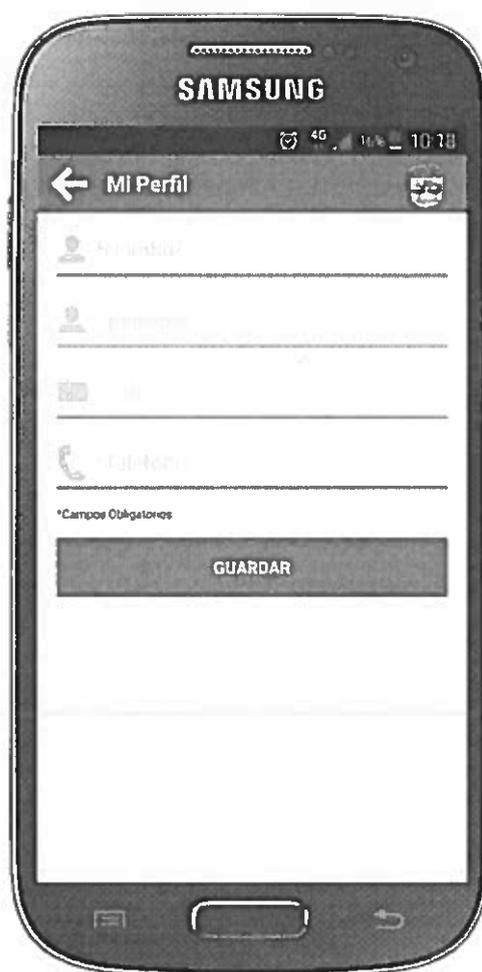


GUÍA DEL USUARIO (VECINO)

1. Cómo crear un perfil

Previo al envío de cualquier incidencia, consulta o propuesta, el vecino debe crear su perfil, pulsando en el botón "MI PERFIL". Éste paso sólo se hará la primera vez que se use el servicio ¡Comunica!, si bien en cualquier momento el vecino podrá acceder para modificar cualquier dato introducido. Estos datos sirven para identificar al usuario que desea contactar con el ayuntamiento a través de este servicio.

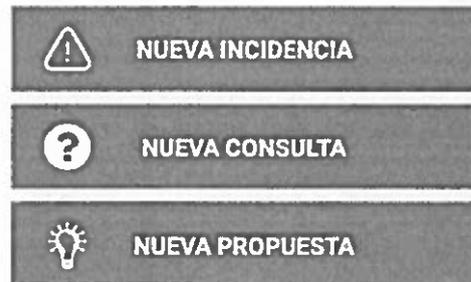
Datos a cumplimentar:



The image shows a Samsung smartphone screen displaying a form titled "MI Perfil". The form has four input fields with the following labels: "Nombre", "Apellidos", "DNI", and "Teléfono". Below the fields, there is a note: "*Campos Obligatorios". At the bottom of the form is a large button labeled "GUARDAR". The phone's status bar at the top shows "SAMSUNG", "4G", "100%", and "10:18".

2. Cómo comunicar una incidencia

Se seleccionará el tipo de comunicación a enviar, eligiendo, de entre las opciones disponibles, "Nueva Incidencia":



Incidencia: comunica a tu ayuntamiento cualquier problema detectado en el municipio. Ejemplos: "Farola rota", "Calle en mal estado", "Señal de tráfico deteriorada", etc.

Una vez seleccionada la opción, los pasos a seguir son los siguientes:

Paso 1- Adjunta una foto (Opcional)

El vecino, de forma opcional, podrá añadir una imagen de su galería o realizar una foto en ese momento. Esta imagen será enviada al ayuntamiento.



Paso 2 – Geolocalización (Opcional)

El vecino, de forma opcional, podrá añadir la ubicación actual siempre que considere que la información es de utilidad para el ayuntamiento.



Paso 3 – Categorización

El vecino seleccionará la categoría de la incidencia que desea reportar.



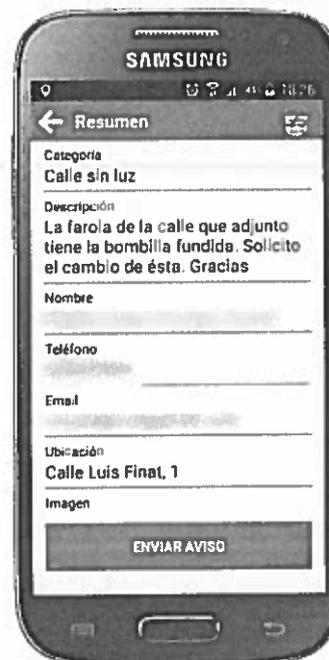
Paso 4 – Detalle de la comunicación.

El vecino detallará la información que será enviada al ayuntamiento.



Paso 5- Resumen y envío

El vecino visualizará un resumen donde se mostrará la información a enviar. Al pulsar “ENVIAR AVISO”, el comunicado se enviará al Ayuntamiento.



3. Cómo comunicar una consulta o una propuesta

En primer lugar se seleccionará el tipo de comunicación a enviar, eligiendo, de entre las opciones disponibles, “Nueva Consulta” ó “Nueva Propuesta”:

Consulta: traslada a tu ayuntamiento cualquier duda que te surja acerca de algún tema relacionado con el municipio. Ejemplo: “Me gustaría saber en qué fechas se podrán usar las barbacoas”, “¿Podrían decirme si el agua de la fuente de la plaza es potable?”, “Necesito saber cuándo se abre el plazo para apuntarse a la escuela de música”, etc.

Propuesta: propón a tu ayuntamiento cualquier idea de utilidad para el municipio que se te ocurra. Ejemplo: “Creo que sería de utilidad instalar una fuente en el parque Los Pinos”, “Me he enterado de esta subvención para cursos de lengua de signos que podría serles de interés”, etc.

En segundo lugar, se hará una breve descripción de la consulta o la propuesta que se quiera trasladar al ayuntamiento.

Finalmente, se pulsará el botón “enviar”.



4. Recepción y resolución por parte del Ayuntamiento

Una vez enviada la incidencia, duda o propuesta por parte del vecino, ésta será recibida por el Ayuntamiento, el cual la resolverá como considere oportuno, quedando reflejado en el móvil del usuario en el apartado “Enviados”, con la siguiente información:

Tipo de comunicado: (Incidencia, Consulta o Propuesta)

Estado:

Pendiente: Comunicado recibido por el ayuntamiento, no resuelto.

Desestimado: Comunicado recibido por el ayuntamiento, desestimado por no resultar conveniente o no proceder.

Finalizado: Comunicado recibido por el ayuntamiento, y resuelto o contestado.

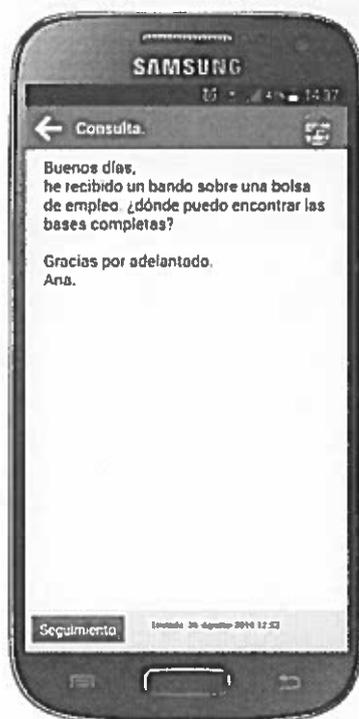
Enviada: Día y hora de envío de la incidencia, duda o propuesta, por parte del vecino.

Contestado: Día y hora de la contestación por parte del ayuntamiento, en los casos “Desestimado” y “Finalizado”.



El vecino recibirá la contestación en su móvil en forma de notificación emergente.

En todo momento se podrá acceder a los comunicados enviados para estar al tanto de su situación, pinchando sobre ellos, y en el botón "seguimiento".



Ejemplos:

