

A man with a beard and a plaid shirt is standing in a park, looking at his smartphone. He is holding the phone with both hands. A bicycle is parked next to him. The background shows trees and a paved path. The word "Approx" is overlaid in the center of the image, with the 'o' replaced by a location pin icon.

Approx

IDEA DEL PROYECTO



Un prototipo funcional que facilite el intercambio de bienes y servicios de proximidad.



El objetivo, promover el sentido de comunidad y confianza entre los residentes de un barrio.

IDEA DE PROYECTO LEAN CANVAS

1 Problem

- Poca comunicación y cooperación entre vecinos
- Necesidad de intercambio de productos y servicios de proximidad

Existing alternatives

- Bancos de tiempo
- Wallapop

7 Cost structure

- Pendiente de definir

4 Solution

- Un portal que promueva y facilite el intercambio de productos y servicios entre personas residentes en un radio geográfico muy próximo

8 Key metrics

- N° usuarios registrados
- N° de intercambios realizados
- Índice de satisfacción usuarios
- Dimensión de la red de conexiones entre usuarios

5 Channels

- Internet, oficinas de atención ciudadana, oficinas de distrito, servicios del Ayuntamiento

3 U.V.P

“Un servicio que genera nuevas redes de confianza e intercambio entre vecinos”

High-level concept

- Redes de consumo y economía colaborativa

9 Unfair Advantage

- Actúa por barrios y aúna productos y servicios

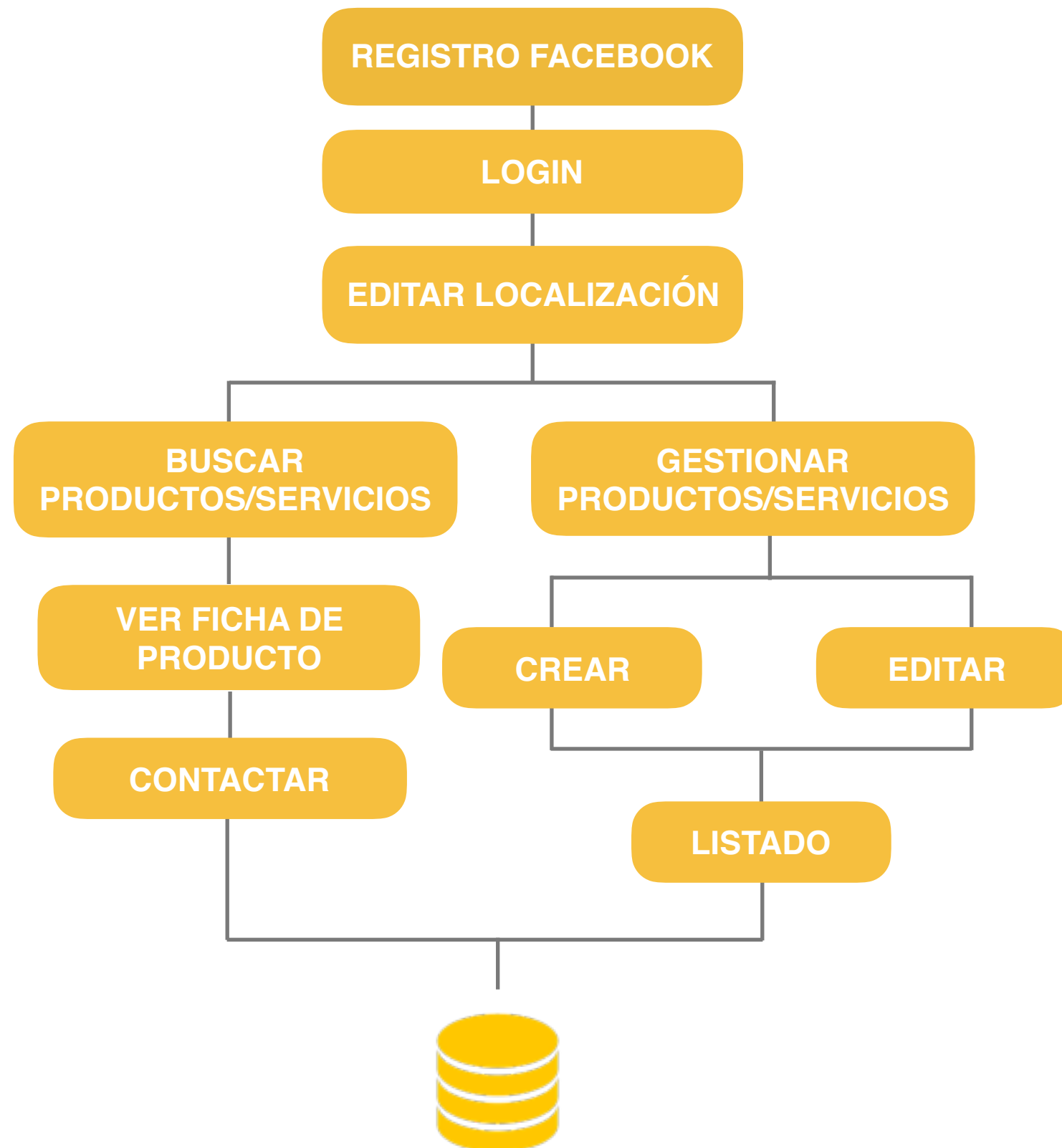
2 Customer segments

- Ciudadanos habituados al uso de la herramientas TIC que buscan conectar con sus vecinos para potenciar el sentido de comunidad, beneficiándose de productos y servicios de proximidad

6 Revenue streams

- Ayuntamientos, servicios sociales, oficinas de distrito
- Comercios de barrio (publicidad)

Reduce costes estructurales en la provisión de servicios públicos y facilita datos para análisis de necesidades



GESTIÓN DEL PROYECTO

Dificultades iniciales:

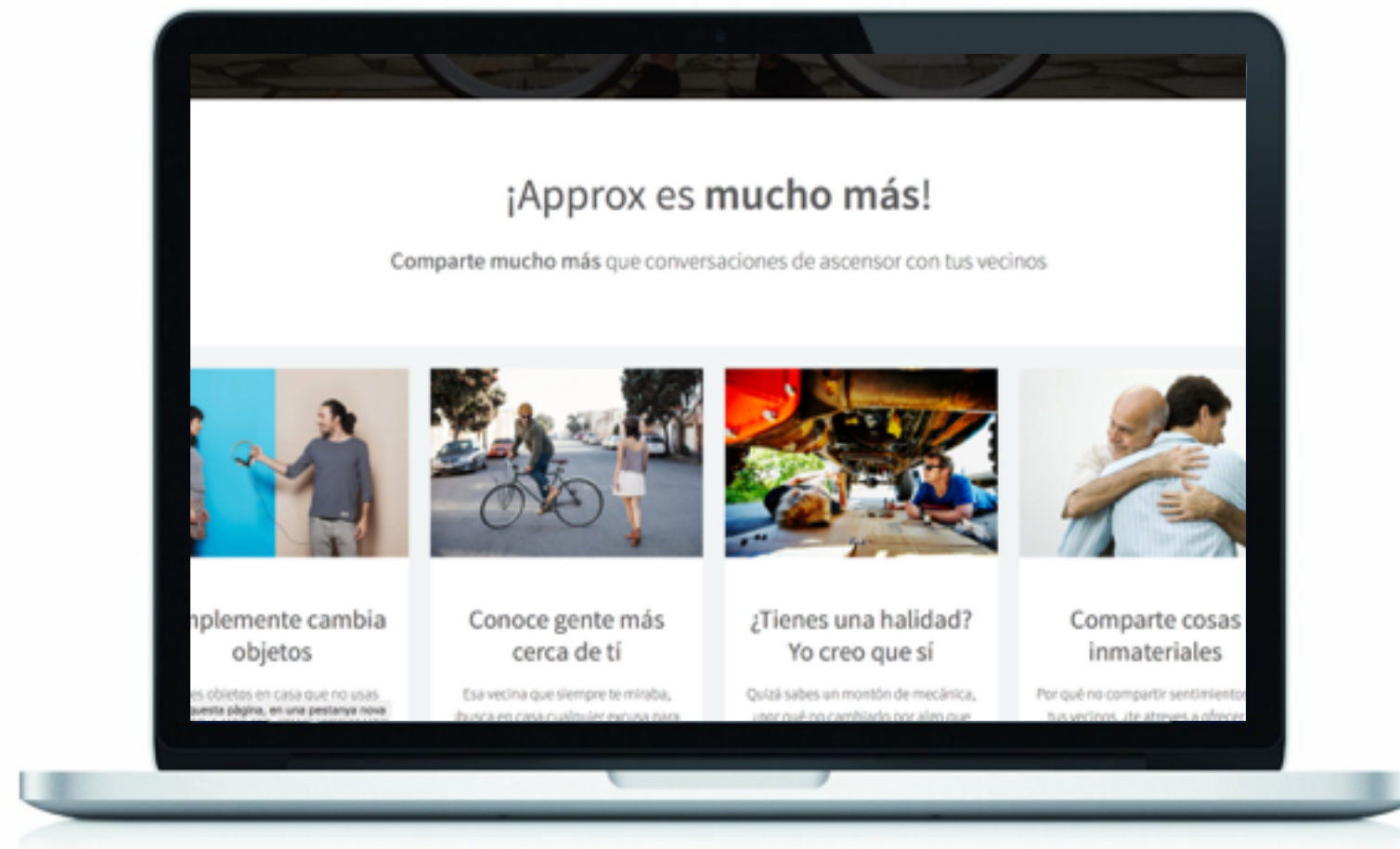
- Falta de conocimientos de programación
- Complejidad del proyecto
- Identificación de habilidades en el equipo para distribuir el esfuerzo



GESTIÓN DEL PROYECTO

Lecciones aprendidas:

- Buscar soluciones alternativas en las que todos pudiésemos colaborar
- No subestimar el trabajo, realizar un MVP acorde a nuestras posibilidades
- Análisis de competencias, la importancia de tener un equipo equilibrado



VELOCIDAD DE TRABAJO

Objetivo sprint 1:

Diseñar el 20% de funcionalidades que aportan el 80% del valor

SPRINT 1 - 1ª y 2ª semana

TAREAS REALIZADAS	PUNTOS DE ESFUERZO
Login	1,2
Alerta interés con formulario	5
Crear productos nuevos	7,4
Búsqueda listado de productos	10
Geolocalización	1,8
Cambio de radio de búsqueda	2,1
Listar productos y servicios	2,4
Eliminar productos	1,2
Modificar productos	1
Registro via facebook	3
TOTAL PUNTOS	35,1

VELOCIDAD DE TRABAJO

Objetivo sprint 2 - 1ª semana:

Añadir funcionalidades que complementan el diseño y usabilidad del prototipo.

SPRINT 2 - 1ª semana

TAREAS REALIZADAS	PUNTOS DE ESFUERZO
Acceso directo a pantalla mapa una vez logeados	1
Cambio icono cursor en mapa editar posición	3
Opción listado resultados búsqueda en mapa o listado	3
Registro via email	5
Centrar posición en mapa cuando se pincha ficha resultado	6
Variación de num. resultados en cada búsqueda	6
Banda scroll fina al lado del listado en página de búsqueda	8
Banda superior información de resultados en página búsqueda	3
Fichas de productos con nombre de usuario anunciante	4
Cambiar campos formulario editar perfil	5
TOTAL PUNTOS	44

VELOCIDAD DE TRABAJO

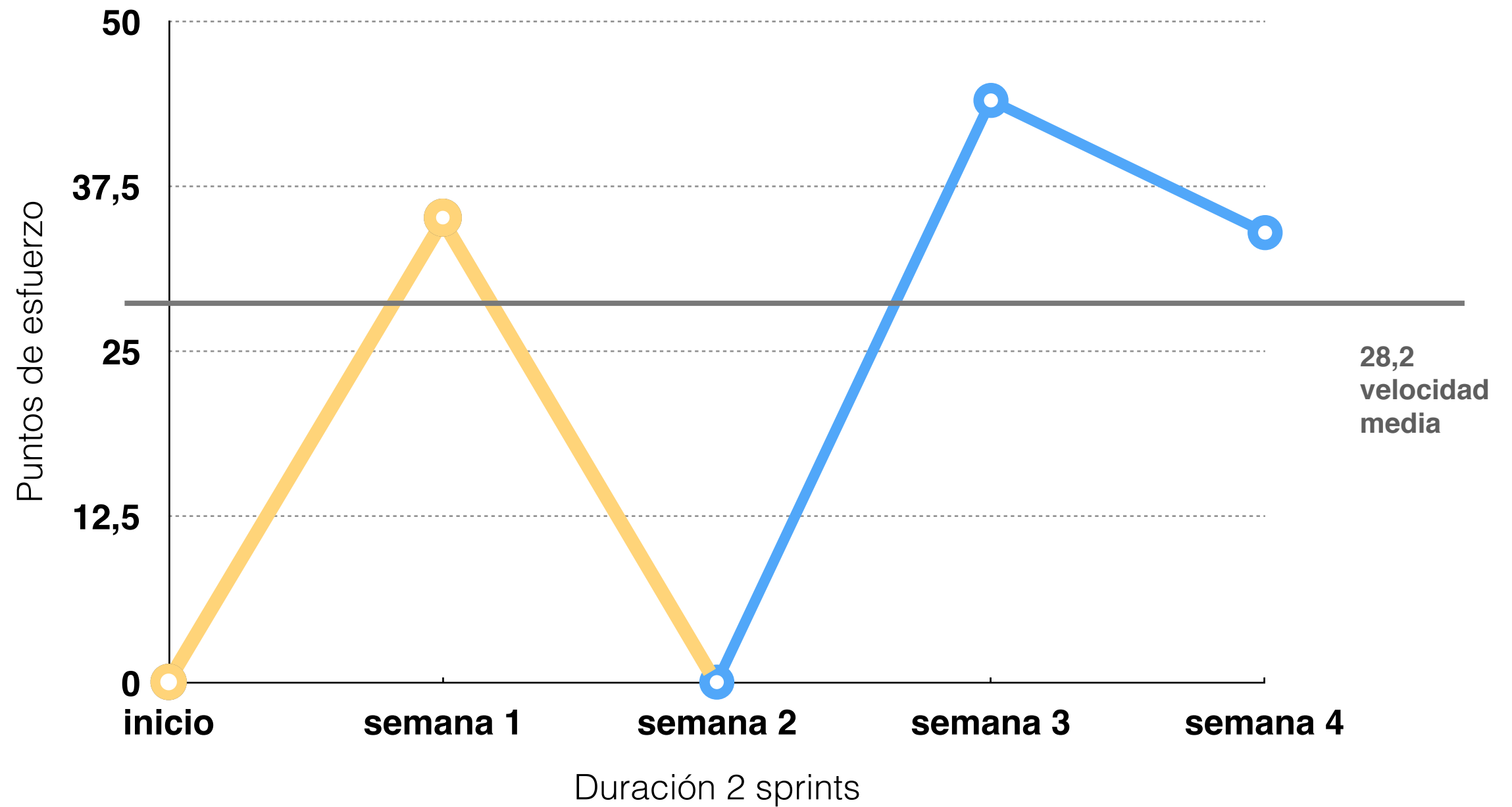
Objetivo sprint 2 - 2ª semana:

Perfeccionar funcionalidad y detalles de diseño y preparar la presentación.

SPRINT 2 - 2ª semana

TAREAS REALIZADAS	PUNTOS DE ESFUERZO
Formulario y interacción landing page	1
Botón confirmación eliminar producto	1/2
Revisar copys	1
Formulario de contacto dentro de inline	3
Modal entrada	2
Link logo a página de búsqueda	1/2
Fondo debajo de listado resultados de búsqueda	1/2
Al finalizar la edición y creación de productos vuelta al listado	1
Editar perfil redireccionado	1/2
Definir contenido documento presentación	12
Formalizar documento presentación final	12
TOTAL PUNTOS	34

VELOCIDAD DE TRABAJO



■ Sprint 1
■ Sprint 2

MEJORAS INTRODUCIDAS

DINÁMICAS DE TRABAJO

1. DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO SEGÚN PERFIL Y SKILLS

1

**Gestión de historias de
usuario y documentación**

2

Diseño y UI

3

Interacción y prototipado

RETROSPECTIVA

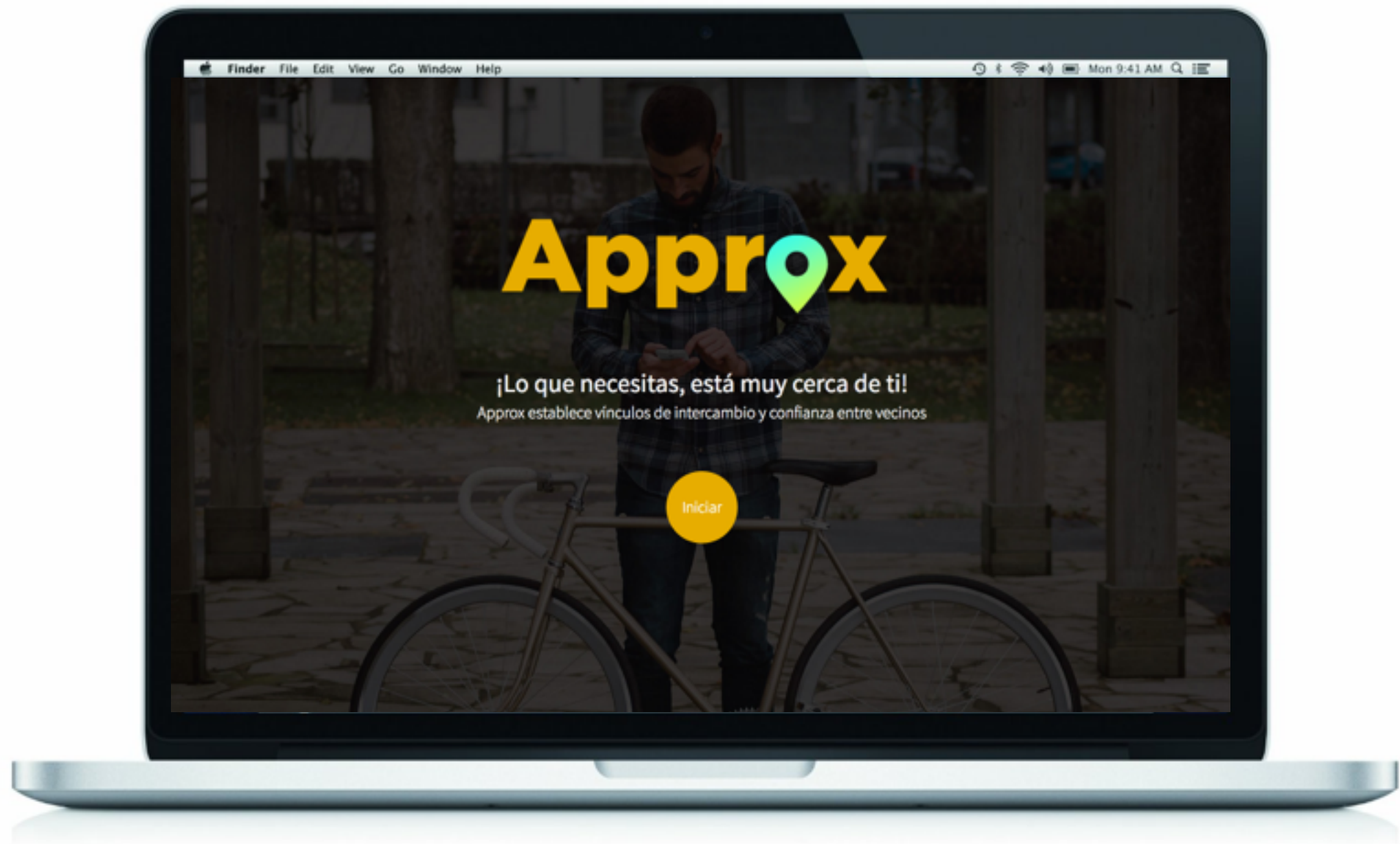
¿QUÉ CAMBIARÍAMOS HOY?

Anticiparíamos la elección de la plataforma con la cual desarrollar nuestro producto y empezar a medir nuestra velocidad lo antes posible

Cambiaríamos el sistema de control de versiones, que dificultó el trabajo al tener la limitación de poder acceder al archivo de la última revisión del producto de uno en uno.

Cambiaríamos el registro de los sprints de Trello, que archivamos sin una sistemática y que hacía difícil recuperar para evaluar los sprints anteriores (archivar listas "done" con el nombre del sprint, por ejemplo) Evitaríamos introducir cards nuevas durante un sprint, procurando guardarlas para el sprint siguiente.

DEMO LANDING



DEMO PROTOTIPO

