

“Sesión 2 — Definir el problema y los criterios de éxito”

Resumen del Proyecto

El proyecto está alineado con el ODS 12: Producción y consumo responsables, buscando reducir la generación de basura y promover la reutilización de productos. La población objetivo son jóvenes universitarios y adultos de clase media que buscan opciones económicas y sostenibles para comprar productos de segunda mano, así como personas interesadas en reducir su huella ecológica mediante el consumo responsable.

1. Revisión del ODS y población objetivo

Aspectos de la población directamente afectados

1. Impacto económico:

Los jóvenes universitarios y adultos de clase media son afectados porque necesitan opciones más accesibles para conseguir productos. El consumo desechable los obliga a gastar más dinero en artículos nuevos en lugar de poder reutilizar o conseguir productos de segunda mano confiables.

2. Impacto ambiental y de conciencia social:

Viven en un entorno con mucha basura y desperdicio, lo que hace que noten más el problema y se preocupen por la contaminación que generan. Esto hace que quieran consumir de forma más responsable, buscando maneras de reducir su huella ecológica y sentirse parte del cambio hacia un estilo de vida más sostenible.

3. Acceso limitado a soluciones confiables:

Aunque tienen la intención de comprar productos de segunda mano, carecen de plataformas seguras y fáciles de usar que les garanticen productos de calidad y transacciones confiables.

2. Definición del problema

Escriban un enunciado del problema en una sola frase clara y concreta.

Los jóvenes universitarios y adultos de clase media no cuentan con una plataforma sencilla y confiable para comprar y vender productos de segunda mano, lo que provoca más basura y gasto innecesario.

Complementen con una descripción breve (máximo 1 párrafo) que explique el contexto.

En la sociedad actual se generan grandes cantidades de basura debido al consumo desechable. Muchos objetos que todavía tienen vida útil, como ropa, muebles o electrónicos, terminan en la basura, mientras que otras personas necesitan opciones económicas para adquirirlos. Al no existir plataformas fáciles y seguras para este intercambio, se desperdician recursos, se afecta al medio ambiente y se pierde la oportunidad de fomentar un consumo más responsable.

3. Identificación de causas y consecuencias

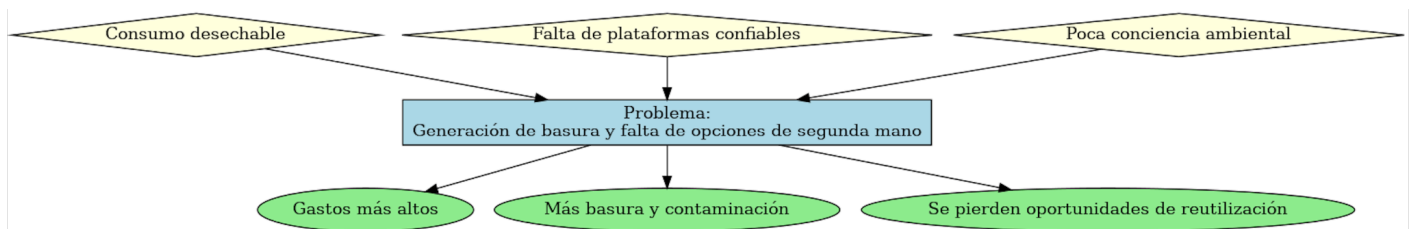
Enlisten las causas principales que originan el problema (mínimo 2).

- Consumo desechable: Las personas compran productos nuevos sin pensar en su reutilización.
- Falta de plataformas confiables: No hay suficientes lugares seguros y fáciles para comprar o vender productos de segunda mano.
- Poca conciencia ambiental: Muchos no saben el impacto que genera la basura en el medio ambiente.

Enlisten las consecuencias que sufre la población objetivo (mínimo 2).

- Gastos más altos: Tienen que gastar más dinero en productos nuevos.
- Generación de más basura: Se tiran objetos que todavía sirven, aumentando la contaminación.
- Pérdida de oportunidades de reutilización: Se desaprovechan productos que podrían ayudar a otras personas.

Representen esta información en un esquema simple tipo lista o diagrama de causa-efecto.



4. Definición de criterios de éxito

Establezcan entre 3 y 5 criterios de éxito medibles para su prototipo. Cada criterio debe responder ¿Cómo sabremos que nuestro prototipo resolvió parte del problema?

1. Registro de usuarios sin errores:
Al menos el 90% de los usuarios deben poder registrarse e iniciar sesión sin problemas durante las pruebas.
2. Publicación de productos sencilla:
El prototipo debe permitir que los usuarios suban información y fotos de un producto en menos de 3 minutos, con éxito en el 85% de los intentos de prueba.
3. Búsqueda efectiva:
La plataforma debe mostrar resultados correctos al usar la barra de búsqueda, con un 90% de coincidencia entre lo buscado y lo encontrado.

Yamel Bujaidar
Emilio Ceja
Paola Rodríguez
Santiago Marcoccia
Alonso Gomez

4. Interacción segura:

Al menos el 80% de los usuarios deben reportar sentirse seguros al interactuar con otros compradores o vendedores en la prueba piloto.

5. Satisfacción del usuario:

Obtener una calificación promedio de satisfacción $\geq 8/10$ en encuestas después de probar el prototipo.