

Movilidad divertida y cívica



Reto: Transito por una ciudad Fluida



Descripción del Reto

Tránsito por una ciudad Fluida

El reto formulado por parte de los vecinos de la localidad de Engativá, habla de la congestión, poca cultura ciudadana, falta de ayudas y herramientas para mejorar los desplazamientos de personas en condición de discapacidad, especialmente desde el portal de la calle 80. Ya que allí confluyen una gran cantidad de pasajeros provenientes de toda la zona así como de municipios aledaños a la ciudad.



Solución al Reto

Aplicación Moove – Movilidad divertida y Cívica



Nuestra solución pretende ayudar a mejorar el comportamiento de los ciudadanos en el sistema transmilenio, partiendo desde el portal de la 80 como primer foco de implementación. Para ayudar a mejorar la calidad de los viajes y reforzando la cultura ciudadana en transmilenio, si bien no contamos con la infraestructura y recursos para modificar de manera inteligente los esquemas de rutas y afluencia de buses, si podemos hacer que el tránsito de las personas por el portal sea más amable y positivo y lograr influenciar sus comportamientos para tener un espacio más cómodo y tranquilo.

Solución al Reto

Aplicación Moove – Movilidad divertida y Cívica

La aplicación incluye la información de las rutas de Transmilenio que será tomada de la API proveniente de una aplicación similar.

El eje central de nuestra aplicación es la transmisión de mensajes sobre la cultura en Transmilenio, desde un enfoque totalmente positivo y con mecanismos que alienten a ejecutar las buenas practicas y buenas acciones en el portal y en el sistema en general.

Hacemos énfasis en la transmisión de mensajes para mejorar la experiencia a personas en condición de discapacidad (PCD), se establecerá un sistema de información acerca de cómo ayudar a estas personas en su trayecto, para influir positivamente en el comportamiento y relación de los demás usuarios con las PCD.

Como estrategia innovadora para que los contenidos sean consumidos, los mensajes serán transmitidos a través de Realidad Aumentada, lo que hará muy entretenida nuestra aplicación.



Solución al Reto

Alcances



Creemos que una forma totalmente diferente de transmitir la información sobre cultura en transmilenio, que ya se ha manejado de muchas formas sin dar mayor resultado, es la clave para que los usuarios interioricen estos comportamientos.

Gracias a la gran acogida de este tipo de tecnología pretendemos impactar a los usuarios.

Este puede ser el punto de partida para una grán estrategia de medios donde se viralicen los contenidos dinámicos propuestos en la Realidad Aumentada, el usuario interactue y se involucre en la creación de contenidos, entre otras muchas estrategias posibles .

Especificaciones de Diseño

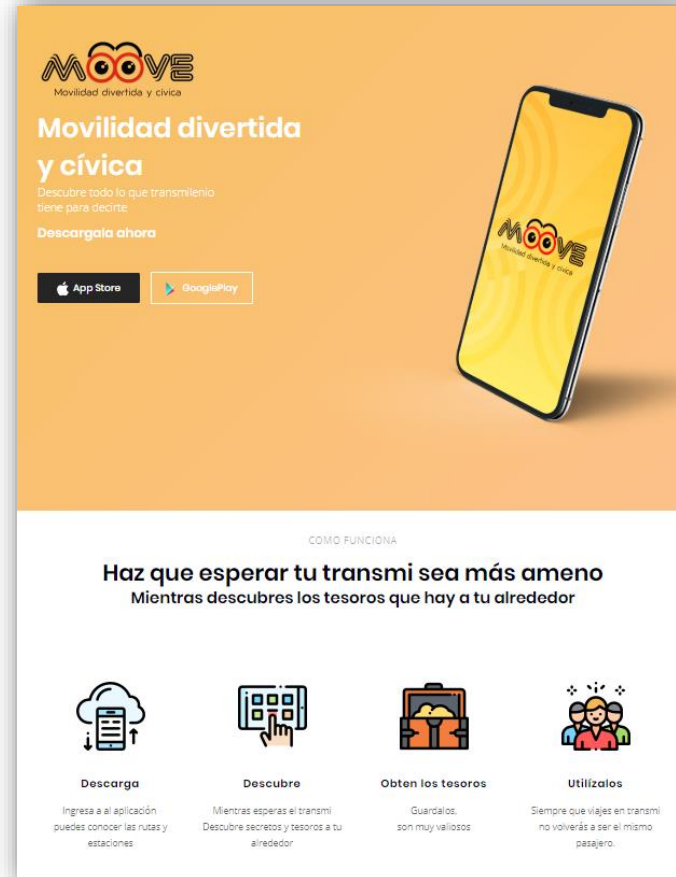


Diseño

Sitio Web

Vinculo a la landing en linea

Desarrollamos una Landing page con las características y ventajas de nuestra aplicación para dar a conocer el producto.



Diseño

Prototipado

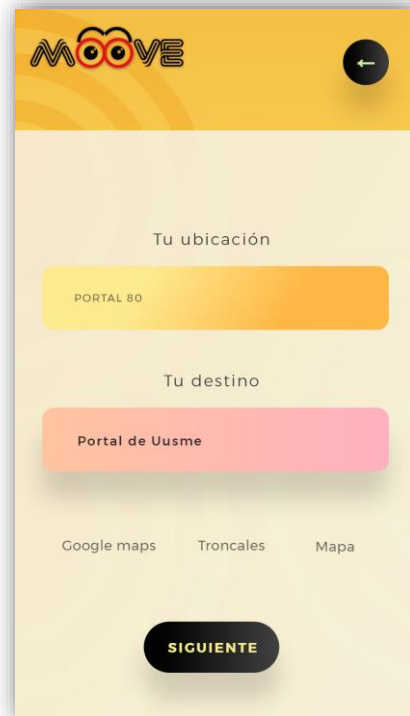
Flujo de la aplicación para la experiencia de Realidad Aumentada



Diseño

Prototipado

Flujo de la aplicación para búsqueda de rutas



Estrategia de Comunicación



Estrategia de Comunicación

Mensajes

El éxito de nuestra aplicación está en aprovechar el impacto de la tecnología de la Realidad Aumentada, Para transmitir mensajes innovadores e impactantes.

Nuestra premisa es partir siempre desde el mensaje positivo y no sobre la prohibición o el castigo, para esto Inicialmente pensamos en dos estrategias, la primera es incentivar el uso de la aplicación con la idea de descubrir y guardar tesoros (que son los mensajes positivos y de buen comportamiento) y la segunda es el uso de un personaje que tiene una connotación negativa, para que sea quien transmita los mensajes. Y así convertir su connotación negativa en algo positivo.

Nuestro personaje es el Mounstruo Moover.



Estrategia de Comunicación

Mensajes

Primer Mensaje:



Especificaciones tecnológicas

Especificaciones Tecnológicas

Arquitectura

Web

Nuestra landing page se ha construido en ruby on rails y alojada en heroku



Aplicación móvil

Nuestra aplicación híbrida se desarrolla con el framework ionic, incorporando Wikitude para la experiencia de realidad aumentada, usando firebase para las funciones de autenticación backend, ya que en un inicio no requerimos una arquitectura fuerte para este último.

