

MOVING AROUND THE CITY



Trabajo realizado por:
TAMARA SIMÓN LOPEZ
MARIA JOSÉ MOLINA TOBOSO

ÍNDICE

1. BRAINSTORMING ORGANIZADO	3
2. POSIBLES SOLUCIONES.....	3
3. SOLUCIÓN SELECCIONADA.....	3
4. FUNCIONALIDADES PRINCIPALES	4
5. DISEÑO Y PROTOTIPADO	4
6. FLUJO DE USO BÁSICO	4
7. PROTOTIPO VISUAL.....	5
8. TECNOLOGÍAS A USAR	6
9. WEBGRAFÍA.....	7

1. BRAINSTORMING ORGANIZADO

- Problemas detectados
 - Dificultad para encontrar aparcamiento en el centro.
 - Falta de información en tiempo real sobre plazas libres.
 - Poco conocimiento de alternativas de transporte público (horarios, rutas).
 - Bajo uso de bicicleta y movilidad compartida.
 - Pérdida de tiempo y aumento de tráfico buscando estacionamiento.

2. POSIBLES SOLUCIONES

- Sistema colaborativo de plazas de aparcamiento:
 - Los usuarios marcan plazas libres al salir.
 - Se valida con otros usuarios cercanos.
 - Gamificación con puntos, recompensas o ranking.
- Integración transporte público:
 - Consulta de horarios de autobús en tiempo real (simulados si no hay API).
 - Rutas recomendadas combinando bus, bici y a pie.
- Movilidad compartida:
 - Conectar ciudadanos que van hacia el mismo destino.
 - Chat seguro dentro de la app.
- Bicicleta y movilidad alternativa:
 - Mapas con puntos de alquiler de bicicletas y patinetes.
 - Recompensas extra si se elige transporte sostenible.
- Notificaciones inteligentes: avisos de plazas cercanas libres o de autobuses que se aproximan.

3. SOLUCIÓN SELECCIONADA

- App móvil colaborativa “Move Albacete”
 - Muestra en un mapa plazas de aparcamiento libres gracias a la colaboración ciudadana.

4. FUNCIONALIDADES PRINCIPALES

- Localización de plazas libres en tiempo real (colaboración ciudadana + sensores públicos si los hay).
- Da puntos a los usuarios por informar de plazas → canjeables por descuentos en transporte o comercios locales.
- Incluye información de autobuses (horarios y rutas).
- Opción de viaje compartido con usuarios que vayan al mismo destino.
- Sección de movilidad sostenible (bici, patinete).

5. DISEÑO Y PROTOTIPADO

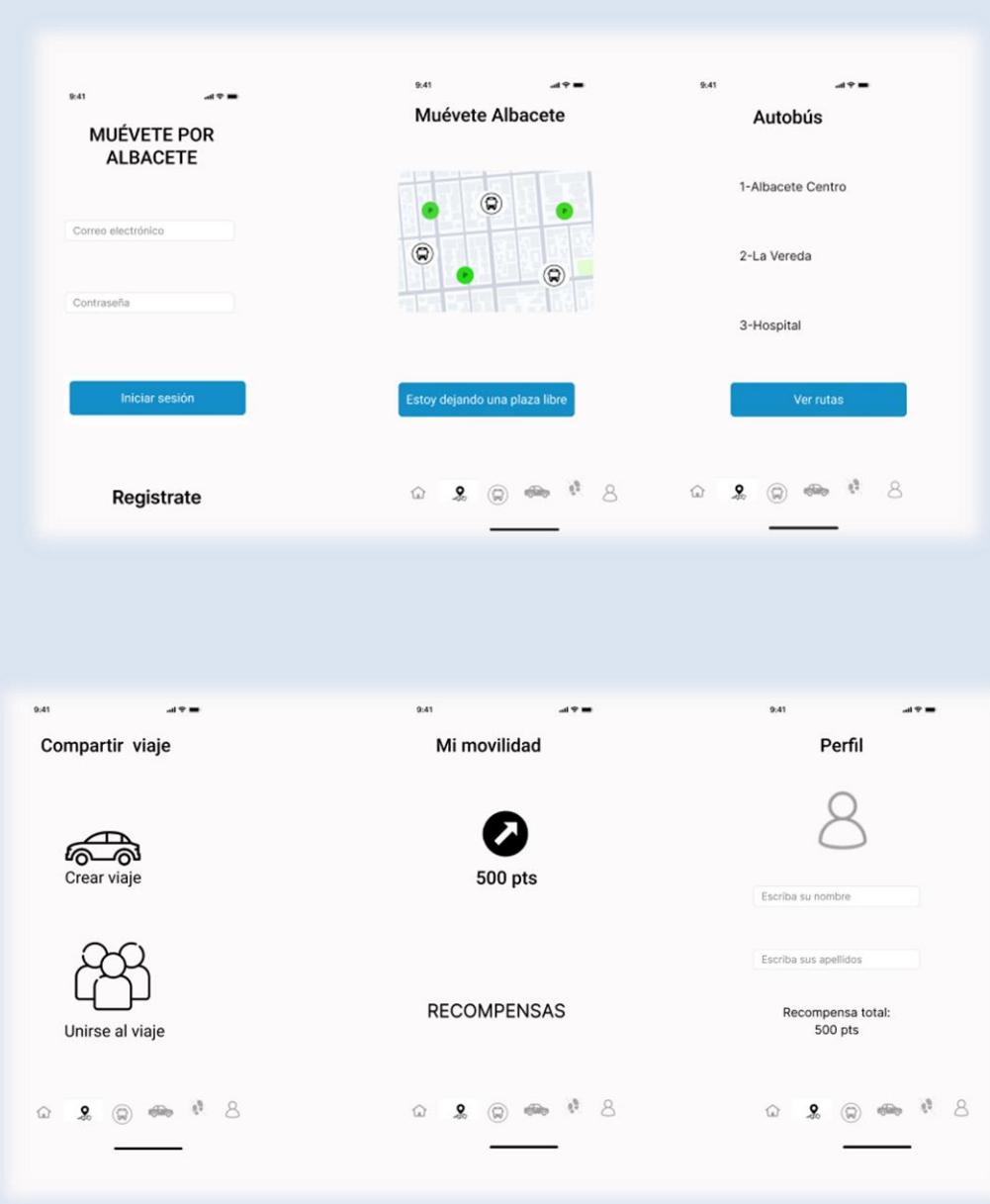
- Usuarios principales:
 - Conductores que buscan aparcamiento en el centro.
 - Ciudadanos que usan transporte público.
 - Jóvenes y adultos interesados en movilidad sostenible (bicicleta, compartir coche).

6. FLUJO DE USO BÁSICO

1. Abrir la app y ver el mapa con aparcamientos y plazas libres.
2. Opción de marcar plaza como libre al salir (ganar puntos).
3. Consultar rutas y horarios de autobús.
4. Planificar viaje con transporte público, bici o coche compartido.
5. Acumular puntos y ver ranking personal.
6. Recibe notificaciones en tiempo real.

7. PROTOTIPO VISUAL

- Pantalla de inicio login y registro
- Mapa central → muestra aparcamientos libres + paradas de bus Botón “Estoy dejando una plaza” → suma puntos.
- Botón para reportar plaza libres
- Sección “Mi movilidad” → puntos ganados, recompensas.
- Menú inferior con iconos: “Mapa”, “Bus”, “Compartir coche”, “Perfil”.
- Sección “Compartir viaje” → crear o unirse a un viaje.
- Perfil del usuario → puntos y recompensas.
- (Se puede hacer en papel, Figma, Canva o Marvel App.)



8. TECNOLOGÍAS A USAR

- Frontend (app móvil / web app):
 - React Native (multiplataforma móvil).
 - O Flutter (Google, multiplataforma).
 - Alternativa simple: web app con React.
- Backend / Servicios:
 - Node.js + Express para API.
 - Base de datos: Firebase (fácil para tiempo real) o PostgreSQL/MySQL.
 - Posibilidad de usar APIs públicas de transporte (o simular datos).
- Geolocalización y mapas:
 - Google Maps API u OpenStreetMap.
- Gamificación y notificaciones:
 - Sistema de puntos en base de datos.
 - Ranking semanal/mensual.

9. WEBGRAFÍA

Para el prototipo de diseño de nuestra app, hemos utilizado Figma, se podrá acceder mediante este enlace:

- <https://www.figma.com/design/ut4Cfzve54WtJGVDKaVgVZ/Untitled?node-id=0-1&p=f&t=3gsXWnEuvjKuuOOL-0>.