

Proyecto Final de Carrera

Ingeniería Industrial

ELABORACIÓN DEL PRIMER PROTOTIPO DE AIRSTRIPE

ANEXO B

Autor: Jonathan García
Director: Anastasi Pérez Peral
Convocatoria: Enero 2016



Escuela Técnica Superior de
Ingeniería Industrial de Barcelona



Contenido

CONTENIDO	4
1. DESCRIPCIÓN DEL PROTOTIPO	5
1.1. Navegación	5
1.2. Registro en la plataforma	5
1.3. Creación de vuelo o unión a uno existente	6
1.4. Compartir el vuelo dentro del plazo necesario	10
1.5. Sistema todo o nada	10
1.6. Plazos y política de cancelaciones	11
Enlaces de interés	15

1. Descripción del prototipo

1.1. Navegación

La aplicación será de navegación libre, de modo que cualquier usuario, sin necesidad de estar registrado ni tener una cuenta con nosotros, podrá descubrir los vuelos y destinos creados por otras personas.

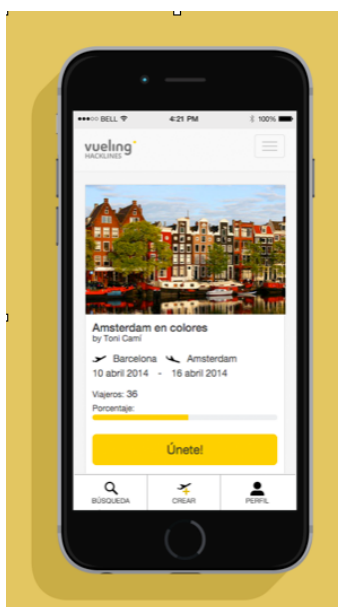


Imagen 1.1.1. Vista de navegación de vuelos disponibles (Vueling Hackathon)

1.2. Registro en la plataforma

Para añadir un vuelo propio o unirse a uno ya creado por otro usuario, será necesario el registro mediante usuario y contraseña. Enviaremos un email de confirmación para que puedan validar su dirección de correo electrónico, y así asegurarnos que reciben nuestras comunicaciones.

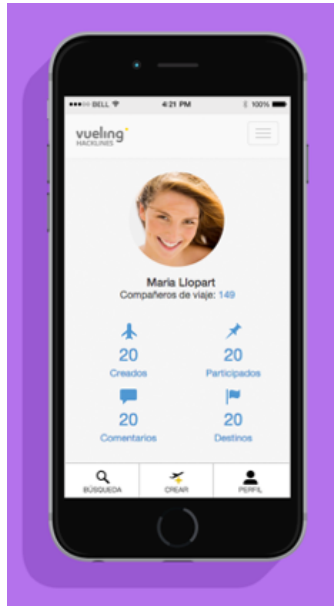


Imagen 1.2.1. Vista del perfil de usuario (móvil).

1.3. Creación de vuelo o unión a uno existente

Mediante una sencilla interfaz que el usuario ya conocerá por seguir el patrón de otras aplicaciones.

Datos necesarios para la creación de un vuelo:

- Aeropuerto de destino.
- Fechas de ida y vuelta, o solo ida.
- El vuelo debe crearse con al menos 35 días de antelación, ya que deberá permitirse un plazo de hasta 30 días para que otros usuarios se sumen al vuelo creado, y éste pueda despegar

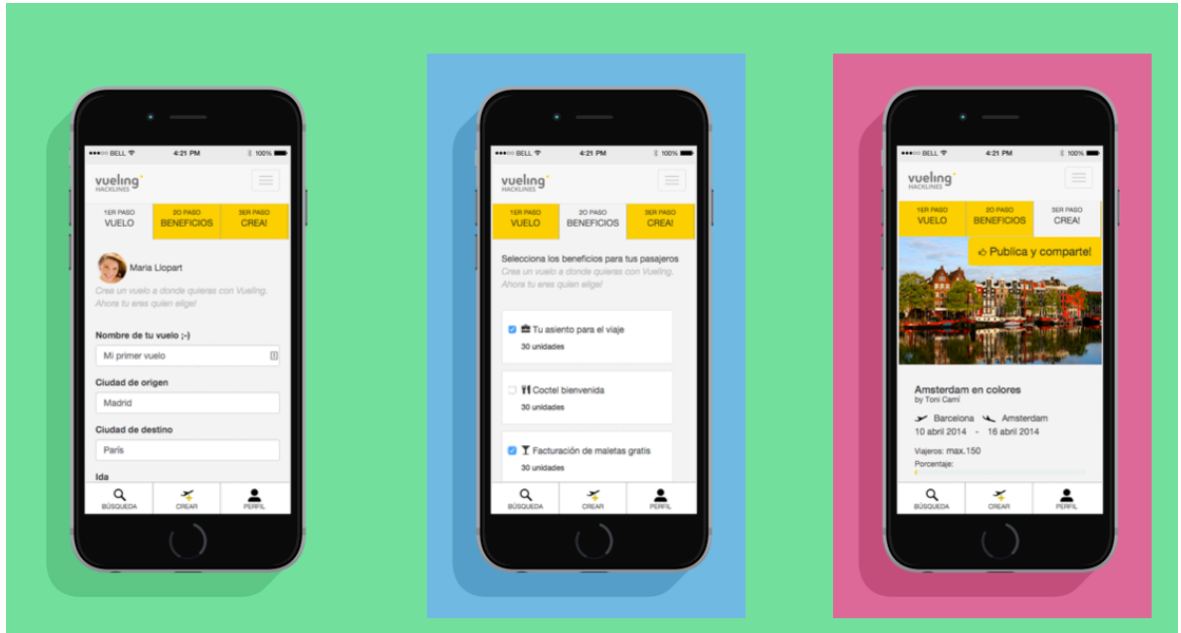
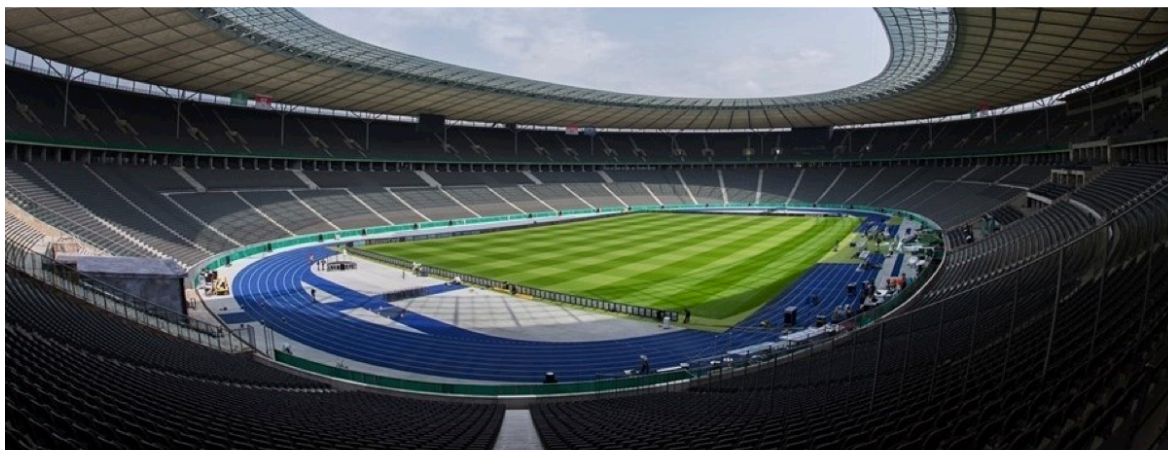


Imagen 1.3.1. Proceso de creación de vuelo (Vueling Hackathon)

airstripe

[Home](#) [About](#) [Flights](#)





Watch the UEFA Champions League final game in Berlin

by: Futbol Club Barcelona

STARTING PRICE

150€

 Private charter ⓘ	From Barcelona 23 April 2015		To Berlin 26 April 2015
	Returning flight		

BOOK FLIGHT

Imagen 1.3.1. Vista principal de vuelo.

Cruzaremos los datos introducidos el usuario con nuestra base de datos y las APIs de las empresas con las que trabajemos. Se le mostrarán las diferentes opciones disponibles al usuario, quien tendrá la oportunidad de aceptar las condiciones (precio del vuelo) y seguir adelante con la creación del vuelo.

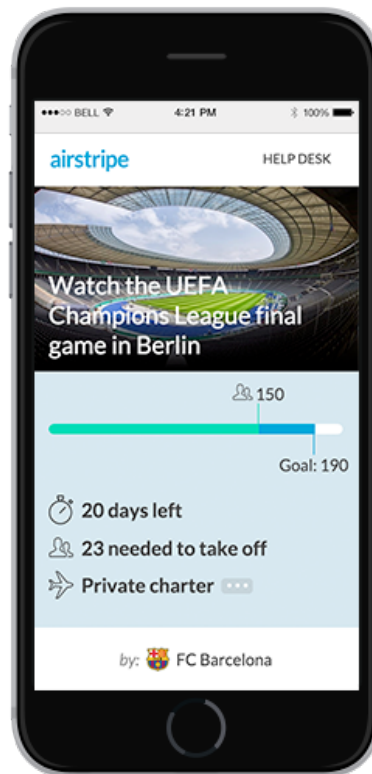


Imagen 1.3.2. Vista móvil del perfil de vuelo

Además, los usuarios podrán unirse a vuelos previamente dados de alta por otras personas, tanto si son como de ida y vuelta, o solo de ida.

En ambos casos, los datos necesarios para la reserva de una plaza son:

- Nombre del pasajero o pasajeros, y documento identificativo de cada uno de ellos (DNI o pasaporte)
- Datos de la tarjeta de crédito con la que se desea realizar el pago. En un futuro, se prevé la implementación de otros medios de pago, como PayPal o transferencias bancarias.
- Además de la compra de una plaza en el vuelo, en el momento de la compra el usuario tendrá la oportunidad de customizar su reserva (equipaje, elección de asiento, embarque preferente, etc.). Ello encarecería el precio de su plaza, pero no supondría la reserva de más plazas, es decir: incluso cuando el importe de los conceptos añadidos a la reserva igualen el precio de una nueva reserva, ello no bloqueará ningún asiento adicional. Lo importante de Airstripe es que todos los usuarios tengan la oportunidad de reservar el vuelo al mismo precio.

1.4. Compartir el vuelo dentro del plazo necesario

A partir de la fecha de creación del vuelo, se dispone de un plazo de 30 días para llenarlo, lo que supone contar con un mínimo de 180 pasajeros.

Desde la plataforma les daremos la opción de compartir el vuelo en sus redes sociales (Twitter, Facebook, LinkedIn), o vía email con sus contactos. Esta última opción nos permitirá además ampliar nuestra base de datos de usuarios, ya que se enviaría un email desde nuestra plataforma, lo que permitiría a esos terceros conocer el servicio.

Cualquier vuelo podrá compartirse sin necesidad de haber reservado previamente alguna de sus plazas. No obstante, los usuarios deben compartir el vuelo ya que el avión solo despegará si se ha cubierto completamente.

1.5. Sistema todo o nada

Si en ese plazo de 30 días el número necesario de pasajeros ha reservado su plaza, el vuelo despegará. Desde Airstripe se hará la oportuna confirmación a la aerolínea para que bloquee y reserve definitivamente el avión concertado. Airstripe transferirá el importe total de las reservas, una vez detraídas nuestras comisiones.

De lo contrario, se devolverá íntegramente lo cobrado a los usuarios que ya hubiesen efectuado su reserva y el vuelo no despegará. Esta acción es automática y no podrá ser revertida.

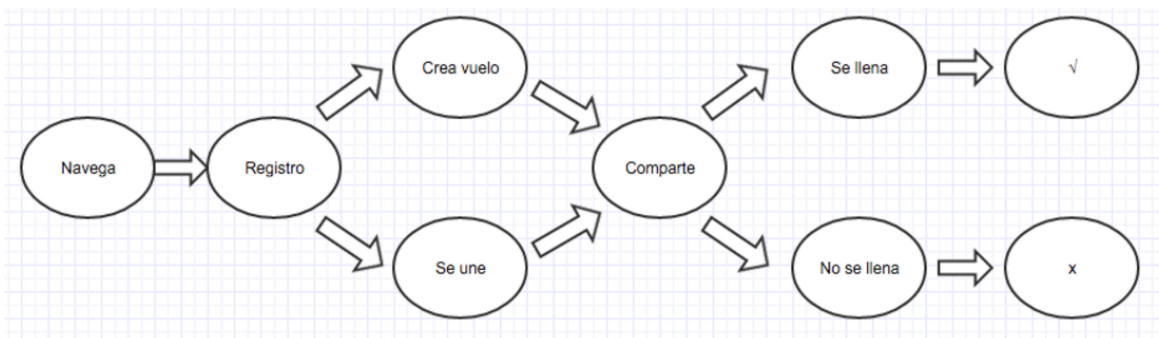


Figura 1.5.1. Diagrama de estados de vuelo.

En ambos casos, se enviará un email a todos los usuarios asociados a ese vuelo para que tengan constancia tanto de su despegue, como de la eventual cancelación por falta del número necesario de pasajeros.

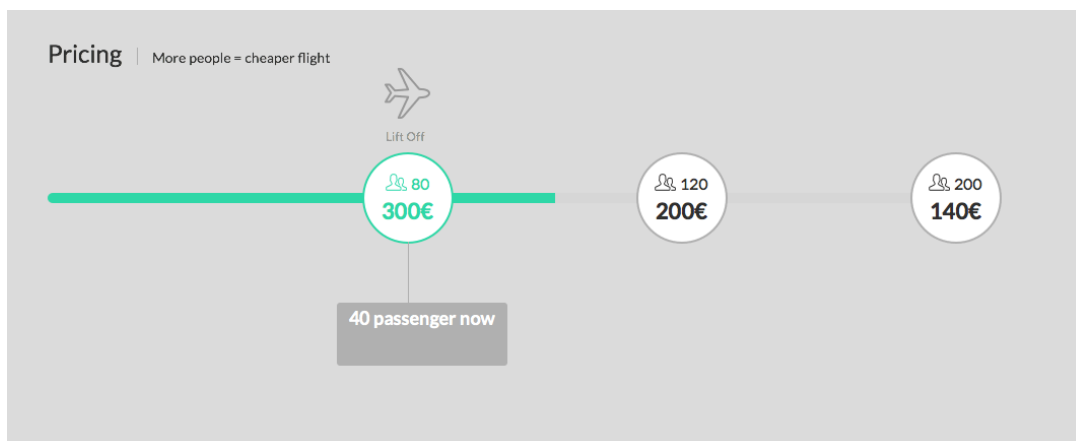


Imagen 1.5.2. Sistema todo o nada, variante que posibilita nuevos modelos de aeronave a medida que se desbloquean hitos de pasajeros.

Antes del despegue, los usuarios deberán realizar el checkin online directamente en la aerolínea. También tendrán la oportunidad de hacerlo una vez se encuentren en el aeropuerto, con la oportuna antelación para la facturación y el control de seguridad.

1.6. Plazos y política de cancelaciones

Una reserva podrá cancelarse tanto durante el plazo en el que el vuelo se está ofreciendo a otros usuarios, como hasta 48 horas antes del despegue del avión. Ello, con una única restricción: el vuelo deberá despegar con un mínimo del 99% de plazas cubiertas. Ello supone que el vuelo podrá despegar con 178 pasajeros ($0.99 \times 180 \text{ plazas} = 178$ deberán estar cubiertas), de modo que dos pasajeros podrán cancelar sus reservas bajo estas condiciones.

Enlaces de interés

[1] AIRSTRIPE. [www.airstripe.com]