

# Primer Entregable

## Historia

Adela es abuela de 3 nietos, Juan, Pedro y María. A muy temprana edad aprendieron a utilizar tecnología y han intentado enseñarle a Adela cómo usar un teléfono inteligente, pero ha sido difícil porque se olvida a cada momento. Después de un tiempo los nietos se aburrían de intentar ayudarla. Un día María encontró un juego que ayuda a los adultos mayores a aprender cómo interactuar y decidió instalarlo en el teléfono de su abuela. El juego ayudó a Adela a utilizar plataformas de comunicación en línea y a con paciencia, poco a poco, también se va desenvolviendo mejor manera en otros ecosistemas digitales.

María tiene 68 años y Juan, su esposo, 75. Ambos son dueños y la laboran en una panadería de Buenos Aires, desde el inicio de la pandemia vieron bajar sus ventas. Hasta la fecha están buscando la manera de contactar y vender a más personas pero no saben cómo. No manejan tecnología. Su única nieta, Priscila, supo de un juego digital en forma de app a través de un amigo, consistente en enseñar a contactar personas del área creativa que se encargan de desarrollar páginas web, promoción vía Facebook y WhatsApp, lo instaló en el teléfono de su abuela María y gracias a ello lograron aumentar sus ventas y aprender algo nuevo durante la cuarentena.

Jorge es diseñador gráfico, vive en Bogotá y con la Pandemia perdió su trabajo. Debido a los problemas que identificó con personas como Adela, Juan y María, desarrolló una app que contiene un juego interactivo que ayuda a los adultos mayores a conectarse con sus familiares, y a otros adultos a conectarse con creativos de internet que les ayudan a mejorar sus niveles de venta mediante campañas en redes sociales. Jorge gana una comisión por cada creativo que consigue un trabajo gracias al juego que desarrolló y tiene la posibilidad de vender publicidad en su juego que es gratis; adicionalmente ahora tiene acceso a más clientes gracias a la aplicación.

# Reto

## Situación /Introducción

Con la pandemia muchas personas mayores además de estar encerradas en sus casas, tienen limitaciones para comunicarse con sus familias y para aprender cómo recuperar sus niveles de venta debido a la disminución de la actividad económica y cierre de muchos negocios. El analfabetismo digital es elevado entre el grupo de adultos mayores.

### Problema a resolver:

Crear un puente para que las personas que no acceden a comunicación digital para que puedan aprender cómo comunicarse con sus familias o contactarse con creativos que puedan ayudarles a mejorar sus niveles de ingresos.

Despertar la motivación mediante comunicación simple y motivacional, con los adultos y adultos mayores para el aprendizaje y con sus familiares y amigos para que los apoyen y motiven al aprendizaje digital.

La recompensa es poder conectarse con sus seres queridos apartados por las restricciones de movilidad; y el poder mejorar sus niveles de ingresos para los adultos que tienen negocios que han visto sus ingresos reducidos.

## Beneficios que el JUEGO / APP ofrece:

- Independencia para comunicarse
- Independencia para vender
- Independencia para solicitar ayuda a creativos que le ayuden en el proceso y venta final.
- Aprenden a elegir quien les ayuda
- Aprenden el uso de la era digital

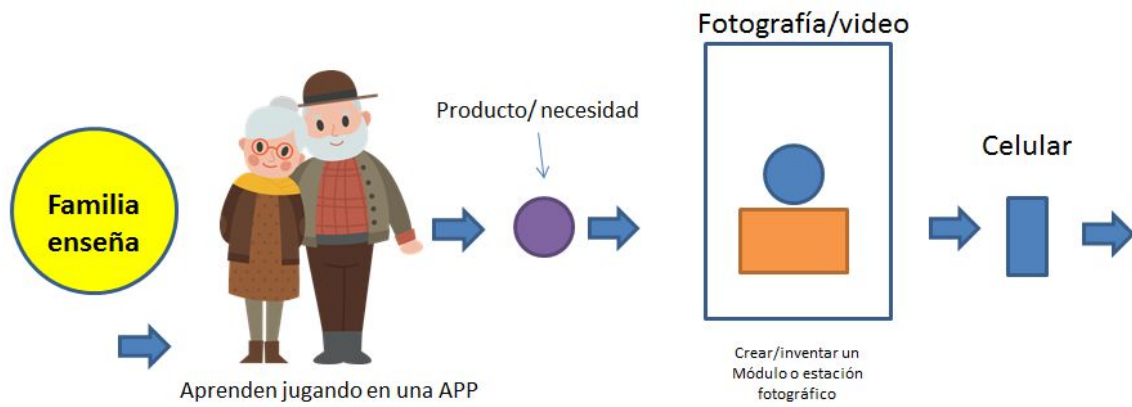
### Concepto:

¿Qué hacen los abuelos para vender?

Juegan... (nombre del juego)

*“Jugando aprendí a vender”*

## Enseñando a los abuelos/ personas grandes



Contacto creativos

