**Sistema de Apoyo a los Puntos Limpios**

**Documento de Visión**

**Version 2.0**

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 29/04/19 | 1.0 | Descripción inicial | Grupo de Desarrollo |
| 8/5/19 | 1.1 | Finalización | Grupo de Desarrollo |
| 4/6/19 | 2.0 | Corrección post sprint-retrospective | Grupo de Desarrollo |
|  |  |  |  |

**Table of Contents**

[**Vision Statement**](#_k8r16ji3zr48) **4**

[**Target Group**](#_og5f6oxg4vpw) **4**

[**Needs**](#_71l5p1377jp3) **4**

[**Product**](#_9qdqnkq8su2v) **5**

[**Business Goals**](#_5a99yokskne0) **6**

[**Risk**](#_ekxmhkfq9e76) **6**

**Vision**

# Vision Statement

Desarrollar una herramienta para obtener datos sobre el reciclado de la población municipal en los Puntos Limpios Itinerantes.

# Target Group

Users:

* Vecinos involucrados con el reciclado municipal.
* Subsecretaria de medio ambiente.

En cuanto a los vecinos, se notó un importante deseo por reciclar, generar un cambio, y empezar a cuidar el medio ambiente, pero también una cierta impotencia por no saber cómo hacerlo. Por estas razones, los vecinos de la ciudad son el principal público al que se apunta y al que se intenta incentivar.

También está destinado a otro tipo de stakeholders interesados en el producto, tales como otros municipios, empresas interesadas en la inversión, crecimiento, y consecuente expansión del sistema, o corporaciones interesadas en la compra del sistema y su patente.

# Needs

En cuanto a las necesidades de los vecinos, se destacan las siguientes:

* Obtener una herramienta, un medio para ayudar a reciclar y comprometerse con el cuidado del medio ambiente.
* Estimar el consumo diario sobre un producto específico para evaluar hábitos cotidianos en el hogar.

Mientras que del lado del Product Owner, notamos:

* Proveer estadística respecto del ahorro económico producto del material reciclado para incentivar el uso del sistema.
* Obtener información actualizada sobre el volumen del material reciclable disponible en cada zona o región de la ciudad para facilitar la gestión en la organización de la recolección.
* Especificar rango horario y lugar de los puntos de recolección itinerantes para posibilitar el reciclado.

# Product

* Facilidad en manejo de usuario: el sistema debe permitir hacer uso de sus funcionalidades para personas de cualquier edad, de cualquier ámbito de la sociedad y aún sin demasiados conocimientos previos de tecnología.
* Mapa virtual con geolocalización exacta de Puntos Limpios y recolectores: contará con esta característica, suficientemente pulida en su funcionamiento para una sincronización perfecta con el tiempo real.
* Interfaz amigable: tendrá que ser simple a la vista, con estética de alto nivel (en otras palabras, debe provocar ganas de hacer uso de ella).
* Soporte en múltiples sistemas operativos móviles, como Android e iOS.
* Estadísticas en tiempo real, al igual que la geolocalización.
* Escalabilidad: capaz de mejorar en el tiempo, añadiendo características de fácil manera.
* Simple mantenimiento: debe necesitar poco personal para su mantenimiento periódico.

# Business Goals

Desde la perspectiva del Product Owner, el objetivo del negocio es la reducción de gastos municipales a través de datos brindados por los vecinos de la ciudad, optimizando logísticamente la recolección y tratamiento de residuos sólidos.

Visto desde el equipo de desarrollo, lo que se busca principalmente es sumar experiencia en este tipo de proyectos que presentan cierta complejidad, ya que se ve involucrada de forma directa la sociedad y su vida cotidiana. También se busca aprender a tratar con entidades de más relevancia, como lo es en este caso un Municipio.

# Risk

* El usuario no desea la aplicación como asistente de recolección, dificultando la tarea de obtención de datos.
* El objetivo de presentar funcionalidades en tiempo real al 100% se ve afectado por la velocidad de internet que se dispone en la ciudad.
* Los plazos temporales requeridos por el cliente (Municipio) resultan escuetos para los plazos acostumbrados por el equipo.
* El equipo de desarrollo no se encuentra capacitado de forma íntegra para llevar a cabo las funcionalidades del proyecto y se necesita más tiempo del esperado para capacitarse, retrasando el trabajo general.
* Ante las actualizaciones que los sistemas operativos móviles lanzan frecuentemente, la aplicación desarrollada no logra responder de la mejor manera: es decir, su estabilidad no resulta ser la mejor posible.
* La aplicación presenta riesgos de seguridad.
* El sistema consume una considerable cantidad de batería o datos móviles (cuando se usa sin red Wi-Fi), provocando basto rechazo en el público.
* Se lanza al mercado otra aplicación con similares características y objetivos (por más que no sea de ámbito municipal), relegando así el uso de la misma.
* La aplicación de Cámara de cada teléfono móvil no puede enlazarse de forma optimizada al sistema en desarrollo debido a su poca flexibilidad.