

MSP

Marc Mayol, Mar Mayrata,
Álex Fuxá y Luís Piñol.



ÍNDICE

- ¿QUÉ ES MSP?
- CONTENIDOS DE LA APLICACIÓN.
- ¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO PRINCIPAL?
- ¿A QUÉ QUEREMOS LLEGAR?
- ¿POR QUÉ DEBES USAR MSP?
- EJEMPLO.

¿QUÉ ES MSP?

MSP (Mundo Sin Plástico) es una aplicación para teléfonos inteligentes basada en la reducción de la compra de plásticos. MSP evaluará el ticket de compra del usuario y dependiendo de la cantidad de plástico que haya comprado se situará en una posición de la tabla de usuarios.



¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO PRINCIPAL?

Nuestro objetivo es reducir el uso de plástico en las compras. Al comprar en supermercados, adquirimos productos que contienen altas cantidades de plástico, con esta aplicación queremos que la compra de estos productos se reduzca obteniendo recompensas por ello



¿A QUÉ QUEREMOS LLEGAR?

Queremos que las personas se den cuenta de la cantidad de plástico contaminante que compran en el día a día. El hecho de recompensar es meramente para crear un primer incentivo al cambio. Con el uso repetido de la aplicación la gente llegará a darse cuenta del problema y reducirá el consumo de plástico por iniciativa propia

¿POR QUÉ DEBES USAR MSP?

Actualmente se estima que al año se compran más de medio billón de botellas de plástico de la cuales la mayoría acaban o en el mar o en vertederos. Estamos hablando de solo uno de los miles de productos que contienen plástico que encontramos en supermercados. Por tanto, la reducción de plásticos es una tarea que debería ser obligatoria para todo ciudadano que quiera un futuro para el mundo.

USO DEL PLÁSTICO EN SUPERMERCADOS

La cantidad de plástico usado en productos de supermercados es increíblemente alta. Por tanto, hay que reducirla dejando de comprar estos productos



<https://verdeyazul.diarioinformacion.com/envasado-alimentos.html>

<https://blog.sinplastico.com/toda-la-verdad-sobre-las-excusas-de-los-supermercados-para-seguir-usando-plastico/>

LOGOTIPO



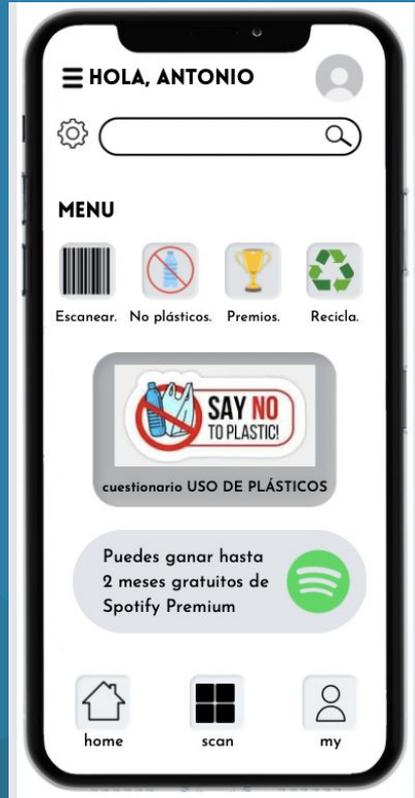
Hemos elegido este logotipo por que creemos que representa muy bien los inicios que nos han incitado a crear nuestro proyecto. La mezcla de dos colores, el azul y el verde que representan los colores de una Tierra sana y sin contaminación.

CONTENIDOS DE LA APLICACIÓN

Aquí presentamos la estructura de la formación de MSP:

1. Logotipo.
2. Diseño de la aplicación.
3. Funciones de la aplicación.
4. Sistema de puntos.
5. Método de pago.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN



FUNCIONES DE LA APLICACIÓN



Menú: espacio donde aparecen una gran cantidad de opciones, la primera de todas es la opción de **Escanear**, que se utilizará para escanear el código de barras del ticket de la compra y analizar los productos que si utilizan plástico y los que no; la segunda opción es **No plásticos**, que al clicar sobre ella nos aparecerá información sobre porque no se debe utilizar plástico; la tercera opción es la de los **Premios** donde quedan establecidos y en función de la cantidad de plástico que se ha comprado se recibe un premio mayor o menor; por último la cuarta opción es la de **Recicla**, que al clicar ofrecerá al cliente varias formas de reciclar y los beneficios que dan al medioambiente las diferentes formas de reciclar.

Cuestionarios: este espacio de la aplicación sirve para responder a todo tipo de cuestionarios relacionados con el uso del plástico y su reducción. Al terminar el cuestionario aparecerá un gráfico donde indicará si el usuario consume mucho plástico o si sus métodos de reducción del uso del plástico son correctos. Además establecerá un plan para reducir el consumo, según los hábitos del cliente.
Link al cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYGnRRyb-gD10kJK7Xog3P6x8tek6-L5JTMx5Te1pi9gGw/viewform?usp=sf_link

Premios anunciados: en este espacio aparecerán anunciados los diferentes premios que puede obtener cada usuario en función de la cantidad de productos con plástico que compre.

FUNCIONES DE LA APLICACIÓN



Tras haber escaneado el ticket de compra, aparecerán los productos y los puntos que se obtienen. El total de puntos se añadirá a todos los puntos que ya haya obtenido el usuario. Debajo del recuento de puntos aparecerá la evaluación de compra dónde quedará establecido si la cantidad de plástico que hay en su compra es alta o no.

Escaneo de la compra: el escáner analizará el ticket y los productos, tras haber realizado el escaneo, los productos que menos plástico contengan ofrecerán una mayor cantidad de puntos mientras que los productos que contengan grandes cantidades de plástico no ofrecerán ningún punto.

Evaluación de la compra: en función de la cantidad de puntos que se hayan obtenido y la cantidad de productos que contengan plástico aparecerá un texto que informará al usuario si el tipo de compra que ha realizado es correcta o no. Por otra parte, también aparecerán los diferentes productos que pueden sustituir a los productos que se hayan comprado y que contengan plástico.

SISTEMA DE PUNTOS

Para poder valorar matemáticamente la compra de plástico, hemos creado un sistema de puntuación. Cada producto del supermercado aparecerá en nuestra base de datos tras realizar un estudio. Se determinará los puntos que recibe cada producto que no contenga plástico o que use una pequeña cantidad. Es decir, no será lo mismo comprar 10 botellas de 1,5 litros (0 puntos), que una garrafa. La garrafa tiene plástico pero mucho menos que su equivalente en botellas. Un producto que no contenga nada de plástico tendrá la puntuación más alta. La aplicación valorará y asignará los puntos correspondientes y, posteriormente, los sumará y recompensará con un premio. Habrá la opción de recoger el dinero equivalente a los puntos, o esperar a posicionarse en un buen top del ránking y conseguir un premio(un servicio gratis, descuento en alguna tienda...).

MÉTODO DE PAGO

Tras haber explicado que la aplicación recompensa a los que en mejor posición hayan quedado en la tabla. Es importante también con qué método de pago serán recompensadas estas personas. Hemos pensado que como en toda aplicación que incluya compras, se podrá canjear vía tarjeta de Crédito, vía PayPal. Y a diferencia de otras aplicaciones o páginas web, también habilitaremos la posibilidad de canjear el premio con Paysafecard. Una aplicación en la que no es necesario tener una cuenta corriente de banco. Lo que supondrá que las personas que no sean mayores de 18 años puedan acceder al premio

¿POR QUÉ RECOMPENSAR CON DINERO O PREMIOS?

En un primer momento puede parecer que el hecho de reducir el uso de plástico no debería hacerse a cambio de nada. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el problema del uso de plástico y de la contaminación en general, lleva años con nosotros. Parece ser que las personas no le damos la importancia real y necesaria a este terrible problema. Por tanto, recompensar es un incentivo para que la gente quiera entrar por primera vez a la aplicación pero, con el paso del tiempo lo acabarán haciendo por voluntad propia. Es cierto que el dinero y los premios no son importantes pero, en la sociedad consumista y materialista en la que vivimos este parece ser uno de los pocos recursos efectivos que hay.

EJEMPLO:

MERCADONA SL
CALLE FRANCISCO RIVERA
PALMA DE MALLORCA, ESPAÑA

BOTELLAS DE AGUA X20	20\$
YOGURES X2	10\$
PESCADO CONGELADO	14.45\$
TOALLITAS HIGIÉNICA	5.99\$

TOTAL: \$50.44

LE HA ATENDIDO:
FRANCISCO RIVERA

Como podemos observar, esto es un ticket de compra que simula lo que un usuario ha comprado. A primera vista podemos deducir que la compra que ha realizado no es una compra adecuada para establecerse en una buena posición de la tabla. Todos los productos que ha comprado tienen plástico, y si aplicamos lo que hemos comentado antes, no tendrá ningún punto en esta compra.