

## LUCÍA DI IORIO Especial para CROMO

La idea de crear una plataforma para coordinar y hacer donaciones fue propuesta por Ignacio Galliazzi, presidente del club Rotary en Zonamerica, un día en el Laboratorio ORT Software Factory. Luego, Guillermo Bellini, Bruno Giorello, Mateo Carranza, Sebastián Harreguy y Martín Ferrando, cinco ingenieros de esa universidad, se encargaron de transformar WannaGive en una realidad.

Esta plataforma intenta atacar un problema que a todos nos surge: "Tenemos algo que queremos donar y no sabemos a quién", contó Bellini. En

entrevista con *Cromo* explicó que también WannaGive abarca las necesidades de las ONG. "A veces las organizaciones necesitan algo y no saben cómo darlo a conocer", expresó.

Según sus creadores, el principal diferencial de esta plataforma entre similares es que los usuarios tienen la certeza de que sus donaciones "van a parar a una organización benéfica verificada".

### ¿Intercambiamos algo?

WannaGive se construyó a partir de ciertos requerimientos que relevaron durante entrevistas con usuarios, ONG, donantes y patrocinadores. Luego de varias investigaciones en sitios similares, los ingenieros se contactaron con varias instituciones para asegurarse de entender sus necesidades y descubrieron que no estaban teniendo en cuenta varios aspectos. "Por ejemplo, el transporte de las donaciones era un problema, o que la mayoría de los donantes son personas de edad avanzada, así como también que las ONG muchas veces tienen excedentes", dijo Carranza. El objetivo de WannaGive es encontrar soluciones.

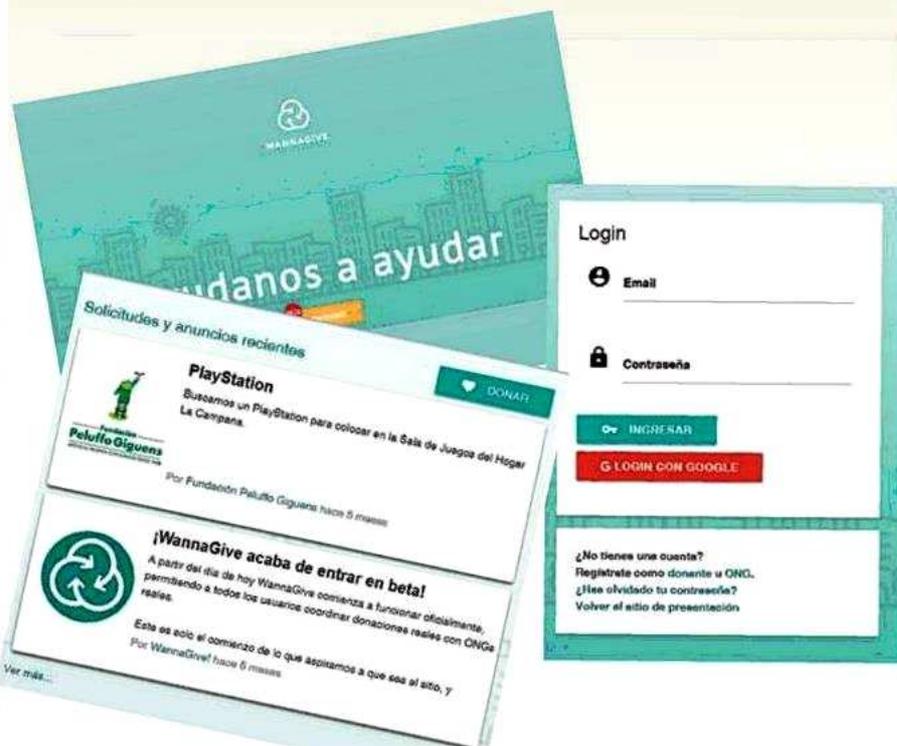
Una de las funciones más importantes de la aplicación es que los donantes publican donaciones y las ONG pueden explorarlas. Así, un usuario publica que tiene ropa a disposición, pero puede aclarar si es para niños o adultos o si es nueva o usada. Además, el sitio permite "que las instituciones puedan suscribirse a categorías particulares para ser notificadas sobre los artículos



# WannaGive

## una rápida solución para donar

Cinco ingenieros de la ORT encontraron una manera efectiva de hacer donaciones sin perder tiempo



que puedan necesitar", explicó Carranza.

La aplicación funciona a través de su página web ([wanna-give.org](http://wanna-give.org)) pero también existe una versión móvil disponible para iOS y Android. La usabilidad fue uno de los aspectos a los que se prestó más atención durante el desarrollo. Harreguy explicó: "Uno de nuestros primeros hallazgos fue que la mayoría de los donantes frecuentes de las ONG son adultos mayores"; por lo tanto, para no excluir a este sector era indispensable hacer la experiencia lo más fácil posible.

"Como desarrolladores siempre pensamos saber qué querían nuestros usuarios, pero cuando hablamos con ellos siempre hallamos cosas que no esperábamos", agregó el ingeniero. Esto llevó a que la idea se diversificara del punto inicial.

### El futuro de las donaciones

Desde que WannaGive se puso en marcha en su versión beta se registraron 12 donaciones de usuarios que se concretaron de forma exitosa. Por ejemplo, la organización Unidos por los Niños recibió computadoras y sillas para su sala de informáti-

"A veces las ONG necesitan algo y no saben cómo darlo a conocer"

ca. Se tiene todavía pendiente una solicitud de la Fundación Peluffo Giguens, que necesita una consola PlayStation para colocar en la sala de juegos del Hogar La Campana.

Actualmente, la plataforma cuenta con 142 donantes y ocho organizaciones. El futuro de la plataforma dependerá de cuánto se enganche la gente con la idea. "En general, a quienes introducimos al sitio les gusta mucho, pero como ingenieros nos cuesta la parte de 'vender la idea' y hacerla popular", explicó Bellini. Además, agregó que el sitio necesita de la incorporación de muchos usuarios para ser efectivo. La aplicación es gratuita y está libre de anuncios.

Como un ideal a largo plazo, los ingenieros quieren expandir WannaGive a ofrecimientos de voluntariado y donaciones de transporte y dinero.

### Otro desafío

Para crear la plataforma, los integrantes del equipo se propusieron aprender nuevas tecnologías. "Uno de nuestros objetivos era implementar tecnologías con las cuales no tuviéramos experiencia previa. Adoptamos este desafío para adquirir nuevos conocimientos para el ámbito profesional", explicó Carranza.

De esta forma, el equipo usó las herramientas Loopback y React.js, ambas basadas en JavaScript. ●