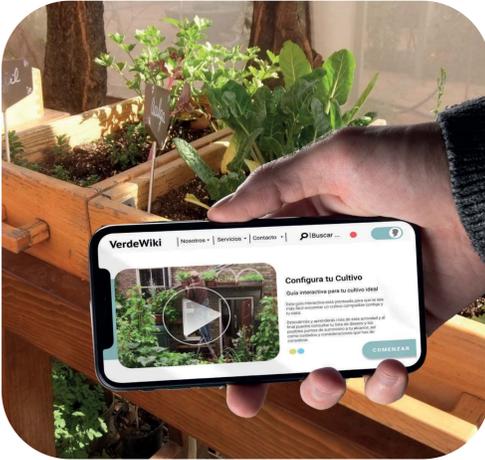


## Manual de Gestión para La Configuración de Cultivos En Azotea

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) - Escuela de Ingenierías (EIIC)

¿Qué es?

Una guía para TODO



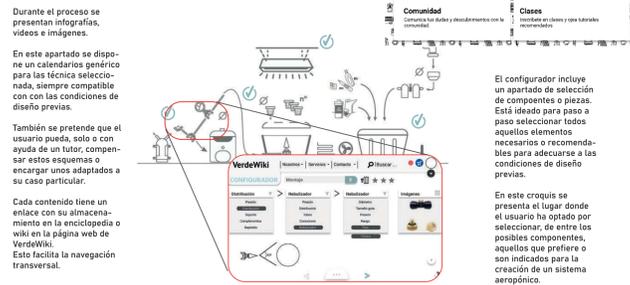
Herramienta de aprendizaje



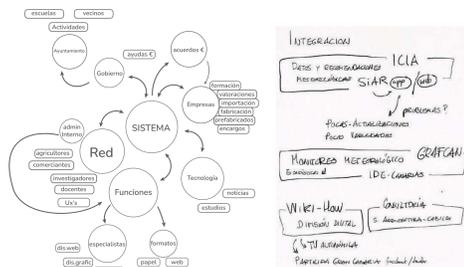
Digital / Cuaderno de Campo



Configurador



Red Humana



**Información gratis**  
Este sistema se le debe todo a la libre transmisión de información. Por este mismo motivo, gran parte de los servicios de VerdeWiki son GRATUITOS, siendo el factor confort o la participación del elemento monetizable.

**Profesionales**  
Es por este grado de libertad y su labor informativa que es un servicio que fácilmente podría ubicarse en una superficie que a LeroyMerlin, CortesInglés, Lidl o Alcampo, viveros o tiendas de jardinería.

**Didáctica**  
Otro de los fuertes de esta herramienta es la capacidad de facilitar el aprendizaje en entorno escolar. Si bien no ha sido concebido para una franja de edad temprana, puede servir a educadores para formar a sus alumnos de forma más interactiva, haciendo uso de técnicas digitales con las cuales cada vez estamos más familiarizados.

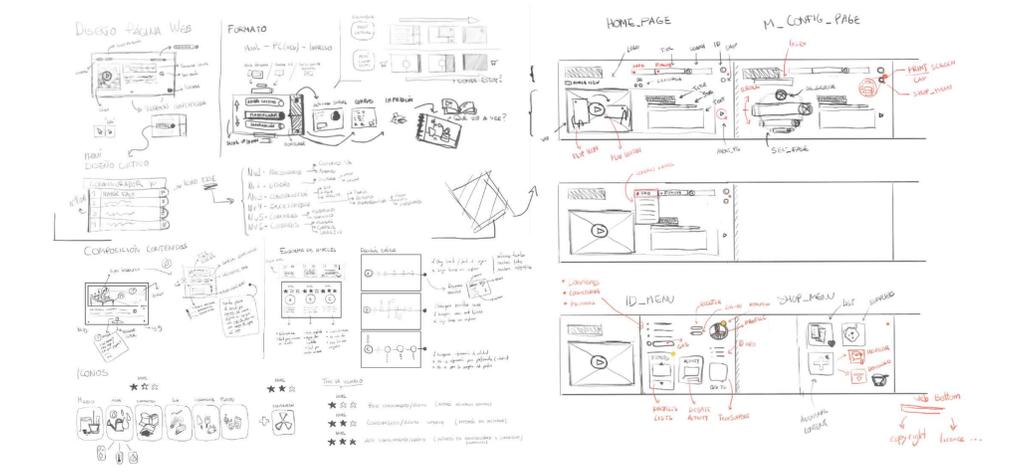
**Tecnología**  
Este portal es una oportunidad para explorar tecnologías potencialmente compatibles con los hábitos de las zonas urbanas.

Técnicas como las diferentes vertientes de la hidroponía:  
● Aeroponía AP / BP  
● Mchca  
● NHT

Su punto flaco por siempre ha sido el apartado técnico de su montaje y funcionamiento frente a la opción tradicional.

¿Por qué proponerla como opción entonces?  
● Bajo peso  
● Compatibilidad con urbe  
● Compatible con cultivo vertical  
● Resultados alentadores

Diseño



Este manual es una **herramienta digital** que sirve a su usuario para **aprender y emprender** en la actividad del **cultivo desde su hogar**.

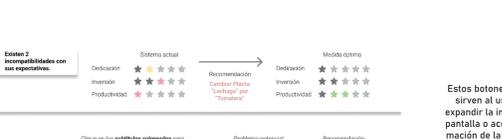
Especialmente concebido **para las localidades canarias**, reúne y **muestra la información más relevante, compatible y actual** sobre el tema para su usuario.

Así como hacen las actuales "wikis", los contenidos se muestran en un proceso orgánico de **investigación y aprendizaje** que se **amplía** en la medida que el usuario lo exija.

### Experiencia de Usuario

La guía se ha de plantear de forma que tanto un usuario iniciado como una persona con experiencia previa, sean capaces de comprender el contenido que se les muestra.

El configurador de cultivos dispone de configuraciones predefinidas que han sido calculadas para casos más generales para ayudar a los usuarios a decidir aspectos que de otra forma les frustraría o impediría ver la imagen completa.



### Objeto Alcance Contexto

**Objeto:** Diseño de un sistema que guíe al usuario en su proceso de horticultura doméstica. Consta de una web o aplicativo digital orientado a usuarios de smartphone que ofrece al usuario información elaborada sobre la horticultura. Contiene una herramienta interactiva que se encarga de guiar al usuario en un proceso de configuración del cultivo mmejor ajustado a sus condiciones personales, expectativas y limitaciones, ayudándole a aprender estas materias y desarrollar su criterio de consumo.

**Alcance:** Propuesta para hogares del archipiélago con azotea o balcón. Sistema potencialmente extensible a toda vivienda dentro y fuera del archipiélago, así como a espacios menos restringidos. El TFG contempla los elementos básicos del diseño del sistema como servicio. Se realizó un estudio a modo de repaso por las técnicas de cultivo de más potencial para la aplicación en el hogar canario.

**Contexto:** Intensificación de la desertización en las tierras de las islas, agravada por la crisis medioambiental global. Cambio del pensamiento del consumidor que trata por conciliar el producto aséptico con el sostenible ecológicamente a través del conocimiento. En la búsqueda de encontrar soluciones técnicas compatibles con los modelos de producción y consumo canarios.

## 1. Investigación

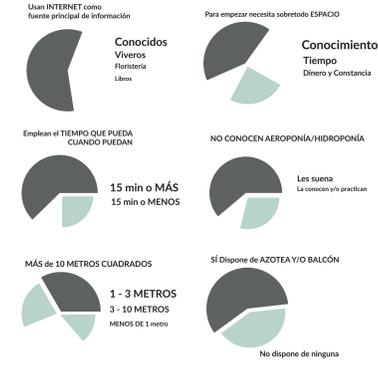
### Metodología

### Perspectiva de sostenibilidad

### Observación de Usuario

Este método implica, hacer participar al usuario del proceso de diseño. En este caso, se mostraron diferentes apartados del diseño a los usuarios y se anotaron aquellos puntos de interés o fallos en el diseño fruto de la valoración del usuario y de la observación del diseñador durante el proceso de interacción usuario-producto.

Factores como el grado de profundidad de la información, la forma de presentación de la misma, la navegación de los contenidos o la jerarquización de los mismos, son factores críticos para favorecer un buen flujo de visualización, y que, de esta manera, se pueden hacer valer de forma rápida y controlada.



### Investigación cultural

Este método supone la búsqueda de la información haciendo uso de los medios convenientes, en nuestro caso, internet.

A través de este medio podemos adquirir información de fuentes como foros, guías, productos referentes y los productos o servicios relacionados.

El mayor peso de esta búsqueda ha ido a parar a la revisión de la información disponible, tanto del ámbito lúdico como académico de aquella fenomenología implicada en la experiencia del huerto doméstico en las azoteas, balcones y terrazas.



### Definición del Problema

Un diseño siempre comienza con la concreción del problema que se pretende atender o dar solución. En este apartado, nos detenemos a indagar en que situaciones están envueltas y que orden de acciones hemos de tomar con el fin de dar con una solución inexcusable, absoluta e inadecuada.

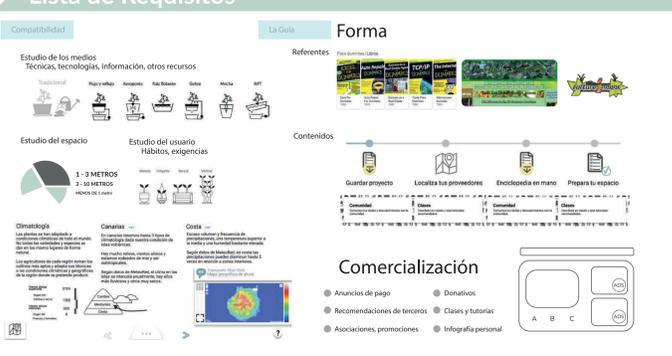
Esta guía tendrá que responder a funciones prácticas y ser capaz de resolver los proyectos de sus usuarios con medidas implementables en la situación real que permita a los usuarios ser capaces de producir su propio alimento de calidad. Para esto ha de responder a una serie de cuestiones y es vital tener una base de información de respaldo.

Existe un alejamiento progresivo de los hogares y el mundo rural, siendo en este último donde se concentra la producción de alimentos en forma de explotaciones muchas veces de tipo minifundistas.

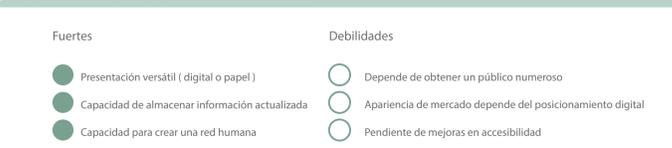
Negocios dependientes del estado de las tierras o superficies cultivables de las islas están afrontando desde hace años una caída del rendimiento en sus producciones y un aumento de la competencia debida a la presión que pueden llegar a ejercer las grandes superficies, supermercados y cadenas de alimentación, las cuales, se apoyan en empresas externas para importar productos que terminan completando con el productor local, el cual necesita agruparse y coordinarse lo cual es cada vez más difícil dado que se establecen como minifundios o parcelas de reducida superficie productiva, para las cuales, sus tratamientos tienen tendencia a reservarse, ya no para destinadas a cultivos como se hacía antes, si no para otros usos, como el turismo, debido a que la agricultura está sujeta a más incertidumbre y, en un modelo de uso de la tierra, tradicionalmente de arrendamiento, los arrendatarios no están dispuestos a asumir estos riesgos.

Es por esto, que, tal vez sea hora de poner el peso de valorar los productos locales a los propios consumidores, por medio de una formación más personal y con capacidad para retroalimentarse mediante una red de usuarios. Para impactar en la mentalidad y en los hábitos de consumo de la población y en beneficio del tejido agrícola y la independencia alimentaria insular, en última instancia.

### Lista de Requisitos



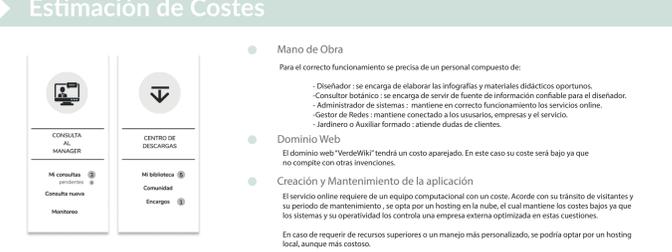
### Análisis de Funcionalidad



### Usabilidad



### Estimación de Costes



Link al prototipo en Figma