



## Becas colaboración curso 2016/2017

Fecha: 28 Junio 2016

### Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento *SISTEMAS INFORMATICOS Y COMPUTACION*

**Núm Proyecto: 2016/32/00003**

#### **Responsable**

Giret Boggino, Adriana Susana

#### **E-mail**

adgibog@upvnet.upv.es

#### **Ext.**

83513

#### **Responsable**

Julian Inglada, Vicente Javier

#### **E-mail**

vinglada@dsic.upv.es

#### **Ext**

73583

#### **Título proyecto**

Una Aplicación Inteligente para mejorar la experiencia de uso y aumentar la fidelización de los usuarios de flotas de bicicletas urbanas

#### **Valoración proyecto**

4

#### **Descripción proyecto**

Se trata de un proyecto que se enmarca en las actividades del proyecto SURF: Arquitectura Persuasiva para el Uso Sostenible e Inteligente de Vehículos en Flotas Urbanas, con referencia TIN2015-65515-C4-1-R del Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación Orientada a los Retos de la Sociedad, Convocatoria 2015, Modalidad 1: «Proyectos De I+D+I».

La finalidad del proyecto es desarrollar técnicas de Inteligencia Artificial (en concreto técnicas de recomendación persuasiva) para optimizar la gestión y el uso sostenible de sistemas de flotas urbanas. En concreto se trabajará en el caso de estudio de gestión de sistemas de flotas de bicicletas urbanas (ejemplo Valenbisi). Como resultados tecnológicos concretos se ofrecerán a los usuarios de las bicicletas herramientas software sofisticadas (disponibles como App para dispositivos móviles) que permitan al usuario mejorar su experiencia de uso y aumentar su fidelización optimizando el uso de los recursos disponibles.

#### **Actividades a realizar por el alumno**

Inicialmente, el alumno participará en una fase de especificación de requisitos para definir la App en cuanto a funcionalidades y necesidades de interconexión con el módulo de persuasión inteligente desarrollado por los demás miembros del equipo de investigación del Proyecto SURF. Una vez concluida la fase de recogida de requisitos, el alumno iniciará el diseño de la aplicación y desarrollo de un prototipo con el que se validará la experiencia de uso y la interconectividad con el módulo inteligente.

Una vez validado el prototipo, el alumno pasará a la fase de desarrollo del producto final para plataformas móviles. Por último, se pondrá el sistema en funcionamiento, estableciendo un plan de prueba con usuarios finales.

Cabe destacar finalmente, que el alumno se integrará en un grupo de investigación de reconocido prestigio donde iniciarse en la investigación y en la innovación tecnológica, y con capacidad para financiar su carrera



## Becas colaboración curso 2016/2017

*Fecha: 28 Junio 2016*

investigadora.

### **Horario**

Mañanas o tardes