

-Game Zone de recollida de deixalleria: Neteja't

RECOLLIDA URBANA DE BROSSA DIFERENCIAT PER BARRIS

Aquesta GameZone es bàsicament plantejara lo següent:

- Recollida de brossa per grups (tant per barris, com per platjes, etc...)
- Crear col·laboració entre els grups per crear una recollida efectiva
- Temes de mèrits/recompensas:
 - Primer premi: 3 premis fixes , 1 variant (premium)
 - Segon premi: 3 premis fixes.
 - Tercers premi: 2 premis fixes.
 - Quart premi: 1 premi fixe.
- Beneficis col·lectius: millors de barri,
- Beneficis personals: - Recollida de brossa "porta a porta".
 - Al intentar crear menys residus, la gentu buscara maneres de estalviar comprar coses innecessàries y aprofitar d'altres = a estalvi econòmic personal.
- Quedades de recollides de brossa.
- Grups tindran autogestió
 - El propis grups elegiran el seu representant
- Fes col·laboració amb els de Mataró Neta :
 - El seus treballadors actuaran com a tutors/mestres quan es fagin quedades de grup per netejar.
- Festa brossa anual
- Recollida de premis trimestral
- Creació d'events
- Recollir deixalleria reciclable fa guanyar punts i els kg de la no reciclable farà que els punts per kg de la reciclable varin, es a dir, si 1 kg de brossa reciclable són 5 punts, tenir més o menys kg de brossa no reciclable fa que els punts per kg de la brossa reciclable pujin o baixin.
- El nostre projecte comparat al ja crear presenta millors molt obvis com per exemple:
 - Gent que no tingui fills no l'interessara rebre aquesta mena de recompensa com les sortides gratuïtes escolar.
 - Nosaltres ens canviem aportem premis que afecten a tipus de persones tant grans com petits.
 - Aporta autogestió que es algo que no aporta, es a dir, mitjàs de contacte entre ells.
 - Una app i una pagina que permet al ciutadà participar molt més fàcilment i més desacomodat

Problemes:

motivació personals

***Premis:**

-Premis trimestrals

-Accesoris, objectes reconeixement(medalles, trofeu), premi gran

2n idea:

REALITAT AUMENTADA

En zones històriques o d'arquitectura antiga ficar un lloc de visita o informació el qual et donaran unes ulls de realitat augmentada que et permetrà veure i aprendre sobre aquell lloc

3r idea:

APP D'INCIDENCIES

APARTATS APLICACIÓ (fet)

Menú:

Perfil

Inici

Classificació

Events(Projecte futur)

Incidències

Suggeriments/millors gener

eals

- **Poder explicar el projecte en una frase**

El nostre projecte consisteix en fomentar a la ciutadania a reduir els residus que generen.

- **Productes acabats**

Pàgina web promocionant la app.
Diseny de la aplicació (bàsica).
BD sobre el projecte.

- **Valors que aportem amb el nostre projecte que sigui diferent**

Aportem la interacció dels ciutadans a que deixin la ciutat més neta. També aportem motivació per a què es redueixin els residus que es generen.

- **Target i motivació ciutadana**

El target principal és la gent.
Motivem a la ciutadania mitjançant la nostre app, la qual tindria una secció dedicada a la publicació de ciutadans que no desaprofiten els residus. També, a través de la nostre pàgina web, publicariem vídeos i informació al respecte.

- **Espai públic**

La nostra idea valora el espai públic. El fet d'haver-hi una reducció de residus provocaria una ciutat més neta.

- **Costos que genera i com es recuperara**

- **Slogan o nom de projecte**

SLOGAN: Per una ciutat més neta!
NOM DEL PROJECTE: Neteja't!

Video: (fet)

així es matara actualment:
fotos de escombraries
t'agradaria canviarla?
neteja't
per una ciutat mes neta

Ficariem un seguit de normes/pasos a seguir

Exposició (7 min):

- imatge val més que mil paraules
- contingut estil 2 coses importants
- contingut:
- problemàtica:
 - exemple concret
 - target
 - 2. solució proposada
 - frase resum
 - tecnologia clau
 - utilitat i funcions del producte
 - nom del producte

3. descripció del prototip

descripció del producte definitiu

model de implantació

fases de execució

sostenibilitat del projecte (diners)

(power)

clar

concis

visual

(esquemes sencills)

1 diapo per tema

criteris d'avaluació explicarlos

trobar la manera de diferenciar del restre de projecte

ser recordats (especials)

HISTORIA (entusiasme a l'hora de explicar el projecte)a

PART PROGRAMA:

Partirem d'un valor absolut del total de brossa recollida no reciclada, a partir d'això lo que farem seria dividir per el numero d'habitants de cada barri, d'aquesta manera sabrem el valor absolut de cada barri i el qual hauran de partir, llavors el repté sera arribar al 50% aquí

est any, es a dir, no superar del 50%, si ho aconseguen doncs sera premiat amb un valor que caldra que els del barri.

Un cop tenim fet el programa doncs amb IntelliJ creem la BDD juntament amb els seus Insert into etc....

Llavors quan creem els dominis i les connexions a la BDD i oper ultim fem els arxius REST.

Com podem veure aquí en el arxiu HistorialREST podem veure que tenim 4 funciones que ens retornen llistes o un valor de la taula que especifiques, que en aquest cas será la taula Historial.

```
@Autowired
private HistorialDAO historialDAO;
//Aquí retornara una llista de tots els valors de la taula historial
@GetMapping(value = "all", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
public List<Historial> getAllHistorial() { return historialDAO.getAllHistorial(); }
//Aquí et donen una llista del historial dels anys
@GetMapping(value = "get/year/{any}", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
public List<Historial> getHistorialPerAny(@PathVariable int any) { return historialDAO.getByYear(any); }
// Aquí et dona una llista de de id de l'historial
@GetMapping(value = "get/barri/{id_barri}", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
public List<Historial> getById(@PathVariable int id_barri) { return historialDAO.getByBarri(id_barri); }
//Aquí et dona un any del historial
@GetMapping(value = "get/{id_barri}/{year}", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
public Historial getById(@PathVariable int id_barri, @PathVariable int year) {
    return historialDAO.getByIds(year, id_barri);
}
}
```

```
@Autowired
private CiutatDAO ciutatDAO;
//Aquí retornara tots els valors de la taula Ciutat
@GetMapping(value = "all", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
public List<Ciutat> getAllCiutat() { return ciutatDAO.getAllCiutat(); }
//Aquí retorna un valor que sera la id de la ciutat
@GetMapping(value = "/id/{id}", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
public Ciutat getById(@PathVariable int id) {
    System.out.println(id);
    return ciutatDAO.getCiutatById(id);
}
}
```

```

    @Autowired
    private BarriDAO barriDAO;

    // Aquí lo que fem es retornar tots els valors en llista de la taula barris
    @GetMapping(value = "all", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
    public List<Barri> getAllBarris() {
        return barriDAO.getAllBarris();
    }

    // Aquí ens retornara les dos dades que son els anys i la id de barri que s'utilizata per fer la operacio
    @GetMapping(value = "get/kilos_actuats/{year}/{id_barri}", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
    public double getPercentatgeKilosActualsBarri(@PathVariable int id_barri, @PathVariable int year) {
        return barriDAO.getPercentatgeKilosActualsBarri(year, id_barri);
    }

    // Aquí et retornara un valor que sera la id del barri
    @GetMapping(value = "/id/{id}", produces = MediaType.APPLICATION_JSON_VALUE)
    public Barri getById(@PathVariable int id) {
        return barriDAO.getBarriById(id);
    }
}

```

PENJAR LA PRESENTACIÓ ABANS DE LES 11 DEL DIUMENGE A GITHUB

EXPOSICIÓ:

Per a què:

Sempre que es passeja per mataró es nota que hi ha brossa, tenim com a objectiu fer una reducció de aquesta.

Existeixen altres entitats a Mataró que es dediquen a això però no acaben de aplicar-se els seus metodes. La idea seria cooperar amb aquestes empreses per una mataró més neta

Targets:

El nostre target són els ciutadans i mantenir la ciutat neta.

Es un projecte el qual es pot generalitzar en altres ciutats ja que no depen tant de diners o tecnologia si no del factor humà

1 frase per definir la idea:

El nostre projecte consisteix en fomentar a la ciutadania a reduir els residus no reciclables que generen.

Producte tecnològic clau:

Disposaríem d'una app en la qual la ciutadania podria interectuar en ella i un lloc web d'informació general sobre el reciclatge.

Utilitat i funcionalitat del producte tecnològic:

Fomentar i informar a la gent sobre els beneficis de no generar residus.

Nom del producte:

Neteja't!

Descripció del prototip:

Aplicació destinada a aquells usuaris que es volen posar un repte sobre el reciclatge i la reducció de residus.

Descripció del producte definitiu:**Model d'implementació****Fases d'execució:****Historia APP:**

L'objectiu que tenim com a equip es reduir la quantita de deixalleria no reciclable que produeix la ciutat, d'aquesta manera els usuaris veuran millores tant econòmiques com social ja que el fet de treballar en equip per aconseguir un objectiu comú provoca que la gent es relacioni entre si, i mes si son del mateix equip.

Per aconseguir aquest objectiu hem creat una APP anomenada Neteja't, aquesta APP ajudara al usuari a tindre un seguiment del repte que esta fent en equip amb el seu barri.

L'usuari quan entri a la APP tindrà dos opcions primarias , Inici de Sessió i Registre, un cop iniciem sessió l'usuari entrara a la seva interfície de grup, veure quin % té actualment el seu grup i veure d'aquesta manera pensar com portar-ho millor si estan malament, a demes la propia app tindrà un programa que depenent del % que porti donar un missatge motivacional amb un consell que ajudi a millorar.

Seguidament l'usuari tindrà accés també a veure una Classificacion on podrà veure com porten el repte els altre barris i d'aquesta manera crear una mena de competitivitat que ajudi a impulsar al usuari a incitar als demes veïns del seu barri per aconseguir el repte plantejar.

A demes també té l'opció de que pugui l'usuari pugui comentar alguna suggerència o manera de reciclar millor o també si vols notificar d'alguna incidència que ha tingut.

I com a futurs projectes que tenim pensat aplicar son diversos eventos conjuts com per exemple fer un footing/deixalles o també recollidas campals en festes populars o llocs turistics com els platges...

Tema economic:

Els premis seran pagats per nosaltres com a risc d'empresa , pero farem un tracte amb l'ajuntament semblant a l'acció que es va fer a Rubí , que consisteix en posar un preu estable del tractament de la brossa organica, d'aquesta manera al llarg de x temps si la app fomenta lo que aquest preu anirà baixant ja que no es tirarien tanta brossa organica, llavors aquesta diferència que es generi sera benefici nostre que anirà a millorar la nostra APP com per exemple donar premis més grans als barris que compleixin amb els nous reptes.