

OBJETIVO

Crear una aplicación capaz de conectar establecimientos de comida que tengan alimentos próximos a caducar, pero en buen estado y un periodo de consumo saludable, con albergues que necesiten de estos, todo ello a través de un proceso de donación realizado con nuestra aplicación, de manera que no solo se reducirá el gran desperdicio de la comida que se genera casi a diario en las tiendas de comestibles si no también se estaría ayudando a un sector vulnerable de la población de Mérida Yucatán.

USUARIOS

En este proyecto nuestro enfoque serán los administradores de las tiendas de comestibles y de los albergues en cuestión que se encuentren en Mérida Yucatán, sin embargo, esta aplicación podría ser usada por los usuarios del estado de México.

Usuarios primarios: Administradores de albergues y tiendas de comestibles en el estado de Mérida Yucatán.

Usuarios secundarios: Personas que apoyan la logística de las donaciones como lo son voluntarios transportistas (podrían usar la aplicación para coordinar la recogida y entrega de alimentos)

Usuarios potenciales: administradores de albergues y tiendas de comestibles en el Estado de México o en cualquier otro estado del país

PORPUESTA DE VALOR

Nuestra aplicación es una solución digital que conecta directamente a establecimientos de comida y supermercados con albergues en Mérida, Yucatán, para facilitar la donación de alimentos próximos a caducar. A diferencia de otras plataformas existentes, nuestro enfoque no es la venta a consumidores finales, sino la donación humanitaria y la reducción del desperdicio a gran escala.

Las principales diferencias son:

- **Enfoque de donación, no de venta:** Nuestro objetivo principal es que los alimentos lleguen a un sector vulnerable de la población. No se realizan transacciones económicas, lo que simplifica el proceso y asegura que los alimentos beneficien a quienes más los necesitan.
- **Conexión empresa a beneficencia:** Creamos un canal directo y eficiente entre tiendas y albergues. Se busca optimizar la logística para que grandes cantidades de alimentos sean donadas de manera segura y rápida.
- **Impacto social directo y medible:** Nuestra aplicación no solo reduce el desperdicio de alimentos, sino que también cuantifica y muestra el impacto social directo que cada donación genera. Los establecimientos pueden ver cuántas personas fueron alimentadas con su ayuda, fortaleciendo su compromiso con la comunidad.

- **Logística optimizada para donaciones:** La plataforma está diseñada para manejar volúmenes mayores de productos, con funciones que facilitan la coordinación de recolecciones y entregas por parte de los albergues. Esto es más eficiente que la venta individual de "paquetes sorpresa" o productos sueltos.

REQUISITOS

FUNCIONALES

- Los usuarios podrán registrarse mostrando un comprobante que demuestre que sean de un albergue, un establecimiento de comida, un voluntario o un repartidor
- Los usuarios podrán publicar las donaciones las veces que sean necesarias
- Los usuarios podrán recibir notificaciones de los establecimientos que les donarán los productos
- Los usuarios podrán estar en contacto por medio de un canal de comunicación durante el proceso desde que se pongan de acuerdo con los pedidos hasta que sea en momento de la entrega
- Los usuarios podrán ver por categorías los alimentos disponibles para poder seleccionar el de su agrado
- Los usuarios podrán seleccionar los alimentos de su agrado de forma sencilla y rápida
- Los usuarios podrán obtener la ubicación exacta de donde se recogería el pedido y de donde se entregaría
- Los usuarios podrán ver el historial de donaciones o recomendaciones de los productos

NO FUNCIONALES

- La aplicación debe de registrar a los usuarios en menos de 8 segundos
- Las contraseñas deben de almacenarse cifradas
- Las publicaciones deben de subir en menos de 5 segundos
- La aplicación debe de poder abrir las cuentas en dispositivos móviles o de escritorio
- La aplicación debe de permitir a los usuarios mandarse mensaje por el chat
- Deberán de mostrarse las categorías de los alimentos disponibles, así como sus lotes de estos.
- La aplicación deberá de dejar que los usuarios seleccionen los alimentos de su agrado
- La aplicación deberá de hacer que al momento de seleccionar los productos sea de manera sencilla y rápida
- La ubicación debe de aparecer en tiempo real tanto de los albergues como de los establecimientos de comida o incluso de los repartidores
- El rendimiento de la aplicación debe ser avanzada (para obtener respuesta en segundos)

Priorización Funcionales

Must have (Imprescindible):

- Los usuarios podrán registrarse mostrando un comprobante que demuestre que sean de un albergue, un establecimiento de comida, un voluntario o un repartidor
- Los usuarios podrán publicar las donaciones las veces que sean necesarias
- Los usuarios podrán seleccionar los alimentos de su agrado de forma sencilla y rápida
- Los usuarios podrán obtener la ubicación exacta de donde se recogería el pedido y de donde se entregaría

Should have (Importante):

- Los usuarios podrán recibir notificaciones de los establecimientos que les donarán los productos
- Los usuarios podrán estar en contacto por medio de un canal de comunicación durante el proceso desde que se pongan de acuerdo con los pedidos hasta que sea en momento de la entrega
- Los usuarios podrán ver por categorías los alimentos disponibles para poder seleccionar el de su agrado
-

Could have (Deseable):

- Los usuarios podrán ver por categorías los alimentos disponibles para poder seleccionar el de su agrado

Won't have (Descartado por ahora):

- Los usuarios podrán ver el historial de donaciones o recomendaciones de los productos

Priorización No Funcionales

Must have (Imprescindible):

- La aplicación debe de registrar a los usuarios en menos de 8 segundos
- Las contraseñas deben de almacenarse cifradas
- Las publicaciones deben de subir en menos de 5 segundos
- La aplicación debe de poder abrir las cuentas en dispositivos móviles o de escritorio

Should have (Importante):

- La ubicación debe de aparecer en tiempo real tanto de los albergues como de los establecimientos de comida o incluso de los repartidores
- La aplicación debe de permitir a los usuarios mandarse mensaje por el chat
- La aplicación deberá de hacer que al momento de seleccionar los productos sea de manera sencilla y rápida

Could have (Deseable):

- Deberán de mostrarse las categorías de los alimentos disponibles, así como sus lotes de estos.
- La aplicación deberá de dejar que los usuarios seleccionen los alimentos de su agrado

Won't have (Descartado por ahora):

- El rendimiento de la aplicación debe ser avanzada (para obtener respuesta en segundos)

Descripción del Proceso

Nuestro equipo definió un proceso claro y estructurado para el desarrollo del proyecto. Desde el inicio se establecieron roles específicos para cada integrante: responsable de comunicación con los establecimientos y albergues, encargado del levantamiento de requisitos, diseñador de prototipos, programador principal y gestor de control de avances. Este reparto de funciones permitió que cada persona trabajara de manera focalizada, pero al mismo tiempo alineada a los objetivos comunes.

Adoptamos un enfoque basado en metodologías ágiles, utilizando un esquema de sprints semanales. Al inicio de cada sprint, se asignan tareas individuales, se determinan metas de corto plazo y se establecen prioridades de acuerdo con los avances previos. De esta forma, el proceso no solo se mantiene organizado, sino que también se vuelve flexible y capaz de adaptarse a cambios en los requisitos o sugerencias de los usuarios. Esto garantiza que las funcionalidades principales de la aplicación registro, publicación de alimentos, visualización en tiempo real y chat se vayan desarrollando de manera iterativa y con retroalimentación constante.

Gestión del Proceso

La gestión del proceso se lleva a cabo mediante la planeación y el seguimiento continuo de las actividades. Realizamos reuniones periódicas en las que se revisan los avances alcanzados, se discuten los retos encontrados y se definen soluciones colaborativas. Cada reunión queda registrada en bitácoras donde se documentan los acuerdos, las responsabilidades asignadas, los conflictos resueltos y las fechas límite para la siguiente entrega.

Además, empleamos herramientas digitales colaborativas para la organización de tareas, como tableros Kanban y repositorios en línea, lo que nos permite visualizar de manera clara qué tareas están en progreso, cuáles han sido completadas y cuáles están pendientes. Este control asegura que todos los integrantes del equipo estén informados y alineados. La gestión también incluye la validación de los productos intermedios, como los prototipos y pruebas iniciales, con el fin de que cada entrega cumpla los requisitos planteados y pueda evolucionar hasta llegar a la versión final del software.

Métrica de Contribución Individual

La métrica de contribución individual se basa en la división equitativa de tareas y la responsabilidad con la que cada integrante cumple sus compromisos. Cada miembro del equipo recibe actividades específicas dentro de los sprints, las cuales son evaluadas con base en su puntualidad de entrega, calidad del resultado y nivel de avance alcanzado respecto al objetivo general.

Para garantizar transparencia, se registran evidencias de las contribuciones en un repositorio compartido, incluyendo documentos de análisis, diagramas, código fuente y reportes de

pruebas. De esta manera, es posible verificar qué entregables corresponden a cada persona y medir de forma objetiva su nivel de participación. La métrica no solo busca evaluar individualmente, sino también motivar al equipo, ya que permite reconocer los logros de cada miembro y fomentar un compromiso colectivo hacia la meta común del proyecto.