

BRIEF: RESUMEN DE DISEÑO DE SITIO WEB

ReTech: Renovando Oportunidades



Fuente; Iberdrola (s/f)

Integrantes del equipo:

Bru Melis, Eduardo David
Bru Melis, Miguel Ángel
Carmona, José Antonio
Di Stéfano, Diego Raúl
Montiel, Israel Leonardo
Ortiz, Carlos Gustavo
Palomo, José Facundo

PROYECTO


TÍTULO DEL PROYECTO


ReTech - Renovando Oportunidades


BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO


♻️ **"ReTech - Renovando Oportunidades"** ♻️ se focaliza en la realización de talleres de creación artística y la elaboración de productos a partir de residuos electrónicos. Este proyecto presenta un enfoque social y ambiental. Por un lado, busca empoderar a jóvenes de bajos recursos mediante la reutilización creativa de residuos electrónicos, brindándoles la oportunidad de adquirir habilidades valiosas. Por otro lado, se dedica a sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de reducir la generación de desechos electrónicos y promover un consumo más sostenible.


Las características clave del proyecto son las siguientes:

 **Desarrollo de la web:** Creación de un sitio web atractivo y funcional que permita conectar actores sociales clave, que otorgue visibilidad a los talleres de arte y creación y ofrezca información educativa sobre la basura electrónica y la informática.

 **Recopilación de Basura Electrónica:** Se recopilan dispositivos electrónicos en desuso de donaciones, como computadoras antiguas, impresoras, teléfonos móviles, etc. También se buscan colaboraciones con empresas locales para recolectar estos dispositivos.

 **Talleres de Arte y Creación:** Se organizarían talleres creativos en los que los jóvenes aprenderían a desmontar, reparar y reutilizar estos dispositivos para crear arte o productos prácticos.

 **Exposiciones y Mercados de Arte:** Se organizarían eventos para mostrar las creaciones de los jóvenes a la comunidad local. Esto no solo les daría una plataforma para mostrar su trabajo, sino que también ayudaría a sensibilizar sobre el problema de la basura electrónica y promovería el consumo sostenible.

 **Venta de Productos:** Se podrán vender las creaciones de los jóvenes en mercados de arte o en línea, y los ingresos generados podrían reinvertir en el proyecto para financiar más talleres y programas de educación en informática.

VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

PROPÓSITO

El propósito del proyecto "ReTech - Renovando Oportunidades" es abordar dos objetivos principales:

Reutilización Creativa de Residuos Electrónicos: El proyecto presenta como objetivo aprovechar los dispositivos electrónicos en desuso a través de la reutilización creativa. En lugar de simplemente desechar la basura electrónica, se busca enseñar a los jóvenes de bajos recursos a desmontar, reparar y reutilizar estos dispositivos para crear arte y productos prácticos. Esto no solo reduce la cantidad de desechos electrónicos, ayudando así al medio ambiente, sino que también empodera a los jóvenes al brindarles habilidades y oportunidades para la creatividad y el emprendimiento.

Educación en Informática y Concientización: El proyecto también tiene como objetivo proporcionar educación en informática a jóvenes de bajos recursos. Al enseñarles habilidades de informática, se les brinda la capacidad de mejorar sus perspectivas de futuro al acceder a oportunidades educativas y laborales en un mundo cada vez más digital. Además, a través de exposiciones y eventos, se busca sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de reducir los desechos electrónicos y promover un consumo sostenible.

IMPACTO FINAL: OBJETIVO

El impacto final del proyecto "ReTech - Renovando Oportunidades" resulta significativo y multifacético:

Reducción de Desechos Electrónicos: A través de la reutilización creativa de dispositivos electrónicos, el proyecto contribuiría a la reducción de la cantidad de desechos electrónicos que terminan en vertederos o son eliminados de manera inapropiada. Esto tendría un impacto positivo en el medio ambiente al disminuir la contaminación y la acumulación de desechos electrónicos.

Empoderamiento de Jóvenes: El proyecto proporcionaría a jóvenes de bajos recursos la oportunidad de adquirir habilidades valiosas en desmontaje, reparación y reutilización de dispositivos electrónicos. Además, al involucrarse en talleres creativos, los jóvenes desarrollarían habilidades artísticas y creativas, lo que podría aumentar su autoestima y confianza en sí mismos.

Educación en Informática: Al ofrecer programas de educación en informática, el proyecto abriría puertas para que los jóvenes accedan a oportunidades educativas y laborales en el campo de la informática y la tecnología. Esto podría mejorar sus perspectivas de futuro y su calidad de vida.

Concientización Comunitaria: A través de exposiciones y eventos, el proyecto sensibilizaría a la comunidad sobre la importancia de reducir los desechos electrónicos y promover prácticas de consumo más sostenibles. Esto podría fomentar una mayor responsabilidad ambiental en la comunidad.

Sostenibilidad Financiera: La venta de productos creados por los jóvenes generaría ingresos que podrían reinvertirse en el proyecto, lo que garantizaría su sostenibilidad a largo plazo y su capacidad para continuar brindando oportunidades a más jóvenes.

PÚBLICO OBJETIVO

PROJECT TARGET

El público objetivo del proyecto "ReTech - Renovando Oportunidades" estaría compuesto por dos grupos principales:

Jóvenes de Bajos Recursos:

- Jóvenes de edades comprendidas entre, por ejemplo, 13 y 25 años, que provienen de familias de bajos recursos económicos.
- Jóvenes interesados en aprender sobre tecnología, informática, y que deseen adquirir habilidades prácticas en este campo.
- Aquellos que pueden no tener acceso a educación en informática de otra manera y buscan oportunidades para mejorar sus perspectivas de futuro.

Comunidad Local y Público General:

- Residentes locales y la comunidad en general que pueden donar dispositivos electrónicos en desuso.
- Personas interesadas en asistir a exposiciones y eventos de arte y reutilización creativa.
- Individuos y empresas que podrían estar dispuestos a colaborar con el proyecto, ya sea proporcionando recursos, espacio o conocimientos.

El proyecto busca servir a estos dos grupos de manera complementaria: empoderando a los jóvenes de bajos recursos a través de la educación en informática y la reutilización creativa de la basura electrónica, y al mismo tiempo, sensibilizando a la comunidad sobre la importancia de reducir los desechos electrónicos y fomentar prácticas sostenibles.

REACCIÓN DESEADA

La reacción deseada del proyecto "ReTech - Renovando Oportunidades" sería una combinación de los siguientes resultados:

- Empoderamiento de Jóvenes:

Los jóvenes participantes en los talleres y programas educativos adquieren habilidades en desmontaje, reparación, informática y creatividad.

Los jóvenes ganan confianza en sí mismos y una mayor autoestima al ver sus creaciones valoradas y exhibidas en eventos y mercados de arte.

- Concientización Comunitaria:

La comunidad local toma conciencia de la problemática de la basura electrónica y se convierte en parte activa de la solución al donar dispositivos electrónicos en desuso.

La comunidad se involucra en las exposiciones y eventos, demostrando un interés creciente en la reutilización creativa y las prácticas sostenibles.

- Reducción de Desechos Electrónicos:

La cantidad de desechos electrónicos enviados a vertederos se reduce significativamente a medida que los dispositivos se reutilizan de manera creativa en lugar de ser desechados.

- **Oportunidades Educativas y Laborales:**

Los jóvenes que participan en los programas de educación en informática tienen oportunidades mejoradas de acceso a educación superior y empleo en el campo de la tecnología.

- **Sostenibilidad Financiera:**

El proyecto se vuelve sostenible a través de la venta de productos creados por los jóvenes, lo que le permite continuar brindando oportunidades a más jóvenes a lo largo del tiempo.

- **Apoyo de la Comunidad y Colaboraciones:**

El proyecto recibe apoyo y colaboraciones de empresas locales, individuos y organizaciones que ven el valor de su misión y desean contribuir a su éxito.

ANÁLISIS COMPETITIVO

SITIOS DE REFERENCIA proporcionan enlaces a sitios importantes en su industria

<https://www.argentina.gob.ar/ambiente/control-y-monitoreo>
<https://www.evernex.com/es/reciclaj/>
<https://reciclarg.com/>
<https://www.centrobasuracero.com.ar/>
<https://www.raee-recicla.com/>
<https://www.rlabel.org/es/>
<https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/que-es-basura-tecnologica>

Análisis de Proyectos Similares

EKO A

EKO A Un programa para la inclusión digital, la equidad social y el cuidado ambiental, dependiente de UNLP (Universidad Nacional de La Plata).

Este programa consiste en recibir equipamiento informático de empresas, instituciones y/o particulares que clasifican para su donación, reparación o desmantelamiento. El equipamiento comprende: CPU, monitor, teclado, mouse, impresora, notebook, tablet, celulares, entre otros.

Los mismos se acondicionan y reutilizan las partes y componentes para armar nuevos equipos que luego serán donados a distintas instituciones. Incluye el proceso de reparación, instalación del sistema operativo,

aplicaciones educativas, configuración, puesta a punto hasta el test de estrés para comprobar su correcto funcionamiento.

Los equipos reacondicionados se donan a instituciones sin fines de lucro o de bien público. Muchas de ellas se encuentran en zonas vulnerables o con problemas socioeconómicos. Los equipos llevan instalado un sistema operativo y un paquete de aplicaciones educativas.

También cuentan con actividades de formación como el curso de Armado de Pc, Prácticas preprofesionales para estudiantes secundarios de escuelas técnicas y de la UNLP, Becas de experiencia laboral destinadas a estudiantes de la UNLP

EKOA nació en el 2009 como un Proyecto de Extensión Universitaria conocido como E-Basura. Donde se propiciaba la reutilización de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE), la inclusión digital, la equidad social y la educación ambiental. Desde entonces siguieron creciendo y ampliando horizontes, para ya en el 2017 pasar a ser en un Programa de la UNLP con el propósito de continuar transformando realidades.

fuelle: <https://ekoa.unlp.edu.ar/>

RECICLARG

Reciclarg es una empresa que brinda soluciones para empresas, instituciones y personas. Cuenta con una planta con procedimientos para convertir los residuos eléctricos y electrónicos en un recurso.

Para llevar esto a cabo, recolectan los residuos llevándolos a su planta, instalando puntos de recolección donde la gente pueda llevar sus aparatos para que estos no se mezclen con la demás basura orgánica. Se procesan los materiales para separar sus componentes, preparando y acondicionando a los productos electrónicos para poder ser reutilizados.

Lanzaron una línea de diseño sustentable con residuos electrónicos (Artículos de moda y accesorios, Regalos empresariales, Juegos)

Esta empresa adhiere al concepto de minería inversa, recuperando hierro, cobre, oro y plata de los dispositivos electrónicos, buscando evitar una nueva extracción de estos recursos no renovables.

A través de capacitaciones y asesorías, capacitan a la comunidad para la concientización e importancia del reciclado.

fuelle: <https://reciclarg.com/>

MARCA ESTÉTICA DESEADA todas las que se aplican

X	Accesible		Alta tecnología
X	Autorizado		Humilde
X	Cuidado	X	Minimalista
	Clásico		Moderno
X	Limpio	X	Natural / Orgánico
	Corporativo		Juguetería
X	Creíble / Experto	X	Prestigioso
X	Elegante		Retro
	Excitante	X	Sencillo
X	Fresco		Alisar
	Apestoso		Sofisticado
	Artesanal		Severo
X	Útil	X	Elegante

WIREFRAMES

ESTRUCTURA DEL SITIO

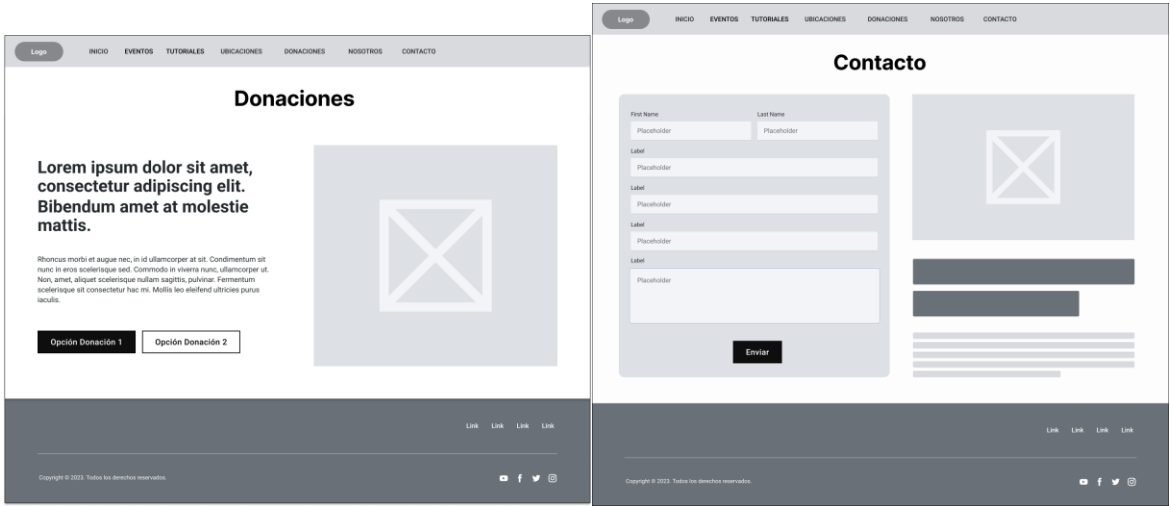
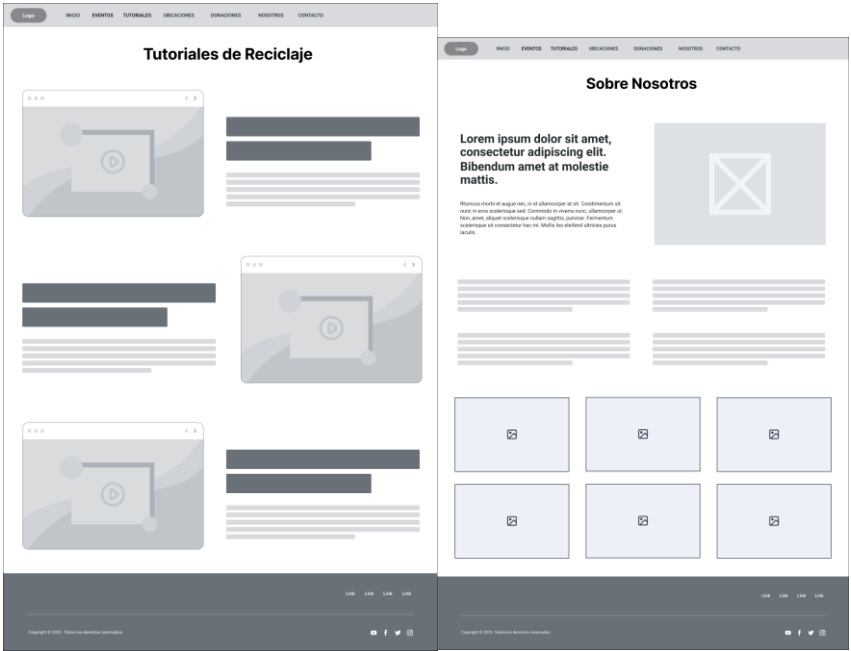
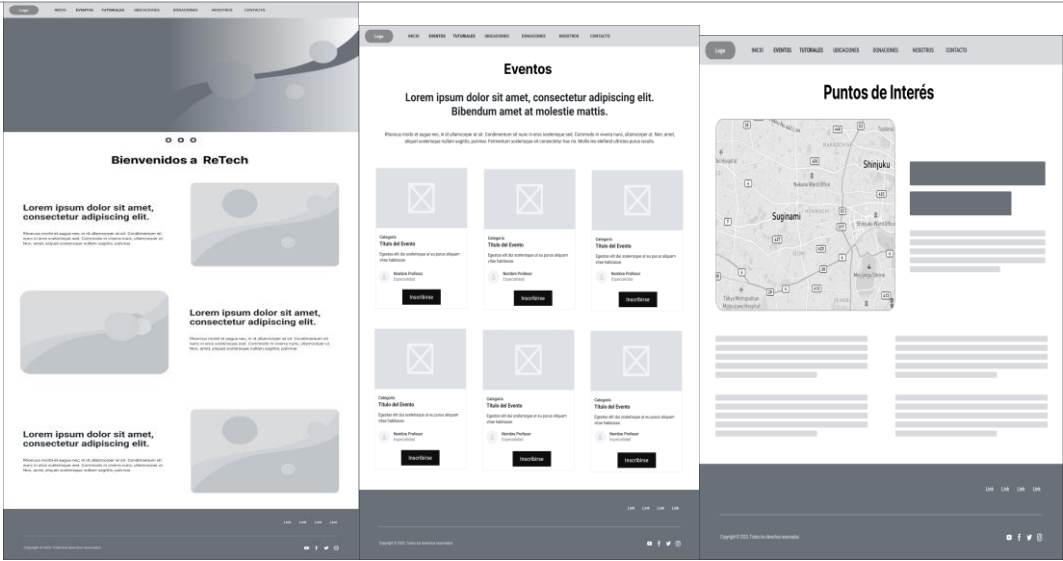
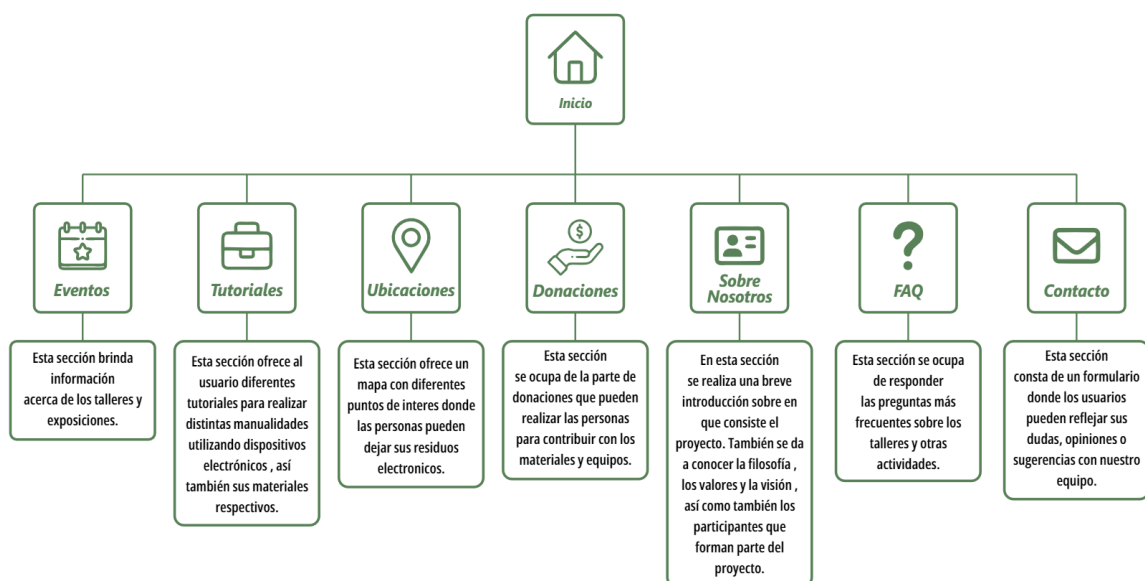


DIAGRAMA DEL SITIO

ReTech Project

Diagrama de Sitio

 ReTech Project 



Grupo 8

HORARIO

RESUMEN DEL CRONOGRAMA

Semana 1: Definición del Proyecto y Recopilación de Información

- **Día 1-2:** Crear un brief detallado, especificando los objetivos, audiencia, funciones principales y diseño esperado.
- **Día 3-4:** Realizar una investigación exhaustiva sobre la basura electrónica, proyectos similares y tecnologías necesarias para el desarrollo del sitio web.
- **Día 5-7:** Crear un esquema detallado de la estructura del sitio web, incluyendo las secciones, subsecciones y funcionalidades necesarias.

Semana 2: Diseño y Contenido Estático

- **Día 1-2:** Maquetar el contenido estático para las secciones principales del sitio web, incluyendo el diseño del menú de navegación y el pie de página.
- **Día 3-4:** Crear el slider de la sección "Inicio" con imágenes de jóvenes aprendiendo informática y dispositivos electrónicos siendo reciclados.
- **Día 5-7:** Desarrollar la campaña informativa sobre el proyecto, incluyendo texto, imágenes y posiblemente un video introductorio.

Semana 3: Desarrollo de Secciones Específicas

- **Día 1-2:** Diseñar y desarrollar la sección "Acerca de Nosotros" con la historia y misión de ReTech.
- **Día 3-4:** Crear la sección "Contacto" con el formulario de consulta y la información de contacto.
- **Día 5-7:** Agregar información estática a la sección "Donaciones", explicando cómo contribuir con dispositivos electrónicos en desuso.

Semana 4: Funcionalidades Específicas

- **Día 1-2:** Implementar la pasarela de pagos para donaciones en línea, asegurando que sea segura y fácil de usar.
- **Día 3-4:** Integrar un mapa interactivo con puntos de interés para dejar dispositivos electrónicos en desuso, utilizando servicios de mapas como Google Maps.
- **Día 5-7:** Realizar pruebas exhaustivas para asegurar que las funcionalidades de donaciones y el mapa de puntos de interés funcionen correctamente.

Semana 5: Interactividad y Dinamismo

- **Día 1-3:** Crear el formulario de voluntariado, permitiendo que los voluntarios se registren y aparezcan dinámicamente después del registro.
- **Día 4-5:** Implementar la sección de Preguntas Frecuentes (FAQ) y agregar enlaces a las redes sociales de ReTech.

Semana 6: Pruebas Finales y Lanzamiento

- **Día 1-3:** Realizar pruebas exhaustivas del sitio web para asegurar que todas las funcionalidades estén operativas y que no haya errores.
- **Día 4-5:** Alojar el sitio web en un servicio de hosting, configurar el dominio y realizar pruebas finales de rendimiento.
- **Día 6-7:** Lanzar el sitio web oficialmente y realizar pruebas adicionales para asegurar que todo funcione correctamente en el entorno de producción.

HITOS IMPORTANTES / PLAZOS

Semana 1: Definición del Proyecto y Recopilación de Información

- **Brief del Proyecto:** Crear un documento detallado que establezca los objetivos, audiencia, funciones principales y diseño esperado del sitio web.
- **Investigación Completa:** Realizar una investigación exhaustiva sobre la basura electrónica, proyectos similares y tecnologías necesarias para el desarrollo del sitio web.
- **Estructura del Sitio Web:** Crear un esquema detallado de la estructura del sitio web, incluyendo las secciones, subsecciones y funcionalidades necesarias.

Semana 2: Diseño y Contenido Estático

- **Maquetación del Contenido:** Crear maquetas del contenido estático para las secciones principales del sitio web, incluyendo el diseño del menú de navegación y el pie de página.
- **Slider de la Sección "Inicio":** Desarrollar el slider de la sección "Inicio" con imágenes relevantes y un mensaje claro sobre la misión de ReTech.
- **Campaña Informativa:** Crear una campaña informativa sobre el proyecto, incluyendo texto, imágenes y posiblemente un video introductorio.

Semana 3: Desarrollo de Secciones Específicas

- **Sección "Acerca de Nosotros":** Diseñar y desarrollar la sección "Acerca de Nosotros" con la historia y misión de ReTech.
- **Sección "Contacto":** Crear la sección "Contacto" con el formulario de consulta y la información de contacto.
- **Sección "Donaciones":** Agregar información estática a la sección "Donaciones", explicando cómo contribuir con dispositivos electrónicos en desuso.

Semana 4: Funcionalidades Específicas

- **Pasarela de Pagos:** Implementar la pasarela de pagos para donaciones en línea, asegurando que sea segura y fácil de usar.
- **Mapa de Puntos de Interés:** Integrar un mapa interactivo con puntos de interés para dejar dispositivos electrónicos en desuso, utilizando servicios de mapas como Google Maps.

Semana 5: Interactividad y Dinamismo

- **Formulario de Voluntariado:** Crear el formulario de voluntariado, permitiendo que los voluntarios se registren y aparezcan dinámicamente después del registro.
- **Sección de Preguntas Frecuentes (FAQ):** Implementar la sección de Preguntas Frecuentes (FAQ) para responder a las consultas comunes de los usuarios.
- **Integración de Redes Sociales:** Agregar enlaces a las redes sociales de ReTech para fomentar la participación y el seguimiento en línea.

Semana 6: Pruebas Finales y Lanzamiento

- **Pruebas Exhaustivas:** Realizar pruebas exhaustivas del sitio web para asegurar que todas las funcionalidades estén operativas y que no haya errores.
- **Alojamiento y Configuración del Dominio:** Alojar el sitio web en un servicio de hosting, configurar el dominio y asegurarse de que el sitio sea accesible públicamente.
- **Lanzamiento Oficial:** Lanzar el sitio web oficialmente al público, anunciando su disponibilidad y promocionándolo a través de canales de marketing y redes sociales.

Fuentes:

UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean (2010), Investigadora Responsable Los Residuos electrónicos: un desafío para la sociedad del conocimiento en América Latina y el Caribe

Iberdrola (s/f) Qué es la basura tecnológica La contaminación tecnológica, un problema del siglo XXI
<https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/que-es-basura-tecnologica>