

UNIVERSIDAD SAN BUENAVENTURA

Trueque Market

Fecha: 26/08/2024

Integrantes:

Alejandro Gutiérrez

Brayan Fontecha

Hernán Rojas

Indice

1.Acta de Constitución del Proyecto.....	3
Introducción	3
Propósito y Justificación:	3
Objetivo general.....	4
Objetivos Específicos.....	4
Pregunta problema	4
Alcance del proyecto.....	5
2.Marco Teórico	5

1. Acta de Constitución del Proyecto

Introducción

Nuestro proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación innovadora que permita a los usuarios realizar trueques de conocimientos y objetos con otras personas. Esta herramienta no solo promoverá el intercambio justo y directo, sino que también fomentará la creación de comunidades donde el conocimiento y los recursos sean compartidos libremente, generando un impacto positivo en la vida de los usuarios.

Propósito y Justificación:

La creación de nuestra aplicación de trueques se fundamenta en la creciente tendencia hacia la economía colaborativa y la sostenibilidad. En un mundo donde los recursos son limitados y el acceso al conocimiento es esencial, nuestra plataforma facilita el intercambio directo de objetos y habilidades, promoviendo un consumo más consciente y equitativo.

Entre los principales beneficios, destacamos el ahorro económico para los usuarios, quienes pueden obtener lo que necesitan sin gastar dinero, y el fomento de la sostenibilidad al reducir el desperdicio mediante el reúso de bienes. Además, la aplicación contribuye a la creación de redes de conocimiento, permitiendo que las personas aprendan nuevas habilidades sin necesidad de una transacción monetaria.

Objetivo general

Crear una aplicación que facilite el intercambio directo de objetos y conocimientos entre personas, garantizando transacciones seguras y promoviendo un consumo responsable y colaborativo.

Objetivos Específicos

Desarrollar la funcionalidad de trueque: Implementar un sistema intuitivo que permita a los usuarios publicar, buscar, y negociar intercambios de objetos y conocimientos.

Garantizar la seguridad en los intercambios: Integrar herramientas como geolocalización y un sistema de valoraciones para asegurar transacciones confiables entre los usuarios.

Promover el reúso y la sostenibilidad: Diseñar una interfaz que motive a los usuarios a reutilizar objetos y compartir conocimientos, reduciendo el desperdicio y fomentando un consumo más sostenible.

Optimizar la experiencia del usuario: Desarrollar una plataforma fácil de usar, con una navegación intuitiva y soporte técnico eficiente, asegurando una experiencia positiva para todos los usuarios.

Pregunta problema

¿Cómo aplicar el trueque con una aplicación o página web que permita intercambiar objetos o conocimientos?

Alcance del proyecto

El proyecto alcanza la calidad del consumidor y la aplicación para realizar los trueques de manera eficiente y con la seguridad de que las personas puedan intercambiar de forma segura, así que la aplicación alcance el reconocimiento nacional en Colombia.

2.Marco Teórico

1. Los programas que podríamos utilizar para desarrollar nuestro proyecto serán:

Java: es un lenguaje de programación versátil que se utiliza para programar software y aplicaciones para

muchos sistemas operativos y dispositivos diferentes

HTML: es un lenguaje que se utiliza para estructurar contenido web, permite enlaces, insertar multimedia, crear formularios, etc.

Supabase: es una plataforma de código abierto que simplifica el desarrollo de aplicaciones, proporcionando una base de datos PostgreSQL

-Estos programas pueden llegar a cambiar durante el avance del proyecto

2. Benéficos que podemos llegar a ganar en la aplicación

Los beneficios que podemos ganar son la experiencia y el conocimiento que obtendremos al desarrollar este proyecto y utilizar los diferentes programas que utilizamos para desarrollar la

aplicación después de un periodo de prueba, se financiará por medio de publicidad

3.La experiencia del usuario

Se busca que el usuario tenga una buena experiencia con la aplicación haciendo que sea intuitiva, fácil de usar, segura y de buena calidad así asegurando que la aplicación sea fácil y practica de utilizar para el usuario

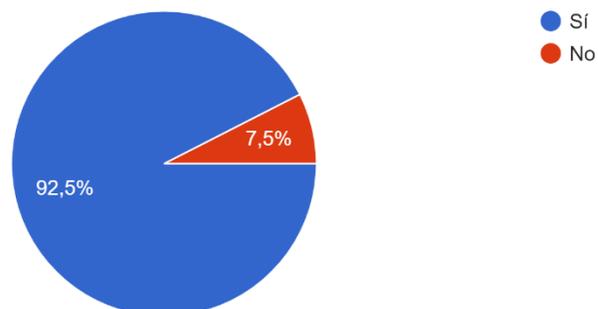
4.Conclusión

Se piensa en crear una aplicación de trueques donde se intercambien objetos, servicios y conocimiento dándole al usuario una buena experiencia con la aplicación y desarrollándola con los diferentes programas y ganando varios benéficos como el conocimiento y también ganando benéficos monetarios por medio de este proyecto

3. Análisis de datos

1. ¿Estarías dispuesto/a a utilizar una aplicación para intercambiar objetos o conocimientos con otras personas?

40 respuestas



En esta pregunta obtuvimos un 92,5% de personas que están dispuestas a realizar intercambios por medio de una aplicación

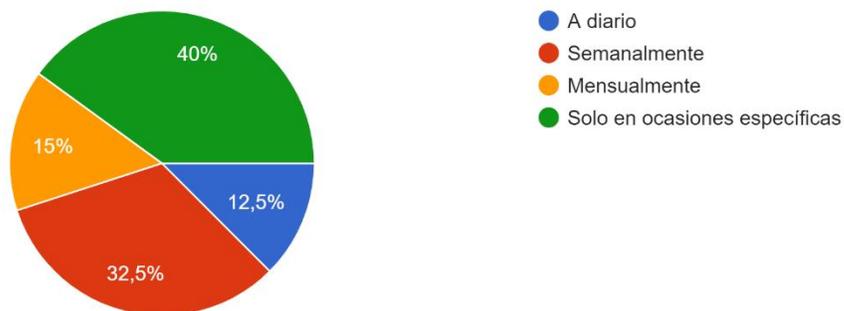
Por otra parte, obtuvimos un 7,5% de personas que no están dispuestas a realizar intercambios por medio de una aplicación de trueques



En esta pregunta obtuvimos que la mayoría de las personas prefieren intercambiar objetos del hogar que conocimientos. 1

3. ¿Con qué frecuencia crees que usarías una aplicación para realizar trueques?

40 respuestas



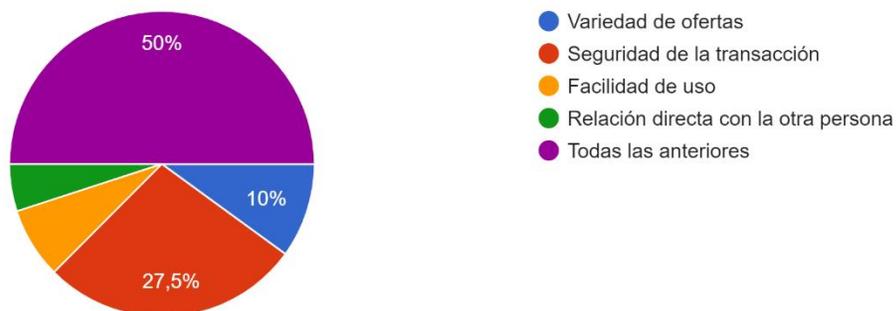
En esta pregunta:

El 40% de las personas están dispuestas a utilizar la aplicación en ocasiones especiales para realizar un intercambio.

El 12,5% de las personas está dispuesto a utilizar la aplicación diariamente.

4. ¿Qué valoras más al realizar un trueque?

40 respuestas

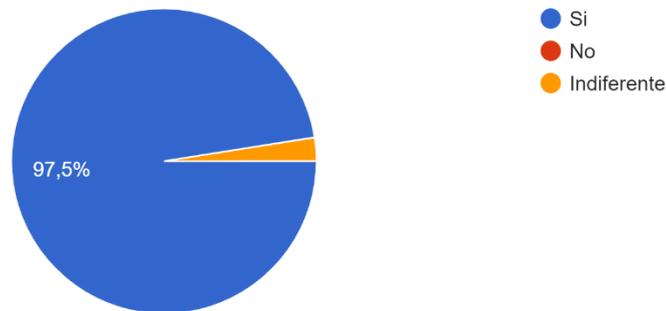


En esta pregunta obtuvimos un 50% de personas que consideran que todas las respuestas son importantes para realizar un trueque.

Por otra parte, obtuvimos un 10% que consideran importante la variedad de ofertas ya que es importante tener un amplio catálogo de objetos para intercambiar.

5. ¿Te interesaría que la aplicación incluyera un sistema de calificación de usuarios para evaluar la calidad de los trueques?

40 respuestas

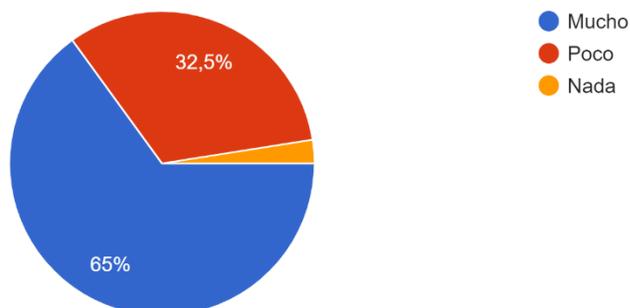


En esta pregunta obtuvimos que a un 97,5% de personas consideran que es importante la calificación de los usuarios ya que esto permite tener más seguridad a la hora de realizar un intercambio.

Por otra parte, obtuvimos que un 2,5% de las personas les resulta indiferente la calificación de usuarios.

6. ¿Cuánto confiarías en un sistema de verificación de identidad para asegurar que los usuarios sean confiables?

40 respuestas

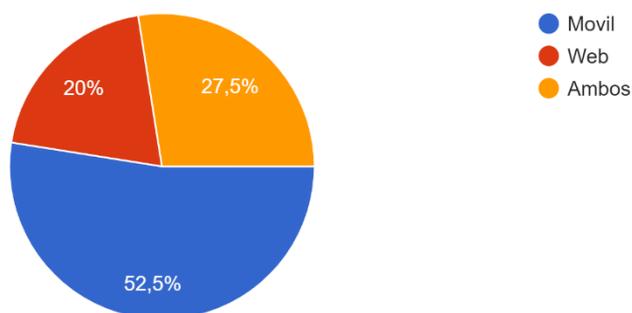


En la siguiente pregunta el 65% de la gente confiaría en el sistema de seguridad para verificar la identidad de las personas.

Por el otro lado el 2,5% de las personas no confiaría nada en el sistema de seguridad para verificar la identidad de las personas.

7. ¿Preferirías usar esta aplicación desde un dispositivo móvil o en una versión web?

40 respuestas

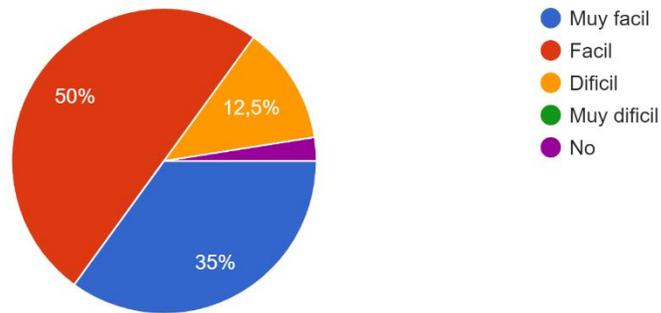


En esta pregunta obtuvimos un 52,5% de personas a las que se les facilita o les gusta más la idea de utilizar una aplicación móvil para realizar sus trueques.

Por otra parte, obtuvimos un 20% que prefieren realizar los trueques por medio de una página web.

8. ¿Qué tan fácil te resultaría usar una aplicación móvil para realizar trueques?

40 respuestas

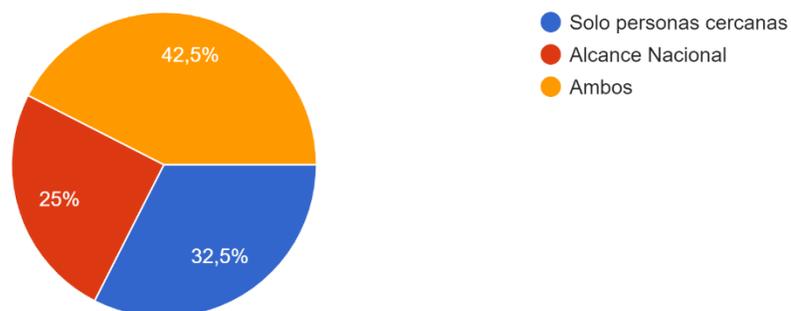


El 50% de los encuestados les resultaría fácil utilizar una aplicación móvil para realizar los trueques.

El 12.5% le resultaría difícil utilizar la aplicación móvil.

9. ¿Te gustaría que la aplicación te conectara solo con personas cercanas a tu ubicación o prefieres un alcance Nacional?

40 respuestas

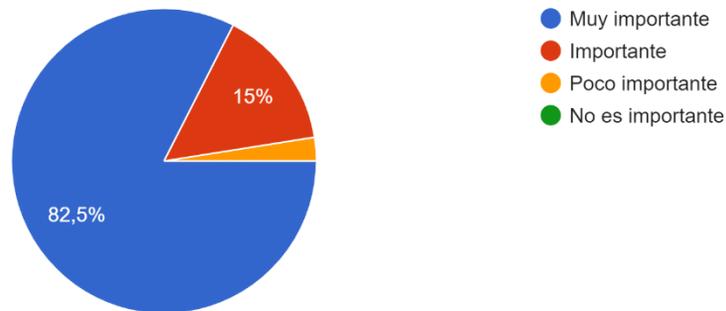


En esta pregunta el 42,5% de las personas prefiere que la conecte con personas cercanas y a nivel nacional

El 25% de las personas prefieren que las conecten con personas a nivel nacional

10. ¿Qué tan importante te parece que la aplicación fomente una comunidad de usuarios confiable y segura?

40 respuestas



Para el 82,5% de los encuestados, le resulta muy importante que la aplicación fomente una comunidad de usuarios confiable y segura.

Para el 2,5% le resulta poco importante la fomentación de la comunidad.

4. Caracterización

Análisis geográfico:

Centramos la encuesta inicialmente en la ciudad de Bogotá, zona norte:

Localidad de Usaquén.

Localidad de Suba.

Confidencialidad:

En cuanto a la confidencialidad de los datos, no realizamos preguntas para recopilar información personal, ni para identificar el género de los participantes.

Resumen demográfico: se realizó la encuesta entre personas con un rango de edad entre los 15 y 70 años.

La encuesta se realiza con personas de estrato 2,3 y 4.

Rasgos y preferencias:

Basados en la encuesta, las personas tienen preferencias a intercambiar objetos que ya no utilizan y tiene en su hogar.

Conclusión:

Concluimos, que la mayoría de las personas sí utilizarían la aplicación para realizar intercambios, mayormente de objetos que tienen en sus hogares, por objetos que necesiten o llamen su atención.

La mayoría de los usuarios utilizarían la aplicación en frecuencia ocasional y semanalmente.

Recomendaciones:

- Intercambios en lugares públicos: Para trueques físicos de objetos, es recomendable realizar los intercambios en lugares seguros y públicos.
- Proteger información personal: Evita compartir datos sensibles como direcciones personales o información bancaria a menos que sea absolutamente necesario y con usuarios confiables.
- Cuidado con enlaces y archivos desconocidos: Nunca compartas enlaces sospechosos ni aceptes archivos de usuarios desconocidos. Mantén la seguridad de tus dispositivos para evitar riesgos de malware.
- Verificación de identidad: Utiliza las funciones de verificación que ofrece la aplicación para confirmar que las personas con las que intercambias son quienes dicen ser.