticas_de_oferta_y_demanda_del_sistema_integrado_de_transporte_publico_sitp>

**Internet Movil**

<http://colombiatic.mintic.gov.co/estadisticas/stats.php?id=14&pres=content&jer=1&cod=>

**Uso Smarthphones**

http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/asi-se-usan-los-smartphones-en-colombia/16478776

**Reportajes**

<http://www.eltiempo.com/bogota/frecuencias-de-los-buses-del-sitp/16575382><http://www.eltiempo.com/bogota/consecuencias-de-la-intolerancia-en-el-sitp/16574337>

<http://www.eltiempo.com/bogota/calificacion-de-usuarios-al-sitp/15093835>