



LA FORMACIÓN DE INGENIEROS:
UN COMPROMISO PARA EL
DESARROLLO Y LA SOSTENIBILIDAD

15 al 18
DE SEPTIEMBRE

20
20

www.acofi.edu.co/eiei2020

SAAM – SENSIBILIZATE, AYUDA Y APOYA AL MUNDO

Diego Alejandro Higuera, Óscar Camilo Valderrama Riveros, Karel Fernanda Villarreal Urueña

**Universidad Cooperativa de Colombia
Colombia**

Resumen

A lo largo de la historia no se ha brindado el apoyo necesario a aquellas entidades donde se ofrece atención especializada a las partes más vulnerables de la sociedad. Por ello, muchas de estas organizaciones paulatinamente desaparecen, dado que sus recursos no son suficientes para poder subsistir. Buscando apoyo en obras caritativas, las cuales, en varias ocasiones la publicidad de las organizaciones no presenta una difusión adecuada para lograr conseguir los recursos que necesitan.

Como jóvenes debemos crear formas innovadoras por medio de la tecnología que permitan ayudar y solucionar las problemáticas que afectan a nuestra sociedad.

Por esta razón, surge la idea de crear una aplicación móvil que ayude a solventar la situación de aquellas entidades sin ánimo de lucro, para que se pueda prestar la atención necesaria a todos aquellos que la requieran.

Al crear una aplicación móvil, sencilla y segura de usar, se busca una mayor interacción de las personas con las entidades caritativas. Todo esto, por medio de retos que la entidad propone, en los cuales, los “jugadores” seleccionan a qué grupo de personas con necesidades desean ayudar, y apoyar con distintos productos de aseo, alimentación e incluso con visitas a dichas organizaciones. La aplicación contará con una tabla de clasificación, donde se llevará un registro de los puntos que van obteniendo por cada reto cumplido y se podrá visualizar a las personas que más contribuyeron en un semestre. Con esos resultados se busca que las empresas apoyen a la aplicación con incentivos como premios o recompensas a los usuarios, y que éstas tengan un espacio de publicidad en la App.

Esto no sólo ayuda a las organizaciones caritativas, sino a los usuarios y empresas, buscando concientizar a la sociedad de la importancia de ayudar a quienes lo necesitan, de estar más atentos a las insuficiencias de aquellas poblaciones vulnerables.

Con esta idea, se busca que las organizaciones caritativas puedan obtener recursos para seguir brindando la ayuda a quienes lo necesiten y que no desaparezcan por falta de éstos. También, que las personas se concienticen acerca de la importancia de ayudar, de estar más atentos a aquellas poblaciones vulnerables y todo esto utilizando las herramientas que hoy en día poseemos para lograr llegar a muchas más personas.

Palabras clave: caridad; aplicaciones móviles; sociedad

Abstract

Throughout history, the necessary support has not been given to those entities, where specialized care is offered to the most vulnerable parts of society, which is why many of these organizations are gradually disappearing, given that their resources are not enough to survive. For this reason, they rely on charitable works, but on several occasions the advertising of the organizations does not present an adequate diffusion in order to obtain the resources they need. As young people, we must create innovative ways through technology to help and solve the problems that affect our society.

For this reason, the idea arises of creating a mobile application that helps to solve the situation of those non-profit entities, so that they can be given the necessary attention to all those who require it.

When creating a mobile application that is simple and safe to use, we seek a greater interaction of people with charities, all this through challenges that the organization proposes, in which the "players" select which group of people with needs they want to help, and can support them with different toiletries, food and even visits to these organizations, the application will have a ranking table where a record will be kept of the points they get for each challenge met and will be able to visualize the people who contributed the most over a semester, With these results it is sought that companies support the application with themes of prizes or rewards to the users, and that they have an advertising space in the App.

This helps not only charitable organizations, but users and companies, seeking to make society aware of the importance of helping those who need it, of being more attentive to the inadequacies of those vulnerable populations.

The idea is that charitable organizations should be able to obtain resources to continue providing assistance to those who need it and that they should not disappear for lack of them, and that people should be aware of the importance of helping, to be more attentive to those vulnerable populations and all this using the tools that we have today to reach many more people.

Keywords: *charity; mobile applications; society*

1. Introducción

Las organizaciones no gubernamentales (ONG) existen desde hace algunos años y han desempeñado un papel importante en la vida de las personas que no cuentan con recursos para llevar una vida estable. Su base, son las donaciones de distintas personas o entidades, siendo estas económicas o recursos específicos como alimentos, ropa. Los cuales son donados a las personas que pertenecen a esas ONG.

Sin embargo, muchas de estas organizaciones van desapareciendo con el paso del tiempo, debido a que no cuentan con los recursos necesarios para seguir brindando ayuda a todas las personas que lo necesitan. (Horton, 2013). ¿Por qué no consiguen dichos recursos?, ¿Qué les impide continuar con la organización? Como ya se mencionó, estas entidades subsisten por medio de donaciones, las cuales pueden ser contantes o no. También quienes aportan pueden ser personas cercanas al líder de la organización, por lo tanto, le hace falta visibilidad, impidiendo que las personas sepan que pueden ayudar a alguien que lo necesita.

Ahora, ¿cómo se consigue esa visibilidad? ¿Qué alternativas se tienen en hoy en día? Actualmente, por medio de avances tecnológicos podemos tener comunicación instantánea y con los cuales, muchas empresas se han dado a conocer. Entonces, ¿por qué no usarla para un bien a la comunidad?

Como jóvenes, podemos ofrecer alternativas móviles o web para que un mensaje llegue a muchas personas, con esto, se pueden “publicitar” todas estas entidades, acerca de qué hacen, con qué personas trabajan y qué tipo de donaciones necesitan.

Con esta aplicación se busca que las personas ayuden a las distintas instituciones, poder seguir brindando el servicio a aquellas personas que se encuentran en una situación desfavorecida. Generar conciencia acerca de la importancia de ayudar a los demás, con esfuerzo y apoyo por medio de tecnología para mejorar cosas del día a día. (Raman, 2015).

Aplicaciones similares existente. Es el caso de: ¿Qué tenés para dar? Es una plataforma la cual permite realizar distintas donaciones dependiendo de una categoría, y decidir la distancia máxima la cual el donante está dispuesto a recorrer para realizar la donación, se muestran los sitios a los cuales se pueden llevar dicha donación y una breve descripción de la organización. (¿Qué tenés para dar?, 2020).

QuieroAyudar.org es una organización la cual permite realizar donaciones en distintas categorías y nos muestra lugares los cuales necesitan dicha donación, también permite realizar un voluntariado el cual muestra las distintas opciones para ir a ayudar a una entidad (Quieroayudar.org, 2020). Geev (Geev, 2019) es una aplicación móvil la cual permite realizar donaciones de objetos y comida entre individuos para darle una segunda vida útil a estos, la aplicación cuenta con un sistema de búsqueda y visualización en un mapa, con el cual se pueden buscar los objetos que se

necesiten y saber que tan lejos estamos de la persona que desea donarlos. Esta aplicación ofrece la opción de pagar una membresía la cual da más oportunidad de obtener los objetos que están ofreciendo

Solidarius busca crear una comunicación entre los usuarios y las organizaciones por medio de una aplicación móvil, que muestra distintas categorías de donación y a que organización deseas donar, esta aplicación actúa como un tercero, el cual transporta los productos que las personas donaron a las diferentes organizaciones que tienen vinculadas. (Moresi, E. A. D., Godinho, S. G. G., Mariz, R. S., Filho, M., Barbosa, J. A., Lopes, M. C. de Moraes, Marcos Augusto, Alves Tito, 2017).

Helpin.name es una aplicación la cual permite realizar donaciones para contribuir con distintas causas, como a la infancia personas de tercera edad o ayuda humanitaria, esta aplicación va mostrando distintos proyectos de las ONG'S a los que los usuarios pueden contribuir para poder recaudar los fondos necesarios. (Helpin.name, 2018).

Olio es una aplicación la cual permite compartir alimentos con el fin de disminuir el desperdicio de estos, los usuarios muestran que comida tienen para donar (ya sea cruda o preparada) y dentro de la comunidad organizan la recolección de los productos a donar (OLIO,2020).

2. Metodología

Con el objetivo de desarrollar el proyecto de una manera práctica, se decidió dividirlo en etapas, en las cuales se iban presentando avances del proceso. Estas fases, están organizadas mostrando un avance paulatino, teniendo en cuenta los pasos anteriores. De esta manera se lleva un orden que permite dedicarle el tiempo necesario, logrando así una mayor optimización del tiempo y recursos.

Las etapas en las cuales se dividió el proyecto son las siguientes:

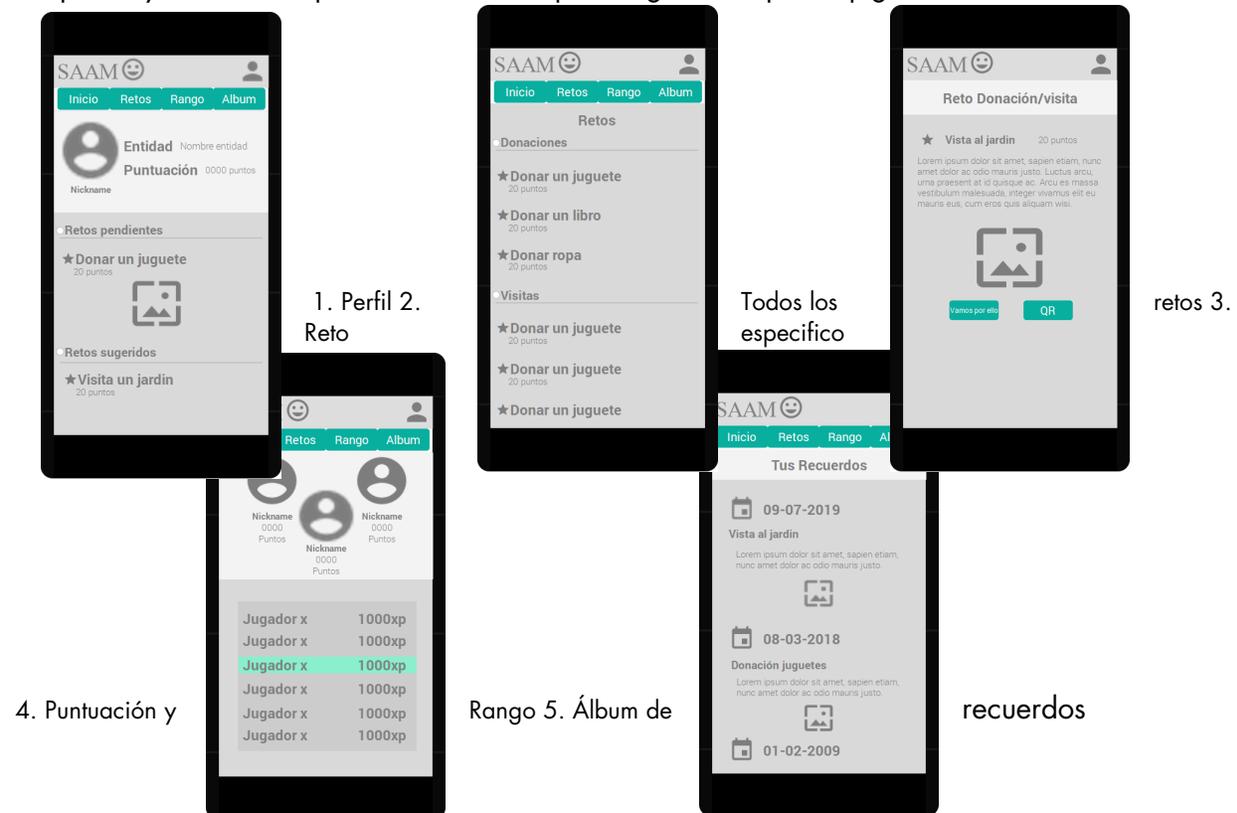
1. Revisión bibliográfica. Investigar acerca de trabajos similares ya existentes (aplicaciones móviles o web). También el funcionamiento de las ONG y cómo desde nuestra posición de estudiantes podíamos aportar a estas causas. (Cruz-Martínez, 2017).
2. Planteamiento de la idea. Una vez terminada la revisión bibliográfica, se proyectó como sería el funcionamiento de la aplicación, las opciones que tendría, elementos que la diferenciarían de las ya existentes y sectores en los que se emplearía. Se organizaron teniendo en cuenta la relevancia en el desarrollo.
3. Modelamiento de la idea. Con las posibles funciones que tendría la aplicación, se realizaron unos prototipos acerca de cómo se vería la interfaz una vez terminada. Para esto, se pensó en la utilidad de cada sección y con qué frecuencia se utilizaría para organizarlo de una manera más sencilla para los usuarios.
4. Desarrollo de la aplicación. En esta etapa se definen las herramientas que se van a trabajar y se empieza a programar la aplicación. Haciendo pequeñas entregas de las diferentes pestañas que va a tener la aplicación, realizando pruebas para ver la interacción y el funcionamiento en diferentes dispositivos.

5. Fase de pruebas. Simultáneo a la etapa de desarrollo, se van probando las diferentes secciones de la aplicación, depurando errores y dando un mejor funcionamiento o visibilidad a cada una de las partes para así facilitar su uso.
6. Lanzamiento de la aplicación. Una vez terminada la aplicación, se publicará en diferentes plataformas de descarga, donde usuarios podrán usarla y empezar el proceso de donaciones. Se estará monitoreando el uso y las diferentes opiniones de los usuarios.
7. Retroalimentación. Después de un tiempo del lanzamiento de la aplicación, se irán viendo las sugerencias de mejora de los usuarios, para así poderlas implementar a la aplicación.

3. Implementación

Como parte del proceso, se realizaron unos modelos los cuales representan la interfaz de la aplicación, en donde se encuentran las diferentes secciones con las que el usuario interactúa. Para su realización se usó la aplicación Justinmind, la cual nos permitió crear los siguientes prototipos que previsualizan las pantallas principales de la aplicación.

Los modelos que se pueden ver están relacionados a lo que se encontrará en el proceso de donaciones. Al plantear la idea a manera de juego, se podrán ver los diferentes retos a cumplir, la especificación de cada uno y los que quedan pendientes. Un perfil en el cual se muestra la entidad a quien se está ayudando. Por último, una pestaña en forma de álbum con los retos cumplidos y la tabla de posiciones con los puntos ganados por el jugador.



4. Conclusiones y trabajo futuro

Con la idea de SAAM se busca que las personas se motiven a ayudar a diferentes ONG'S que brindan sus servicios a personas que lo necesitan, empleando una aplicación didáctica, la cual convierte diversos retos en donaciones. También que las organizaciones cuenten con recursos para seguir su labor.

Mostrar la utilidad de la tecnología, creando proyectos que ayuden a la sociedad a mejorar aspectos del diario vivir. De la misma forma, incentivar a los jóvenes a crear iniciativas que fomenten la solución a diferentes problemáticas. (Jensen, 2011).

Como trabajo futuro, se iniciará el proceso de desarrollo en el cual trabajaremos en lenguaje Java, nos apoyaremos con diferentes widgets y APIS. Se planea empezar con el desarrollo de la pestaña de registro e inicio de sesión de los usuarios, vincularla con redes sociales, con lo que se busca que la aplicación llegue a tener un mayor alcance. Después se irán implementando pestañas como el inicio, la lista de los retos, el reto específico, el sistema de ranking hasta tener la aplicación completa.

5. Referencias

- ¿Qué tenés para dar? :: Mapa de instituciones solidarias. (2020). Disponible en: <https://www.queteneparadar.com/>
- Cruz-Martínez, S. I. (2017). La universidad como protagonista en el desarrollo de profesionales socialmente proactivos (Order No. 10286882). ProQuest Central. (2019695353). Disponible en: <https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/2019695353?accountid=44394>
- Geev. (2019). Geev: Solución anti-desperdicio (Versión 3.0.27) [Aplicación Móvil]. Descargado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.geev.application>.
- Helpin.name. (2018). EasyApp - Tecnologias de Informação, Lda. (Versión 1.2)[Mobile App]. Disponible en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=pt.easyapp.app.helpinname>
- Horton, C. R. (2013). Financial crisis within the nonprofit sector (Order No. 3599531). ProQuest Central. (1461803536). Disponible en: <https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/1461803536?accountid=44394>
- Jensen, O. (2011). Use of new mobile media by nonprofits and development of societal mobile apps. Internet) Disponible en: http://newsroom.mediadesign.de/wpcontent/uploads/2014/09/use_of_new_mobile_media_by_nonprofits-jensen.pdf.
- Moresi, E. A. D., Godinho, S. G. G., Mariz, R. S., Filho, M., Barbosa, J. A., Lopes, M. C., . . . de Moraes, Marcos Augusto, Alves Tito. (2017). Tecnologia social: Donación desde la perspectiva de la aplicación solidarius. Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información, (23), 1-16. Disponible en: <http://bbibliograficas.ucc.edu.co:2076/10.17013/risti.23.1-16>
- OLIO - Comparte más. Desperdicia menos. (2020). Disponible en: <https://olioex.com/?lang=es>
- Quiero Ayudar. (2020). Disponible en: <https://www.quieroayudar.org>

- Raman, A. (2015). How Do Social Media, Mobility, Analytics and Cloud Computing Impact Nonprofit Organizations? A Pluralistic Study of Information and Communication Technologies in Indian Context. *Information Technology for Development*, 22(3), 400-421. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/02681102.2014.992002>

Sobre los autores

- **Diego Alejandro Higuera Sierra.** Estudiante de Ingeniería de sistemas. Estudiante diego.higuerasie@campusucc.edu.co
- **Óscar Camilo Valderrama Riveros.** Magister en Ingeniería. Ingeniero Electrónico. Profesor tiempo completo. oscar.valderrama@campusucc.edu.co
- **Karel Fernanda Villarreal Uruña.** Estudiante de Ingeniería de sistemas. Estudiante. karel.villarreal@campusucc.edu.co

Los puntos de vista expresados en este artículo no reflejan necesariamente la opinión de la Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería.

Copyright © 2020 Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería (ACOFI)