

weko

Roc Ferrer, Pau Vila, Gary Farfan, Ariadna Martínez

Idea inicial

PROBLEMA INICIAL

- Actualmente la gente considera que no recicla lo suficiente
- Tomamos esa premisa como reto y a partir de ahí empezamos a idear

SOLUCIÓN

- Crear un sistema de reverse vending en el que el usuario es recompensado por reciclar

Idea inicial

PIVOTAMOS

- Nos dimos cuenta de que el alcance del proyecto era demasiado grande y decidimos pivotar

SOLUCIÓN

- Decidimos acotar el proyecto, y empezamos a desarrollar WEKO

Weko

QUÉ ES WEKO?

- Es una app que te permite competir contra amigos para ver quién recicla más

OBJETIVOS

- Incentivar el reciclaje mediante una solución digital
- Diseñar una solución que permita a las personas reciclar de una manera divertida compitiendo con sus amigos (Gamificación)



Análisis de la competencia: LIGHT

- App que pretende incentivar la sostenibilidad ambiental
- Premia un amplio rango de actividades relacionadas con el cuidado del medioambiente (coger el transporte público, moverse en bicicleta, reciclar correctamente...)
- Entre los premios, por ejemplo, ofrecen descuentos en entradas a distintos espectáculos (cine, teatros...)
- Fase beta: algunas de sus funcionalidades todavía no están disponibles
- Ámbito: España

Análisis de la competencia: CHANGERS

- App que pretende incentivar la sostenibilidad ambiental y los buenos hábitos (ir en bicicleta, reciclar correctamente, comer fruta, etc) de los empleados de empresas
- Objetivo: concienciar, crear fuertes lazos entre los empleados a través de retos en los que se compite en equipo
- Premios: apoyo a campañas de plantación de árboles, participar en actividades como: rafting, escalada...
- Ámbito: Europa

Análisis de la competencia

VENTAJA COMPETITIVA

- Incentivar el reciclaje sin necesidad de ofrecer recompensa física a cambio
- La gente que ya recicla y está concienciada con el medioambiente, no lo hace con ánimo de obtener ninguna recompensa. Esta gente tendrá la posibilidad de incitar a sus amigos a reciclar a través de una app que como se ha dicho antes lo único que busca es concienciar y educar.

Orientación comercial

- Incrementar el material reciclado
- Mejorar la concienciación medioambiental
- Reducir los residuos
- Crear imagen de compromiso con el medioambiente

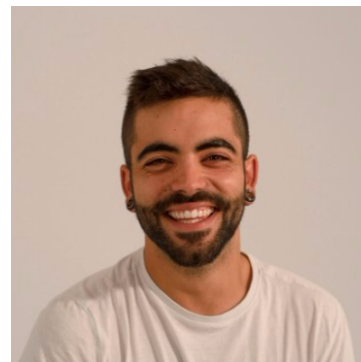
Gestión del proyecto: SCRUM

PLANNING SPRINT MEETING

- División del proyecto completo en historias de usuario concretas
- Selección de tareas a trabajar en el siguiente sprint (semanal)
- División de esas tareas semanales en los miembros del equipo



Roc contenido



Pau desarrollo



Gary diagramación



Ariadna diseño

Gestión del proyecto: SCRUM

DAILY / REVIEW SPRINT MEETING

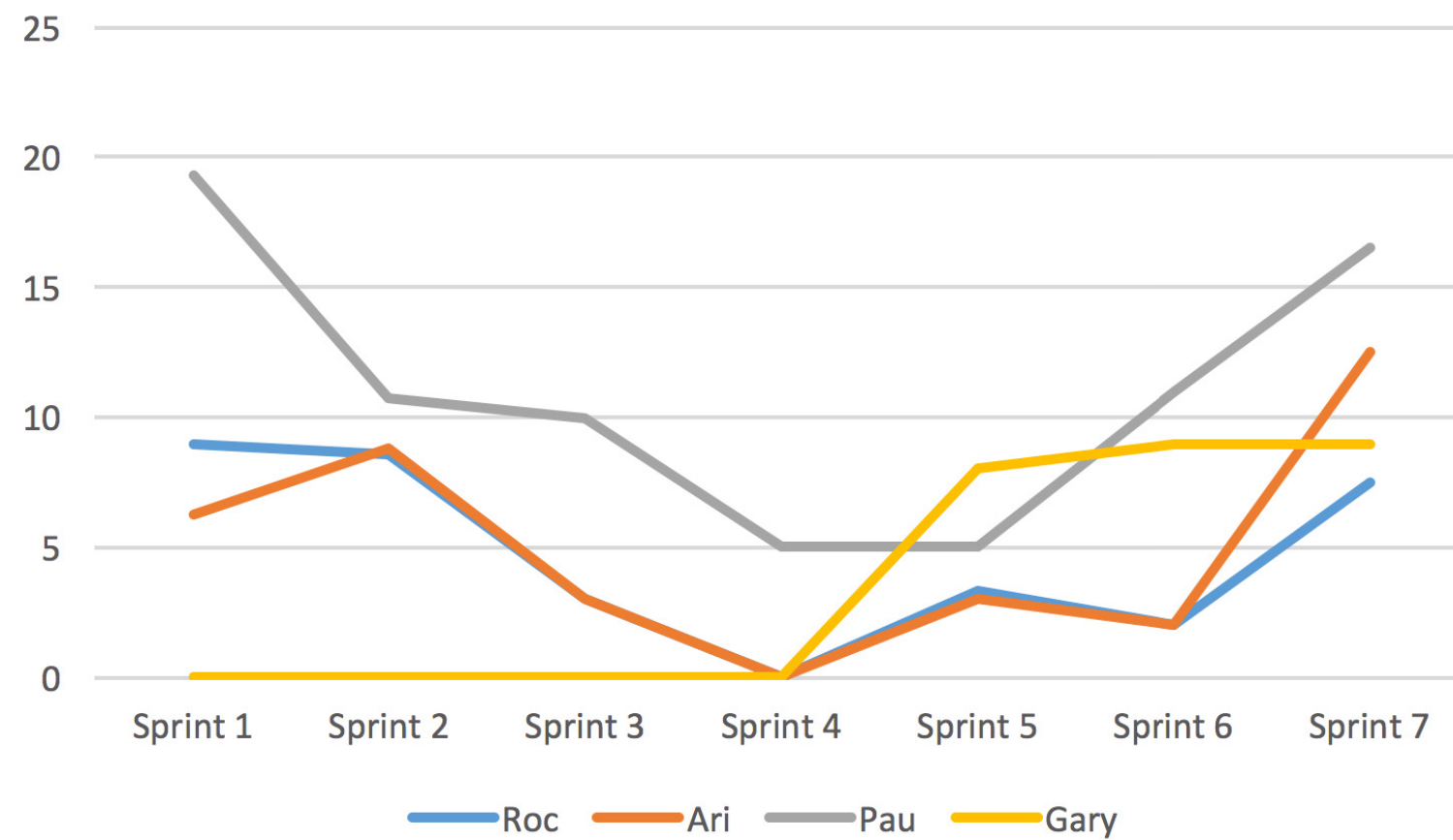
- Revisiones semanales del trabajo realizado en el anterior sprint
- Puesta en común de problemas, dudas o imprevistos en el sprint que impiden avanzar

RETROSPECTIVE MEETING

- Valoración de los puntos fuertes y flojos del anterior sprint para mejorar en el siguiente

Gestión del proyecto: SCRUM

VELOCIDAD DE TRABAJO



Mejoras introducidas en la gestión

- Hablar más entre los diferentes miembros durante el transcurso del sprint para que el trabajo de todos vaya en una misma dirección
- Poner más veces en común el trabajo durante el transcurso del sprint
- Adaptar los roles dependiendo de los conocimientos técnicos de cada integrante del grupo

Cambios a realizar en próximos proyectos

- Haber empezado a trabajar más en equipo des del inicio, no después de haber visto los errores
- Haber mantenido más constancia en todos los sprints
- Organizar mejor todas las tareas entre los diferentes miembros del equipo

Demostración

