


PROYECTO DE DISEÑO APP PARA URBANLIVING

Una agenda local para incentivar nuestra economía

EQUIPO 1474

Guía de entregables



ideas
prototipos

plan de acción
con entregables y
responsable

domingo 8pm

ORGANIGRAMA DEL PROYECTO

			LIDER						
			ROBERTO SORIA	URUGUAY					
				GESTOR CULTURAL					
			DEFINICION DE PERFIL DE USUARIO PARA EL PILOTO						
ANDRES SANTAMARIA	COLOMBIA / CENTRO DE PENSAMIENTO PARA TERRITORIALIZAR ODS	ESPERANZA CASTIBLANCO	COLOMBIA / INFLUENCER, REDES SOCIALES ESP. EN FOTOGRAFIA, MAQUILLAJE Y VIDEOS PROFESIONALES	ALEJANDRA LARA	COLOMBIA / ESTUDIANTE TERCER SEMESTRE DE MERCADEO	YU	COLOMBIA / Yurani Tamayo Muñeton Data-performance	+57 313	COLOMBIA /
IDEACION DESARROLLO COMPONENTE FINANCIACION		INVESTIGACION DE MERCADO, ESTRATEGIA DE MERCADEO		INVESTIGACION DE ECOSISTEMA, ESTADISTICAS /OTRAS APPS SIMILARES		estrategia DATA Y MEDICIÓN			

NUESTRO PUNTO DE PARTIDA

Hoy nuestra economía depende en un (20%) del comercio, qué va a pasar si la gente siente miedo a salir y visitar estos comercios ?

Cómo apoyar el comercio local para evitar el cierre de comercios.

Cómo será la "nueva normalidad" para salir a los lugares que frecuentábamos "normalmente"

Cómo aprender a vivir sin aglomerarnos y optimizando los espacios.

QUÉ PASARÍA SI HACEMOS:

*Una agenda virtual, que localice los locales cercanos, podamos seleccionar la hora que lo vamos a visitar y así evitar llegar a un lugar lleno de gente o que este cerrado.
que invite a los locales de la localidad se unan para ofrecer una buena experiencia y motivar al consumo.*

POR MEDIO DE:

Una app que agende y te permita mirar la ocupación de los locales.

DIRIGIDO A:

ciudadanos y consumidores.

RETO A RESOLVER

Objetivo

Incentivar progresivamente la economía local para conectar oferta y demanda de servicios profesionales, oficios, etc, en un perímetro que permita desplazarse minimizando la huella de carbono del usuario

Función:

Unir oferta y demanda, exponiendo la oferta local cerca de un usuario y organizando la gestión de visita en el espacio, minimizando la ocupación total del lugar.

Beneficios:

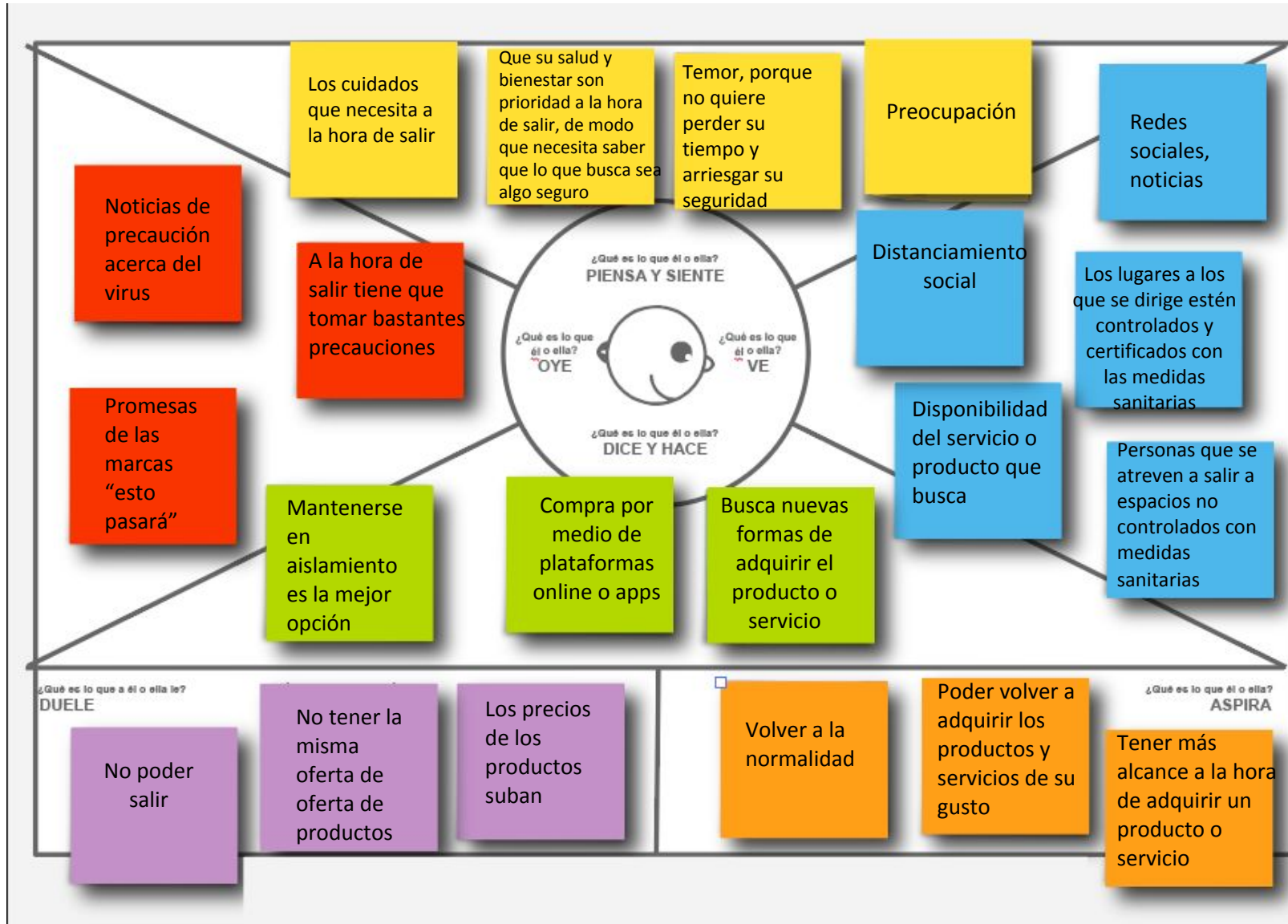
localización

Ubicar las diversas posibilidades en un entorno geográfico específico en la cercanía a la localización del usuario

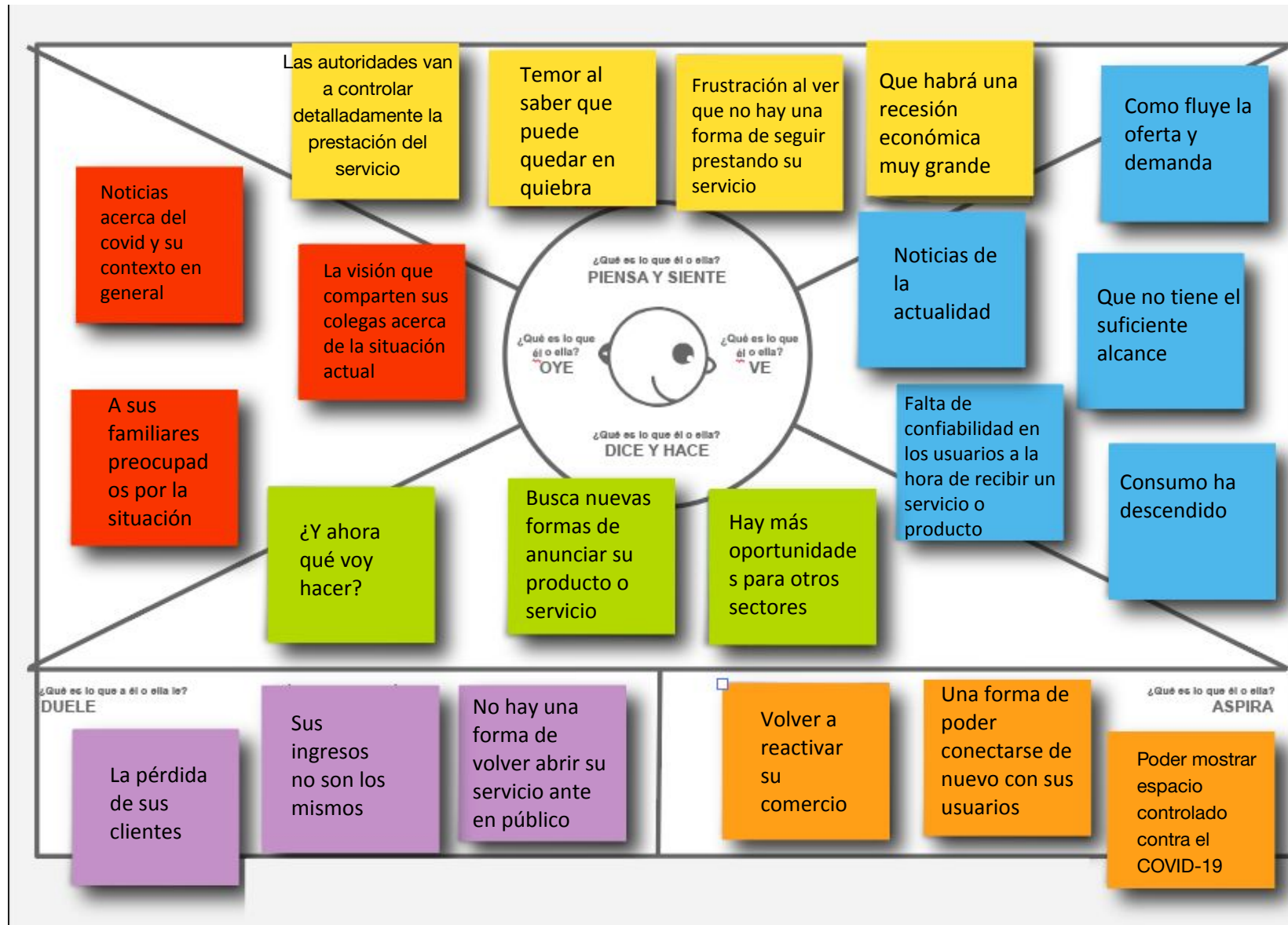
Organización tiempo espacio

Evitar la aglomeración

Radiografía de los usuarios (ciudadanos)



Radiografía de los usuarios (comercio)



STORYBOARD

CIUDADANO

Escena: **ANGUSTIA**

Decretan que los ciudadanos pueden salir a la calle con normas de distancia social. Los comercios abren sus puertas pero temen no tener ventas.

Escena: **NUEVO ORDEN**

llega una app abierta al público y comercios con el único objetivo de organizar nuestra nueva normalidad

Escena: **NUEVO ORDEN**

Carlos, necesita ir al supermercado pero no quiere perder su tiempo en una fila de 1 hora, descarga la app, pone en el buscador supermercado y inmediatamente encuentra el de menor ocupación

Escena: **AHORRO TIEMPO**

CARLOS decide que a las 10 am será el horario más conveniente para el, selecciona e inmediatamente la app le envia un código indicándole que lo alertará 5 minutos antes.

COMERCIOS

Escena: _____

los restaurantes, gimnasios, peluquerías se ven obligados a reducir su ocupación en un 65% para poder cumplir las normas del gobierno

Escena: _____

Los comercios comienzan a inscribirse en el App con el objetivo de demostrar a los ciudadanos y mostrar el aval del gobierno que cumplen todas las normas sanitarias

Escena: _____

el comercio recibe la alerta en la App de Carlos e inmediatamente le envia un código de aceptación e Informan en tiempo real la situación y su estatus.

Escena: _____

de igual forma le indican a Carlos la promoción del momento, optimizando su inventario y permitiendo que los clientes optimicen mejor su tiempo

FASES

1. Sesión Análisis y Definición de Alcance
2. Creación de maqueta o wireframe
3. Definición del mínimo producto viable (MVP)
4. Búsqueda de financiación
5. Construcción del MVP definido (T s/n alcance)
6. Pruebas en grupos seleccionados
7. Ajustes finales y lanzamiento en tiendas de la aplicación móvil
8. Mercadeo y Ventas del proyecto