





¿Que harán los ciudadanos en los próximos **60 segundos**?





- se enviarán 204 Millones de e-mails
- 60,5% se abrirán desde el móvil



• se crearan 571 webs





• los usuarios se gastarán 105.000\$



•se realizarán mas de 3,5 Millones de búsquedas



•se cargaran mas de 82 horas de video



twitter

• se escribirán 278.000 tweets

facebook.

- se harán 1.800.000 "likes"
- se cargarán 350 GB

En España



•Compra mas de 25 nuevos SmartPhone (van mas 27,6 Millones)



• Mas de 13 de Tablets (van 7,4 Millones)



Mas de 2 de TV con Internet (van 2,1 Millones)







LA TECNOLOGÍA



En los últimos años, la evolución tecnológica es la mayor de la historia de la humanidad !!!

Campeones de la Eurocopa



29-Junio

• Se fragua la explosión móvil:



Llega IPhone 3G- 3,6 Mbps (11-Jul)

Nace Apps Store

(11-Jul)



Nace Android Market

(28-Ago)





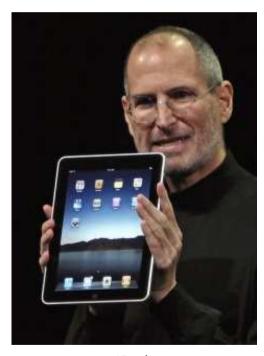
• 3G (HSDPA): (22 min película)

Campeones del mundo



11-Julio

Y llego el Tablet



IPad (29-Jun)

• El Cloud y las apps están de moda







250.000 Apps



80.000 Apps

En septiembre



• 14,4 Mbps (6 min película)

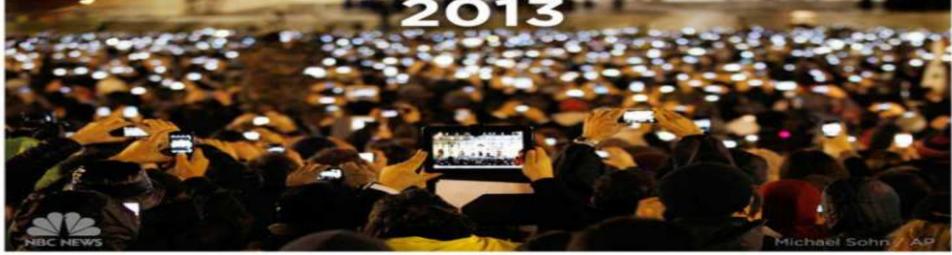


Habemus papam: Francisco I



13-Marzo





Cuatro Pilares para el desarrollo de Ciudades Inteligente e Innovar



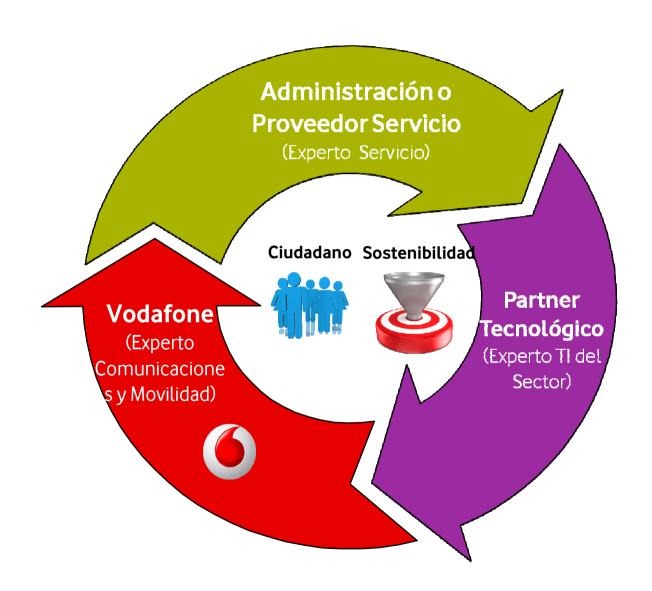




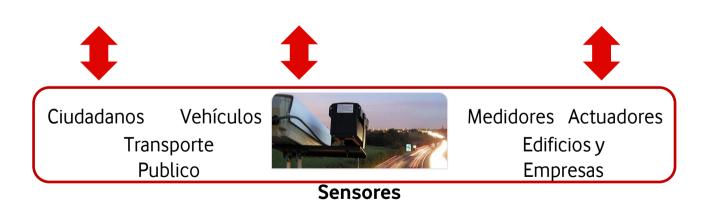
Vodafone SmartCity:

"Usa soluciones TIC para mejorar la administración, los servicios públicos y la colaboración con el ciudadano y las empresas"

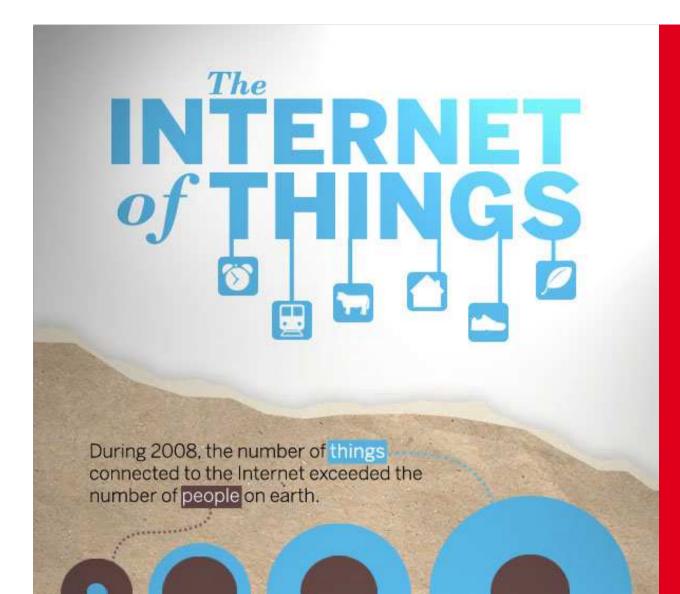
¿Cómo desarrollar una Ciudad Inteligente?



Componentes TIC de una Ciudad Inteligente







By 2020 there will be 50 billion.

2003

2010

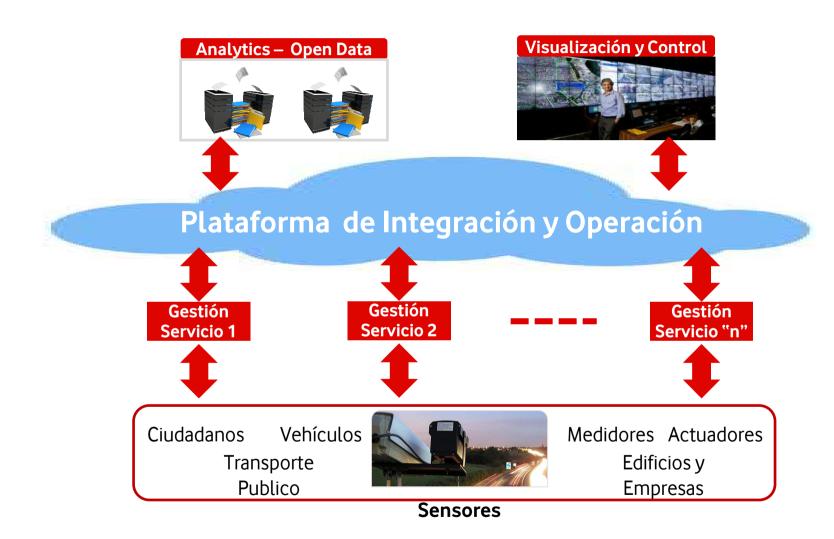
SENSORES INCORPORADOS... A TODO

Todo lo que sea susceptible de ser conectado...

se conectará...

...y casi todas las conexione serán inalámbricas

Componentes TIC de una Ciudad Inteligente





Las personas son el mejor sensor de una SmartCity gracias a su SmartPhones y las apps





¿Que podemos hacer con toda esta información junto con la Administración?

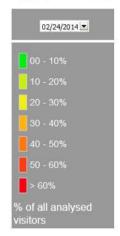


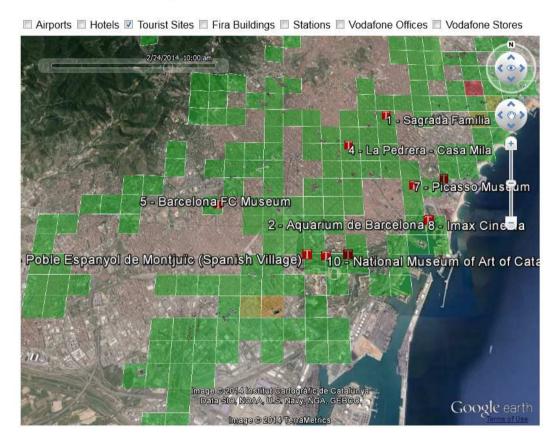
Conectar con el ciudadano conociendo sus necesidades

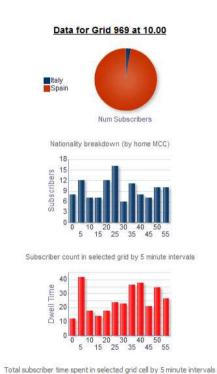
Caso1: Mejorar la Experiencia Turística



MWC Visitors - City Presence Over Time





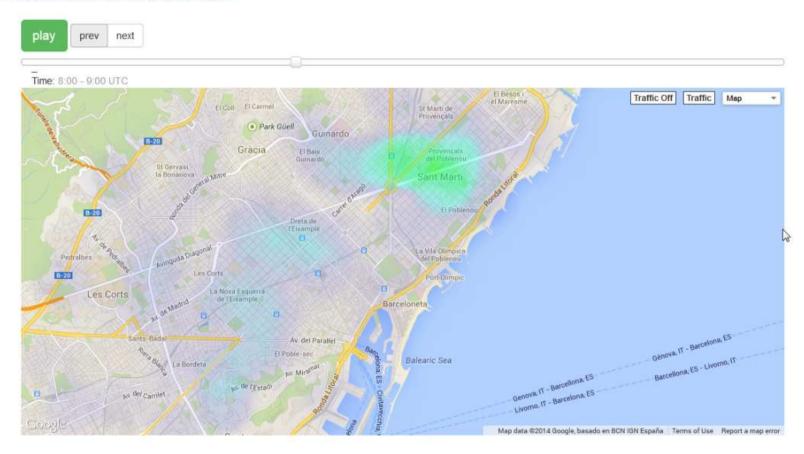


View

Heatmap

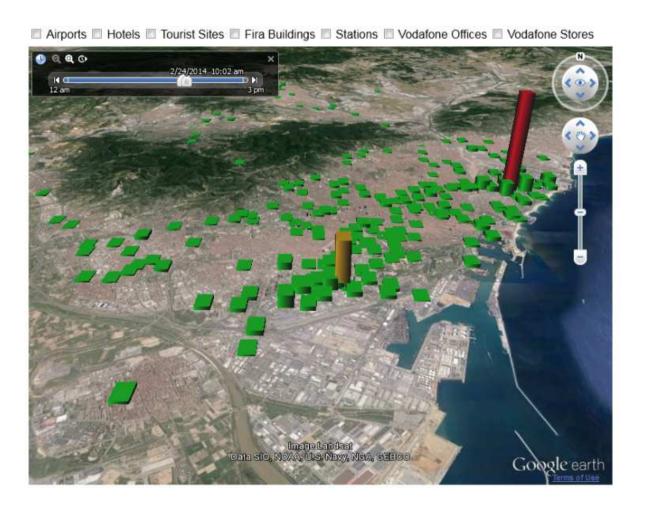
Caso 2: Optimizar la movilidad en la ciudad

Heatmap of Visitor Movement Patterns



Caso 3: Mejorar la seguridad ciudadana y la respuesta ante emergencias.





Caso 4: Optimizar los espacios públicos.

MWC Visitors - Population Patterns by Building

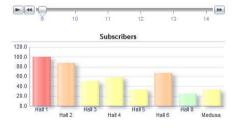


	Subscribers							
	9	10	11	12	13	14		
Building	10							
Hall 1	4	2	2	3	1			
Hall 2	7	7	8	4	7			
Hall 3	7	7	13	14	11	5		
Hall 4	7	5	4	12	4			
Hall 5	4	2	4	12	5			
Hall 6	33	36	39	49	37	3		
Hall 7		1	1	4	1			
Hall 8	2		1	8	7			
Medusa	4	5	12	4	8	1		

Graph shows the number of subscribers in each building per hour

	Avg Time Spent								
	9	10	11	12	13	14			
Building									
Hall 1	5	10	25	4	6				
Hall 2	5	23	24	3	9				
Hall 3	28	21	33	37	25	0			
Hall 4	11	26	13	9	10				
Hall 5	2	5	4	12	2				
Hall 6	68	74	52	42	25	1			
Hall 7		3	0	21	0				
Hall 8	39		12	24	29				
Medusa	9	2	9	15	11	2			

Graph above shows the average time a subscriber spends in each building per hour



Graph shows the percentage of subscribers in each building per hour

Graph above shows the number of subscribers based on how long they spent in each building per hour



Vodafone SmartCity
"Te ayudamos a
potenciar tu
Ciudad"



